

# Hanabi

## COMPONENTES

- 50 Cartas de Fogos de Artifício
- 10 Cartas de Fogos Multicoloridos (expansão "Avalanche de Cores")
- 10 Cartas de Fogos Pretos (expansão "Pólvora Negra")
- 8 Cartas de Dicas (Azuis)
- 3 Cartas de Penalidade (Vermelhas)
- 1 Livreto de Regras



**Nota:** para cada uma das cores das cartas do jogo (exceto expansão "Pólvora Negra"), a distribuição dos valores é 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

## OBJETIVO DO JOGO

Hanabi é um jogo cooperativo, ou seja, um jogo no qual os jogadores não se enfrentam, mas ajudam-se para atingir um objetivo comum. Aqui, eles interpretam pirotécnicos distraídos que, acidentalmente, misturaram as pólvoras, os pavios e as estrelas reservadas para um grande show de fogos. A apresentação está para começar e o pânico está instalando-se. Caberá aos jogadores impedir que o espetáculo seja um desastre!

O objetivo dos pirotécnicos é montar 5 fogos de artifício, um de cada cor (**branco, vermelho, azul, amarelo, verde**), formando seqüências numéricas crescentes (1, 2, 3, 4, 5) com cartas da mesma cor.

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Separe e deixe de lado as 10 cartas multicoloridas (Expansão "Avalanche de Cores") e as 10 cartas pretas (Expansão "Pólvora Negra").



Coloque as 8 cartas de dicas (azuis) dentro da tampa da caixa e as 3 cartas de penalidade (vermelhas) ao lado da tampa da caixa.

Embaralhe as 50 cartas e forme uma pilha virada para baixo. Distribua uma mão de cartas a cada jogador:

- Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, cada jogador recebe 5 cartas.
- Em uma partida com 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 4 cartas.

**Importante:** os jogadores não podem olhar as cartas que receberem! Eles as seguram na mão, de maneira que os demais jogadores possam vê-las, mas não eles mesmos (elas ficam viradas ao contrário!). Os jogadores não podem olhar suas próprias cartas durante todo o jogo!

## COMO JOGAR

O jogador vestido com as roupas mais coloridas começa a partida. Os demais jogadores recebem a vez seguindo o sentido horário ao redor da mesa. Em sua vez, um jogador deve realizar uma, e apenas uma, dentre as três ações a seguir (é proibido passar a vez):

1. Dar uma informação
2. Descartar uma carta
3. Jogar uma carta

**Nota:** durante a vez de um jogador, os demais não podem fazer comentários ou influenciá-lo de maneira alguma.

### 1 DAR UMA INFORMAÇÃO

Para realizar esta ação, o jogador deve tirar uma carta de dica da tampa da caixa (ele a coloca ao lado, junto às cartas de penalidade). Então, ele pode dar uma informação a outro jogador sobre as cartas que este outro jogador tem na mão.

**Importante:** O jogador indica claramente – apontando com o dedo – a qual(is) carta(s) se refere a informação que está passando.

**Dois tipos de informação são possíveis:**

→ Informação sobre uma (e apenas uma) **cor**.

**Exemplos:**

“Você tem duas cartas verdes aqui e aqui”  
ou “Você não tem cartas brancas”.



→ Informação sobre um (e apenas um) **valor**.

**Exemplos:**

“Você tem uma carta de valor 5 aqui” ou  
“Você tem duas cartas de valor 1 aqui e  
aqui” ou “Você não tem cartas de valor 4”.



**Importante:** O jogador deve dar uma informação completa. Se um jogador tem duas cartas verdes, o informante não pode dizer que só tem uma!

**Nota:** Se a tampa da caixa não contiver mais nenhuma carta de dica, esta ação não pode ser efetuada. O jogador deve, obrigatoriamente, realizar outra ação.

## **2** DESCARTAR UMA CARTA

Esta ação permite devolver uma carta de dica à tampa da caixa. O jogador descarta uma carta da sua mão e coloca-a na pilha de descartes (ao lado da caixa, virada para cima). Então, ele pega uma nova carta do baralho sem olhá-la e acrescenta-a à sua mão e retorna uma carta de dica para a tampa da caixa.

**Nota:** Se todas as cartas de dica estiverem na tampa da caixa, esta ação não pode ser efetuada. O jogador deve obrigatoriamente realizar outra ação.

## **3** JOGAR UMA CARTA

O jogador pega uma carta de sua mão e coloca-a, aberta, à sua frente.

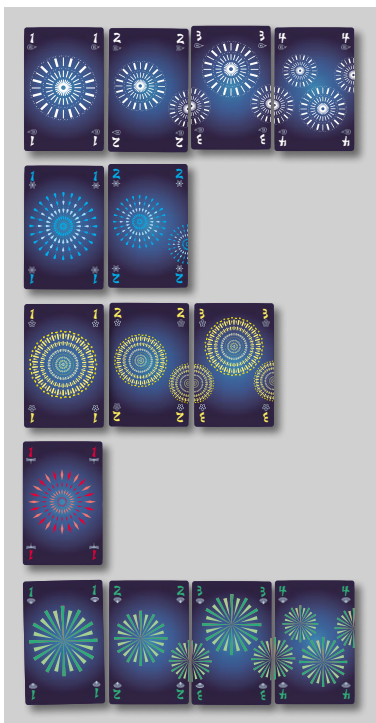
Dois casos são possíveis:

- A carta começa ou continua ou completa um fogo de artifício (veja "Composição dos Fogos de Artifício", logo adiante): a carta é incluída naquele fogo de artifício.
- A carta não começa nem continua nem completa nenhum fogo de artifício: a carta é descartada e uma carta de penalidade é colocada dentro da tampa da caixa.

Em ambos os casos o jogador pega uma nova carta do baralho sem vê-la e acrescenta-a à sua mão.

## ✱ COMPOSIÇÃO DOS FOGOS DE ARTIFÍCIO

- Só pode haver um único fogo de artifício de cada cor.
- As cartas de um fogo de artifício devem ser jogadas em ordem crescente e sem intervalos (1, depois 2, depois 3, depois 4 e por fim 5).
- Em um fogo de artifício, só pode haver uma única carta de cada valor (portanto 5 cartas ao total).



## ✱ BÔNUS AO COMPLETAR UM FOGO

Quando um jogador completa um fogo de artifício – quando ele joga a carta de valor 5 – ele recoloca uma carta de dica dentro da tampa da caixa. Esta recolocação é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as cartas de dica já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.

## FIM DA PARTIDA

Uma partida de Hanabi pode terminar de 3 maneiras:

- Se a terceira carta de penalidade for colocada na tampa da caixa, a partida termina imediatamente e os jogadores perdem.
- Se os pirotécnicos conseguirem completar os 5 fogos de artifício antes de esgotarem o baralho, o espetáculo acontece imediatamente e é uma vitória brilhante. Os jogadores recebem a pontuação máxima de 25 pontos.
- Se um pirotécnico pega a última carta do baralho, a partida aproxima-se do fim: cada jogador irá jogar mais uma vez, incluindo aquele que pegou a última carta. Durante esta última rodada de jogo, os jogadores não poderão pegar cartas para repor suas mãos (o baralho estará vazio).

Uma vez encerrada esta última rodada de jogo, a partida termina e os jogadores podem, então, determinar a pontuação.

## ✱ PONTUAÇÃO

Para calcular a pontuação, os jogadores somam a carta de maior valor de cada um dos 5 fogos de artifício.

**Exemplo** (com base na ilustração da página 4):

**4 pontos + 2 pontos + 3 pontos + 1 ponto + 4 pontos resultam num total de 14 pontos.**

A performance artística do grupo é avaliada pela escala de referência da Federação Internacional dos Pirotécnicos:

PONTOS	QUALIDADE DA APRESENTAÇÃO
5 ou menos	Horrível, vaias da multidão...
6 a 10	Medíocre, mal se ouvem aplausos.
11 a 15	Honrosa, mas não ficará na memória...
16 a 20	Excelente, encanta a multidão.
21 a 24	Extraordinária, ficará na memória!
25	Lendária, adultos e crianças atônitos, estrelas em seus olhos!

## DICAS

Aqui vão algumas dicas que podem ajudar:

- Um jogador que recebe uma informação pode, se preferir, reorganizar sua mão para colocar as cartas informadas em uma posição que o ajudará a lembrá-las (à esquerda, à direita, levemente deslocadas).
- Os jogadores podem, a qualquer momento, consultar as cartas da pilha de descartes.
- Se um jogador descarta uma carta por não ter nenhuma informação sobre ela, ele corre o risco de excluir do jogo uma carta que pode ser útil para completar um fogo de artifício. Às vezes, um jogador não terá escolha e deverá descartar uma carta sem ter a informação, porém, há várias cópias de cada carta (com exceção das cartas de valor 5); descartar uma não necessariamente impede que um fogo de artifício seja completado.
- Identifiquem claramente um fogo de artifício quando perceberem que não poderão completá-lo: por exemplo, virando a última carta da sequência. As cartas daquela cor ainda poderão ser descartadas para devolver cartas de dica à tampa da caixa.

## COMUNIQUEM-SE

O sucesso em Hanabi depende da comunicação (e da não comunicação) entre os jogadores. Se seguirem a regra à risca, vocês só poderão comunicar-se com os outros jogadores quando gastarem uma carta de dica para dar-lhes uma informação. De qualquer modo, fiquem à vontade para jogar da maneira que preferirem: definam vocês mesmos as regras sobre a comunicação. Vocês podem, por exemplo, permitir comentários como: "Eu ainda não sei nada sobre minha mão" ou ainda "Você se lembra do que tem na sua mão?"

### VARIANTE "RAMALHETE FINAL" PARA EXPERTS

A partida não termina na rodada seguinte à compra da última carta do baralho. Nesta variante o show de fogos deve ser perfeito ou os jogadores são derrotados! Os jogadores continuam jogando até que eles coloquem a terceira carta de penalidade na tampa da caixa ou até que uma carta indispensável seja descartada (um 5 ou a terceira carta 3 de uma mesma cor, por exemplo). Nesta variante a escala de pontuação não é utilizada.

### VARIANTE "COREOGRAFIA ENSAIADA"

Antes de jogar uma carta para avançar um fogo de artifício, o jogador ativo pode anunciar qual cor sua carta irá avançar. Se ele acertou a cor, a carta é colocada conforme a regra e o jogador pode devolver uma carta de dica para a tampa da caixa (e uma segunda carta de dica quando se tratar de uma carta 5). Se ele errou a cor, a carta é descartada e uma carta de penalidade é colocada na tampa. Os jogadores podem ou não anunciar a cor, sabendo dos riscos incorridos.

### EXPANSÃO "AVALANCHE DE CORES"

Misture as 10 cartas de fogos multicoloridas no baralho. Elas são consideradas como uma cor inteiramente à

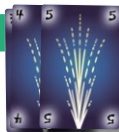


parte (uma sexta cor). Assim, é possível dar informações sobre elas (exemplo: "Você tem duas cartas multicoloridas na mão, aqui e aqui"). Os jogadores agora devem montar 6 fogos de artifício, não 5: a pontuação máxima passa a ser de 30 pontos.

25 a 29	Lendária, adultos e crianças atônitos, estrelas em seus olhos!
30	Divina, até o céu se agita!

## EXPANSÃO "PÓLVORA NEGRA"

Misture as 10 cartas pretas no baralho. Agora, há um sexto fogo de artifício para montar. As cartas pretas devem ser jogadas na ordem contrária das cartas coloridas, decrescendo de 5 até 1. Quando o fogo de artifício preto for completado (com a carta "1"), os jogadores ganham uma carta de dica, da mesma forma quando completam outra cor. As cartas pretas são incolores. É proibido dar informação de cor a respeito delas. Os jogadores só podem fornecer informação sobre o valor. Dizer "você não tem nenhuma carta preta" também é proibido. **Pontuação:** não pontue as cartas pretas como as cartas coloridas. Em vez disto, para cada carta que faltar do fogo de artifício preto, reduza a pontuação em 1. A pontuação máxima ainda é 25.



## COMBINANDO AS EXPANSÕES

Você pode jogar cada expansão separadamente, ou combinar a "Avalanche de Cores" com a "Pólvora Negra" se estiver se sentindo corajoso!

## CRÉDITOS

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Romir G. E. Paulino,  
Lucas Andrade e Eduardo Cella

**Edição e Produção:** Eduardo Cella  
**Diagramação:** Gilberto M. Jr.



**Versão Brasileira**

© 2021  
PaperGames.  
Todos os direitos reservados.



**Versão Original**

© 2010 Cocktail Games,  
Les XII Singes.  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)  
[www.les12singes.com](http://www.les12singes.com)

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)  
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira