

Hanafuda - KoiKoi Regeln

Verein Kasu

16. März 2008

1 Einleitung

Diese Anleitung soll einerseits eine Einleitung zu den in Japan sehr verbreiteten Blumen Karten "HanaFuda" geben und andererseits die Regeln und Punktewertungen erläutern die wir im Verein Kasu nutzen und als die gängigsten erscheinen.

2 Geschichtliches

Die Geschichte der "HanaFuda" Karten ist mit der eigentlichen Geschichte Japans dicht verwoben. Bis in das 16te Jhdt. waren Kartenspiele im allgemeinen in Japan nicht populär, dies sollte sich mit der Landung der Portugiesen im Jahre 1549 schlagartig ändern. Die in Europa aktuellen Kartenspiele wurden in Japan gelinde gesagt gut aufgenommen, vor allem die Glücksspielvariationen waren sehr beliebt.

Mit der Abschottung Japans von der Aussenwelt im 17ten Jhdt. bestand daher ein großer Bedarf an Kartenspielen, auch aufgrund der Prohibition in Japan während der Edo Ära. Die Bevölkerung entwickelte daher eigene Kartensystem um ihrem Laster weiter zu frönen, welche aber nach einer gewissen Zeit verboten wurden. Nach 1791 gab die Regierung den Kampf gegen das Kartenglücksspiel auf und entwickelten das Kartenset "HanaFuda", welches keine Nummern beinhaltete und so sich nicht für Glücksspiele zu eignen schien. Doch auch hier belehrte die Bevölkerung die Regierung eines Besseren und schuf sich ein eigenes Punktewertesystem bestehend aus verschiedenen Siegesbedingungen. Man kann dies als die Geburtsstunde der "HanaFuda" Karten, wie wir sie heute kennen, bezeichnen.

1889 wurde die Firma Nintendo von Fusajiro Yamauchi gegründet und ihr erstes Produkt waren handgefertigte "HanaFuda" Karten. Von dieser Zeit stammt auch die Urban Legend dass Nintendo ihre erste Erfolge mit der Yakuza machte, die trotz stark stagnierenden Kartenspiele Interesses, der Hauptabnehmer gewesen sein soll. Sie brauchten immer ein neues originalverschlossenes Päckchen Karten für die illegalen Glücksspiele, was den hohen Bedarf erklärt. Seitdem haben sich viele verschiedene Spielvarianten für HanaFuda Karten entwickelt und auch dutzende Punktesystem für KoiKoi im speziellen. Heute haben sind die Karten in der Gesellschaft tief verankert, und sind so bekannt wie in unseren Breiten Französische oder Doppeldeutsche Karten.

3 Die Karten selbst

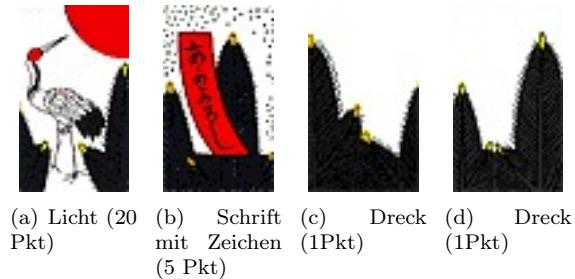


Abbildung 1: Jänner / Pinie

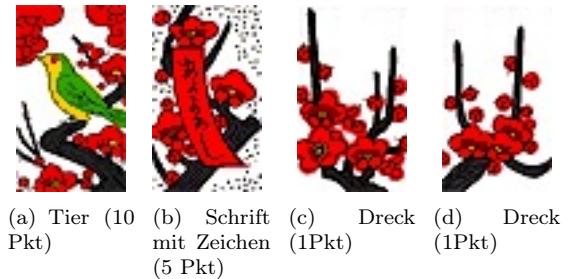


Abbildung 2: Februar / Blühende Pflaume

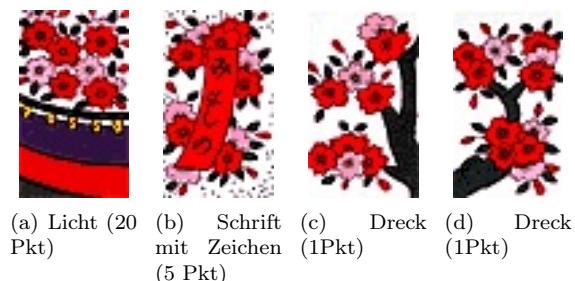


Abbildung 3: März / Kirschblüte

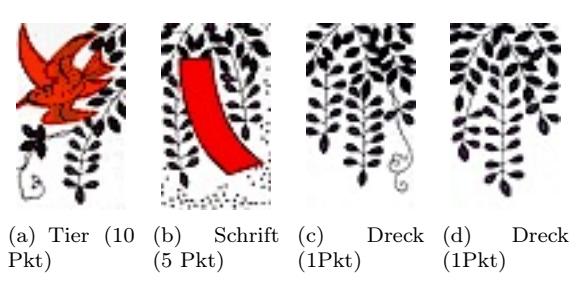


Abbildung 4: April / Wisteria

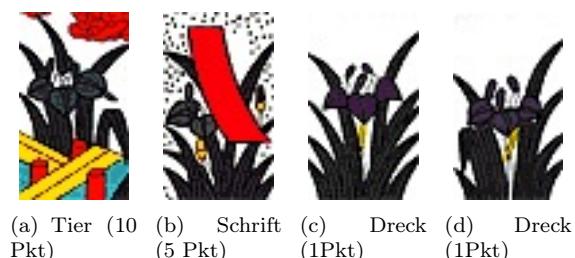


Abbildung 5: Mai / Iris

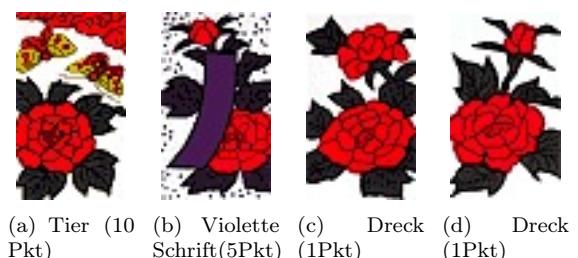


Abbildung 6: Juni / Pfingstrose

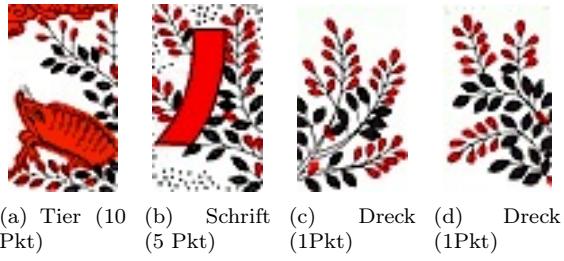


Abbildung 7: Juli / Busch Klee

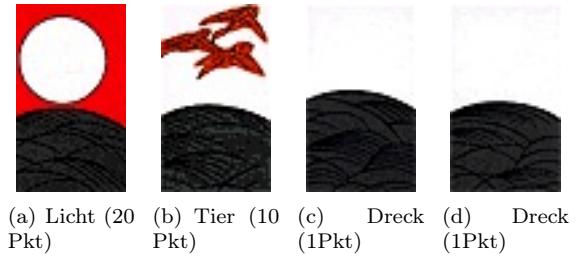


Abbildung 8: August / Pampas Gras

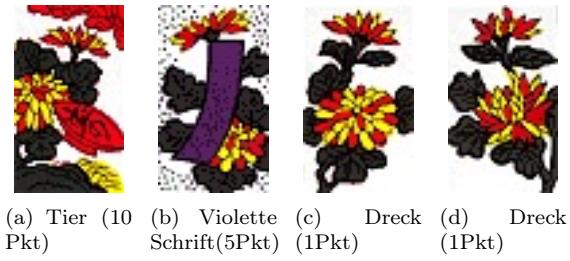


Abbildung 9: September / Chrysantheme

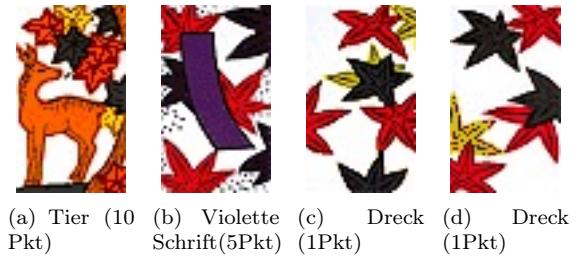


Abbildung 10: Oktober / Herbst Laub

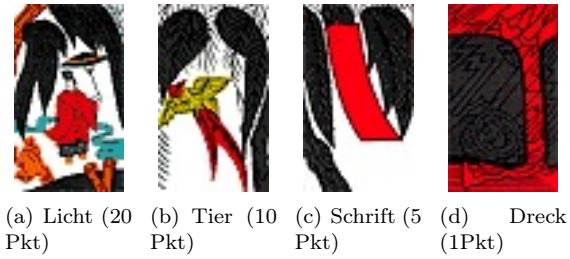


Abbildung 11: November / Weide

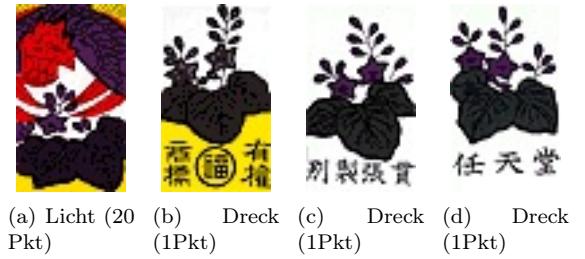


Abbildung 12: Dezember / Paulownia

4 Die Regeln von Koi Koi

4.1 Eckdaten

- Ab 8 Jahren
- 2 - 4 Spieler
- Dauer: 15 min - 1 Stunde

4.2 Ablauf

Zuerst wird der Geber (Oya) bestimmt. Hierfür zieht jeder Spieler eine Karte vom Stoss und derjenige mit dem niedrigsten Monat ist Geber. Dieser teilt nun, bei sich beginnend, die Karten aus (die Anzahl variiert nach Teilnehmer) und legt eine gewisse Anzahl an Karten offen in die Mitte.

Anzahl der Karten:

- Zwei Spieler: Jeder erhält 8 Karten und 8 Karten liegen offen in der Mitte
- Drei Spieler: Jeder erhält 7 Karten und 6 Karten liegen offen in der Mitte
- Vier Spieler: Jeder erhält 5 Karten und 6 Karten liegen offen in der Mitte

Der Geber beginnt und er muss eine seiner Karten in die Mitte legen. Wenn sich eine gleichen Monats unten befindet darf er sich beide karten nehmen und neben sich offen hinlegen. Wenn sich keine passende unten befindet bleibt sie unten und damit im Spiel. Danach zieht er eine Karte vom Stapel und legt sie wieder in die Mitte, es folgt das selbe Prozedere wie bei seiner eigenen Karte. Somit kann man im besten Fall 4 Karten bekommen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Man gewinnt ein Spiel indem die Karten die neben einem offen liegen eine Kombination erfüllen. Wenn sie das tuen kann man am Ende seines Zuges aufhören oder weiter spielen um mehr Punkte zu machen. Für letzteres muss der Spieler laut und deutlich "Koi Koi" rufen (daher der Name). Seine Punkte verdoppeln sich dadurch bei der nächsten Siegesgelegenheit.

Ein Bsp:

Spieler 1 könnte mit 2 Pkt aufhören. Er sagt "Koi Koi" und das Spiel geht regulär weiter. Wenn Spieler 1 eine weitere Kombination schafft die 1 Pkt wert ist, kann er mit 6 Pkt aufhören $[(2+1)*2]$ oder noch einmal "Koi Koi" rufen. Macht er wieder einen Punkt mehr kann er mit 16 Punkten aufhören $[(2+1+1)*2*2]$. Spieler 1 beschliesst aufzuhören. Die Runde ist zu Ende.

Wenn der Geber gewonnen hat bleibt er Geber. Ansonsten ist der nächste Spieler rechts von ihm der neue Geber.

Das Spiel ist nach 12 Runden zu Ende und derjenige mit den meisten Punkten hat gewonnen.

4.3 Punkte rechnung

Wie oben erwähnt verdoppeln sich für jedes "Koi Koi" die Punkte eines Spielers im Falle eines Sieges. Diese Regeln besitzt nun zwei Erweiterungen. Wenn ein Spieler mehr als 7 Punkte bekommt verdoppeln sich seine Punkte damit noch einmal !

Ein Bsp:

Spieler 1 kann das Spiel mit 4 Punkten beenden. Er ruft "Koi Koi" und es wird weitergespielt. Danach macht Spieler 1 noch einmal 4 Punkte, er erhält somit 32 Punkte $[(4+4)*2(\text{durch Koi Koi})*2(\text{Durch Erreichen über 7 Punkte, ohne Verdopplung})]$. Spieler 1 hört auf.

Die anderen Spieler sind nicht handlungsunfähig. Wenn ein Spieler "Koi Koi" ruft und ein anderer aber danach aufhört verdoppeln sich die Punkte des Gewinners !!! Somit erhöht jedes "Koi Koi" den allgemeinen Multiplikator und die Einsätze steigen.

Ein Bsp:

Spieler 1 hat insgesamt 4 Punkte und 2 mal Koi Koi gerufen. Spieler 2 kann mit 3 Punkten gewinnen und hört auf. Damit bekommt er für diese Runde 12 Punkte. $[3*2*2]$

4.4 Gewinn Kombinationen

Hier eine Liste der Gewinnkombinationen und deren Punkte Wertigkeiten:

Name	Punkte	Erklärung
Kasu	1	10 Dreck Karten. Für jede weitere Dreck Karte erhält man 1 Pkt zusätzlich
Tan	1	5 Fahnen, egal welcher Farbe, für jede weitere Farbe 1 Pkt zusätzlich
Tane	1	5 verschiedene Tierkarten. Für jedes weitere Tier +1 Pkt
Sankoe	5	3 Lichter excl November Licht
Aotan	5	Alle 3 purpurnen Fahnen, Jede weitere Fahnen +1 Pkt
Akatan	5	Alle 3 Fahnen mit Schrift, Jede weitere Fahnen +1 Pkt
Hanami-zake	5	Die Sake Schale und das März Licht
Tsukimi-zake	5	Die Sake Schale und das August Licht
Inoshikachoe	5	Man besitzt das Reh, das Wildschwein und die Schmetterlinge, Jedes weitere Tier +1 Pkt
Ame-Shikoe	7	4 Lichter incl November Licht
Shikoe	8	4 Lichter excl November Licht
Gokoe	10	Alle 5 Lichter
Akatan	10	Alle 3 purpurnen Fahnen und Alle 3 Fahnen mit Schrift, Jede weitere Fahnen +1 Pkt

Es gibt zwei Situationen wo einer der Spieler gleich zu Beginn gewinnt. Diese gelten aber nur bei einem Spiel mit 2 Spielern.

Name	Punkte	Erklärung
Teshi	6	Alle 4 Karten eines Monats auf der Start-Hand
Kuttsuki	6	4 Monats Päärchen auf der Start-Hand

In diesen Fällen ist die Runde beendet und es wird neu gemischt.

4.5 Anmerkungen

- Wenn ein Spiel ohne Gewinner ausgeht bekommt kein Spieler Punkte.
- Die Sake Schale ist zeitgleich ein Tier und eine Dreck Karte (Daher aufpassen bei der

Punkte Rechnung)

- Die Anzahl an Runden ist nicht fix vorgegeben und obliegt jeweils den Spielern. Klassisch werden 12 Monate aka 12 Runden gespielt
- Liegen drei Karten eines Monats in der Mitte bekommt derjenige mit der 4ten Karte alle 4 Karten
- Liegen alle 4 Karten eines Monats in der Mitte wird neu gemischt
- Wenn bei 3 bzw 4 Spielern, jemand 4 Karten eines Monats bekommen hat wird neu gemischt