

Jest to najprostsza gra z udziałem kart *hanafuda*. Tradycyjna rozgrywka ma 12 rozdań, co symbolizuje pełen rok, jednak można rozegrać także 6 rozdań (pół roku), 3 rozdania (jedną porę roku), a nawet pojedyncze rozdanie trwające nie więcej niż kilkanaście minut. Gra nadaje się dla 2–4 osób, a zasady bez problemu opanują także młodzi bądź mniej doświadczeni gracze.

PRZYGOTOWYWANIE GRY

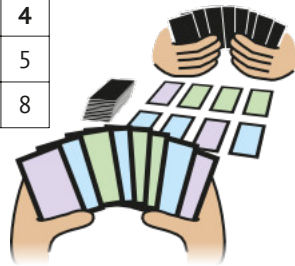
Zacznijcie od ustalenia liczby rozdań. Następnie ustalcie, kto będzie rozdawał karty i tym samym zaczynał grę. W tym celu każdy gracz losuje po jednej karcie. Osoba, która wylosowała najwcześniejszy miesiąc, będzie rozdawać. W przypadku remisu (czyli wylosowania tego samego miesiąca), decyduje wartość karty według następującej hierarchii: światło, zwierzę, wstążka, zwykła karta. Jeśli nadal jest remis, powtórzcie losowanie. Jeśli macie wątpliwości, spójrzcie na schemat podziału talii.

W kolejnych rozdaniach tradycyjnie zaczyna ten, kto wygrał poprzednie rozdanie.

ROZDAWANIE KART

Osoba rozdająca tasuje talię, a następnie rozdaje każdemu z graczy zakryte karty oraz rozkłada odkryte karty w dwóch rzędach na środku stołu. Liczbę zakrytych kart w ręku i odkrytych kart na stole dostosujecie do liczby graczy zgodnie z poniższą tabelą. Pozostałe karty połóżcie na środku stołu w formie stosu zakrytych kart.

Liczba graczy	2	3	4
Zakryte karty w ręku	8	7	5
Odkryte karty na stole	8	6	8



Ważne: jeśli na stole znalazły się wszystkie 4 karty z jednego miesiąca, rozdanie uznaje się za nieważne. Należy wówczas przetasować karty i rozdać je ponownie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W każdej turze gra zaczyna się od osoby, która rozdawała karty. Następnie swoje ruchy wykonują kolejni gracze, tradycyjnie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Celem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez łowienie wysoko punktowanych kart. Tura każdego gracza składa się z dokładnie dwóch akcji, w następującej kolejności:

1. zagranie karty z ręki i sprawdzenie, czy jest dopasowanie ze stołem;
2. zagranie karty ze stosu i sprawdzenie, czy jest dopasowanie ze stołem.

W swojej turze gracz może zagrać dowolną kartę z ręki, najlepsze są jednak te, które pasują do którejś z odkrytych kart na stole, tak aby obie były z tego samego miesiąca. Gdy zachodzi takie dopasowanie, obie te karty (zagrywana z ręki oraz leżąca na stole) zostają zdobyte przez gracza. Gdy natomiast karty są z różnych miesięcy, zagrywana karta dołącza do kart leżących na stole. Najlepiej starać się łączyć te karty, które są wysoko punktowane.

Zdobyte karty gracz układa odkryte przed sobą, najlepiej grupując je według tego, jak są punktowane (światła, zwierzęta, wstążki, zwykłe), tak aby każdy gracz mógł w dowolnym momencie oszacować stan rozgrywki.

Po zagranie karty z ręki, gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu i zagrywa ją w ten sam sposób. Sprawdza, czy miesiąc zagrywanej karty pasuje do którejkolwiek z kart na stole – jeśli tak, to zabiera obie karty, jeśli nie, to karta dołącza do odkrytych kart na stole.

Gdy obie karty zostały już rozegrane – jedna z ręki i jedna ze stosu – tura aktywnego gracza się kończy i kolejny gracz wykonuje te same czynności.

- Przebieg tury „karta z ręki → sprawdzasz → karta ze stosu → sprawdzasz” nie zmienia się do samego końca gry.
- Liczba kart na stole będzie się zmieniać w trakcie rozgrywki. Może być ich więcej niż początkowo, mniej lub nie być ich wcale.
- Nigdy nie dobierajcie dodatkowych kart w celu „uzupełnienia” stołu ani ręki.
- Na początku każdej tury gracze powinni mieć w ręce tyle samo kart. Wszystkim graczom karty powinny skończyć się w tej samej turze.

W przypadku obu akcji (zarówno przy zagrywaniu karty z ręki, jak i ze stosu), jeśli na stole znajdują się 2 karty pasujące do zagrywanego miesiąca, gracz wybiera, którą z nich chce zdobyć. Jeśli natomiast na stole są już 3 karty z zagrywanego miesiąca, wtedy wszystkie 4 karty trafiają do zagrywającego gracza. Nie ma możliwości niewzięcia kart, gdy zachodzi dopasowanie. Te zasady mają na celu uniknięcie sytuacji, gdy na stole są karty, których nie da się zabrać.

KONIEC GRY I LICZENIE PUNKTÓW

Tradycyjnie gra kończy się w momencie, gdy wszystkim graczom skończyły się karty **oraz** skończył się stos dobierania. W przypadku wariantów na 3 i 4 osoby obie te rzeczy wydarzą się równocześnie. W przypadku wariantu dwuosobowego po zużyciu kart z ręki na stosie dobierania pozostanie 8 kart. Kontynuujecie wtedy rozgrywkę, korzystając jedynie z dobieranych kart. Jeśli decydujecie się na prostą metodę liczenia punktów, możecie ten etap pominąć i zakończyć grę od razu, gdy graczom skończą się karty na ręce.

W tej grze nie kompletuje się żadnych zestawów kart (*yaku*), dlatego najprostsza metoda liczenia punktów polega na zwykłym zsumowaniu indywidualnych wartości wszystkich kart zgodnie z poniższą tabelą.

Typ karty	Wartość	Liczba w talii
Światła	20	5
Zwierzęta	10	9
Wstążki	5	10
Zwykłe	1	24

Tradycyjna metoda liczenia punktów jest wskazana, gdy chcecie rozliczać się z punktów za pomocą żetonów bądź monet. Wówczas punkty oblicza się według wzoru:

$$\text{wynik gracza} = \text{wartość kart gracza} - \frac{264}{\text{liczba graczy}}$$

Osoby, które otrzymały ujemny wynik, tracą żetony, odkładając je do puli, a osoby, które otrzymały wynik dodatni, zdobywają żetony, zabierając je z puli. Suma straconych i zdobytych żetonów zawsze będzie równa 0, co oznacza, że na koniec nie pozostaną w puli żadne „niczyje” żetony.