

KOIKOI

EINE HANAFUDA -VARIANTE



ALLGEMEINES

KoiKoi ist ein schnelles Fangspiel mit Hanafuda Spielkarten für zwei bis vier Spieler. Es ist eines der verbreitetsten Spiele mit Hanafuda-Karten und ist nicht nur in Japan sondern auch in Korea, Taiwan und sogar auf Hawaii ein bekanntes Spiel.

DAS SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es Karten zu fangen und diese in bestimmte Kombinationen zu bringen.

DER SPIELABLAUF

KARTEN GEBEN

Zuerst wird der Geber (jap. Oya) bestimmt. Hierfür zieht jeder Spieler eine Karte vom Deck und derjenige mit dem niedrigsten Monat ist Geber. Im Fall, dass mehrere Spieler denselben niedrigsten Monat haben, wird derjenige Geber, dessen Karte die höhere Wertigkeit hat. Sollte auch dies nicht möglich sein, da zwei 1-Punkte Karten gezogen wurden, wird nochmals gezogen.

Der Geber teilt nun bei sich beginnend die Karten gegen den Uhrzeigersinn aus und legt je nach Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl an Karten offen in der Mitte aus. Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt.

2 Spieler: Jeder Spieler bekommt **verdeckt 8 Karten, 8 Karten** liegen **offen** in der Tischmitte.

3 Spieler: Jeder Spieler bekommt **verdeckt 7 Karten, 6 Karten** liegen **offen** in der Tischmitte.

4 Spieler: Jeder Spieler bekommt **verdeckt 5 Karten, 6 Karten** liegen **offen** in der Tischmitte. Außerdem spielen hier die jeweils gegenüber sitzenden Spieler als Team zusammen (Absprachen während des Spiels sind allerdings nicht erlaubt).

Die Runde wird neu gegeben und der Geber bleibt derselbe, wenn...

- alle 4 Karten eines Monats in der Mitte liegen.
- im Spiel mit drei oder vier Spielern ein Spieler alle 4 Karten eines Monats auf der Hand hat.

Im Spiel zu zweit gibt es zwei Situationen, in denen man gleich zu Beginn gewinnt. Wenn eine dieser Situationen eintritt, endet die Runde, der Spieler bekommt entsprechende Punkte und die Karten werden neu gemischt:

Alle 4 Karten eines Monats auf der Starthand: **Teshi, 6 Punkte**

4 Monatspäarchen auf der Starthand: **Kuttsuki, 6 Punkte**

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Es beginnt wie in den meisten asiatischen Spielen der Geber. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen. Zuerst muss man eine seiner Handkarten offen in die Mitte legen.

Wenn diese zum gleichen Monat gehört, wie eine der offen liegenden Karten, darf man sich beide Karten nehmen. Sollten von einem Monat drei Karten in der Mitte liegen, bekommt man mit der vierten Karte alle Karten des Monats. Passt die abgelegte Karte nicht zu einer anderen, bleibt sie offen in der Mitte liegen. Danach zieht man noch eine Karte vom Deck und legt diese nach dem gleichen Prinzip in die Mitte. Die so gefangenen Karten werden offen beim Spieler aufgelegt.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wenn die eigenen gefangenen Karten eine Kombination bilden, kann man die Runde beenden. Allerdings kann man sich auch entscheiden, anstatt mit den erzielten Punkten aufzuhören, weiterzuspielen um noch mehr Punkte zu sammeln. Dazu ruft man laut und deutlich „KoiKoi“. Dies kann auch nach Erreichen einer weiteren Gewinnkombination erneut erfolgen. Durch jeden Ruf verdoppeln sich die in der Runde gewonnenen Punkte jedes Spielers.

Sollte kein Spieler nach dem letzten Spielzug eine Kombination vervollständigen können, so endet die Runde unentschieden und kein Spieler bekommt Punkte. Dies gilt auch, wenn kein Spieler nach einem oder mehreren Koi Koi-Rufen bis zum Ende der Runde eine weitere Kombination bilden kann.

DIE PUNKTEBERECHNUNG

Der Spieler, der die Runde beendet, erhält zunächst Punkte entsprechend dem Wert seiner Kombinationen. Sollten diese Punkte 7 oder mehr betragen, so werden alle Punkte verdoppelt. Dann wird zusätzlich für jeden "Koi Koi" Ruf, egal ob vom Gewinner oder vom Gegner, ebenfalls verdoppelt.

Aufpassen bei der Punkteberechnung: Die Sakeschale ist zugleich ein Tier und eine Kasu-Karte!

Beispiel 1:

Spieler A könnte mit 2 Punkten aufhören. Er sagt "KoiKoi" und das Spiel geht regulär weiter. Wenn Spieler A eine weitere Kombination schafft, die mindestens 1 Punkt wert ist, kann er mit 6 Punkten aufhören: $[(2+1)*2]$ oder nochmals "KoiKoi" rufen. Macht er wieder 1 Punkt mehr, kann er mit 16 Punkten aufhören: $[(2+1+1)*2*2]$. Fall Spieler A beschließt aufzuhören, ist die Runde zu Ende.

Beispiel 2:

Spieler A hat insgesamt 4 Punkte und zweimal KoiKoi gerufen. Spieler B kann mit 8 Punkten gewinnen und hört auf. Damit bekommt er für diese Runde 64 Punkte:

$$[8*2*2 \text{ (für das zweimalige KoiKoi-Rufen)}*2 \text{ (durch } \geq 7 \text{ Punkte)}].$$

WEITERER SPIELVERLAUF

Wenn der Geber die Runde beendet hat, bleibt er Geber, ansonsten wird der Spieler rechts von ihm der neue Geber.

Das Spiel ist nach zwölf Runden zu Ende. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

DIE SPIELKARTEN

In Klammern wird die Wertigkeit erwähnt.

Jänner: Matsu (Pinie)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Licht (20)

Februar: Ume (Zwetschke)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

März: Sakura (Kirschblüte)



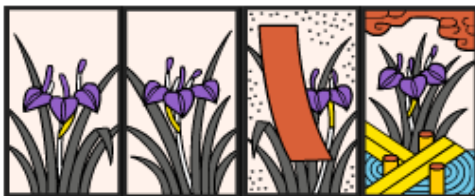
Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Licht (20)

April: Fuji (Wisteria = Blauregen)



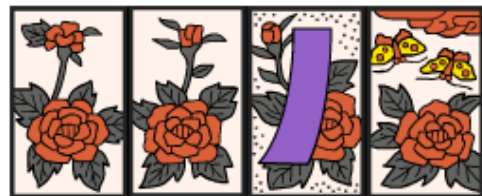
Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

Mai: Shobu (Iris = Schwertlilie)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

Juni: Botan (Pfingstrose)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

Juli: Hagi (Buschkllee)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

August: Susuki (Chinaschilf)



Kasu (1) Kasu (1) Tier (10) Licht (20)

September: Kiku (Chrysantheme)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Kasu/Tier (10)

Oktober: Momiji (Ahorn)



Kasu (1) Kasu (1) Schleife (5) Tier (10)

November: Yanagi (Weide)













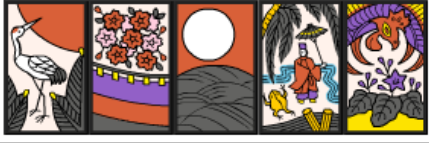
Kasu (1) Schleife (5) Tier (10) Licht (20)

Dezember: Kiri (Paulownie = Blauglockenbaum)



Kasu (1) Kasu (1) Kasu (1) Licht (20)

KOMBINATIONEN

<p>Kasu 10 Kasu-Karten</p>		<p>1 Punkt Für jede weitere Kasu-Karte 1 Punkt mehr.</p>
<p>Tane 5 Tiere</p>		<p>1 Punkt Für jedes weitere Tier 1 Punkt mehr.</p>
<p>Tanzaku 5 Fahnen</p>		<p>1 Punkt Für jede weitere Fahne 1 Punkt mehr.</p>
<p>Ino-Shika-Cho Eber, Hirsch, Schmetterling</p>		<p>5 Punkte Für jedes weitere Tier 1 Punkt mehr.</p>
<p>Akatan 3 beschriftete Fahnen</p>		<p>5 Punkte Für jede weitere Fahne 1 Punkt mehr (Tanzaku wird nicht dazu angerechnet).</p>
<p>Aotan 3 purpurne Fahnen</p>		<p>5 Punkte Für jede weitere Fahne 1 Punkt mehr (Tanzaku wird nicht dazu angerechnet).</p>
<p>Sankoe 3 Lichter ohne November</p>		<p>5 Punkte</p>
<p>Hanami-zake Sakeschale mit März-Licht Tsukimi-zake Sakeschale mit August-Licht</p>		<p>5 Punkte</p>
<p>Ame-Shiko 4 Lichter mit November</p>		<p>7 Punkte</p>
<p>Shikoe 4 Lichter ohne November</p>		<p>8 Punkte</p>
<p>Goko 5 Lichter</p>		<p>10 Punkte</p>