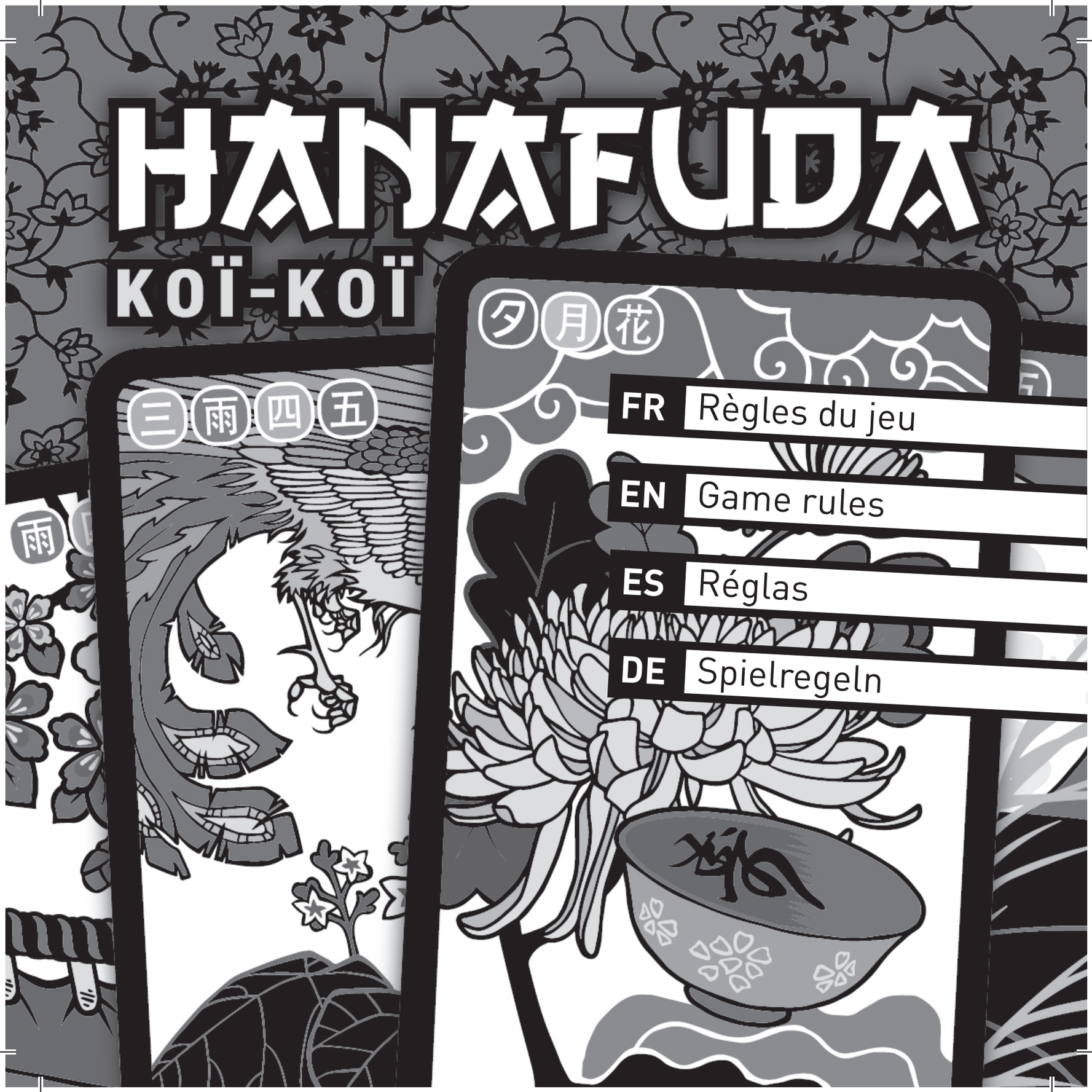
HANAFUDA

KOÏ-KOÏ



FR Règles du jeu

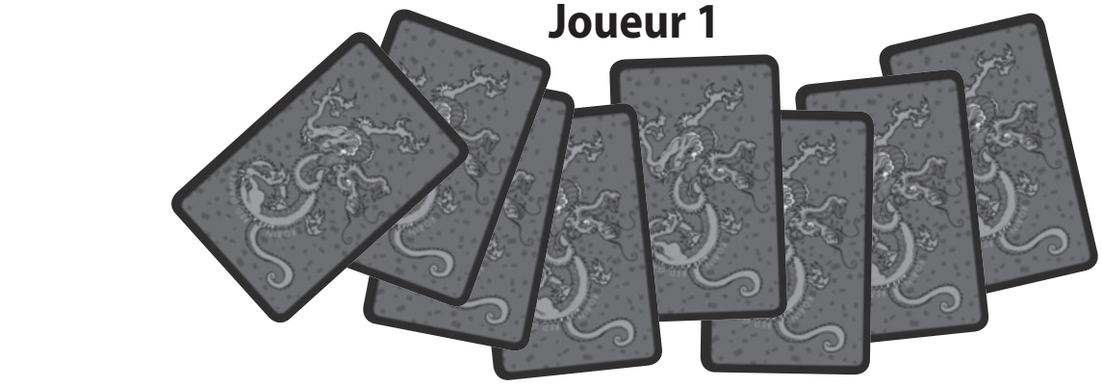
EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

2

Joueur 1



Joueur 2

Jeu de cartes traditionnel et populaire japonais, baptisé « Jeu des fleurs », s'inspirant symboliquement des 4 merveilles de la nature, associées à chaque mois de l'année : fleur, animal légendaire, carte de la saison, rubans de vœux traditionnels au Japon.

Règle du jeu

L'***Hanafuda Koï Koï*** peut se jouer à partir de 6 ans, si l'enfant est accompagné d'un adulte pour l'apprentissage du jeu.

But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées *Yaku*. Lorsqu'un *Yaku* est réalisé, le joueur peut choisir de stopper la manche et gagner les points correspondants, ou dire *Koï Koï* pour poursuivre la manche et tenter de gagner plus de points, au risque de perdre si son adversaire réalise un *Yaku* avant lui.

Préparatif

Mélanger les cartes. Jouer la partie face à face, en 6 ou 12 manches (1 manche pour 1 mois de l'année), dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de débuter le jeu, choisir l'*Oya* (le Parent), le premier donneur du jeu. Pour ce faire, chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui a tiré la carte la plus proche du mois de janvier devient l'*Oya*. En cas d'égalité, retirer une carte.

La distribution des cartes s'effectue en 2 temps. L'*Oya* distribue 4 cartes faces cachées à chaque joueur, puis en pose 4, côte à côte, faces visibles au centre de la table. Il renouvelle cette action une fois. Chaque joueur doit avoir 8 cartes en main. Les 8 cartes situées au centre de la table forment le *Ba* (Rivière). La pioche est constituée avec les cartes restantes (***Cf. Page 2***).

4 • Règles du jeu

Avant que chaque joueur ne regarde ses cartes, le joueur adverse peut demander à l'*Oya* de prendre son jeu sans que ce dernier ne puisse refuser. Les deux joueurs échangent alors leurs cartes.

Chaque joueur examine ses cartes

1 - Si un joueur possède 4 cartes du même mois *Teshi* ou 4 paires de cartes *Kuttsuki* (1 paire correspond à 2 cartes du même mois), il gagne automatiquement la manche et 6 points, sans que celle-ci ne soit jouée. Le joueur devient l'*Oya* et redistribue les cartes,

2 - Si 4 cartes du même mois *Teshi* ou 4 paires de cartes *Kuttsuki* sont dans le *Ba*, la manche est annulée. L'*Oya* redistribue les cartes.

L'*Oya* débute la manche.

Pour les manches suivantes, le gagnant devient l'*Oya*.

Déroulement

Chaque joueur doit assembler des combinaisons de cartes, appelées *Yaku*, plus rapidement que son adversaire. Chaque combinaison rapporte des points au joueur (cf. carte aide de jeu et description).

Chaque joueur effectue, à tour de rôle, les 2 actions suivantes :

1 - Capturer une carte du *Ba* :

Le joueur sélectionne une carte de sa main pour l'assembler par paire, avec une carte du *Ba* correspondante au même mois. Il réalise une capture en superposant sa carte et celle du *Ba* (***Cf. Page 23/a***) puis, place les 2 cartes, faces visibles, devant lui, en les classant selon les combinaisons *Yaku* envisagées (***Cf. Page 23/b***). Si aucune carte du *Ba* ne correspond à un mois qu'il a dans sa main, le joueur choisit l'une de ses cartes et la pose dans le *Ba*, face visible.

A tout moment, chaque joueur doit pouvoir avoir connaissance des *Yaku* en préparation chez son adversaire, afin d'adapter sa stratégie de jeu.

2 - Piocher une carte :

Dans tous les cas de figure, après avoir réalisé cette première action, le joueur tire une carte dans la pioche. Si elle correspond à une carte présente dans le *Ba*, il capture la paire de cartes et la pose devant lui face visible (idem que ci-dessus). Si elle ne correspond à aucune carte, le joueur la pose dans le *Ba* et c'est au tour de l'autre joueur de jouer.

Dans les 2 cas :

Lorsque 2 cartes du même mois sont dans le *Ba*, le joueur choisit la carte la plus avantageuse à capturer pour tenter de réaliser une combinaison *Yaku*.

Lorsque 3 cartes du même mois sont dans le *Ba*, et qu'un joueur possède ou pioche la 4e carte, il peut capturer les 4 cartes d'un seul coup (on applique la règle *Hiki*, la règle du mois). Le joueur détenant un *Hiki* n'est pas obligé de le déclarer, sauf si un autre joueur tente de capturer l'une des cartes avec le *Gaji* (***Cf. utilisation du Gaji***).

Les combinaisons *Yaku* (bonus)

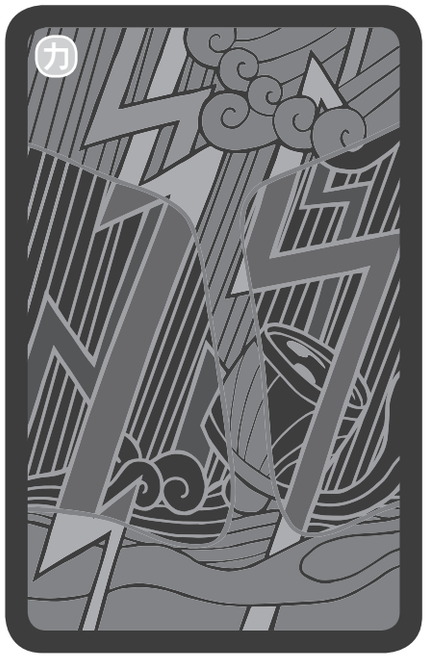
Chaque carte possède une ou plusieurs pastilles de couleurs différentes (agrémentées chacune d'un symbole) afin d'aider chaque joueur à composer ses *Yaku*. Il y a 12 *Yaku* possibles dans le jeu, donc 12 pastilles de couleurs différentes. Chaque *Yaku* possède un nombre précis de points et de cartes. Certains *Yaku* donnent également des points additionnels s'ils sont complétés avec des cartes supplémentaires. Chaque carte supplémentaire ajoutée à un précédent *Yaku* donne lieu à un nouveau *Yaku*.

Règles optionnelles

La Triade

Si un joueur effectue les *Yaku les* ***Trois Tanzaku Bleus*** et *les* ***Trois Tanzaku Rouges***, il gagne 3 points supplémentaires.

La carte *Gaji* (carte foudre)



Cette carte est présente dans le mois de novembre.

1 - Si le *Gaji* est dans le *Ba* : un joueur peut la capturer avec une carte du même mois.

2 - Si le *Gaji* est dans la main d'un joueur : la carte peut être utilisée comme joker pour capturer n'importe quelle carte du *Ba*. Dans ce cas, conservez le *Gaji* jumelé avec la carte capturée, car toutes les cartes (du même mois que celle qui a été capturée) restantes dans le *Ba* à la fin du jeu seront remises au joueur détenteur de cette carte. Le *Gaji* ne peut pas être utilisé comme joker si une carte du mois de novembre a déjà été jouée par un autre joueur.

Fin de manche

La manche se termine lorsqu'un joueur réalise un *Yaku* (bonus).

Il décide alors de poursuivre la manche en annonçant *Koï Koï* ou de l'arrêter en annonçant *Game*.

Si le joueur décide de poursuivre la manche et qu'il fait un second *Yaku*, son score de base sera doublé.

S'il relance une deuxième fois et fait un troisième *Yaku*, son score final sera triplé et ainsi de suite.

Toutefois, si son adversaire remporte un *Yaku* avant lui, le score du premier joueur est annulé et ce sont les points du second joueur qui sont doublés car il a réalisé un contre.

Lorsqu'un joueur remporte un ou plusieurs *Yaku* totalisant 7 points ou plus, son score est doublé.

Seul le premier des 2 joueurs qui arrête le tour gagne des points.

Si les joueurs n'ont plus de cartes à jouer et qu'aucun *Yaku* n'a été fait depuis la dernière relance, la manche s'achève et il y a match nul. Aucun point n'est marqué (les *Yaku* constitués sont perdus), l'*Oya* reste le même. Pour que les points soient comptabilisés, il faut obligatoirement finir la manche sur un *Yaku*.

Lorsqu'un joueur déclare la manche finie après avoir posé son *Yaku*, on comptabilise les points. Toutes les combinaisons *Yaku* peuvent s'additionner entre elles. Le gagnant devient l'*Oya*, qui redistribue les cartes. Une nouvelle manche commence.

Fin de partie

Lorsque toutes les manches sont terminées, le total de chaque joueur est comptabilisé. Le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.

EN 8 • Game rules

Popular and traditional cardgame from Japan, Hanafuda or Game of flowers *is symbolically inspired by four Nature´s Wonders. It is associated with each month of the year and represented by flowers, seasons, legendary animals and traditional japanese wishes ribbons.*

Games rules

The ***Hanafuda*** can be played from 6 years if the child is accompanied by an adult to learn the game.

Goal of the game

Record the highest number of points by forming combinations of cards named *Yaku*. When a *Yaku* is made, the player can choose to stop the round and gain the corresponding points, or say *Koi Koi* to continue the round and try to gain more points, at risk of losing if his opponent makes a *Yaku* before him.

Preparation

Shuffle the cards. Play the game face to face, 6 or 12 rounds (one round for one month of the year), play clockwise.

Before starting the game, choose the *Oya* (Parent), the first dealer of the game. To select him, each player draws a card. The player who drew the nearest card from January becomes the *Oya*. In case of equality, draw again.

The distribution of cards is done in 2 steps. The *Oya* distributes 4 cards face down to each player and then pose 4, side by side, face up in the center of the table. He repeats this action once. Each player must have 8 cards. The 8 cards located, now, in the center of the table form the *Ba* (River). A deck is made with the remaining cards (***See page 2***).

Before both players look at their cards, the opponent may ask the *Oya* to exchange his game with him. The *Oya* cannot refuse.

Both players examine their cards.

1 - If a player has 4 cards of the same month *Teshi* or 4 pairs of cards *Kuttsuki* (1 pair is two cards of the same month), he automatically wins the round and 6 points, without playing it. The player becomes the *Oya* and redistributes the cards.

2 - If 4 cards of the same month *Teshi* or 4 pairs of cards *Kuttsuki* are in *Ba*, the round is canceled. The *Oya* redistributes the cards.

The *Oya* starts again the round.

For subsequent rounds, the winner becomes the *Oya*.

Development

The players must assemble combinations of cards, called *Yaku*, faster than their opponent. The players gain points for each combination they have assembled (***see Player Aid card and description***).

Each player makes, in turn, the following two actions:

1 - Capture a card from the *Ba*:

The player selects one card from his hand to assemble in pair, with a card from the *Ba* corresponding to the same month. He puts his card over the card in the *Ba* (***See page 23/a***), takes both cards and then places the 2 cards face up in front fo him, sorting them for a considered *Yaku* combination (***See page 23/b***). If there is no match between the *Ba* and his hand, the player must select one of his cards and lay it in the *Ba*, face up.

At any time, each player must be aware of the *Yaku* in preparation by his opponent, to adapt its own game strategy.

2 - Draw a card:

In any case, after completing the first action, the player draws one card from the deck. If this card can be paired with one card in the *Ba*, he captures the pair of cards and places them face up in front of him (same as above). If this card does not match with any card in the *Ba*, then the player lays it in the *Ba* and the other player takes its turn.

In two cases:

When 2 cards are from the same month in the *Ba*, the player chooses the most advantageous card to capture to try to complete a *Yaku* combination.

When 3 cards are of the same month in the *Ba*, and a player has or draws the fourth card, he can capture the 4 cards at once (here the rule of *Hiki* apply, the rule of the month). The player with a *Hiki* is not required to declareit, unless his opponent tries to capture one of the cards with the *Gaji* (see use of *Gaji*).

Combinations *Yaku* (bonus)

Each card has one or more tabs of different colours (each with a symbol) to help each player to compose his *Yaku*. There are 12 possible *Yaku* in the game, so 12 tabs of different colours. Each *Yaku* has a specific number of points and card to be valid. Some Yaku also give extra points if they have additional cards.

Optional Rules

The Triad

If a player makes the *Yaku* ***3 blue Tanzaku*** and ***3 red Tanzaku***, he gainss 3 extra points.

The *Gaji* card (lightning)

This card is in the month of November.

1 - If the *Gaji* is in the *Ba*: a player can capture with a card of the same month.

2 - If the *Gaji* is in a player's hand: the card can be used as a wildcard to capture any card in the *Ba*. In this case, keep the *Gaji* paired with the captured card because all the cards (from the same month of the captured card) remaining in the *Ba* at the end of the round will be awarded to the holder of this card. The *Gaji* cannot be used as a wildcard if a card of November has already been played by the other player.

End of round

The round can end when a player makes a *Yaku* (bonus).

He then decides to continue the round by announcing *Koi Koi* or stop it announcing *Game*.

If the player decides to continue the round and he makes a second *Yaku*, the base score will be doubled.

If he raises a second time and makes a third *Yaku*, the final score will be tripled, and so on.

However, if his opponent makes a *Yaku* before him, the score of the first player is canceled and the points of the second player are doubled.

When a player gains 7 or more points with one or more *Yaku*, the score is doubled.

Only the player who stops the round gains points.

If players have no more cards to play and no *Yaku* has been done since the last raise, the round ends and there is a draw. No points are scored (made *Yaku* are lost), the *Oya* is the same player.

To record point, it is mandatory to finish the round on a *Yaku*.

When a player declares the round finished after making his *Yaku*, points are counted. All *Yaku* combinations are added. The winner becomes the *Oya*, which redistributes the cards. A new round begins.

Endgame

When all rounds are completed, the final winner is the one who recorded the highest number of points.

Juego popular y tradicional japonés, Hanafuda o «Juego de las flores»*, inspirado simbólicamente en 4 maravillas de la naturaleza, asociadas a cada mes del año y representadas de flores, temporadas, animales legendarios y cintas tradicionales de votos japonés.*

Réglas

El ***Hanafuda*** puede jugarse a partir de 6 años si el menor está acompañado de adultos por un juego de aprendizaje.

Objetivo del juego

Anotar el número más alto de puntos formando combinaciones ganadoras de cartas llamadas *Yaku*. Cuando se hace un *Yaku*, el jugador puede optar por dejar la ronda y ganar los puntos correspondientes, o decir *Koi Koi* para continuar la ronda y tratar de ganar más puntos, con el riesgo de perderlos si el oponente hace un *Yaku* ante él.

Preparación

Mezcla las cartas. Juega la ronda cara a cara, 6 o 12 rondas (una ronda por cada mes del año), en el sentido de las agujas del reloj.

Antes de comenzar el juego, elige el *Oya* (Padre), el primer donante del juego. Para hacer esto, cada jugador toma una carta. El jugador que se acercó mas al mes de enero se convierte en el *Oya*. En caso de igualdad, los jugadores toman otra carta.

La distribución de las cartas se realiza en 2 etapas. El *Oya* distribuye 4 cartas boca abajo a cada jugador y luego plantea 4 cartas, lado al lado, boca arriba en el centro de la mesa. Repite esta acción una vez. Cada jugador debe tener 8 cartas. Las 8 cartas situadas en el centro de la mesa forman el *Ba* (Río). Una pila está hecha con las cartas restantes (***Ver página 2***).

Antes que cada jugador mira sus cartas, el oponente puede pedir al *Oya* de cambiar su juego con él sin que este último no puede negarse. Ambos jugadores intercambian sus cartas.

Cada jugador examina sus cartas.

1 - Si un jugador tiene 4 cartas del mismo mes *Teshi* o 4 pares de cartas *Kuttsuki* (1 par son dos cartas del mismo mes), gana automáticamente la ronda y 6 puntos, sin jugarla. El jugador se convierte en el *Oya* y redistribuye las cartas por la proxima ronda.

2 - Si 4 cartas del mismo mes *Teshi* o 4 pares de cartas *Kuttsuki* están en el Ba, la ronda se cancela. El *Oya* redistribuye las cartas.

El *Oya* inicia una nueva ronda.

En las siguientes rondas, el ganador se convierte en el *Oya*.

Desarrollo

Cada jugador debe hacer combinaciones de cartas, llamadas *Yaku*, más rápido que su oponente. El jugador gana puntos por cada combinación (ver la carta de ayuda y descripción).

Cada jugador hace, a su vez, las dos acciones siguientes:

1 - Capturar una carta en el *Ba*:

El jugador elige una carta de su mano para montar en pares con una carta en el *Ba* correspondiente al mismo mes. La captura se hace poniendo su carta sobre una carta en el *Ba* (***Ver página 23/a***) y luego coloqua las 2 cartas boca arriba frente a él, ubicándose siguiendo como las combinaciones *Yaku* consideradas (***Ver página 23/b***). Si ningúna carta en el *Ba* es igual a un mes que tiene en su mano, el jugador

elige una de sus cartas, y la pone en el *Ba*, boca arriba.

En cualquier momento, cada jugador debe ser consciente de los *Yaku* que está preparando su oponente, para adaptar su estrategia de juego

2 – Tomar una carta:

En cualquier caso, después de completar la primera acción, el jugador toma una carta de la pila. Si la carta coincide con una una carta en el *Ba*, captura el par de cartas y las coloca boca arriba delante (igual al anterior). Si no coincide con ninguna carta, el jugador la pone en el *Ba* y es el turno del otro jugador.

En dos casos:

Cuando hay 2 cartas del mismo mes en el *Ba*, el jugador elige la más ventajosa para él y la captura para tratar de lograr una combinación *Yaku*.

Cuando hay 3 cartas del mismo mes en el *Ba*, y un jugador tiene la cuarta carta. El puede capturar las 4 cartas de una vez (se aplica aquí la regla *Hiki*, la regla del mes). El jugador que tenga un *Hiki* no está obligado a declarar, a menos que otro jugador trata de capturar una de las cartas con el *Gaji* (ver uso de *Gaji*).

Combinaciones *Yaku* (bonus)

Cada carta tiene una o más lengüetas de diferentes colores (cada una adornada con un símbolo) para ayudar a cada jugador para componer su *Yaku*. Hay 12 posibles *Yaku* en el juego, entonces hay 12 lengüetas de diferentes colores. Cada *Yaku* tiene un número específico de puntos y de cartas. Algunos *Yaku* también dan puntos extra si se complementan con cartas adicionales.

Reglas Opcionales

La tríada

Si un jugador hace los *Yaku* ***3 Tanzaku Azul*** y ***3 Tanzaku Rojo***, obtiene 3 puntos adicionales.

La carta *Gaji* (rayos)

Esta carta es en el mes de noviembre.

1 - Si el *Gaji* está en el *Ba*: un jugador puede capturarla con una carta del mismo mes.

2 - Si el *Gaji* está en la mano de un jugador: la carta se puede utilizar como comodín para capturar cualquiera carta en el *Ba*. En este caso, hay que mantener el *Gaji* junto con la carta capturada porque todas las cartas restantes en el *Ba* (el mismo mes en que fue capturado) al final de la ronda seran ganadas por el jugador titular de la carta. El *Gaji* no se puede utilizar como un comodín si una carta de noviembre fue jugada por otro jugador.

Fin de la ronda

La ronda se (puede)termina cuando un jugador hace un *Yaku* (bonus).

Entonces él decide continuar la ronda con el anuncio de *Koi Koi* o dejar la ronda anunciando *Game*.

Si el jugador decide continuar la ronda y hace un segundo *Yaku*, la puntuación total se duplicará.

Si el jugador decide continuar una segunda vez y hace un tercero *Yaku*, la puntua-

ción final se triplicará, y así sucesivamente.

Sin embargo, si su oponente gana un *Yaku* antes de él, la puntuación del primero jugador se cancela y son los puntos del segundo jugador que se duplican.

Cuando un jugador gana 7 o más puntos con uno o más *Yaku* , la puntuación se duplica.

Sólo uno de los jugadores gana puntos.

Si los jugadores no tienen más cartas para jugar y no *Yaku* se ha hecho desde el último anuncio, la ronda se termina y hay un empate. Los puntos no son anotados (losYaku hecho se pierden), el *Oya* se queda el mismo. Es obligatorio terminar con un *Yaku* para contar los puntos.

Cuando un jugador declara terminada la ronda después de hacer un *Yaku*, se cuentan los puntos. Todas las combinaciones de *Yaku* se agregargan. El ganador se convierte en el *Oya*, que redistribuye las cartas. Comienza una nueva ronda.

Fin del juego

Cuando todas las rondas se han completado, hay que contar el total y el ganador es el que registra el mayor número de puntos.

DE 18 • Spielregeln

Beliebtes traditionelles japanisches Kartenspiel, auch als Blumenspiel bekannt. Die Symbolik des Spiels findet sein Anleihen in 4 Naturwundern, die jedem Monat eines Jahres zugeordnet sind (Blume, Fabelwesen, Jahreszeit, Wunschband)

Spiekregeln

Kinder können ab 6 Jahre ***Hanafuda*** spielen. Anfangs ist eine Hilfestellung durch einen Erwachsenen sinnvoll.

Ziel des Spieles

Durch Bonuskombinationen (*Yaku* genannt) die meisten Punkte zu gewinnen. Wenn ein Spieler ein *Yaku* erreicht hat, ist das Spiel unterbrochen. Der Spieler muss entweder die entsprechende Punkte des *Yaku* gutgeschrieben und die Runde ist beendet oder *Koi Koi* rufen und das Spiel geht weiter. Sollte jetzt der andere Spieler ein *Yaku* erreichen, verliert der Erste alles.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Die Mitspieler sitzen sich gegenüber. Sie vereinbaren ob sie 6 oder 12 Runden Spielen. (1 Runde = 1 Monat). Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Erst wird der Geber bestimmt. Jeder Mitspieler zieht aus dem Kartenstapel eine beliebige Karte. Wer die Karte aus dem frühesten Monat des Jahres gezogen hat, teilt die Karte aus. Bei Gleichstand wird erneut gezogen.

Der Geber verteilt vier Karten an jeden Spieler, legt vier Karten offen in die Tischmitte und tut das alles ein zweites Mal. Jeder Spieler bekommt verdeckt acht Karten, acht Karten liegen offen auf der Tischmitte und bilden den Fluss (*Ba* genannt). Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt (***Siehe 2***).

Bevor die Spieler ihre Karten ansehen, darf der Gegner die Karten des Gebers einfordern. Dieser kann nicht ablehnen und die Spieler wechseln ihre Karten.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf :

Sollte ein Spieler die vier Karten eines Monates haben (*Teshi*) oder vier Paare – ein Paar bedeutet zwei Karten des gleichen Monates - (*Kuttsuki*), gewinnt er automatisch die Runde und somit 6 Punkte. Es wird nicht weitergespielt und der Gewinner wird der neue Geber.

Sollten die vier Karten eines Monates (*Teshi*) oder die vier Paare (*Kuttsuki*) im *Ba* liegen, fällt die Runde aus. Der Geber teilt noch einmal aus.

Der Geber fängt die Runde an.

Danach wird der Gewinner der neue Geber.

Spielablauf

Jeder Spieler muss Bonuskombinationen (*Yaku*) schneller als sein Gegner sammeln. Jede Kombination bringt dem Spieler Punkte (Siehe Übersichtskarten).

Abwechselnd führen beide Spieler die zwei weiteren Aktionen durch :

1. Eine Karte des Flusses nehmen :

Wenn eine der aufgedeckten Karten aus dem gleichen Monat ist wie eine Karte, die ein Spieler auf der Hand hält (***siehe 23/a***), darf dieser Spieler sie nehmen und beide Karten offen vor sich auf den Tisch legen (***siehe 23/b***). Sie werden durch vorhandene Bonuskombinationen geordnet und müssen jederzeit für alle sichtbar bleiben.

Ist keine Karte des gleichen Monats im Fluss, legt der Spieler eine seiner Karten zu den aufgedeckten in der Tischmitte.

2. Eine Karte aufnehmen :

Danach muss der Spieler die oberste Karte vom Stapel aufnehmen und sie auf den Tisch legen. Sollte sie zu einer der Karten des Flusses passen, darf er sie nehmen und beide offen vor sich legen (siehe oben). Sonst bleibt sie bei den anderen. Dann ist der andere Spieler an der Reihe.

In beiden Fällen :

Wenn zwei Karten des selben Monats im Fluss liegen, wählt der Spieler die Vorteilhafteste für die *Yaku*, die er vor hat.

Wenn drei Karten eines Monats aufgedeckt sind, kann der Spieler, der die vierte Karte dieses Monats hat, alle drei an sich nehmen. (*Hiki*- oder Monatsregel). Der Spieler muss dies nicht anmelden, es sei denn, der andere versucht eine dieser Karten mit dem *Gaji* zu nehmen (siehe *Gaji* unten).

Die Bonuskombinationen

Jede Karte besitzt eine oder mehrere Farbpunkte, um den Spielern zu helfen, ihre *Yaku* zu bilden. Es gibt elf verschiedene *Yaku* im Spiel (also elf Punkte verschiedener Farben), jeder Spieler braucht eine bestimmte Kartenanzahl und bringt eine bestimmte Punktezahl mit. Manche *Yaku* bringen mehr Punkte, wenn sie mit zusätzlichen Karten ergänzt werden.

Zusatzregeln

Die Triade

Sollte ein Spieler die beiden *Yaku* ***die drei blauen Fahnen*** und ***drei roten Fahnen*** gesammelt haben, bekommt er drei weitere Punkte.

Die *Gaji*karte (Blitzkarte)

Diese Karte gehört zu dem Monat November.

1 - Ist sie im Fluss: ein Spieler darf sie mit einer anderen Karte desselben Monats nehmen.

2 - Hat ein Spieler sie auf der Hand, kann sie als Joker benutzt werden um eine beliebige Karte vom Fluss zu nehmen. In diesem Fall verbleibt die *Gaji*karte mit der anderen und alle Karten des Flusses werden vom Spieler am Ende der Runde aufgenommen. Die *Gaji*karte kann aber nicht als Joker benutzt werden, wenn der andere Spieler schon eine Novemberkarte gespielt hat.

Ende einer Runde

Die Runde endet wenn ein Spieler ein *Yaku* durchführt.

Er entscheidet sich entweder, weiterzuspielen, dann sagt er *Koi-Koi* oder die Runde zu beenden, dann sagt er *Game*.

Sollte er sich fürs Weiterspielen entscheiden und ein zweites *Yaku* sichern, werden die Punkte verdoppelt.

Er kann sogar ein zweites Mal *Koi-Koi* rufen, die Punkte werden verdreifacht und so weiter.

Wenn jedoch nach der ersten Unterbrechung der andere Spieler ein *Yaku* erreicht, sind seine Punkte verdoppelt und der Erste verliert alles.

Wenn ein Spieler ein oder mehrere *Yaku*, die sieben Punkte oder mehr insgesamt erreichen, durchführt, ist sein Ergebnis verdoppelt.

Wenn das passiert nach einem *Koi-Koi*Ruf vom Gegner, ist sein Ergebnis vervierfacht.

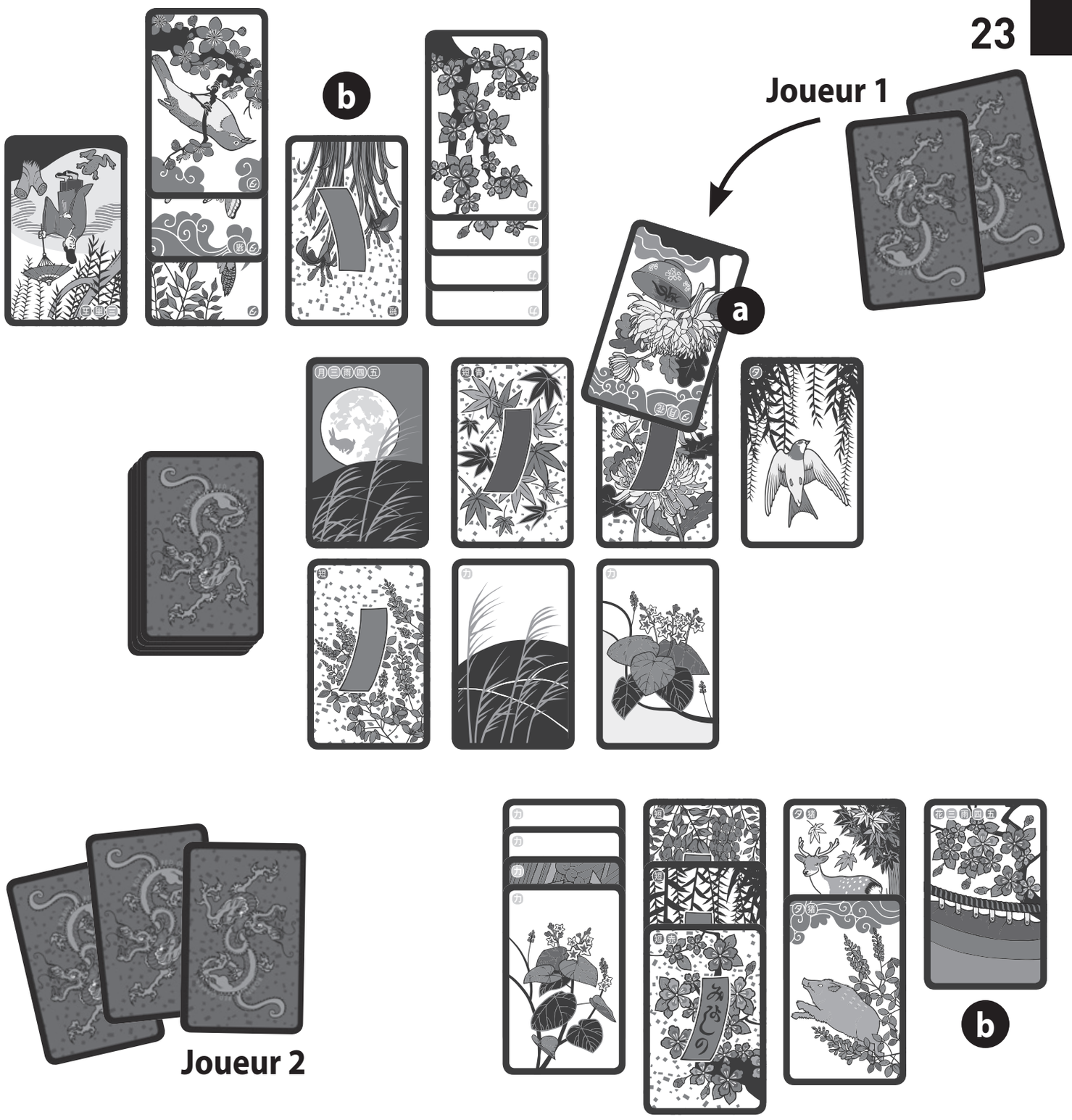
Der Spieler, der die Runde unterbricht, ist immer der Einzige, der Punkte gutschreibt.

Erfolgt nach einem *Yaku* und *Koi-Koi*Ruf kein weiteres *Yaku* und das Ziehen der letzte Karte vom verdeckten Nachziehstapel ist erreicht, ist die Runde beendet. Es gibt ein Unentschieden und keiner der Spieler bekommt Punkte. (*Yaku* sind verloren). Der Geber bleibt derselbe. Um Punkte zu sammeln, muss man unbedingt mit einem *Yaku* die Runde beenden.

Nach einem *Yaku* ohne *Koi Koi* ist die Spielrunde beendet und die Punkte werden gezählt und notiert. Verschiedene *Yaku* können sich addieren. Der Gewinner der Runde wird der neue Geber und eine weitere Runde fängt an.

Spielende

Nach sechs oder zwölf Runden, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.


Joueur 1
a
b
Joueur 2
b

力 KASU • 10/24 • 1 pt / *1 pt / 1 pto / 1 pkt*

+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

夕 TANE • 5/9 • 1 pt / *1 pt / 1 pto / 1 pkt*

+1 par carte « *animal* » additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

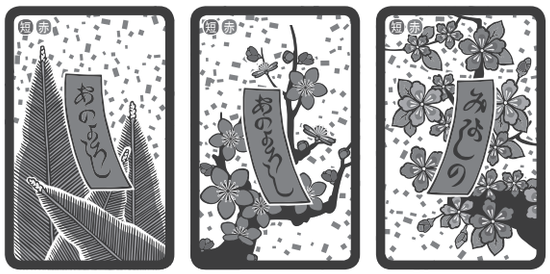
短 TAN • 5/10 • 1 pt / *1 pt / 1 pto / 1 pkt*

+1 par carte « *ruban* » additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

青 AOTAN • 3/3 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*

+1 par carte « *ruban* » additionnelle.
+1 per additionnal ribbon card.
+1 por carta cinta adicional.
+1 jede weitere Bandkarte.

赤 AKATAN • 3/3 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*



+1 par carte « *ruban* » additionnelle.
+1 per additionnal ribbon card.
+1 por carta cinta adicional.
+1 jede weitere Bandkarte.

猪 INOSHIKACHOU • 3/3 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*

+1 par carte « *animal* » additionnelle.
+1 per additionnal "animal" card.
+1 por carta "animal" adicional.
+1 jede weitere Tierkarte.

月 TSUKIMI • 2/2 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*

Carte *Lune* et *Saké* (*en regardant la Lune*).
Moon card and Saké card (Viewing the Moon).
Carta Luna y carta Saké (Mirando la Luna).
Mondkarte und Sakékarte (das Mond sehend)

花 HANAMI • 2/2 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*

Carte *Rideau* et *Saké* (*en regardant le cerisier*).
Moon card and Saké card (Viewing the Cherry Blossoms).
Carta Luna y carta Saké (Mirando el Cerezo).
Vorhangkarte und Sakékarte (das Kirschbaum sehend).

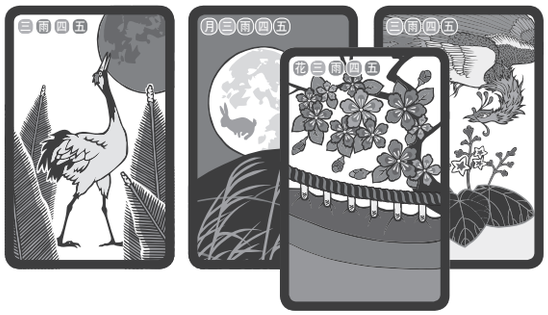
三 SANKOU • 3/5 • 5 pts / *5 pts / 5 ptos / 5 pkten*

3 cartes *Lumière*.
3 "Bright" cards.
3 cartas "Luz".
3 Lichtkarten.

雨 AME-SHIKOU • 4/5 • 7 pts / *7 pts / 7 ptos / 7 pkten*

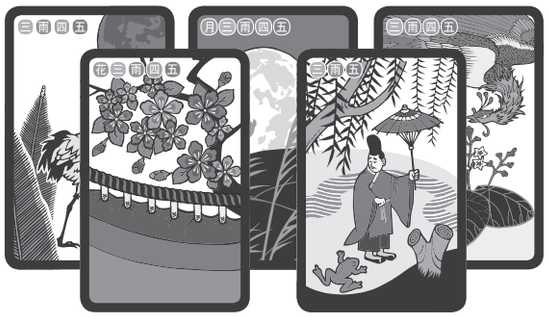
3 cartes *Lumière* AVEC l'*Homme*.
3 "Bright" WITH "Man" cards.
3 cartas "Luz" CON "hombre".
3 Lichtkarten MIT Mann.

四 SHIKOU • 4/5 • 8 pts / *8 pts / 8 ptos / 8 pkten*



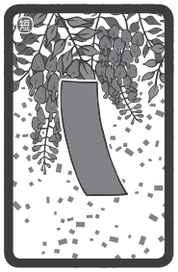
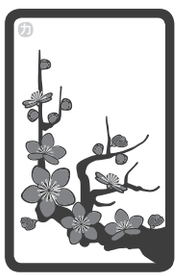
4 cartes *Lumière* SANS *Homme*.
4 "Bright" WITHOUT "Man" cards.
4 cartas "Luz" SIN "hombre".
4 Lichtkarten OHNE Mann.

五 GOKOU • 5/5 • 10 pts / *10 pts / 10 ptos / 10 pkten*



5 cartes *Lumière*.
5 "Bright" cards.
5 cartas "Luz".
5 Lichtkarten.

28 • Le Jeu / *Game / El juego / Spiel*

JANVIER *JANUARY* *ENERO* *JANUAR*	FÉVRIER *FEBRUARY* *FEBRERO* *FEBRUAR*	MARS *MARCH* *MARZO* *MÄRZ*	AVRIL *APRIL* *ABRIL* *APRIL*	MAI *MAY* *MAYO* *MAI*	JUIN *JUNE* *JUNIO* *JUNI*
					
					

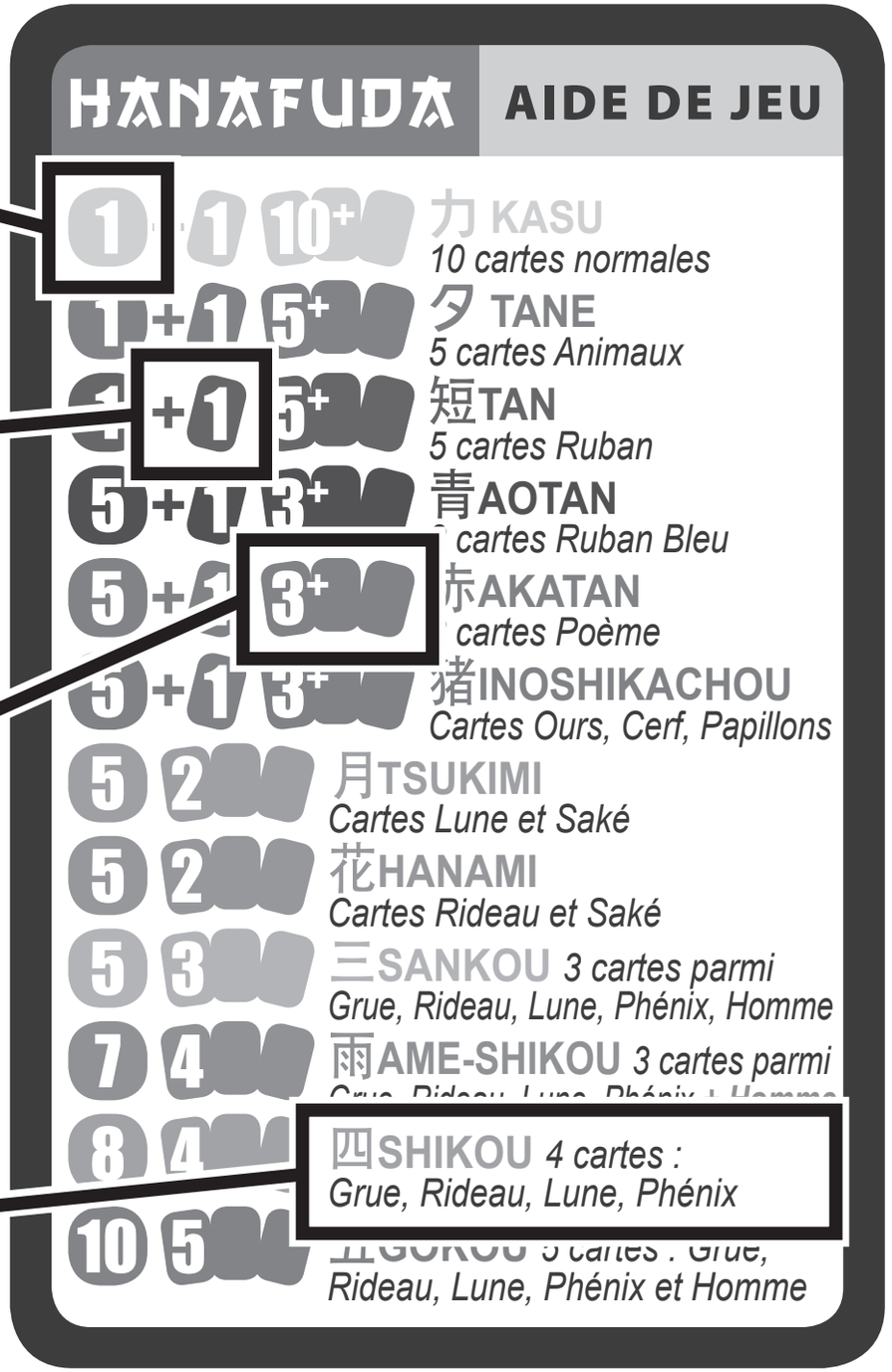
JUILLET	AOÛT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DÉCEMBRE
JULY	*AUGUST*	*SEPTEMBER*	*OCTOBER*	*NOVEMBER*	*DECEMBER*
JULIO	*AGOSTO*	*SEPTIEMBRE*	*OCTUBRE*	*NOVIEMBRE*	*DICIEMBRE*
JULI	*AUGUST*	*SEPTEMBER*	*OKTOBER*	*NOVEMBER*	*DEZEMBER*

Points gagnés.
Earned points.
Puntos ganados.
Gewonnen punkten.

+1 par carte additionnelle.
+1 per additional card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

Nombre de cartes qui compose le Yaku.
Number of cards composing the Yaku.
Numero de cartas que compone el Yaku.
Kartennummer
Inhalt in der Yaku.

Description du Yaku.
Yaku's description.
Descripción del Yaku.
Yaku Zeichen.



Jokers

Si vous perdez ou détériorez 1 ou 2 cartes,
ce jeu contient 2 *Jokers* pour les remplacer.

Ils ne sont pas utilisés dans les règles du *Koï Koï*.

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : *www.robinredgames.com*
Email : *info@robinredgames.com*

Conçu, réalisé en Corrèze (France)

LOT N° 0713

Attention. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Graphisme : Pascal Boucher
Rédactionnels : Deludis, Gēmu & Isabelle Deriche
Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)

www.robinredgames.com