



ZASADY GRY HANA-AWASE

Określenie *hana-awase* w zależności od regionu i okresu oznaczało różne gry z tej samej rodziny. W tej instrukcji opisujemy powszechnie spotykaną podstawową wersję gry na 2–4 graczy. Najprościej można ją opisać jako rozbudowaną wersję *bakappana*, wzbogaconą o zestawy nazywane *yaku*, których schemat warto mieć pod ręką w trakcie gry.

PRZEBIEG GRY

Przygotowanie rozgrywki wygląda identycznie jak w przypadku gry *bakappana*. Dla szybkiego odniesienia przytaczamy tabelę z liczbą rozdawanych kart w zależności od liczby graczy.

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

Przebieg gry również jest podobny do gry *bakappana*, z tą jednak różnicą, że decyzja o tym, jakie karty warto zdobywać, nie jest już tak oczywista. Choć na koniec rozgrywki nadal otrzymuje się punkty za sumę wartości wszystkich zdobytych kart, znacznie więcej punktów zdobywa ten gracz, któremu udało się złożyć *yaku*. Zdobyte karty każdy gracz układa przed sobą, grupując je według *yaku*, które próbuje z nich skompletować.

KONIEC ROZDANIA

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. Kontynuujcie wtedy grę, korzystając jedynie z dobieranych kart, aż wszystkie zostaną zużyte. Alternatywnie, jeśli zdecydujecie się na uproszczoną metodę liczenia punktów, możecie ten etap pominąć i zakończyć grę po tym, gdy wszystkim graczom skończyły się karty na ręce, niezależnie od tego, czy zostały jeszcze karty w stosie, czy też nie.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Jeśli nie posługujecie się żetonami bądź monetami, możecie podliczyć punkty uproszczoną metodą. W tym celu zsumujcie wartość zdobytych kart tak samo jak w grze *bakappana*, a następnie dodajcie do nich punkty za skompletowane *yaku* zgodnie z rozpiską na odwrocie. Przy trzech graczach punkty za *yaku* liczą się podwójnie, przy czterech – potrójnie.

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

Jeśli chcecie podliczyć punkty, tak aby na koniec rozdania móc się wymienić żetonami bądź monetami, możecie użyć tradycyjnej metody, która daje każdemu ujemny lub dodatni wynik, wskazując, czy ma oddać swoje żetony, czy otrzymać je od innych. Dokładny wzór obliczania wyniku umieściliśmy na dole, ale zamiast niego możecie skorzystać z prostszej wersji opisowej, która daje taki sam efekt końcowy:

1. policzcie punkty za same karty (możecie sprawdzić czy Wasze wyniki sumują się do 264 – jeśli nie, oznacza to, że któreś z Was się pomyliło i wymiana żetonów nie zadziała);
2. odejmijcie od swoich punktów za karty wynik średnio przypadający na jednego gracza; osoby z ujemnym wynikiem oddają żetony do puli, a z dodatnim – zabierają; jeśli nikt się nie pomylił, suma oddanych i zabranych żetonów będzie równa 0, co oznacza, że w puli nie pozostaną żadne „niczyje” żetony; do tego momentu wygląda to identycznie jak w grze *bakappana*;
3. policzcie, ile każdy zdobył punktów za skompletowane *yaku* – tyle żetonów dostaje od **każdego przeciwnika**; liczą się wszystkie *yaku*, jakie da się ułożyć z zebranych kart (wyjątek stanowią *yaku* światła, zgrupowane w ramce na schemacie – liczy się tylko jedno z nich, to które daje najwięcej punktów).

| Suma wartości kart | 264 |
|---------------------|-----|
| Średnio na 2 graczy | 132 |
| Średnio na 3 graczy | 88 |
| Średnio na 4 graczy | 66 |

ZASADY OPCJONALNE

Jeśli chcecie urozmaicić rozgrywkę lub wyrównać nieco szanse graczom, którym wylosowały się gorsze karty, możecie zastosować któreś z opcjonalnych zasad, opisanych poniżej.

- Jeśli bezpośrednio po rozdaniu któreś z graczy ma w ręku wyjątkowo słabe karty – tzn. warte łącznie mniej niż 20 pkt, może to ogłosić, natychmiast kończąc rozdanie z remisem – nikt nie dostaje wówczas żadnych punktów.
 - „Podziwianie wiśni” i „Podziwianie księżycy” to najłatwiejsze do uzbierania *yaku*. Aby to zbalansować, powstała zasada, że nie liczą się one, jeśli zebrano również kartę z postacią w deszczu (jako że zła pogoda przeszkadza w podziwianiu).
 - Zwykłe karty są warte nie 1, a 0 pkt. Dzięki temu wartość całej talii wynosi 240 zamiast 264 pkt, co nieco upraszcza obliczenia.
 - Grając w dwie osoby, rozdaje się do ręki 10 kart zamiast 8. Dzięki temu ręka i stos dobierania wyczerpią się w tym samym momencie (tak jak przy grze w 3 lub 4 osoby).
 - Jeśli któremuś z graczy udało się zebrać *yaku* „Wierzba”, wszystkie punkty za *yaku* w tym rozdaniu są anulowane i liczy się wyłącznie wartość kart. Alternatywnie tylko osoba, która uzbierała „Wierzbę” dostaje punkty za swoje *yaku*, a pozostali gracze nie.
 - Karta z błyskawicą jest „jokerem” – może posłużyć do zebrania jakiegokolwiek karty oprócz pozostałych kart z listopada. Jeśli znajdzie się na stole, zostaje przechwycona przez pierwszą kartę spoza listopada, jaka wypadnie ze stosu dobierania. Jeśli sama zostaje wyciągnięta ze stosu dobierania, przechwytuje dowolną z kart na stole spoza listopada (jeśli takich nie ma, zostaje na stole), chyba że jest ostatnią kartą ze stosu, wtedy przechwytuje wszystko co zostało.
- W tym wariantcie gry na koniec rozdania na stole mogą zostać dwie niepasujące karty. Jedna z nich będzie z listopada – wędruje ona do gracza, który zebrał dwie pozostałe listopadowe karty bez błyskawicy. Drugą natomiast dostaje gracz, który używał karty z błyskawicą.

$$\text{wynik gracza} = \text{suma wartości kart gracza} - \frac{264}{\text{liczba graczy}} + \text{punkty za yaku} \times (\text{liczba graczy} - 1) - \text{suma wartości yaku przeciwników}$$