



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CENTRO TECNOLÓGICO

INE5608 - Análise e Projeto de Sistemas

1 | REGRAS DO JOGO HANABI

Hanabi é um jogo para 2 a 5 jogadores (o objetivo desta especificação de requisitos é desenvolver uma versão do jogo para DOIS jogadores) que formam um único time e jogam de forma colaborativa para organizar sequências de diferentes cores de fogos de artifício e fazer acontecer o mais belo festival japonês de fogos de artifício.

Durante a partida, o jogador nunca vê as cartas da sua própria mão. Ao invés disso, ele vê apenas as cartas das mãos dos demais jogadores e só pode se comunicar com eles por meio de duas dicas: a cor de determinada carta ou o número de determinada carta.

O objetivo do jogo é baixar o maior número de cartas possível, na ordem correta, sem cometer o limite máximo de três infrações.

O jogo é composto pelas seguintes regras:

1. Em uma partida de dois jogadores, a mão inicial do jogador é composta por cinco cartas. O limite de cartas na mão durante a partida é de cinco cartas.
2. No início do jogo, o time tem oito dicas disponíveis e três penalidades que pode sofrer.
3. No seu turno, o jogador pode fazer uma das três ações disponíveis: jogar uma carta, descartar uma carta ou dar uma dica, desde que seguindo as regras especificadas nos itens 5, 6 e 7.
4. Para jogar uma carta, o jogador deve estar no seu turno, escolher uma carta da sua mão para jogar. Ao jogar a carta, será avaliado:
 - Se a carta já foi jogada, o time comete uma infração;
 - Se a carta não é a sequência correta para a sua cor (exemplo: foram jogadas as cartas 1, 2 e 3 amarelas, portanto a próxima carta amarela a ser jogada deve obrigatoriamente ser a carta de número 4), o time comete uma infração;

Se nenhuma infração for cometida, a carta é adicionada à fileira de cartas da sua cor. Caso a carta jogada seja a carta de número 5, completando os 5 fogos necessários daquela cor, e haja menos de oito dicas no espaço “dicas disponíveis”, os jogadores recuperam uma dica para o espaço “dicas disponíveis”.

Em ambas as situações o jogador encerra seu turno.

5. A ação de dar uma dica está disponível se, e somente se, houver fichas de dicas no espaço “dicas disponíveis”. O número de dicas inicial nesse espaço bem como o limite de dicas nesse espaço é 8. Cada vez que uma dica é dada, uma ficha é removida deste espaço.

Para dar uma dica, o jogador deve escolher uma carta de outro jogador e uma das duas opções abaixo:

- Informar ao jogador qual é a cor da carta escolhida; ou
- Informar ao jogador qual é o número da carta escolhida.

Porém, todas as cartas com as mesmas características da dica na mão do jogador que está recebendo a informação, recebem a mesma dica. Por exemplo: considere uma situação de jogo em que o Jogador 2 tenha a seguinte mão de cartas:



Figura 1: Mão do Jogador 2.

O Jogador 1 decide dar uma dica de cor para o Jogador 2. A carta escolhida é a cinco amarela:



Figura 2: Opções de dica para a carta cinco amarela na mão do Jogador 2.

O Jogador 2 toma ciência de todas as cartas amarelas em sua mão:



Figura 3: Informações conhecidas pelo Jogador 2 após a dica.

Após dar a dica, o Jogador 1 encerra seu turno. Suponha que o Jogador 2 tenha feito sua jogada e seja novamente a vez do Jogar 1 realizar uma ação. Agora ele decide dar uma dica de número para o Jogador 2.



Figura 4: Mão do Jogador 2 na segunda rodada.

O Jogador 1 escolhe dar uma dica de número para a carta três branca:



Figura 5: Opções de dica para a carta três branca na mão do Jogador 2.

Após dar a dica, o Jogador 2 conhece todas as cartas de número três em sua mão:



Figura 6: Informações conhecidas pelo Jogador 2 após a segunda dica.

É possível dar mais de uma dica para uma mesma carta, porém não no mesmo turno. É possível dar a mesma dica sobre uma carta quantas vezes o jogador desejar. Isso pode ser um desperdício ou estratégico dependendo da situação da mão do jogador que receberá a dica.

6. A ação de descartar uma carta só fica disponível quando há sete ou menos dicas no espaço de “dicas disponíveis”.

Caso a ação esteja disponível, o jogador pode escolher uma carta da sua mão para descartar. Ao realizar esta ação uma dica é recuperada para o espaço de “dicas disponíveis” e o turno do jogador é encerrado.

7. Regras de fim de jogo:

- Ao cometerem três infrações, o jogo termina e os jogadores perdem a partida.
- Quando a última carta for comprada do baralho de compra, é iniciado o fim da partida. Cada jogador terá mais um turno, exceto o que comprou a última carta, e então o jogo é encerrado.
- Caso o time de jogadores consiga baixar todas as cinco cartas das cinco cores, a partida termina e eles tiveram uma vitória brilhante, independente do número de cartas que há no baralho de compras.
- Se o jogo não terminou por conta da ocorrência de três infrações, a pontuação se dará pelo número de cartas que foi baixada corretamente. De acordo com o manual do jogo original, as pontuações numéricas tem as respectivas implicações na qualidade do show de fogos de artifício:

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!

Tabela 1: Tabela da pontos. Fonte: Manual oficial do jogo.