

Hachi-Hachi règle additionnelle pour HANAFUDA de base



Les cartes

Le premier chiffre dans le coin supérieur gauche correspond au numéro du mois. La valeur de chaque carte est inscrite dans le coin supérieur gauche en dessous du numéro du mois :

20 points par carte Lumière (Hikari 光)
10 points par carte Animal (Tané 種)
5 points par carte Ruban (Tan-zaku 短冊)
1 point par carte Kasu/Dreg (cartes neutres カス)

Dans les parties de Hachi-Hachi, toutes les cartes **Novembre/Saule** (parfois appelées Pluie) sont considérées comme des **Kasu/Dreg** (cartes neutres), mais les cartes gardent leurs valeurs en points.



La somme de toutes les cartes s'élève à 264 points. 264 points divisé par 3 joueurs égalent 88 (Hachi-Hachi signifie 88).

Les pièces

Un lot de 12 points est appelé un Kan.

Préparez deux types de pièces, des pièces noires et des pièces blanches par exemple. Dans ce cas, une pièce noire vaut 1 point, et une pièce blanche vaut 1 Kan = 12 points.

Chaque joueur reçoit 4 pièces blanches et 12 pièces noires. Ainsi, tous les joueurs commencent avec l'équivalent de 5 Kan.

Les emprunts

Si vous n'avez pas assez de points pour payez, vous devez faire un emprunt. Chaque emprunt vaut 10 Kan et se note sur un papier. Vous ne pouvez rembourser vos emprunts qu'à certains moments de la partie : après la 6ème, la 11ème et/ou la 12ème manche uniquement.

Mizu-ten(Restez aveugles)

Avant le début de chaque manche, Oya peut déclarer « Mizu-ten » (見 ず て ん Restez aveugles) qui signifie « jouer à l'aveugle ». Oya qui joue comme Mizu-ten prend le risque de perdre ou d'augmenter ses points.

Joueurs

3 à 7 joueurs peuvent jouer à cette variante, mais la configuration de 4 à 6 joueurs est plus recommandée.

Chaque joueur commence avec 7 cartes en main et l'on place 6 cartes au centre de la table.

A 7 joueurs

Dans les parties à 7 joueurs uniquement, l'Oya doit mettre une carte blanche dans le deck avant de mélanger et ne distribue pas de carte au centre de la table. Après avoir distribué les cartes, si un joueur a une carte blanche en main, il doit passer cette manche sans pénalité et place sa main au centre de la table. (sauf la carte blanche, elle doit être défaussée).



Les types de Champs

Les scores de chaque manche dépendent des cartes initiales au centre de la table :

Petit Champ / quand il n'y a pas de carte Lumière, la façon de marquer des points ne change pas.

Double Champ / quand il y a une carte Lumière autre que Novembre ou Décembre, tous les points sont doublés

Grand Champ / quand il y a une carte Lumière de Novembre ou de Décembre, tous les points sont quadruplés

Chaque carte lumière génère un Champ, et chaque Champ devra être joué. Si plusieurs lumières sont présentées au centre de la table, les Champs non joués seront reportés sur les prochaines manches. Si plusieurs Champs sont possible, jouez toujours le Grand Champ en priorité.

Exemple : il y a les cartes lumières de Janvier, Novembre et Décembre au centre de la table lors de la première manche. Il y a donc deux cartes qui génère un Grand Champ et une carte pour 1 DoubleChamp. Cette manche se jouera donc en Grand Champ, mais il reste 1 Grand Champ et 1 Double Champ qui seront reportés sur les prochaines manches. La deuxième manche sera donc aussi un Grand Champ. Et la troisième manche sera 1 Double Champ.

Dans cette situation, si la carte lumière de Novembre est placée au centre de la table au début de la 2ème manche, un autre Grand Champ devra être joué. il reste donc 2 Grand Champs et 1 Double Champ. La 2ème et 3ème manches seront donc des Grands Champs, et la 4ème, 1 Double Champ.

Noter les numéros de 1 à 12 sur une feuille de papier dans l'ordre des mois. Si vous avez 12 dés six, placez en un sous chaque numéro. Dans le cas du Petit Champs, on doit placer la face 1 au dessus. Pour Double Champ, face 2. Pour Grand Champs, face 4 (Si non, il suffit de noté).

Koi-Koi règle additionnelle pour HANAFUDA de base



Combo de main

Au début de la manche, si vous avez un Combo de cartes spéciales en main, vous gagnez immédiatement la manche (le mois) et vous en recommencez une nouvelle. (Ne pas confondre avec "Combo Capturé")

手四 Te-shi (Carré), 6 points

Koi-Koi

Chaque fois que vous allez faire un "Combo Capturé" (voir tableau ci-dessous) ou qu'un de vos "Combos Capturé" déjà réalisé obtient des points de victoire supplémentaires, vous pouvez annoncer « Koi-Koi » ou « Stop » (Koi-Koi signifie « Allez ! » ou « Allons-y ! »).

Si vous annoncez Stop, la manche s'arrête et vous la remportez.

Si vous annoncez Koi-Koi, la manche se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un dise Stop ou qu'une autre condition de fin de manche ne se produise (comme lorsque la pioche est vide).

Même si les perdants de la manche avaient fait des "Combos Capturé", leurs points ne seront pas comptés.

Ainsi, annoncer Koi-Koi est très risqué mais peut rapporter beaucoup.

Règles pour 3 joueurs

Après qu'un autre joueur ait déclaré Koi-Koi, si vous faites un "Combo Capturé" et annoncez Stop, le dernier joueur ayant déclaré Koi-Koi doit vous payer le double. Le troisième joueur ne paie rien.

Si deux autres joueurs ont déclaré Koi-Koi, vous ne pouvez plus déclarer Koi-Koi. Dans cette situation, si vous avez fait un "Combo Capturé", vous devez déclarer Stop et gagner.

Règles pour 2 joueurs

L'Oya mélange le deck et l'autre joueur (子 Ko) le coupe.

Distribuez 4 cartes à chacun, puis placez 4 cartes au centre de la table. Renouvelez l'opération. Ainsi, les 2 joueurs ont 8 cartes en main et il y a 8 cartes au centre de la table.

En plus du "Combo de main" Te-shi, vous pouvez aussi obtenir 6 points et gagner le tour avec un "Combo de main" Kuttsuki.

くつき Kuttsuki (Paire Quadruple), 6 points

Après qu'un adversaire ait annoncé Koi-Koi, si vous faites un "Combo Capturé" et annoncez Stop, l'adversaire doit vous payer le double.

Pour cette « règle moderne », la manche s'arrête aussi lorsque les mains des deux joueurs sont vides, quand le Ko retourne sa dernière carte. Personne ne peut piocher les cartes restantes de la pioche.

Si vous voulez, vous pouvez utiliser une règle optionnelle classiquement appelée « Toppa » (qui signifie « 10 et 8 »). En jouant avec la Toppa, distribuez 5 cartes à Ko et à Oya, puis 4 cartes au centre de la table. Renouvelez l'opération. Ainsi la main de chaque joueur est de 10 cartes et 8 cartes au centre de la table. Avec Toppa, la manche prend fin normalement, c'est-à-dire quand la pioche est vide.

Règle pour 4 joueurs

Distribuez 2 cartes au deuxième joueur (胴二 Dou-Ni), distribuez 2 cartes au troisième joueur (胴三 Dou-San), distribuez 2 cartes à Biki et 2 cartes à Oya puis 4 cartes au centre de la table.

Ensuite, distribuez 3 cartes à Dou-Ni, 3 cartes à Dou-San, 3 cartes à Biki, 3 cartes à Oya, puis 4 cartes au centre de la table. Ainsi, tous les joueurs ont 5 cartes et il y a 8 cartes au centre de la table.

Oya et Dou-San jouent en équipe. Dou-Ni et Biki forment l'autre équipe. Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de se donner des indications de jeu (y compris annoncer Koi-Koi ou non).

Les cartes capturées doivent être réunies par équipe. Ainsi, vous pouvez faire des "Combos Capturé" en coopération avec votre coéquipier.

Lorsque l'équipe adverse a annoncé Koi-Koi, si vous faites un "Combo Capturé" et annoncez Stop, l'équipe adverse doit vous payer le double.

Doubler ou quadrupler le score

Si les points de la manche sont de 7 ou plus, le vainqueur reçoit le double pour cette manche. Ainsi, vous ne pouvez pas obtenir entre 7 et 13 points : vous obtiendrez 1, 2, 3, 4, 5, 6, 14, 16 et ainsi de suite.

Si les points sont déjà doublés par une autre condition, le perdant doit payer le quadruple.

Vérifier "Carré & Brellan"

Si vous avez "Combo de main" de "Carré & Brellan" (Voir les tableaux pour plus de détails), la manche prend fin immédiatement. Dans ce cas, si vous avez un autre "Combo de main" Kasu (Dreg), ajoutez le Kan. Puis, récoltez les Kan de chaque joueurs. Ensuite, allez à "Après la 12ème manche".

Passer la manche

Une manche n'est joué que par seulement 3 joueurs. Ainsi, les autres joueurs doivent passer comme dans le jeu du Poker.

En commençant par Oya, chaque joueur vérifie sa propre main et déclare «rester» ou «passer».

Pénalité pour passer : Le joueur qui passe, doit payer une pénalité dans un pot (suivant l'ordre de jeu). Le vainqueur de la manche gagnera le pot.

Oya : 1 Kan
2ème : 1 Kan et demi
3ème : 2 Kan
4ème : 2 Kan et demi
5ème : 3 Kan
6ème : 3 Kan et demi

Pas de match : S'il ne reste qu'un ou deux joueur(s) et que tous les autres joueurs ont passé, la manche s'arrête immédiatement. Les joueurs qui n'ont pas passé se partagent le pot.

Chassés : si 3 joueurs ont déclaré rester, les autres personnes n'ont plus le choix et doivent passer. Cette situation appelée « Chassé » permet à tous les chassés d'obtenir une compensation en fonction de leur main.

Chaque Lumière : 3 points
Chaque Ruban Bleu : 3 points
Chaque Ruban Rouge avec le poème : 3 points
Chaque Combo (de main ou capturé) : moitié de la valeur

Le premier joueur qui a déclaré rester actif deviendra Oya de cette manche. Le 2ème joueur actif s'appellera Dou-ni et le dernier s'appellera Biki.

Rassemblez les cartes non jouées (le cas échéant), les mains des joueurs doivent être défaussées. Mélangez-les et faites la pioche pour cette manche.

Combo de main

En commençant par Oya, les joueurs actifs peuvent déclarer et montrer leurs Combos en main, le cas échéant (Voir les tableaux pour plus de détails).

Il existe deux types de "Combo de main": Kasu (Dreg) et Série. Vous pouvez seulement combiner 1 Combo de Kasu et 1 Combo de série.

Pour le Combo de série, vous devez montrer seulement les cartes concernées pendant la manche.

Pour le Combo de Kasu (Dreg), seulement les cartes Kasu doivent être montrées pendant la manche. Vous pouvez inclure Saule comme Kasu.

Vous devez poser les cartes devant vous face visible. Mais vous ne devez pas confondre avec des cartes que vous avez capturées. Les cartes montrées sont aussi considérées comme une partie de votre main.

Dans le cas de « Lumière unique », votre carte Lumière doit être placée face cachée au centre de votre main posée.

Pour « Animal unique », votre carte animal doit être placée face cachée et à gauche de votre main placée.

Pour « Ruban unique », votre carte ruban doit être posée face cachée à gauche de votre main placé et tourné à 90 degrés.

Pour « Rouge », votre carte rouge doit être posée face cachée et plus à gauche de votre main placé.

Les joueurs doivent régulariser leurs points de Combo l'un après l'autre.

Par exemple, Oya a un Combo de 2 Kan, Dou-ni a un Combo de 3 Kan et Biki n'a pas de Combo. Oya paie 1 Kan à Dou-Ni et prend 2 Kan à Biki (au total, il gagne 1 Kan). Dou-Ni prend 1 Kan à Oya et prend 3 Kan de Biki (au total, il gagne 4 Kan). Biki paie 2 Kan à Oya et paie 3 Kan à Dou-Ni (au total, il perd 5 Kan).

Puis, la manche commence.

Obtenir des points pendant la manche

見ずてん Mizu-ten : Si vous êtes Oya Mizu-ten et que vous gagnez 89 points ou plus, vous prenez 1 Kan par joueur (sauf au 7ème joueur qui a passé la manche gratuitement).

抜け役 Echappé : Si vous avez un Combo de Kasu, en plus de « lumière Unique » et que vous gagnez avec 89 points ou plus, vous prenez 1 Kan à chaque joueur (au total, 2 Kan). Ceci est appelé « Echappé ».

飛び込み Plongé : Si vous avez un Combo de série en main, qui contient Brellan ("Double Brellan" ou "Full") et que vous capturez 3 cartes de même famille, vous prenez 1 Kan à chaque joueur (au total 2 Kan). Ceci est appelé « Plongé ».

Déclarer Yoshi ou Sa-gé

Si vous faites un Combo Capturé (voir tableau ci-dessous), vous pouvez déclarer « Yoshi » ou « Sa-gé ».

Yoshi : Quand vous déclarez « Yoshi » (signifie c'est bon), la manche s'arrête et vous la gagnez. À ce stade, vous ne pouvez obtenir le Kan de chaque joueur que par le "Combo Capturé" que vous venez de réaliser (les points des cartes ne compteront pas).

Sa-gé : Lorsque vous déclarez « Sa-gé », la manche doit poursuivre jusqu'à ce que quelqu'un déclare « Yoshi », où vous déclarez « annuler Sa-gé » juste avant votre tour, ou avant que votre main ne se vide. Si ce « Yoshi » est après « Sa-gé », ajoutez les points de vos « Combos Capturé ».

Si vous avez réalisé un autre « Combo Capturé », vous pouvez déclarer « Sa-gé » ou « Yoshi » à nouveau.

Si un autre joueur réalise le Combo Capturé et déclare « Yoshi », vos points de Combo Capturé ne compteront pas et vous devrez payer le double (car le 3ème joueur ne paiera pas de points).

Si vous déclarez « annuler Sa-gé » ou la pioche vient de se vider, vos points de « Combo Capturé » seront réduit de moitié (Sa-gé signifie diminuer).

La pioche est vide

Tous les joueurs actifs comptent leurs points non modifiés de carte capturé.

Echec Mizu-ten : Si vous êtes Oya Mizu-ten et vous n'avez gagné que 87 points ou moins, vous devez payer 1 kan à chaque joueur.

Double 8 : Si un joueur marque 168 points, il est déclaré vainqueur. Ceci est appelé « Combo Compté » « Double 8 » et rapporte 10 Kan. Au delà de 168 points, tous les points qui dépassent compte pour 1 Kan. Par exemple, si vous avez gagné 170 points, votre total de point final est de 12 Kan.

Tous 8 : Si les 3 joueurs finissent avec 88 points, c'est Oya qui gagne cette manche et comptera les points du « Combo Compté » « Tous 8 » qui rapporte 10 Kan.

Lorsque quelqu'un compte des « Combo Compté » (« Double 8 » ou « Tous 8 »), tous les Combo Capturé, « Plongé » et « Échappé » seront annulés.

Pour toutes les autres situations, les joueurs doivent régulariser les points l'un après l'autre. 88 points de cartes font zéro point pour chaque joueur actif. Si vous obtenez 100 points de cartes, vous avez 12 points. Si vous obtenez seulement 72 points de carte, vous perdez 16 points. Le joueur qui a le plus de points de cartes est le vainqueur de cette manche.

Fin de manche

Prenez 1 pièce noire (1 point) du pot et placez la sur le numéro du mois correspondant.

Dans le cas d'un « Carré & Brelan », le joueur paye une pierre noire pour chaque mois vide sur la piste de mois.

Après cela, le vainqueur de cette manche prend le reste du pot. En cas d'égalité, c'est Oya qui est prioritaire, ensuite Dou-ni.

Manche suivante

Vérifiez le prochain numéro du mois pour définir le type de Champs (Petit, Double, Grand).

Han-Don (Après la 6ème manche)

Chaque joueur doit payer 10 Kan à la Banque. Si vous ne disposez pas d'assez de Kan, vous devez emprunter.

Après cela, si vous avez encore des Kan et que vous voulez, vous pouvez payer votre dette, mais seulement par tranche de 5 Kan. Ainsi, vous pouvez payer 5 Kan, 10 Kan ou 15 Kan à la Banque (Mais vous ne pouvez pas payer 4 Kan ou 11 points, etc.)

Ishi-Arai (Après le 11ème manche)

Si vous avez assez de Kan et que vous voulez, vous pouvez payer votre dette, mais seulement par tranche de 5 Kan. A ce moment là, chaque joueur connaît les points des autres.

Après la 12ème manche

Vous devez payer autant de dettes que possible.

Les joueurs le moins riche reçoit les 12 pierres noires (1 Kan) uniforme de la piste des mois.

Ensuite, le joueur qui a marqué le plus de point dans cette manche reçoit un bonus de 5 Kan fois le nombre de joueurs. Par exemple, à 6 joueurs, il va recevoir 30 Kan. Cette récompense ne doit pas être affectée par le type de Champs.

S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont le même nombre de points, il faut partager le gain.

Après cette opération, la manche est terminée.

Jeu de Campagne

Si vous voulez jouer en mode campagne, faites autant de parties que le nombre de joueurs. Par exemples, si vous êtes 6 joueurs, jouez six parties.

Bonne Chance !!

Règle de base pour Hanafuda



Presque toutes les variantes de Hanafuda sont de la famille des jeux de Fishing card game et des Jeux à somme nulle. Ainsi, des règles similaires sont appliqués.

Il est fortement recommandé de jouer à 3 (mais il existe des variantes pour 2 ou 4 joueurs).

Le but du jeu consiste à capturer des cartes afin de réaliser des combinaisons. Toutes les cartes et les combinaisons génèrent des points de victoire qui dépendent de la variantes jouée.

Les cartes

Un deck de Hanafuda est composé de 48 cartes, réparties en 12 familles de 4 cartes. Chaque famille représente un mois de l'année (月) et la même fleur (花) est dessinée sur les 4 cartes du mois. Toutes les cartes ont une valeur, et sont réparties en 4 rangs:

- 5 cartes « Lumière » (光 Hikari).
- 9 cartes « Animaux » (種 Tané) certaines cartes ne sont pas vraiment des animaux mais traditionnellement appelé ainsi.
- 10 cartes appelées « Ruban » (短冊 Tan-zaku) ou rouge (丹 Tan).
- Toutes les autres cartes (Dreg) sont des cartes neutres qui ne valent rien (カラ Kara ou カス Kasu).

Voir tableau ci-dessous.

Sélection Oya

Tous les joueurs coupent le deck, puis chacun tire une carte. Celui qui se rapproche du premier mois de l'année sera le premier joueur (親 Oya). Si plusieurs joueurs découvrent le même mois, on renouvelle le tirage.

Ensuite, les joueurs se placent autour de la table dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, du mois le moins récent au mois le plus récent.

Le jeu se déroulera toujours dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur (親 Oya).

Distribution de carte

Le joueur à gauche d'Oya (ビキ Biki) mélange le deck et le joueur Naka (le joueur à droite d'Oya) le coupe. Oya distribue 3 cartes face cachée à chaque joueur et place 3 cartes face visible au centre de la table. Puis Oya redonne 4 cartes face cachée à chaque joueur et place 3 cartes face visible au centre de la table. Pour les parties à 3 joueurs, nous avons 7 cartes chacun et 6 cartes au centre de la table. Placez le reste des cartes au centre de la table face cachée pour former la pioche.

S'il y a 4 cartes d'une même famille (fleurs/mois) dans la main d'un joueur ou au centre de la table, redistribuez les cartes.

Tour de jeu

Le premier joueur (親 Oya) commence.

Le joueur joue une carte de sa main et la place face visible au centre de la table.

Il retourne la première carte de la pioche et la place face visible au centre de la table.

Puis, c'est au tour du joueur suivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Ainsi, l'ordre de jeu est : Oya, Naka, Biki, Oya, Naka, Biki...

Comment capturer les cartes

Si la même fleur de la carte jouée par le joueur ou la carte retournée est déjà présente au centre de la table, capturez la paire formée (carte jouée ou carte retournée et la carte du centre de la table).

Si 2 cartes au centre de la table possèdent la même fleur que la carte jouée ou retournée, vous devez choisir une des 2 cartes correspondantes.

Si 3 cartes au centre de la table possèdent le même fleur que la carte jouée ou la carte retournée, vous devez prendre les 3 cartes correspondantes.

Lorsque vous jouez une carte ou retournez celle de la pioche, vous devez toujours capturer 0, 2 ou 4 cartes, mais jamais un nombre impair.

Fin de manche

Normalement, lorsque la pioche est vide, la manche prend fin. Certaines variantes du jeu ont d'autres conditions de fin de manche. Par exemple, si vous avez fait un "Combo Capturé" supplémentaire (役 Yaku) avec les cartes que vous venez de prendre.

A la fin de chaque manche, les joueurs reçoivent ou donnent des points de victoires aux autres joueurs. Par exemple, si vous avez gagné 20 points dans une partie à 3 joueurs, vous obtenez 20 points par tous les joueurs perdants. Ainsi vous gagnez 40 points au total. S'il n'y a pas de vainqueur (appelé 流局 Ryu-kyoku), personne ne gagnera de point.

Le vainqueur de la dernière manche devient le nouveau Oya. Dans le cas de Ryu-kyoku, c'est l'ancien Naka qui deviendra Oya (le joueur à droite du dernier Oya).

Fin de partie

Une manche est appelée «le mois». Généralement, il y a 12 manches (mois) de jeu dans une partie. Elle se déroule donc en une année. Mais si vous voulez faire des parties plus courtes, vous pouvez jouer 6 ou 10 mois.

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

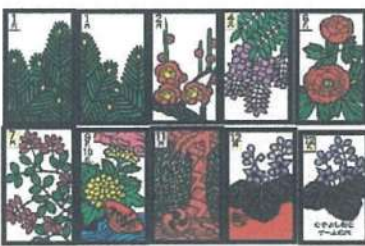
Note: All of the above combos are mutually exclusive/Alle der oben genannten Kombinationen sind gegenseitig exklusiv
Tous les Combos ci-dessus sont mutuellement exclusives.

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

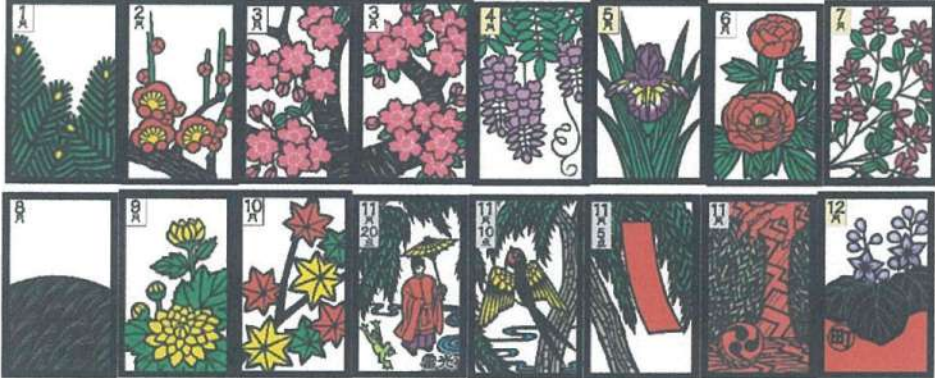
Dregs (ten any) Dreg (10 jeder) Kasu/Dreg (dix n'importe lesquels)	カス		1 pt/ Punkt
--	----	--	----------------

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.

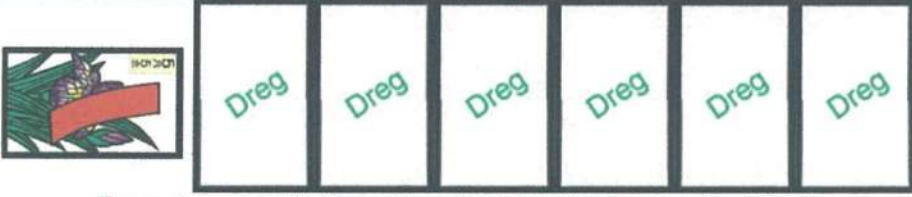
Three of a Kind Drilling Brelan	三本						2 Kan + X
Double three of a Kind Doppel Drilling Double Brelan	ふた三本						6 Kan + X
Full House Full House Full	はねけん						7 Kan + X
If your «Three of a Kind» at combos above includes April, May, July, or the 3 dregs from December, you get additional 1 Kan for each 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