

## Spielbesprechung Hanabi (Spiel des Jahres 2013)

Text: DANY HOLZREUTER

Das Spiel des Jahres 2013 heisst Hanabi. Mit Hanabi wurde zum ersten Mal ein reines Kooperationspiel mit dem Hauptpreis ausgezeichnet.

Hanabi stammt aus dem Japanischen und bedeutet »Feuerblume« oder »Feuerwerk«.

Ein solches müssen die Spieler in einer Art Team-Patience auf den Spieltisch zaubern. Dies, indem sie die Karten nach Farben und Zahlen geordnet ausspielen. Jede der fünf Farbreihen muss mit der 1 beginnen und dann ohne Lücke aufsteigend bis zur 5 fortgeführt werden.



### Spielablauf

Abhängig von der Spielerzahl werden jedem Spieler 4 oder 5 Feuerwerkskarten verteilt. Diese werden *verkehrt herum aufgenommen*, so dass der Spieler seine eigenen Handkarten nicht kennt, dafür sieht er die Karten seiner Mitspieler. Wer am Zug ist, hat drei Möglichkeiten:

1. Er gibt einem beliebigen Spieler einen Tipp. Dazu wird eines der 8 offen ausliegenden Hinweisplättchen auf die Rückseite gedreht. Ein Tipp darf nur *eine* Information über ein bestimmtes Merkmal enthalten. Entweder gibt er einen Farbtipp, dann tippt er bei einem Spieler **alle** Karten einer Farbe an und nennt sie ihm oder er gibt einen Zahlentipp, dann tippt er bei einem Spieler **alle** Karten gleicher Zahl an und nennt sie. Sind bereits alle Plättchen umgedreht, steht diese Aktion nicht zur Verfügung.
2. Der Spieler legt eine Handkarte seiner Wahl auf den Ablagestapel und zieht eine neue. Damit ist diese Karte definitiv aus dem Spiel. Als Belohnung erhält das Team ein Hinweisplättchen zurück, so dass wieder die Möglichkeit für weitere Tipps an Mitspieler geschaffen wird. Sind alle Hinweisplättchen noch verfügbar, ist diese Aktion nicht erlaubt. Beim »blinden« Ablegen ist aber Vorsicht geboten: Während der Zahlenwert 1 dreimal, die Werte 2 bis 4 zweimal vorkommen, gibt es den Zahlenwert 5 nur einmal je Farbe, so dass beim Ablegen einer 5 das Feuerwerk nicht mehr vollständig gelingen kann. Das Durchsehen des Ablagestapels ist übrigens jederzeit erlaubt.

- Der Spieler legt eine seiner Handkarten in die Tischmitte und zieht eine Karte nach. Dadurch entsteht das Feuerwerk. Zwei Dinge sind denkbar: Die Karte passt, d.h. es wird mit einer 1 eine noch nicht bestehende Farbreihe begonnen oder es wird eine Farbreihe ergänzt, indem die um 1 höhere Zahl auf die bereits ausliegende Karte gelegt wird. Wird eine 5 korrekt angelegt, ist eine Reihe fertig und das Team erhält als Bonus ein Hinweisplättchen zurück. Passt die Karte nicht, muss ein Gewitterplättchen auf die Blitzseite gedreht werden (die Götter werden erzürnt!) und die Karte kommt auf den Ablagestapel und ist somit definitiv aus dem Spiel.

### Verwirrung stiften

Wichtig: Wenn ein Spieler an der Reihe ist, dürfen die anderen Spieler nicht sprechen oder gestikulieren, um sein Handeln zu beeinflussen. Allerdings kann man manchmal fast nicht still sein, was raus muss, muss raus! So wird jede Gruppe ihr eigenes Mass an erlaubter Kommunikation finden!

Eine geübte Gruppe wird es als selbstverständlich erachten, dass jeder Tipp gedeutet werden muss: warum sagt mir ein Spieler beispielsweise, dass diese Karte den Wert 2 hat? Wohl weil sie als 2 auf eine Reihe in die Mitte passt! Fortgeschrittene Gruppen werden unter Umständen auch dem Ort, wo die Karte angetippt wird, Bedeutung schenken (oben: Karte passt in die Tischmitte, unten: Karte kann auf den Ablagestapel gelegt werden, Mitte: Karte vorläufig nicht verwendbar). Wird so angezeigt, können Tipps leichter gegeben werden ohne Fehler beim Anlegen einer Karte zu machen. Denn: Es müssen bei einem Tipp ja immer **alle** Karten auf die die gegebene Information zutrifft, angetippt werden, so also beispielsweise bei einem Zahlentipp auch Zahlenwerte einer Farbe, die zurzeit nicht ans Feuerwerk angelegt werden können. Dafür

aber wird höchste Konzentration verlangt, denn jeder in der Gruppe muss sich schliesslich all die Informationen merken können! Dies kann gerade wenn eine neue Handkarte aufgenommen wird Verwirrung stiften! Das Umordnen der Handkarten ist übrigens jederzeit erlaubt.

### Spielende

Das Spiel endet vorzeitig, wenn das dritte Gewitterplättchen auf die Blitzseite gedreht werden muss. In diesem Fall haben die Spieler das Spiel gemeinsam verloren. Weiter endet das Spiel mit einem Sieg, wenn die Gruppe das »perfekte Feuerwerk« gezündet hat, d.h. alle fünf Farbreihen aufsteigend sortiert worden sind. Ansonsten wird solange gespielt, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Nimmt ein Spieler die letzte Karte auf, so ist jeder Spieler (inklusive er) noch genau einmal an der Reihe. Dann wird abgerechnet: Je korrekt gelegte Karten erhält das Team einen Punkt, bei gelungenem Feuerwerk also 25. In der Regel wird man so 20 Punkte erreichen. Die Regel enthält eine Bewertungstabelle darüber, wie das Feuerwerk beim Publikum angekommen ist, so wird etwa bei 4 Punkten gebuhrt, bei 20 erfreut applaudiert.

### Erweiterung

Selbstverständlich können die Teams ihre Aufgabe auch erschweren, indem sie die Hinweis- oder Gewitterplättchen reduzieren. Darüber hinaus enthält das Spiel noch eine zusätzliche Erweiterung: Als zusätzliche Farbe ist im Spiel die Farbe »bunt« enthalten. Diese wird als Farbe wie jede andere Farbe behandelt. Somit wird das Spiel um eine Farbreihe erweitert und es können 30 Punkte erreicht werden. Wer's noch schwerer will, folgt der Regel, dass es beim Farbhinweis keine Farbe »bunt« gibt. Stattdessen müssen die bunten Karten bei jedem Farbtipp, egal welcher Farbe, mit angezeigt werden.

### Bewertung

Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach, die Idee die Karten verkehrt herum zu halten, ist zwar nicht ganz neu, bietet aber ein völlig neues Spielerlebnis! Neu für ein Kooperationspiel ist, dass gemeinsam etwas Schönes geschaffen wird und nicht etwas Böses besiegt werden muss. Es ist faszinierend wie jede Gruppe wieder anders funktioniert und das für sie stimmende Mass an Kommunikation findet! Der Mix aus kooperativen, kommunikativen und deduktiven Spielelementen ist einmalig und überzeugt. Der »Wiederspielreiz« in den Testgruppen war sehr gross, denn wer will schon eine schlechte Leistung auf sich sitzen lassen! Die Spielregel ist klar und übersichtlich gestaltet und das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt.

### Lebenskompetenzen

Wie fast jedes Kooperationspiel verfolgt auch Hanabi pädagogische Ziele: So wird

neben der Konzentration auch das Selbstvertrauen, die Kommunikations- und Teamfähigkeit der Spieler gefördert. Bei Hanabi geht es auch darum, zu lernen, anderen zu vertrauen, indem man sich auf Tipps verlassen muss ohne diese überprüfen zu können.

Um den Bogen zum Schwerpunkt dieser Spielinfo zu spannen, kann also gesagt werden, dass durch Hanabi die Lebenskompetenzen der Spieler weiter entwickelt und gefördert werden. ●

**Hanabi, Abacus Spiele, 2012, [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de), Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren (wegen der deduktiven Spielelemente wohl eher ab 10 Jahren) von Antoine Bauza, Dauer ca. 30 Minuten. Preis im Fachhandel: CHF 10-15. Unsere Empfehlung: Voller Spielspass bei 4 oder 5 Spielern.**

## Gesucht: Testspiel Standorte Spiel des Jahres 2014

**A**uch im kommenden Jahr möchte der SDSK, in Zusammenarbeit mit den jeweiligen Organisatoren, verschiedene Test-Spielevents »Spiel des Jahres 2014« organisieren. Die Events dieses Jahres haben gezeigt, dass nur mit einer guten und rechtzeitigen Vorbereitung, Kommunikation und Wahl der Standorte sowie engagierten Organisatoren vor Ort ein erfolgreicher Event stattfinden kann.

Bereits ist der Termin für den Testspielabend mit den nominierten Spielen des Jahres 2014 in Krattigen (BE) festgelegt

(13.6.2014). Evelyne Liechi wird auch für diesen Event die Organisation sicherstellen.

### Weitere Standorte gesucht

Der SDSK sucht noch weitere Kandidaten bzw. Standorte, wo ein solcher – regionaler – Testspielabend durchgeführt werden kann. Der SDSK unterstützt die Organisatoren mit Material, Adressen, Kommunikation (Newsletter) und entrichtet einen Beitrag an die Infrastrukturkosten (Raummiete). Interessierte Spielbegeisterte können sich mit dem SDSK in Verbindung setzen, um die Details zu besprechen. Das Zeitfenster für die Spielevents 2014 ist der Monat Juni.

Kontakt: [info@sdk.ch](mailto:info@sdk.ch)