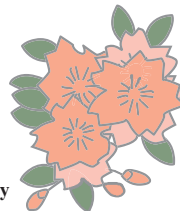


# HANAFUDA



Gry karciane pojawiły się na Archipelagu Japońskim za sprawą Europejczyków. Szybko jednak zaprzestano w nie grać ze względu na zakaz uprawiania hazardu. W celu obejścia tej regulacji prawnej mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni stworzyli *unsun karuta*, zestaw siedemdziesięciu pięciu obrazków z postaciami wojowników, broni i smoków. W niedługim czasie powstało wiele różnych gier karcianych w tym *Hanafuda*. Karty zdobiją tradycyjne motywy roślinne i zwierzęce. W talii znajduje się ich 48. Są one podzielone na 12 miesięcy.

Obecnie w *Hanafudę* chętnie grywa się na Hawajach i w Korei. W latach 70. i 80. XX wieku była bardzo popularna wśród japońskiej mafii *yakuza*.

## Część wspólna

### Wybór *oya* i *ko*

Każdy z graczy ciągnie po jednej karcie. Osoba, która wylosowała najwcześniejszy miesiąc to *oya* (dosłownie rodzic). Inni gracze to *ko* (dosłownie dziecko). Druga osoba w kolejności siada po prawej stronie *oya*. Trzecia po prawej stronie drugiej itd. Jeśli zdarzy się, że dwie osoby mają ten sam miesiąc decyduje wartość punktowa karty. Jeśli i ta jest taka sama, decyduje dogrywka pomiędzy nimi.

### Przygotowanie do gry

*Oya* tasuje talię, po czym rozdaje karty (za każdym razem dając dwie) dla *ko*, *ba* (pole gry) i siebie. Karty, które gracz otrzymają nazywają się *tefuda* (*te* – ręka; *fuda* – karta). Należy ich nie ujawniać konkurentom. Na *ba* karty leżą odkryte, natomiast reszta spoczywa zakryta na stosie zwanym *yamafuda* (*yama* – góra; *fuda* – karta).

*Oya* będzie graczem rozpoczynającym partię.

### Rozgrywka

Gracz wybiera jedną kartę z *tefuda*, jeśli na *ba* znajduje się karta z tego samego miesiąca, gracz zdobywa obie karty. W przypadku, gdy nie uda się znaleźć pary, karta z *tefuda* zostaje na *ba*. Następnie bierze kartę z *yamafuda* i postępuje analogicznie, jak w przypadku karty z *tefuda*. Kończy swoją kolejkę – rozgrywka toczy się dalej w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Zdobyte karty gracz rozkłada przed sobą tak, by wszyscy je widzieli.

W przypadku, gdy na *ba* znajdują się trzy karty z tego samego miesiąca można je zdobyć wszystkie jednocześnie dopasowując czwartą kartę.

## Gra podstawowa

Ma służyć zapoznaniu graczy z kartami i mechanizmem rozgrywki. *Oya* rozdaje po 8 kart (dla siebie, każdego *ko* i *ba*). Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów. Rozgrywka kończy się w momencie, gdy żaden z graczy nie ma już kart.

### Zakończenie partii i gry

Partia trwa do momentu, gdy wszystkim graczom skończą się karty. Każdy z uczestników sumuje wartość zdobytych przez siebie punktów. Wygrywa ten, który ma ich najwięcej. Zwycięzca danej partii będzie w kolejnej partii *oya*.

Standardowa gra trwa dwanaście partii, co odpowiada dwunastu miesiącom. Często rozgrywa się tak zwane „połówki”, czyli spotkania trwające przez sześć partii. Zwycięzcą zostaje osoba, która w sumie zdobyła najwięcej punktów we wszystkich rozgrywkach.

### Podstawowa gra zasady opcjonalne

W przypadku większej ilości graczy można ograniczyć ilość kart rozdawanych dla każdego z uczestników lub użyć dodatkowych talii.

Partię można wydłużyć poprzez kontynuowanie po skończeniu się kart w *tefuda*. Gracze ciągną kolejne karty z *yamafuda* omijając część rozgrywki polegającą na wykładaniu kart z *tefuda*.

Aby grę uczynić mniej losową gracze zerkają na kartę wziętą z *yamafuda*, nie pokazując jej pozostałym uczestnikom. Jeśli na *ba* znajduje się para mogą ją przechwycić. W przeciwnym wypadku karta nie wędruje na *ba*, lecz do *tefuda* gracza, który ją wziął.

### *Koi-koi*

Jest to jedna z najpopularniejszych gier, do której wykorzystuje się *Hanafudę*. Występuje w wielu wariantach regionalnych z różnym zestawem reguł. W tej grze liczy się strategia, lecz nie zaskodzi odrobina szczęścia.

*Oya* rozdaje po 8 kart (dla siebie, *ko* i *ba*). Celem jest zdobycie *yaku* – ustalonych układów kart.

### Zakończenie partii i gry

W momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie *yaku* (patrz rysunki zamieszczone na drugiej stronie instrukcji), może powiedzieć *shōbu* i zainkasować punkty należne za układy kart. W takim przypadku, partia się kończy. Jednakże, jeśli uczestnik chce zdobyć więcej punktów mówi *koi-koi*. Wtedy partia toczy się dalej do momentu, aż któryś z graczy nie zdobędzie ponownie *yaku*. Wtedy to on decyduje czy zrobi *koi-koi*, czy zainkasuje punkty. Punkty zdobywa jedynie gracz, który powiedział *shōbu*. Jeśli nikt nie zainkasuje punktów mówiąc *shōbu* wygrywa *oya* i zdobywa 6 punktów (tzw. *oya-kan*).

Gdy po rozdaniu kart któryś z graczy ma w *tefuda* cztery karty z tego samego miesiąca (*teshi*) lub cztery pary (*kuttsuki*) wygrywa automatycznie zdobywając 6 punktów. Gra trwa 12 partii. Wygrywa osoba, która w sumie zdobyła najwięcej punktów.

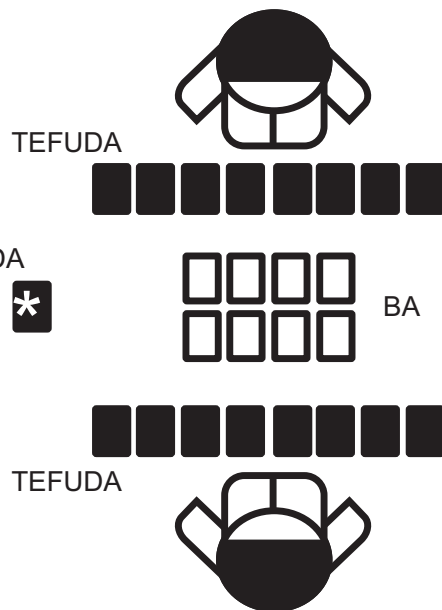
### *Koi-koi* zasady opcjonalne

Oryginalnie gra jest przeznaczona dla dwóch osób, jednakże jest również możliwe dostosowanie zabawy do większej liczby graczy. Przy jednej talii sugerowana jest gra maksymalnie w trzy osoby (proponowana liczba kart dla graczy to 7). Przy dwóch taliach można cieszyć się bez problemu grą nawet w sześć osób.

Grę może wzbogacić jeszcze o jedno *yaku* warte 4 punkt. Zdobywa się je zbierając cztery karty należące do miesiąca odpowiadającego numerowi partii (np. w pierwszej partii karty ze stycznia, w drugiej z lutego itd.)

Aby zachęcić uczestników do bardziej ryzykownej gry można wprowadzić zasadę, iż punkty w partiach, gdzie gracz zdobył ich minimum 7 mnożone są razy dwa.

Innym wariantem jest mnożenie punktów razy dwa za każdym razem, gdy ktoś powie *koi-koi* w danej partii.



### W skład zestawu wchodzi:

- 48 kart
- 6 kart pomocniczych
- instrukcja w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej



Czas gry: 15 - 60 min  
Ilość graczy: 2 - 6  
Gra od lat: 8+



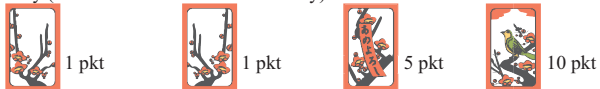
Więcej informacji o grze, w tym nowe warianty rozgrywek na stronie:  
[www.hanafuda.pl](http://www.hanafuda.pl)

## Układy kart

Styczeń (Żuraw wśród sosen)



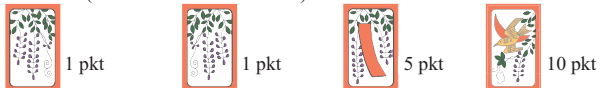
Luty (Wierzbówka chińska wśród śliwy)



Marzec (Wiśnie i zasłona)



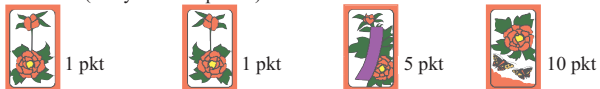
Kwiecień (Kulka mała wśród wisterii)



Maj (Irysy i most)



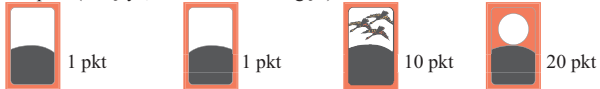
Czerwiec (Motyle wśród peonii)



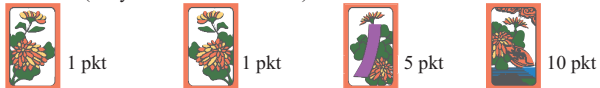
Lipiec (Dzik wśród lespedezy)



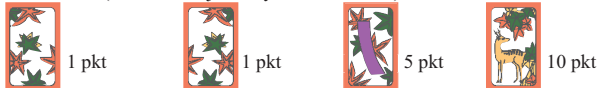
Sierpień (Księżyc, miskant chiński i geśi)



Wrzesień (Chryzantema i czarka sake)



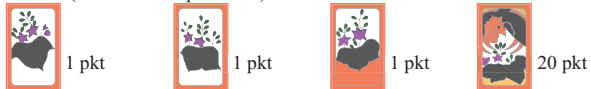
Październik (Jeleń wśród jesiennych liści klonów)



Listopad (*Ono no Michikaze*, zaba i jaskółka wśród wierzb)



Grudzień (Feniks wśród paulowni)



## Yaku do gry Koi-koi

Gokō 10 pkt



Shikō 8 pkt



Sankō 5 pkt



(7 pkt, jeśli zamiast jednej z powyższych jest listopadowa o wartości 20 pkt)

(3 dowolne karty o wartości 20 pkt z wyłączeniem karty listopadowej)

Inoshikachō 5 pkt



Akatan 5 pkt



Aotan 5 pkt



Tane 1 pkt + 1 za każdą kolejną kartę o wartości 10 pkt



(5 dowolnych kart o wartości 10 pkt)

Tan 1 pkt + 1 za każdą kolejną kartę o wartości 5 pkt



(5 dowolnych kart o wartości 5 pkt)

Kasu 1 pkt + 1 za każdą kolejną kartę o wartości 1 pkt



(10 dowolnych kart o wartości 1 pkt)

## Yaku opcjonalne

Hanami de ippai 5 pkt

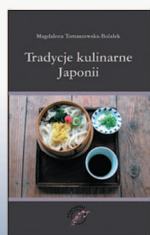


Tsukimi de ippai 5 pkt



## Hanami

Hanami oferuje najszerzą w naszym kraju ofertę z dziedziny polsko-japońskich kontaktów kulturowo-ekonomicznych. Proponujemy między innymi bogatą gamę szkoleń, doradztwo specjalistyczne, tłumaczenia oraz naukę języka japońskiego.



Polecamy również nasze pozycje wydawnicze. Wśród nich znajdują Państwo książki popularno-naukowe, fantastykę japońską czy komiks.



[www.hanami.pl](http://www.hanami.pl)  
[www.wydawnictwo.hanami.pl](http://www.wydawnictwo.hanami.pl)

# Wydawnictwo STYKS

[www.wydawnictwostyks.pl](http://www.wydawnictwostyks.pl)

- GRY PLANSZOWE
- GRY KARCJANE
- GRY EDUKACYJNE
- SYSTEMY RPG
- PROMOCJA MŁODYCH TWÓRCÓW

Już w sprzedaży w dobrych sklepach!

Pojedynek - dynamiczna gra szlachecka pozwalająca poznać tajniki walki bronią białą w XVII wiecznej Polsce.

