

Hachi-Hachi – Zusatzregeln zu den Hanafuda Grundregeln



Karten

Jeder Karte besitzt einen Kartenwert.

光 Licht:	20 Kartenpunkte
種 Tier:	10 Kartenpunkte
短冊 Streifen:	5 Kartenpunkte
カス Dreg:	1 Kartenpunkte

Bei Hachi-Hachi werden die **November-** oder **Weide-** (manchmal auch „Regen“ genannt) Karten bei der Ermittlung von Handkombinationen als **Dregkarten** behandelt, allerdings werden bei der Wertung ihre Kartenwerte verwendet.



Die Punktzahl aller Karten beträgt 264, pro aktivem Spieler 88 Kartenpunkte (Hachi-Hachi bedeutet 88).

Siegpunkte

12 Siegpunkte (SP) werden Kan genannt.

2 verschiedene Münzen z.B. schwarze und weiße müssen vorbereitet sein. Schwarze Münzen sind 1 SP wert, weiße Münzen 1 Kan.

Jeder Spieler erhält 4 weiße und 12 schwarze Münzen, insgesamt 5 Kan.

Kredit

Wer nicht mehr genügend SP hat, muss einen Kredit aufnehmen von der imaginären Bank. Der Spieler erhält immer 10 Kan. Es muss auf dem Papier aufgeschrieben werden. Kredite können nur nach der 6., 11. und 12. Runde zurückgezahlt werden.

Blind Bleiben

Vor dem Beginn einer Runde, d.h. bevor die Karten ausgeteilt werden, kann der vorläufige Oya sich zu „Blind bleiben“ (見ずてん Misu-ten) erklären. Er wird regulärer Oya und hat die Chance, viele SP zu erhalten, erhöht allerdings auch das Risiko, viele zu verlieren.

Spieler

3 bis 7 Spieler können mitspielen, empfohlen sind 4 bis 6. Jeder Spieler erhält 7 Handkarten, 6 Karten werden in die Tischmitte gelegt.

7 Spieler: Bei 7 Spieler muss der vorläufige Oya die weiße Karte unter die übrigen Karten mischen. Der Spieler, der nach dem Austeilen die weiße Karte auf der Hand hat, scheidet ohne Strafe aus dem Spiel aus und muss seine Handkarten (außer der weißen Karte) in die Tischmitte legen.



Festlegung der Wertung

Die Karten, die zu Anfang in der Tischmitte liegen, bestimmen die Wertung der aktuellen Runde.

Wenn keine Lichtkarten ausliegen, wird die Runde normal gewertet.

Wenn irgendeine Lichtkarte ausliegt, **ALLE PUNKTE** werden vervierfacht (November oder Dezember) oder verdoppelt (andere Lichtkarten) außer Preis Kan (siehe unten).

Kleines Spiel:	keine Lichtkarten, normal gewertet
Mittleres Spiel:	Jan., Apr. oder Aug., verdoppelt
Großes Spiel:	Nov. oder Dez., vervierfacht

Wenn mehrere Lichtkarten am Anfang ausliegen, werden nachfolgende Runden ebenfalls als großes oder mittleres Spiel gespielt. Große Spiele werden zuerst gespielt.

Wenn zum Beispiel die Lichtkarten Januar, November und Dezember in der ersten Runde am Anfang ausliegen, werden die erste und zweite Runde als großes Spiel und die dritte Runde als mittleres Spiel gespielt. Wenn in der zweiten Runde die November Lichtkarte am Anfang ausliegt, wird die dritte Runde als großes Spiel und die vierte Runde als mittleres Spiel gespielt, usw.

Schreibe eine Monatsleiste auf dem Papier auf. Zur Kennzeichnung werden kleine 6-seitige Würfel in die entsprechenden Felder der Monatsleiste gelegt. Bei einem großen Spiel muss die 4, bei einem mittlerem Spiel die 2 oben liegen.

Handkombination „Vierling & Drilling“

Wenn ein Spieler die Kombination „Vierling & Drilling“ auf der Hand hat, endet das Spiel sofort. Wenn der Spieler gleichzeitig noch eine andere Dregkombination bilden kann, werden die SP hingefügt. Anschließend erhält er die SP von den anderen Spielern. Gehe zu „Nach der 12. Runde“.

Koi-Koi -Variante für HANAFUDA



Sofort-Kombo

Wer einen Vierling auf die Hand bekommt, gewinnt die Spielrunde sofort.

手四 Te-shi (Vierling), 6 Punkte

Koi-Koi

Jedes Mal wenn eine Endkombination (siehe Übersicht) erreicht wurde oder eine bereits ausliegende, eigene Kombination verbessert wurde (z.B. von 5 Streifen auf 6 Streifen), muss der Spieler entweder *Stop* oder *Koi-Koi* wählen. ("Koi Koi" bedeutet in diesem Zusammenhang so viel wie "Los geht's!").

"Stop" bedeutet, dass die Runde beendet ist und der Zugspieler die Runde gewinnt.

"Koi-Koi" bedeutet, dass regulär weitergespielt wird, bis jemand Stop wählt oder das Spiel auf andere Art endet. Das kann sinnvoll sein, wenn man auf eine höhere Kombination hofft.

Koi-Koi ist aber sehr risikoreich, denn nur der Sieger der Runde zählt seine Punkte. Beendet also ein anderer Spieler die Runde, werden die eigenen Punkte nicht gezählt!

Das Spiel zu Dritt

Wenn ein Spieler Stop wählt, nachdem ein anderer Koi-Koi gerufen hat, verliert der Spieler, der als letztes Koi-Koi gerufen hat doppelt so viele SP an den Gewinner. Der dritte Spieler verliert (oder bekommt) keine Punkte. Der Unterlegene Koi-Koi-Rufer "zahlt" also für beide Verlierer.

Wenn zwei Spieler bereits Koi-Koi gerufen haben, kann der dritte nicht ebenfalls Koi-Koi wählen. Er muss die Runde beenden, wenn er eine Endkombination erreicht.

Das Spiel zu zweit

Oya mischt und der andere Spieler (子 Ko) hebt ab.

Ko bekommt 4 Karten, dann bekommt Oya 4 Karten dann werden 4 Karten offen ins Feld gelegt. Das wird wiederholt, so dass beide Spieler und das Feld 8 Karten haben.

Zu zweit gibt es ergänzend zum Vierling eine zusätzliche Sofort-Kombo: Mit 4 Paaren gewinnt man die Spielrunde ebenfalls.

くつき Kuttsuki (Vier Paare) 6 Punkte

Beendet ein Spieler mit Stop die Runde, wenn sein Gegner Koi-Koi erklärt hat, muss der Gegner doppelt so viele SP an den Gewinner abgeben.

Nach den modernen Regeln endet das Spiel auch, wenn beide Spieler keine Karten mehr haben und Ko eine Karte des Nachziehstapels umgedreht hat. Die verbleibenden 8 Karten bekommt niemand.

Alternativ kann auch das klassische "Toppa" gespielt werden ("Toppa" heißt 10 & 8). Hier bekommt die Spieler jeweils 10 Karten und 8 liegen auf dem Feld. Es werden erst je 5 Karten an die Spieler ausgegeben, dann 4 an das Feld und das wird dann wiederholt. Bei dieser Variante endet das Spiel wie das Grundspiel mit dem Verbrauchen des Nachziehstapels.

Das Spiel zu viert

Der zweite Spieler (胴二 Dou-Ni) bekommt 2 Karten, der dritte Spieler (胴三 Dou-San) bekommt 2 Karten, Biki bekommt 2 Karten, dann nimmt sich Oya selbst zwei Karten und legt abschließend 4 Karten ins Feld. Dann bekommt jeder in derselben Reihenfolge 3 weitere Karten und weitere 4 werden ins Feld gelegt.

Am Ende hat also jeder 5 Handkarten und 8 Karten liegen im Feld.

Oya und Dou San bilden ein Team und Dou Ni und Biki sind das andere Team. Teampartner dürfen sich nicht absprechen oder um Rat fragen o.ä.

Eroberte Karten der Partner werden zusammengelegt. Die Partner bilden also gemeinsame Kombinationen.

Wenn ein Team Koi-Koi ruft, aber das andere Team mit Stop gewinnt, "zahlt" das unterlegende Team die doppelte Anzahl an Siegpunkten.

Verdoppeln und Vervierfachen

Macht ein Spieler oder ein Team 7 oder mehr Punkte via Kombinationen in einer Runde, werden diese Punkte verdoppelt. Daher gibt es keine Möglichkeit zwischen 7 und 13 Punkten in einer Runde zu erzählen. Mögliche Ergebnisse sind 1, 2, 3, 4, 5, 6, 14, 16 usw.

Werden die Punkte aufgrund Koi-Koi (oder anderer Varianten) ohnehin verdoppelt, werden die Punkte vervierfacht. Mit anderen Worten: Die Verdopplungen sind kumulativ.

Ermitteln der aktiven Spieler

Da nur 3 Spieler in einer Runde spielen können, müssen die anderen Spieler wie bei Poker aus der Runde aussteigen.

Beginnend mit dem vorläufigen Oya, jeder Spieler prüft seine Karten und entscheidet, ob er „bleibt“ oder ob er „aussteigt“.

Strafe für Aussteigen: Spieler, die aus der Runde aussteigen, müssen eine Strafe entsprechend der Sitzreihenfolge zahlen. Der Sieger der Runde erhält den Jackpot.

Oya:	1 Kan
2. Spieler:	1,5 Kan
3. Spieler:	2 Kan
4. Spieler:	2,5 Kan
5. Spieler:	3 Kan
6. Spieler:	3,5 Kan

Verschwundene Runde: Wenn nur ein oder zwei Spieler übriggeblieben sind, ist die Runde vorüber und die nicht ausgestiegenen Spieler teilen sich den Jackpot.

Vertrieben: Wenn sich bereits 3 Spieler entschieden haben, im Spiel zu bleiben, sind die übrigen Spieler gezwungen auszusteigen. Diese „vertriebenen“ Spieler können eine Entschädigung aufgrund ihrer Handkarten erhalten.

Jede Lichtkarte:	3 SP
Jeder blaue Streifen:	3 SP
Jeder rote Streifen mit Text:	3 SP
Jede Kombination:	Hälfte der normalen SP

Der erste aktive Spieler wird regulärer Oya. Der zweite aktive Spieler wird Dou Ni genannt und der dritte aktive Spieler Biki.

Die Hand der ausgestiegenen und vertriebenen Spieler und die nicht ausgeteilten Karten (wenn es gibt) werden gemischt und werden die Kartenstapel der aktuellen Runde.

Handkombinationen

Beginnend mit Oya können die Spieler Handkombinationen ansagen und die relevanten Karten zeigen (siehe die beigegefügte Liste von Handkombinationen).

Es gibt 2 Arten von Handkombination: Dreg- und Suitkombination. Der Spieler kann nur 1 Dreg- und 1 Suitkombination kombinieren.

Für Suitkombinationen müssen nur die Karten des relevanten Monats offen gezeigt werden.

Für Dregkombinationen müssen nur alle Dregkarten in der Runde offen gezeigt werden. Der Spieler kann die November Karten in Dregkarten einschließen.

Der Spieler soll die gezeigte Karten vor sich liegen. Aber verwechsle sie mit den Endkombinationen nicht. Die gezeigte Karten werden auch als der Teil Ihrer Hand betrachtet.

Im Falle von "1 Licht" muss ihre Lichtkarte heimlich am Zentrum seiner gelegten Hand gelegt werden.

Für "1 Tier" muss seine Tierkarte heimlich ganz links ihrer gelegten Hand gelegt werden.

Für "1 Streifen" muss seine Streifkarte heimlich ganz links ihrer Hand gelegt werden und 90 Grad rotieren gelassen werden.

Im Falle von "Rot" müssen seine Streifkarten heimlich ganz links seiner gelegten Hand gelegt werden.

Die aktiven Spieler rechnen die SP der Handkombinationen gegeneinander auf. Wenn beispielsweise Oya eine Kombination mit 2 Kan, Dou ni eine Kombination mit 3 Kan und Biki keine Handkombination hat, muss Oya 1 Kan an Dou ni zahlen und erhält 2 von Biki (gesamt +1), Dou Ni erhält 1 Kan von Oya und 3 von Biki (gesamt +4) und Biki muss 2 an Oya und 3 an Dou Ni (gesamt -5) zahlen.

Gewonnene Punkte während der Runde

見ずてん Blind Biben: Wenn der blinde Oya 89 oder mehr Kartenpunkte erobert hat, erhält er 1 Kan von allen Spielern (außer 7. Spieler, der ohne Strafe aus dem Spiel ausgeschieden ist).

抜け役 Flucht: Wenn ein Spieler eine der Dreg-Handkombinationen (mit Ausnahme der Handkombination 1 Licht) gezeigt hat und 89 oder mehr Kartenpunkte erobert hat, erhält er 1 Kan von jedem aktiven Spieler. Dies wird „Flucht“ genannt.

飛び込み Tauchen: Wenn ein Spieler Suit-Handkombinationen einschließlich Drilling (Drilling, Doppel Drilling oder Full House) hat und alle 3 Karten der Drilling genommen, erhält er 1 Kan von jedem aktiven Spieler. Dies wird „Tauchen“ genannt.

Yoschi oder Sa-ge

Wenn ein Spieler alle Karten einer Endkombination erobert hat (siehe beigegefügte Liste der Endkombinationen), kann er entweder „Yoschi“ oder „Sage“ bestimmen.

Yoschi: Wenn der Spieler sich für „Yoschi“ (bedeutet Gut) entscheidet, ist die Runde zu Ende und der Spieler erhält die SP seiner Endkombinationen. Die Kartenwerte der Karten werden nicht beachtet.

Sa-ge: Wenn der Spieler sich für „Sa-ge“ entscheidet, geht die Runde weiter, bis jemand erneut eine Endkombination erreicht hat und „Yoschi“ gesagt hat, oder der erste Spieler vor seinem Zug sein „Sa-ge“ zurücknimmt, oder der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Wenn dieses „Yoschi“ nach „Sa-ge“ ist, kann der Spieler die SP seiner Kombinationen addieren.

Wenn er eine weitere Handkombination gemacht hat, kann er wieder „Sa-ge“ oder „Yoschi“ auswählen.

Wenn ein anderer Spieler eine Endkombination erobert und „Yoschi“ erklärt, werden die SP der Kombination des ersten Spielers ignoriert. Der erste Spieler muss dem Sieger der Runde die doppelten SP zahlen, da der dritte Spieler nichts zahlen muss.

Wenn „Sa-ge“ zurückgenommen wird oder der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden nur die Hälfte der ursprünglichen SP der Kombination gezählt („Sa-ge“ bedeutet reduzieren).

Ende des Kartenstapels

Die aktiven Spieler addieren die Kartenwerte ihrer eroberten Karten.

Gescheitertes „Blind Bleiben“: Wenn der blinde Oya nur 88 oder weniger Kartenpunkte erobert hat, muss er 1 Kan zu allen aktiven Spielern zahlen.

Doppel-8: Wenn ein Spieler 168 Kartenpunkte erobert hat, erhält er 10 Kan von jedem aktiven Spieler. Für jeden Kartenpunkt mehr als 168 erhält er 1 Kan zusätzlich. Für 170 Kartenpunkte erhält er jeweils 12 Kan.

Alle 8: Wenn alle Spieler 88 Kartenpunkte erobert haben, ist Oya der Gewinner und erhält 10 Kan von jedem aktiven Spieler.

Als jemand Zählungskombinationen („Doppel-8“ oder „Alle 8“) gemacht hat, werden die alle Handkombinationen, Tauchen und Flucht in der Runde annulliert. Alle Spieler müssen Punkte von ihnen zurückgeben.

In allen anderen Situationen müssen die Spieler ihre Kartenpunkte gegeneinander aufrechnen. 88 Kartenpunkte sind 0 SP, 100 Kartenpunkte sind demzufolge 12 SP und 72 Kartenpunkte –16 SP. Der Spieler mit den meisten SP ist der Gewinner der Runde.

Ende einer Runde

Nehme eine schwarze Münze (1 Punkt) von Jackpot und setze sie in das nächste Feld auf der Monatsleiste.

Bei "Vierling & Drilling" zahlt der Spieler auf jedem leeren Feld der Monatsleiste eine schwarze Münze.

Der Gewinner einer Runde erhält den übrigen Jackpot. Bei Gleichstand hat Oya Vorrang vor Dou Ni und Biki und Dou Ni hat Vorrang vor Biki.

Beginn der nächsten Runde

Überprüfe den Würfel an der folgenden Zahl der Monatsleiste, um die Wertung der nächsten Runde (kleine, mittlere oder große) zu bestimmen.

Han-Don (Nach der 6. Runde)

Jeder Spieler muss 10 Kan zur Bank zurückzahlen. Wenn ein Spieler genügend Kan besitzt nicht, muss er Kredit aufnehmen.

Danach, wenn er mehr Kan hat und möchte, kann er seine Kredite, aber nur jeden 5 Kan zurückzahlen. So kann er 5 Kan, 10 Kan oder 15 Kan zur Bank zurückzahlen (Man kann 4 Kan oder 11 Punkte usw. nicht zurückzahlen).

Ischi-Arai (Nach der 11. Runde)

Wenn ein Spieler genügend Kan besitzt und möchte, kann er seine Kredite, aber nur jeden 5 Kan zurückzahlen. Jetzt weiß jeder Spieler Punkte einander.

Nach der 12. Runde

Jeder Spieler muss seine Kredite soweit wie möglich zurückzahlen.

Die ärmsten Spieler erhalten 12 schwarze Münzen (1 Kan) gleichmäßig von der Monatsleiste.

Dann erhält der Spieler mit den meisten SP den Preis, der 5 Kan pro Spieler gilt. Zum Beispiel, im Spiel zu sechst gilt der Preis 30 Kan. Dieser Preis wird nicht verdoppelt oder vervierfacht. Wenn mehrere Spieler die meisten SP haben, wird den Preis geteilt.

Danach endet das Spiel.

Kampagnespiel

Wenn die Spieler ein schweres klassisches Spiel spielen möchten, wiederhole das Spiel gleich der Zahl der Spieler. Zum Beispiel, im Spiel zu sechst, spiele sechsmal.

Viel Spaß!

Übersetzt von Henning Schrör & Heru Koseki

Grundregeln für fast alle HANAFUDA Spiele



Die Grundregeln für fast alle Hanafuda sind sehr ähnlich. Hanafuda wird meistens mit 3 Spielern gespielt, es gibt jedoch auch Varianten für 2 oder 4 Spieler.

Ziel ist es, Karten zu erobern und dadurch Siegpunkte zu erhalten. Jede Karte bzw. Kombination von Karten bringt je nach Spiel System unterschiedliche Siegpunkte.

Karten

Ein Hanafuda Kartenspiel besteht aus 48 Karten, 12 月 Monate / 花 Blumen mit jeweils 4 Karten.

Die 5 höchsten Karten werden 光 Hikari (Licht) genannt.

Es gibt 9 zweit-höchste Karten. Sie werden traditionell 種 Tané (Tier) genannt, auch wenn nicht alle Karten Tiere zeigen.

Der dritte Rang besteht aus 10 短冊 Tan-saku Karten (Streifen) oder 丹 Tan (Rot).

Alle übrigen Karten haben keinen Rang und rief Dreg (カラ Kara / カス Kasu)...

Die Karten sind auf dem beigefügten Blatt aufgelistet.

Auswahl des Oya

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Kartenstapel. Der Spieler mit dem frühesten Monat wird 親 Oya (Startspieler). Wenn 2 Spieler den frühesten Monat gezogen haben, ziehen sie weiter Karten, bis Oya ermittelt ist.

Die Spieler kommen entgegen des Uhrzeigersinns an die Reihe.

Austeilen der Karten

Der Spieler links (ビキ Biki) von Oya mischt die Karten. Der rechte Spieler (中 Naka) hebt ab. Oya legt 3 Karten offen in die Spielmitte, gibt 3 Karten verdeckt und nochmals 4 Karten verdeckt an alle Spieler und legt abschließend nochmals 3 Karten offen in die Spielmitte. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

Wenn ein Spieler alle 4 Karten eines Monats auf der Hand hat, muss er sie vorzeigen und die Karten werden neu ausgeteilt.

Zug eines Spielers

Der Spieler legt eine seiner Karten aus der Hand auf das Spielfeld. Anschließend dreht er die oberste Karte des Nachziehstapels um und legt sie ebenfalls auf das Spielfeld.

Der nächste Spieler kommt entgegengesetzt des Uhrzeigersinns an die Reihe.

Erobern von Karten

Wenn eine Karte auf dem Spielfeld den gleichen Monat hat wie die abgelegte oder umgedrehte Karte, muss der Spieler beide Karten einsammeln (Spielfeldkarte und abgelegte oder umgedrehte Karte).

Wenn zwei Karten auf dem Spielfeld den gleichen Monat haben, muss der Spieler eine der Spielfeldkarten auswählen.

Wenn drei Karten auf dem Spielfeld den gleichen Monat haben, erobert der Spieler alle Karten dieses Monats (3 Spielfeldkarten + abgelegte oder umgedrehte Karte).

Es werden immer entweder 0, 2 oder 4 Karten erobert (ungerade Zahlen sind nicht möglich.)

Ende einer Spielrunde

Normalerweise endet das Spiel, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Einige Spiele haben andere Bedingungen wie z.B. wenn ein Spieler eine spezielle Kombination von Karten (役 Yaku) erobert hat.

Nach dem Ende einer Spielrunde erhalten oder verlieren die Spieler Siegpunkte. Wenn man in einem 3-Spieler-Spiel 20 Punkte erreicht hat, erhält man 20 Punkte von jedem Verlierer. Man erhält also 40 Punkte, während die Verlierer 20 Minuspunkte erhalten.

Wenn niemand gewonnen hat (流局 Ryu-Kyoku genannt), erhält niemand Siegpunkte.

Der Sieger wird Oya der nächsten Runde. Im Fall von Ryu-kyoku wird Naka (Spieler rechts von Oya) zum neuen Oya.

Spielende

Eine Spielrunde wird auch Monat genannt. Normalerweise wird ein Jahr, d.h. 12 Monate / Spielrunden gespielt. Ein kürzeres Spiel besteht aus 6 Monaten.

Einige Spieler haben andere Endbedingungen wie den Bankrott eines Spielers.

1 月
January / Januar / janvier

松 (Matsu)
Pine / Pinie / Pin



Hikari



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

2 月
February / Februar / février

梅 (Ume)
Plum / Pflaume / Prunier



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

3 月
March / März / mars

桜 (Sakura)
Cherry / Kirschblüte / Cerisier



Hikari



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

4 月
April / avril

藤 (Fuji)
Wisteria / Glycine



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

5 月
May / Mai

杜若 (Kakitsubata)
Iris



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

6 月
June / Juni / juin

牡丹 (Botan)
Peony / Pfingstrose / Pivoine



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

7 月
July / Juli / juillet

萩 (Hagi)
Clover / Klee / Trèfle



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

8 月
August / août

薄 (Susuki)
Pampas



Hikari



Tané



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

9 月
September / septembre

菊 (Kiku)
Chrysanthemum /
Chrysanthème



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

10 月
October / Oktober / octobre

紅葉 (Momiji)
Maple / Ahorn / Érable



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

11 月
November / novembre

柳 (Yanagi)
Willow / Weide / Saule



Hikari



Tané



Tan-zaku



Kasu/Dreg

12 月
December / Dezember /
décembre

桐 (Kiri)
Paulownia



Hikari



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg



Kasu/Dreg

Koi-Koi: Captured Combo/Endkombinationen/Combo Capturé

Five Lights Alle 5 Lichter Cinq Lumières	五光		10 points/ Punkte
Four Lights (without Willow) 4 Lichter (excl Weide) Quatre lumières (sans saule)	四光		8 points/ Punkte
Four Lights with Willow 4 Lichter incl Weide Quatre Lumières avec saule	雨四光		7 points/ Punkte
Three Lights (without Willow) 3 Lichter (excl Weide) Trois Lumières (sans saule)	三光		6 points/ Punkte

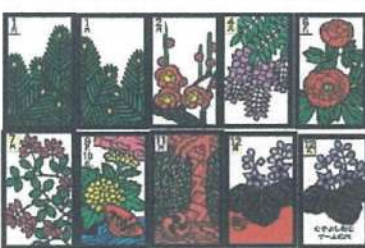
Note: All of the above combos are mutually exclusive/Alle der oben genannten Kombinationen sind gegenseitig exklusiv
Tous les Combos ci-dessus sont mutuellement exclusives.

Blue Slips (All) Blau Streifens (All) Rubans Bleu (tous)	青タン		6 points/ Punkte
Red Slips (with Poem: all) Rot Streifens (mit Gedicht: alle) Rubans Rouge (avec le poème: tous)	赤タン		6 points/ Punkte
Slips (five any) Streifens (5 jeder) Rubans (Cinq n'importe lesquels)	タン		1 point/ Punkt

Note: Each additional Slip / Für jede weitere Streifen / Ruban supplémentaire vaut chacun : 1 point/Punkt

Boar-Deer-Butterfly Eber-Reh-Schmetterlinge Sanglier, cerf, papillon	猪鹿蝶		5 points/ Punkte
Animals (five any) Tiere (5 jeder) Animaux (Cinq n'importe lesquels)	タネ		1 point/ Punkt

Note: Each additional Animal / Für jede weitere Tier / Animal supplémentaire vaut chacun : 1 point/Punkt

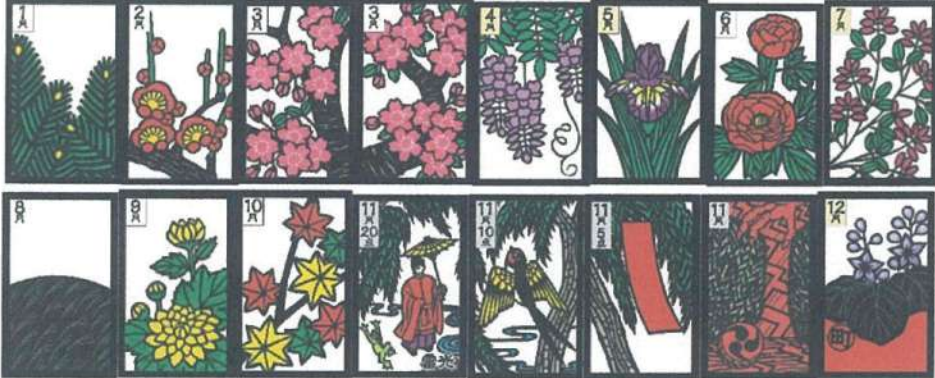
Dregs (ten any) Dreg (10 jeder) Kasu/Dreg (dix n'importe lesquels)	カス		1 pt/ Punkt
--	----	--	----------------

Note: Each additional Dreg / Für jede weitere Dreg / Dreg(Kasu) supplémentaires vaut chacun : 1 point/Punkt

Note: You have to select "chrysanthemum & grail" as Animal or Dreg /
Sie müssen "Chrysanthème & Gral" als Tier oder Dreg auszuwählen /
Vous devez sélectionner "chrysanthème & Graal" comme Animal ou Dreg/Kasu.



Hachi-Hachi: Captured Combo/Endkombinationen/Combo Capturé

Five Lights 5 Lichter Cinq Lumières	五光		12 Kan
Four Lights (without Willow) 4 Lichter (excl Weide) Quatre lumières (sans saule)	四光		10 Kan
Note: All of the above combos are mutually exclusive/ Alle der oben genannten Kombinationen sind gegenseitig exklusiv/s Tous les Combos ci-dessus sont mutuellement exclusives.			
Blue Slips (All) Blau Streifens (All) Rubans bleus (tous)	青タン		7 Kan
Red Slips (with Poem: all) Rot Streifens (mit Gedicht: alle) Rubans rouges (avec le poème: tous)	赤タン		7 Kan
Seven Slips (without Willow) 7 Streifens (excl Weide) Sept Rubans (sans saule)	七タン		10 Kan
Sixteen Dregs 16 Dreg Seize Kasu/Dreg	素十六		12 Kan + X
You can include any Willows. Each additional dreg is worth 2 Kan/ Sie können alle Weide schließen. Jede weitere dreg lohnt 2 Kan/ Vous pouvez inclure des Saules. Chaque Kasu/dreg supplémentaire vaut 2 Kan.			

Suit Combos / Suitkombinationen / Combo de série

- For Suit Combo, you show only concerning cards. Thus «ANY» cards of next chart may not show to other players.
- Für Suitkombinationen, zeigen Ihnen nur über Karten. So «ANY» Karten der folgenden Tabelle kann nicht mit anderen Spielern zu zeigen.
- Pour Combo de série, vous montrez que les cartes concernant. Ainsi vous cachez les cartes «ANY» aux autres joueurs.

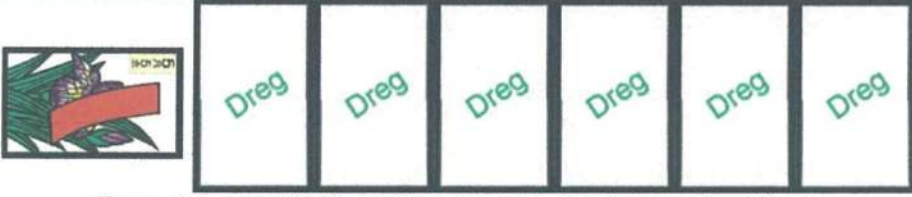
Three of a Kind Drilling Brelan	三本						2 Kan + X
Double three of a Kind Doppel Drilling Double Brelan	ふた三本						6 Kan + X
Full House Full House Full	はねけん						7 Kan + X
If your «Three of a Kind» at combos above includes April, May, July, or the 3 dregs from December, you get additional 1 Kan for each these month / Wenn Ihr «Drilling» in Kombinationen oben umfasst April, Mai, Juli, oder die 3 Bodensatz von Dezember, zusätzlich 1 Kan erhalten Sie für jeden dieser Monate / Si votre "Brelan" au combo ci-dessus y compris avril, mai, juillet ou 3 Kasu de décembre, vous gagnez 1 Kan de plus par mois présent.							
Diving Tauchen Plongée	飛び込み	When you had combos above and captured all 3 cards of your «Three of a Kind» during the round / Wenn Sie hatte Kombinationen über und erfasst alle 3 Karten deines «Drilling» bei der Runde / Lorsque vous avez des "combo de main" ci-dessus et capturez tous les carte de votre "Brelan".					1 Kan
Triple Pair Dreifach Paare Triple Paire	くつつき						4 Kan
Four of a Kind Vierling Carré	手四						6 Kan
One Pair & Four of a Kind Ein Paar & Vierling Paire & Carré	一二四						8 Kan
Four of a Kind & Three of a Kind Vierling & Drilling Carré & Brelan	四三		The game is over instantly. If you have also Dreg combo, add the Kan. Then, Collect total Kan from all other players each / Das Spiel zu Ende ist, sofort. Wenn Sie auch Dregkombinationen, fügen Sie die Kan. Dann sammeln Gesamt Kan von allen anderen Spielern jedes / La manche se termine instantanément. Si vous avez également combo de main, ajoutez le Kan. Puis, collectez les Kan par tous les joueurs.				20 Kan

Hachi-Hachi: Hand Combo/Handkombinationen/Combo de main

- There are two types of Hand Combo: Dreg and Suit. You can combine 1 Dreg Combo and 1 Suit Combo only.
- Es gibt zwei Arten von Handkombinationen: Dreg und Anzug. Sie können 1 Dreg-kombo und nur 1 Anzug-Kombo kombinieren.
- Il existe deux types de combo: Kasu/Dreg et Série. Vous pouvez combiner seulement 1 combo de Kasu/Dreg et 1 combo de série.

Dreg Combo / Dregkombinationen / Combo de Kasu/Dreg

- You can include any **Willows** as dregs. All Dreg cards only must be shown openly during the round.
- Sie können schließen jede **Weide** als Dreg. Alle Dreg Karten muss gezeigt werden, nur Offen während der Runde.
- Vous pouvez inclure des saule comme Kasu/Dreg. Toutes les Kasu doivent être présentés seulement faces visibles pendant la manche.

All Dregs Alle Dreg Tous Kasu/Dreg	からす		4 Kan
Single Light Einzellicht Lumière unique (& 6 Dregs)	光	 Face down and put canter the Light / Gesicht nach unten und legte Galopp das Licht / Poser 1 carte Lumière face cachée au milieu.	4 Kan
Single Animal Einzeltier Animal unique (& 6 Dregs)	十一	 Face down and put leftmost the Animal / Gesicht nach unten und legte ganz links das Tier / Poser Animal à gauche face cachée.	3 Kan
Single Slip Einzelstreifen Ruban unique (& 6 Dregs)	短	 Face down, put leftmost and rotate 90 degree the Slip / Gesicht nach unten, ganz links setzen und um 90 Grad den Streifen / Poser Ruban à gauche face cachée et tournée 90°.	3 Kan
Red / Rot / Rouge (All Slips & Dregs Alle Streifens & Dreg Tous les ruban & Kasu/Dreg)	赤	 Face down and put leftmost the Slips / Gesicht nach unten und legte ganz links des Streifens / Poser tous les Ruban à gauche face cachée..	2 Kan
Escape Flucht Échappé	抜け役	When you had Dreg combo other than "Single Light" and captured cards with 89 or more points totally during the round / Wenn Sie hatte Dreg combo andere als "Einzellicht" und eroberte Karten mit 89 oder mehr Punkten völlig bei der Runde / Lorsque vous avez un combo de Kasu/Dreg en plus "Lumière unique" et vos cartes vaut 89 points ou plus au total au cours de la manche.	1 Kan