

Hanabi - KSR

50 Feuerwerkskarten in 5 Farben (rot, gelb, grün, blau, weiß)

Der zum Meister ernannte Spieler legt die Plättchen nach Gewitter und Hinweisplättchen getrennt vor sich ab. Die 8 Hinweis-Plättchen zeigen die weiße Seite nach oben. Bei Gewitter liegt der Sternenhimmel oben. Feuerwerkskarten gut mischen. Bei 2, 3, 4, 5 Spielern nun an jeden Spieler 5, 5, 4, 4 Handkarten verteilen. Rest = verdeckter Nachziehstapel. Man darf die eigenen Handkarten nicht ansehen, die Vorderseiten können also nur von den Mitspielern gesehen werden. Gespielt wird im Uhrzeigersinn reihum.

Wer am Zug ist, muss genau eine der folgenden Aktionen wählen: Kann eine Aktion nicht gewählt werden, nimmt man eine andere.

A - 1 Hinweis geben: (Es muss weißes Hinweis-Plättchen da sein)

ENTWEDER gibt der Spieler einem Mitspieler einen Farb-Hinweis und zeigt diesem per Fingerzeig alle betreffenden Karten der genannten Farbe an deren Position in der Mitspielerhand.

ODER der Spieler gibt einen Zahlen-Hinweis in gleicher Weise.

Beispiel: Du hast 2 gelbe Karten, hier und hier.

Auch die Aussage "Du hast keine gelben Karten" ist möglich.

➡ Der Meister dreht ein weißes Hinweis-Plättchen auf schwarz.

B - 1 Karte abwerfen: (Es muss schwarzes Hinweis-Plättchen da sein)

Eine Handkarte offen auf Ablagestapel legen und 1 Karte nachziehen, ohne die Vorderseite anzusehen.

➡ Der Meister dreht ein schwarzes Hinweis-Plättchen auf weiß.

C - Eine Karte ausspielen:

Der Spieler legt 1 seiner Handkarten offen in die Tischmitte.

Damit eröffnet er eine neue Farbreihe oder ergänzt eine bestehende.

Passt die Karte nicht, dreht der Meister ein Gewitter-Plättchen auf Blitz und die Karte geht offen auf den Ablagestapel. Danach zieht der Spieler eine Karte auf die Hand, ohne die Vorderseite anzusehen.

FEUERWERK:

Für jede Farbe wird eine aufsteigende Farbreihe (1 .. 5, je 1x) gebildet. Wird eine 5 angelegt, ist die Reihe komplett und als Bonus dreht der Meister ein benutztes Hinweis-Plättchen auf weiß (falls möglich).

Spielende: (3 mögliche Arten)

- Der 3. Blitz erscheint. Das Spiel endet sofort mit 0 Punkten.
- Alle 5 Reihen sind komplett. Das Spiel endet sofort mit 25 Punkten.
- Zieht ein Spieler die letzte Karte, ist das Spiel fast vorbei.
Jeder Spieler inkl. des Spielende-Auslösers hat noch einen Zug.
Der Wert der jeweils höchsten Karte jeder Farbreihe wird addiert.
Das Ergebnis (max. 25 P.) bewertet die Qualität des Feuerwerks.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.10.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de