



ZASADY GRY KOI-KOI

Jest to zdecydowanie najpopularniejsza poza Japonią gra wykorzystująca karty *hanafuda*, dzięki bogatej reprezentacji w anime i grach wideo. W standardowej grze *koi-koi* mogą brać udział tylko dwie osoby. W przypadku *koi-koi* ustalenie liczby rozdań przed rozpoczęciem gry jest szczególnie istotne, gdyż bez tego niemożliwe jest odpowiednie zaplanowanie strategii i podejmowanie ryzykownych decyzji w trakcie rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Przygotowanie i podstawowa mechanika gry (zdobywanie kart ze stołu poprzez zagrywanie w każdej turze karty z ręki i ze stosu) są identyczne jak w przypadku *bakappana* czy *hana-awase*. W tej grze natomiast nie będziecie na końcu rozgrywki liczyć indywidualnej wartości kart. Wartość zdobywanych kart zależy wyłącznie od tego, jakie zestawy można z ich pomocą złożyć. W trakcie gry warto mieć pod ręką schemat zestawów (*yaku*).

KOI-KOI I SHŌBU

Podczas grania w *koi-koi* kluczowy moment następuje za każdym razem, kiedy jedno z graczy skończyło turę, w której złożyło nowe *yaku* lub rozbudowało już posiadane o kolejne karty. Może wtedy wybrać jedną z dwóch opcji: zakończyć rozdanie, deklarując *shōbu*, bądź kontynuować je, deklarując tytułowe *koi-koi*. Dlatego tak ważne jest, aby po zagranii obu swoich kart (z ręki i ze stosu) zawsze odłożyć przed sobą zdobyte karty, posortować je według kompletowanych *yaku* i upewnić się, czy nie udało się właśnie złożyć czegoś nowego. Jeśli przegapiliście moment kompletowania *yaku* i kontynuowaliście rozgrywkę, uznajcie, że zadeklarowano wtedy *koi-koi*.

KOI-KOI!, CZYLI „DALEJ, DALEJ!”

Deklaracja ta oznacza kontynuację rozgrywki. Tura aktualnego gracza kończy się i rozpoczyna się tura drugiej osoby. Ta decyzja daje możliwość dalszego kompletowania lub rozbudowywania *yaku*, by zdobyć więcej punktów, wiąże się jednak z ryzykiem, że to przeciwnik skompletuje bądź rozbuduje swoje *yaku*, zakończy grę wcześniej i sam zdobędzie punkty.

SHŌBU, CZYLI „STOP”

W przypadku tej deklaracji następuje natychmiastowe zakończenie rozdania – drugi gracz nie wykonuje już swojego ruchu. Jest to bezpieczne rozwiązanie, które nie tylko zapewnia aktualnemu graczowi zdobycie punktów za skompletowane *yaku*, ale też blokuje jego przeciwnika przed punktowaniem.

KONIEC ROZDANIA I PUNKTACJA

Jeśli obojgu graczom skończyły się karty na ręce, ale nikt nie zadeklarował *shōbu*, następuje remis. Nikt nie zdobywa ani nie traci wtedy punktów, a nowe rozdanie rozpoczyna ten sam gracz, który rozpoczął poprzednie. Jeśli ostatni ruch dowolnego gracza wiąże się ze skompletowaniem bądź rozbudowaniem *yaku*, automatycznie przyjmijcie, że zadeklarował on *shōbu* i w związku z tym wygrywa rozdanie.

Gracz, który zadeklarował *shōbu*, wygrywa, otrzymując punkty za wszystkie swoje *yaku*, podczas gdy przegrany nie otrzymuje żadnych punktów.

Punkty za swoje zestawy otrzymuje wyłącznie gracz, który zadeklarował *shōbu*, a tym samym zakończył rozdanie. Drugi gracz nie dostaje punktów za swoje zestawy, a w zależności od przyjętego wariantu, może nawet tracić punkty.

Koi-koi często rozgrywane jest jako gra o sumie zerowej. Oboje gracze zaczynają wtedy z tą samą liczbą punktów (np. 30), a na koniec rozdania przegrany przekazuje swoje punkty zwycięzcy w liczbie równej wartości skompletowanych przez zwycięzcę *yaku*. W tym systemie całość rozgrywki kończy się nie tylko w momencie rozegrania z góry ustalonej liczby rozdań, ale także wtedy, gdy jedno z graczy straci wszystkie swoje punkty.

ZASADY OPCJONALNE

W związku z popularnością *koi-koi* przez setki lat w różnych regionach Japonii wykształciły się różnorodne tradycje gry i opcjonalne zasady. Poniżej opisujemy kilka najpopularniejszych.

- Wynik gracza jest mnożony x2, jeśli w rozdaniu padło *koi-koi* (można uwzględnić tylko własne *koi-koi*, tylko przeciwnika lub dowolne). Można też podbijać stawkę za każde kolejne *koi-koi* (x2 przy pierwszym, x3 przy drugim, itd).

- Jeśli bezpośrednio po rozdaniu któreś z graczy ma tzw. **szczęśliwą rękę**, czyli wszystkie 4 karty z tego samego miesiąca lub po 2 karty z 4 różnych miesięcy, natychmiast to deklaruje i w ten sposób wygrywa rozdanie, otrzymując 6 punktów. Jeśli oboje gracze mają szczęśliwą rękę, następuje remis i nikt nie dostaje punktów. Alternatywnie szczęśliwą rękę możecie po prostu uznawać za nieważne rozdanie.
- Niektórzy uważają, że „Czarka” jest zbyt silną kartą, dlatego powstał szereg zasad modyfikujących jej działanie. Nasza ulubiona polega na tym, że jeśli na stole znajdują się karty listopadowe, „Podziwianie kwitnącej wiśni” jest zrujnowane z powodu deszczu, a jeśli na stole znajdują się karty grudniowe, chłodna pogoda wywołuje mgłę, która rujnuje „Podziwianie księżycy”. Dopiero gdy karty te zostaną zdobyte i zdjęte ze stołu, odpowiadające im *yaku* zaczynają się liczyć.
- Listopadowa „Błyskawica” funkcjonuje jako joker, pasując do dowolnej karty (zawsze lub wyłącznie gdy sierpniowe „Trawy” znajdują się na stole w początkowym rozdaniu, jako że ciepła pogoda zapowiada nadciągającą burzę).
- Gdy graczom wyczerpią się karty z ręki, zamiast remisu mogą kontynuować rozdanie, na przemian zagrywając karty ze stosu, aż do jego wyczerpania.
- Na początku swojej tury gracz dobiera kartę ze stosu, po czym zagrywa dwie karty z ręki.
- Jeśli dobrana karta ze stosu nie pasuje do żadnej karty na stole, gracz zatrzymuje ją w ręce i zamiast niej zagrywa inną kartę z ręki.
- W przypadku remisu można stosować tzw. „przywilej rozdającego”, który daje rozdającemu określoną liczbę punktów (zwykle 1 lub 6) i zachowuje prawo rozdania w następnej rundzie. Można też ustalić odwrotną zasadę – w przypadku remisu prawo rozdania przechodzi na drugiego gracza.
- Gracz musi posiadać co najmniej 3 punkty w zestawach (*yaku*), aby móc zawołać *koi-koi*. W przeciwnym razie automatycznie musi zakończyć rozdanie (*shōbu*). Minimalna liczba punktów może być ustalana dowolnie przez graczy.
- Gracz może zadeklarować *koi-koi* tylko po skompletowaniu nowego *yaku*; rozbudowanie już istniejącego nie uprawnia do deklaracji *koi-koi*.