

HANAFUDA

SAKURA

20

20

3

11

20

FR

Règles du jeu

Page 3

EN

Game rules

Page 7

ES

Réglas

Página 11

DE

Spielregeln

Seite 15

IT

Regole del gioco

Pagina 19

NL

Spelregels

Page 23

*L'Hanafuda est un jeu de cartes traditionnel et populaire japonais, baptisé « **Jeu des fleurs** », s'inspirant symboliquement des 4 merveilles de la nature, associées à chaque mois de l'année : fleur, animal légendaire, carte de la saison, rubans de vœux traditionnels au Japon. La règle du jeu « **Sakura** » est la version Hawaïenne la plus couramment pratiquée.*

.....

■ But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes (*Yaku*) ou en capturant les cartes possédant le plus de points. Lorsqu'un *Yaku* est réalisé, les joueurs adverses soustraient chacun 50 points à leur score.

■ Préparatif

Mélanger les cartes. Jouer la partie en 6 ou 12 manches (1 manche pour 1 mois de l'année), au choix des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent jouer chacun pour soi ou par équipe de 2 ou 3. Les partenaires se positionnent face à face. Ils ont leur propre « *Main* » mais leurs combinaisons et leurs points sont communs.

Avant de débiter le jeu, choisir l'Oya (le Parent), le premier donneur du jeu. Pour ce faire, un joueur de chaque équipe pioche une carte. Le joueur qui a tiré la carte la plus proche du mois de janvier devient l'Oya. En cas d'égalité, retirer une carte.

Le nombre de cartes distribuées à chaque joueur varie selon leur nombre :

- 2 joueurs : **8 cartes** à chaque joueur, **8 cartes** dans le *Ba* (*Rivière*).
- 3 joueurs : **7 cartes** à chaque joueur, **6 cartes** dans le *Ba*.
- 4 joueurs : **5 cartes** à chaque joueur, **8 cartes** dans le *Ba*.
- 5 joueurs : **4 cartes** à chaque joueur, **8 cartes** dans le *Ba*.

FR 4 • Règles du jeu

- **6** joueurs : **3 cartes** à chaque joueur, **12 cartes** dans le *Ba*.
- **7** joueurs : **3 cartes** à chaque joueur, **6 cartes** dans le *Ba*.

La distribution des cartes s'effectue en 2 temps. L'Oya distribue le nombre de cartes adéquat, faces cachées, à chaque joueur. Ensuite, il positionne les cartes du *Ba*, côte à côte, faces visibles au centre de la table. Vous l'aurez compris, les cartes situées au centre de la table forment donc le *Ba* (*Rivière*). La pioche est constituée avec les cartes restantes (**Cf. Page 32**).

Chaque joueur examine ses cartes

- 1 • Si un joueur possède 4 cartes du même mois : *Teshi* ou 4 paires de cartes : *Kuttsuki* (1 paire correspond à 2 cartes du même mois), il gagne automatiquement la manche et 6 points, sans que celle-ci ne soit jouée. Le joueur devient l'Oya et redistribue les cartes,
- 2 • Si 4 cartes du même mois : *Teshi* ou 4 paires de cartes : *Kuttsuki* sont dans le *Ba*, la manche est annulée. L'Oya redistribue les cartes.

L'Oya débute la manche.

Pour les manches suivantes, un des joueurs de l'équipe gagnante devient l'Oya.

■ Déroulement

Chaque joueur doit capturer les cartes du jeu qui offrent le maximum de points. Ce faisant, il doit également tenter de réaliser un ou plusieurs des 8 *Yaku* disponibles. Chaque *Yaku* fait subir un malus sévère au(x) score(s) de son (ou ses) adversaire(s) (**cf. carte aide de jeu et description page 27**).

Chaque joueur effectue, à tour de rôle, les 2 actions suivantes :

1 • Capturer une carte du *Ba* :

Le joueur sélectionne une carte de sa main pour l'assembler par paire, avec une carte du *Ba* correspondante au même mois. Il réalise une capture en superposant sa carte et celle du *Ba* (**Cf. Page 33/a**) puis, place les 2 cartes, faces visibles, devant lui, en les classant selon les combinaisons *Yaku* envisagées (**Cf. Page 33/b**). Si aucune carte du *Ba* ne correspond à un mois qu'il a dans sa main, le joueur choisit l'une de ses cartes et la pose dans le *Ba*, face visible. Dans le cas d'une équipe, l'un des joueurs sera désigné pour gérer les cartes capturées par ses partenaires.

A tout moment, chaque joueur doit pouvoir avoir connaissance des *Yaku* en préparation chez son adversaire, afin d'adapter sa stratégie de jeu.

2 • Piocher une carte :

Dans tous les cas de figure, après avoir réalisé cette première action, le joueur tire une carte dans la pioche. Si elle correspond à une carte présente dans le *Ba*, il capture la paire de cartes et la pose devant lui face visible (idem que ci-dessus). Si elle ne correspond à aucune carte, le joueur la pose dans le *Ba* et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Dans les 2 cas :

Lorsque 2 cartes du même mois sont dans le *Ba*, le joueur choisit la carte la plus avancée à capturer.

Lorsque 3 cartes du même mois sont dans le *Ba*, et qu'un joueur possède ou pioche la 4e carte, il peut capturer les 4 cartes d'un seul coup (on applique la règle *Hiki*, la règle du mois). Le joueur détenant un *Hiki* n'est pas obligé de le déclarer, sauf si un autre joueur tente de capturer l'une des cartes avec le *Gaji* (**Cf. utilisation du *Gaji***).

FR 6 • Règles du jeu

■ Les combinaisons *Yaku* (cf. Pages 30-31)

Chaque carte possède une ou plusieurs pastilles de couleurs différentes (agrémentées chacune d'un symbole) afin d'aider chaque joueur à composer ses *Yaku*. Il y a 8 *Yaku* possibles dans le jeu, donc 8 pastilles de couleurs différentes. Chaque *Yaku* se compose de **3 cartes** et possède une valeur de **50 points**.

■ Règles optionnelles

La carte *Gaji* (carte foudre)

- 1 • Si le *Gaji* est dans le *Ba* : un joueur peut la capturer avec une carte du même mois.
- 2 • Si le *Gaji* est dans la main d'un joueur : la carte peut être utilisée comme joker pour capturer n'importe quelle carte du *Ba*. Dans ce cas, conservez le *Gaji* jumelé avec la carte capturée, car toutes les cartes (du même mois que celle qui a été capturée) restantes dans le *Ba* à la fin du jeu seront remises au joueur détenteur de cette carte. Le *Gaji* ne peut pas être utilisé comme joker si une carte du mois de novembre a déjà été jouée par un autre joueur.



■ Fin de manche

La manche se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées.

Les joueurs (ou équipe) comptabilisent les points des cartes qu'ils ont capturés. Ensuite, pour chaque *Yaku* réalisé par un joueur, ses adversaires (par équipe) soustraient **50 points** à leur score.

Le gagnant devient l'*Oya*, qui redistribue les cartes. Une nouvelle manche commence.

■ Fin de partie

Lorsque toutes les manches sont terminées, le total de chaque joueur (ou équipe) est comptabilisé. Le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.

Popular and traditional cardgame from Japan, **Hanafuda** or «**Game of flowers**» is symbolically inspired by four Nature's Wonders. It is associated with each month of the year and represented by flowers, seasons, legendary animals and traditional Japanese wishes ribbons. The **Sakura** rules are the Hawaiian version, and the most commonly played.

.....

Game rules

The **Hanafuda Sakura** can be played from 6 years old, if the child is accompanied by an adult for learning the game.

Game goal

Scoring as many points by making cards winning combinations called *Yaku* or capturing the cards with the most points. When a *Yaku* is done, each player subtracts 50 points to their score.

Setting up

Shuffle the cards. Play the game by 6 or 12 rounds (usually 1 round for 1 month of the year), at players choice, playing clockwise. Players can play for themselves or in 2 or 3 players teams. The team mates are facing each to face. They have their own «*hand*» but their combinations and points are common.

Before starting the game, choose *Oya* (the Parent), the first player. To do this, a player from each team draws a card. The player who draws the closest card from January becomes *Oya*. In case of tie, each player redraws a card.

The number of cards dealt to each player varies according to their number:

- 2 players: **8 cards** to each player, **8 cards** in the *Ba* (River).
- 3 players: **7 cards** to each player, **6 cards** in *Ba* (River).

EN 8 • Game rules

- **4** players: **5 cards** to each player, **8 cards** in the *Ba* (River).
- **5** players: **4 cards** to each player, **8 cards** in the *Ba* (River).
- **6** players: **3 cards** to each player, **12 cards** in the *Ba* (River).
- **7** players: **3 cards** to each player, **6 cards** in *Ba* (River).

The distribution of cards is done in 2 stages. The *Oya* distributes the appropriate number of cards face down to each player. Then he sets up the *Ba* cards, side by side, face up in the center of the table. He has successfully created the *Ba* (River). The card deck is made with the remaining cards (*see Page 32*).

Each player looks at his cards

- 1 • If a player has four cards of the same month *Teshi* or 4 pairs of cards *Kuttsuki* (1 Pair is 2 cards of the same month), he automatically wins the round and scores 6 points, without playing it. This player becomes the *Oya* and deals the cards,
- 2 • If 4 cards of the same month *Teshi* or 4 pairs of cards *Kuttsuki* are the *Ba*, the round is canceled. The *Oya* redistributes the cards.

The *Oya* starts the round. For the following rounds, one of the players of the winning team becomes the *Oya*.

Playing the game

Each player must capture the game cards with maximum points. In doing so, it must also try to achieve one or more of the 8 available *Yaku*. Each *Yaku* gives high penalties to the opponent(s) score(s) (*see player aid and description page 27*).

Each player takes turn, making the 2 following steps:

1 • Capturing a card from the *Ba* :

The player selects a card from his hand to pair it, with a corresponding *Ba* card from

Game rules

the same month. He seizes a card by superimposing his card on a card in the *Ba* (**see page 33/a**), then places the 2 cards face up in front of him, sorting them according to the *Yaku* desired combinations (**see Page 33/b**). If no card from the *Ba* corresponds to one month he has in his hand, the player chooses one of his cards and places it in the *Ba*, face up. In the case of a team, a player will be appointed to manage the captured cards by his team mates.

At any time, each player must be aware about the *Yaku* being prepared by his opponent to adapt his game strategy.

2 • Drawing a card:

In any case, after realizing that first action, the player draws a card from the deck. If it matches a card present in *Ba*, he captures the pair of cards and puts the 2 cards face up in front of him (same as above). If it does not match any card, the player lays it in the *Ba* and now the following player takes his turn.

In the 2 cases:

When there are 2 cards from the same month in the *Ba*, the player chooses the most advantageous card to capture.

When 3 cards from the same month are in the *Ba*, and a player has or draws the 4th card, he can capture 4 cards at once (*Hiki* rule is applied, the rule of the month). The player holding a *Hiki* is not forced to report it unless another player tries to capture one of these cards with the *Gaji* (**see use of Gaji**).

Yaku Combinations (**see Pages 30-31**)

Each card has one or more circles of different colors (with a symbol each) to help players to compose their *Yaku*. There are 8 possible *Yaku* in the game, so 8 different colored circles. Each *Yaku* consists of 3 cards and has a value of **50 points**.

Optional Rules

The *Gaji* card (lightning card) This card is present in the month of November.

- 1 • If the *Gaji* is in the *Ba*: a player can capture it with a card of the same month.
- 2 • If the *Gaji* is in a player's hand: the card can be used as a wild-card to capture any card of the *Ba*. In this case, keep the *Gaji* paired with the captured card because all the cards (of the same month as the captured one) remaining in the *Ba* at the end of the game will be awarded to the player who holds this card. The *Gaji* can not be used as a wildcard if a card of November has already been played by another player.



End of round

The round ends when all the cards have been played.

The players add up the victory points of the cards they have captured. Then, for each *Yaku* made by a player, his opponents subtract **50 VPs** to their score.

Endgame

When all rounds are completed, each player (or team) adds up his victory points. The winner is the player (or team) scoring the highest number of VPs.

*Juego popular y tradicional japonés, **Hanafuda** o « **Juego de las flores** », inspirado simbólicamente en 4 maravillas de la naturaleza, asociadas a cada mes del año y representadas de flores, temporadas, animales legendarios y cintas tradicionales de votos japonés. La regla del juego « **Sakura** » es la versión hawaiana de la más practicada.*

.....

Réglas

El **Hanafuda Sakura** se puede jugar a partir de 6 años de edad, si el niño está acompañado por un adulto para aprender el juego.

Objetivo del juego

Anotar tantos puntos formando combinaciones ganadoras de cartas llamadas *Yaku* o capturar cartas con la mayor cantidad de puntos. Cuando un *Yaku* se hace, cada jugador resta 50 puntos a su puntuación.

Preparación

Baraja las cartas. Juega el juego por 6 o 12 rondas (1 ronda por 1 mes del año), a elección de los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores pueden jugar cada uno por su cuenta o en equipos de 2 o 3. Los compañeros se colocan cara a cara. Ellos tienen su propia « *mano* », pero las combinaciones y los puntos son comunes.

Antes de comenzar el juego, elegir el *Oya* (el *Padre*), el primer donante del juego. Para hacer esto, un jugador de cada equipo saca una carta. El jugador que disparara la carta más cercana del mes de enero se convertirá en *Oya*. En caso de igualdad, tomar otras cartas.

El número de cartas repartidas a cada jugador varía en función del número de jugadores:

ES 12 • Réglas

- **2 jugadores:** **8 cartas** a cada jugador y **8 cartas** en el *Ba* (río).
- **3 jugadores:** **7 cartas** a cada jugador y **6 cartas** en el *Ba* (río).
- **4 jugadores:** **5 cartas** a cada jugador y **8 cartas** en el *Ba* (río).
- **5 jugadores:** **4 cartas** a cada jugador y **8 cartas** en el *Ba* (río).
- **6 jugadores:** **3 cartas** a cada jugador y **12 cartas** en el *Ba* (río).
- **7 jugadores:** **3 cartas** a cada jugador y **6 cartas** en *Ba* (río).

La distribución de las cartas se realiza en 2 etapas. El *Oya* distribuye el número apropiado de cartas boca abajo a cada jugador. Luego se coloca las cartas del *Ba*, lado a lado, boca arriba en el centro de la mesa. Usted entenderá que las cartas ubicadas en el centro de la mesa por lo tanto forman el *Ba* (río). El mazo se hace con el resto de las cartas (**ver página 32**).

Cada jugador mira sus cartas

- 1 • Si un jugador tiene cuatro cartas del mismo mes *Teshi* o 4 pares de cartas *Kuttsuki* (1 par es 2 cartas del mismo mes), se gana automáticamente la ronda y 6 puntos, sin jugarla. El jugador se convierte en el *Oya* y redistribuye las cartas,
- 2 • Si 4 cartas del mismo mes *Teshi* o 4 pares de cartas *Kuttsuki* son en el *Ba*, la ronda se cancela. El *Oya* redistribuye las cartas.

El *Oya* comienza la ronda.

Para las rondas siguientes, uno de los jugadores del equipo ganador se convierte en el *Oya*.

Desarrollo

Cada jugador debe capturar las cartas de juego que ofrecen el máximo de puntos. Al hacerlo, también debe tratar de lograr uno o más de los 8 disponibles *Yaku*. Cada *Yaku* da altas penalidades a la puntuación de los oponentes (**ver ayuda del juego página 27**).

Cada jugador hace, a su turno, los 2 siguientes:

1 • Captura una carta en el *Ba*:

El jugador elige una carta de su mano para ponerla junta en par, con una correspondiente en el *Ba* mismo mes. Capturar una carta mediante la superposición de su carta con otra en el *Ba* del mismo mes (**consulte la página 33/a**), a continuación, el pone las 2 cartas boca arriba frente a él, clasificándolas según las combinaciones *Yaku* consideradas (**ver Página 33/b**). Si ninguna carta en el *Ba* corresponde a un mes que tiene en su mano, el jugador elige una de sus cartas y la coloca en el *Ba*, boca arriba. En el caso de un equipo, un jugador será nombrado para gestionar las cartas capturadas por sus compañeros.

En cualquier momento, cada jugador debe ser consciente del *Yaku* que está preparando su oponente para adaptar su estrategia de juego.

2 • Saca una carta:

En cualquier caso, después de darse cuenta de que la primera acción, el jugador saca una carta del mazo. Si coincide con una carta presente en *Ba*, captura la par de cartas y pone boca arriba en frente de él (igual al anterior). Si no coincide con ninguna carta, el jugador pone la carta sacada en el *Ba* y es el turno del siguiente jugador.

En los 2 casos:

Cuando 2 cartas son del mismo mes en el *Ba*, el jugador elige la carta más ventajosa para capturarla.

Cuando 3 cartas son del mismo mes en *Ba*, y un jugador tiene o saca a la cuarta carta, él puede capturar las 4 cartas a la vez (se aplica la regla del *Hiki* o la regla del mes). El jugador que tiene un *Hiki* no está obligado a informar a los otros jugadores a menos que uno de ellos intenta capturar una de esas cartas con la *Gaji* (**ver uso de Gaji**).

Combinaciones Yaku (ver *Página 30-31*)

Cada carta tiene uno o más cuadritos de diferentes colores (cada uno decorado con un símbolo) para ayudar a cada jugador para componer su *Yaku*. Hay 8 *Yaku* posible en el juego, así que 8 cuadritos de diferentes colores. Cada *Yaku* se compone de 3 cartas y tiene un valor de **50 puntos**.

Reglas Opcionales

La carta *Gaji* (mapa con rayos).

- 1 • Si el *Gaji* está en el *Ba*: un jugador puede capturarla con una carta del mismo mes.
- 2 • Si el *Gaji* está en la mano de un jugador: la tarjeta se puede utilizar como un comodín para capturar cualquier mapa en el *Ba*. En este caso, mantenga el *Gaji* emparejado con la carta capturada porque todas las cartas restantes (el mismo mes que fue capturado) en el *Ba* al final del juego serán otorgadas al jugador que tiene esta carta. El *Gaji* no se puede utilizar como un comodín si una carta del mes de noviembre ya ha sido jugada por otro jugador.



Fin de la ronda

La ronda se termina cuando se han jugado todas las cartas.

Los jugadores representan los puntos de las cartas que han capturado. Luego, para cada *Yaku* hecho por un jugador, sus oponentes restan **50 puntos** a su puntuación.

Fin del juego

Cuando todas las rondas se han completado, se reconoce el total de cada jugador (o equipo). El ganador es el que obtiene el mayor número de puntos.

Hanafuda ist ein traditionelles Kartenspiel, das in Japan sehr beliebt ist. Es wird auch « **Spiel der Blumen** » nach den 4 Wundern der Natur genannt, die mit jedem Monat des Jahres assoziiert werden: Blume, legendenhaftes Tier, Karte der Jahreszeit, traditionelle Grussbänder in Japan. Die Regeln des Spiels « **Sakura** » ist die hawaiianische Version, die am häufigsten gespielt wird.

.....

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels liegt darin, so viel Punkte wie möglich zu sammeln, indem Kartenspiele gewonnen werden, die *Yaku* genannt werden oder die Karten zu fangen, welche die höchste Punktzahl bringen. Wenn der *Yaku* komplett ist, bekommen die Spieler mit dem *Yaku* jeder 50 Punkte auf ihr Konto, die dem Gegner abgezogen werden.

Vorbereitungen

Mischen Sie die Karten. Spielen Sie das Spiel mit 6 oder 12 Runde (1 Partie für einen Monat des Jahres), nach Wahl der Spieler, im Uhrzeigersinn. Die Spieler können jeder für sich spielen oder Gruppen von 2 oder 3 Personen bilden. Die Partner setzen sich gegenüber. Sie haben ihre Karten auf der eigenen « *Hand* », aber ihre Spiele und ihre Punkte werden zusammengezählt.

Vor dem Spiel wird der erste Geber des Spiels, der *Oya* (der Verwandte), ernannt. Hierfür zieht ein Spieler jeder Gruppe eine Karte. Der Spieler, welche die Karte gezogen hat, der dem Monat Januar am nächsten ist, wird zum *Oya*. Bei Gleichstand wird eine weitere Karte gezogen.

Die Zahl der an jeden Spieler ausgeteilten Karten hängt von der Zahl der Mitspieler ab:

- 2 Spieler: **8 Karten** für jeden Spieler, **8 Karten** im *Ba* (Fluss).

DE 16 • Spielregeln

- **3 Spieler:** **7 Karten** für jeden Spieler, **6 Karten** im *Ba*.
- **4 Spieler:** **5 Karten** für jeden Spieler, **8 Karten** im *Ba*.
- **5 Spieler:** **4 Karten** für jeden Spieler, **8 Karten** im *Ba*.
- **6 Spieler:** **3 Karten** für jeden Spieler, **12 Karten** im *Ba*.
- **7 Spieler:** **3 Karten** für jeden Spieler, **6 Karten** im *Ba*.

Die Verteilung der Karten erfolgt 2 Mal. Der *Oya* verteilt die entsprechende Zahl der Karten verdeckt an jeden Spieler. Danach legt er die Karten des *Ba* offen nebeneinander in die Mitte des Tisches. Es ist richtig, die Karten in der Mitte des Tisches bilden nun den *Ba* (Fluss). Der Nachziehstapel wird aus den restlichen Karten gebildet (*siehe Seite 32*).

Jeder Spieler schaut sich seine Karten an

1. Wenn ein Spieler 4 Karten des gleichen Monats hat, also *Teshi*, oder 4 Kartenpaare *Kuttsuki* hat (1 Paar entspricht 2 Karten des gleichen Monats), gewinnt er automatisch die Partie und bekommt 6 Punkte, ohne dass diese gespielt wird. Der Spieler wird zum *Oya* (Geber) und teilt die Karten erneut aus.
2. Wenn sich 4 Karten des gleichen Monats *Teshi* oder 4 Kartenpaare *Kuttsuki* im *Ba* befinden, wird der Partie gestrichen. Der *Oya* teilt erneut die Karten aus.

Der *Oya* fängt mit der Partie an. Bei den nächsten Runde wird ein Spieler der gewinnenden Gruppe zum Geber, d.h. *Oya*.

Spielverlauf

Jeder Spieler versucht, die Karten mit den meisten Punkten zu bekommen. Dabei muss er auch versuchen, einen oder mehrere der verfügbaren 8 *Yakus* zu erreichen. Jeder *Yaku* führt zu einem Abzug vom Punktekonto oder den Konten seines/seiner Gegner (*siehe Spielkartenhilfe und Beschreibung Seite 27*).

Jeder Spieler geht wie folgt vor, wenn er an der Reihe ist:

1. Er hebt eine Karte aus dem *Ba*, dem Nachziehstapel, ab:

Der Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand, um ein Paar mit einer Karte des *Ba* zu bilden, die dem gleichen Monat entspricht. Er fängt die Karte, indem er seine Karte über die Karte des *Ba* legt (**siehe Seite 33/a**). Dann legt er die 2 Karten offen vor sich und ordnet sie ein, je nachdem welche *Yaku*-Kombinationen er sich zum Ziel gesetzt hat (**siehe Seite 33/b**). Wenn keine Karte aus dem *Ba* einem Monat entspricht, den er auf der Hand hat, wählt der Spieler eine seiner Karten aus und legt sie offen zum *Ba*. Wenn vorher Spielgruppen gebildet worden sind, wird einer der Spieler zum Verwalter der von seinen Partnern gefangenen Karten ernannt.

Jeder Spieler muss jederzeit wissen, welche *Yakus* sein Gegner vorbereitet, damit er seine Spielstrategie anpassen kann.

2. Eine Karte ziehen:

Der Spieler zieht in jedem Fall eine Karte aus dem Kartenstapel, nachdem er diesen ersten Schritt getan hat. Wenn diese einer Karte aus dem *Ba* entspricht, fängt er das Kartenpaar und legt es offen vor sich (wie oben). Wenn sie keiner Karte entspricht, legt er die Karte zum *Ba* und der nächste Spieler ist an der Reihe.

In beiden Fällen:

Wenn sich 2 Karten des gleichen Monats im *Ba* befinden, wählt der Spieler die Karte aus, die ihm am meisten nützt.

Wenn sich 3 Karten des gleichen Monats im *Ba* befinden und ein Spieler die 4. Karte besitzt oder zieht, kann er die 4 Karten mit einem Mal fangen (man wendet die Regel *Hiki* an, die Regel des Monats). Der Spieler, der einen *Hiki* hat, ist nur gezwungen, diesen anzugeben, wenn ein anderer Spieler versucht, eine der Karten mit einem *Gaji* (**Siehe Verwendung des Gaji**) zu fangen.

Die Kombinationen *Yaku* (siehe Seite 30-31)

Jede Karte hat eine oder mehrere verschiedene Farben (jede mit einem Symbol), damit jeder Spieler seine Yakus bilden kann. Es sind insgesamt 8 Yakus im Spiel und damit 8 verschiedene Farbvarianten. Jeder Yaku wird aus 3 Karten gebildet und hat einen Wert von **50 Punkten**.

Zusatzregeln nach Wahl

Die *Gaji*-Karte (Joker).

1. Der *Gaji* ist im *Ba*: ein Spieler kann sie mit einer Karte des gleichen Monats fangen.
2. Der *Gaji* befindet sich in der Hand eines Spielers: Die Karte kann als Joker verwendet werden, um eine Karte nach Wahl aus dem *Ba* zu fangen. In diesem Fall behalten Sie den *Gaji* mit der gefangenen Karte, denn alle Karten (des gleichen Monats, die gefangen worden sind), die sich am Ende des Spiels noch im *Ba* befinden, werden dem Spieler gegeben, der diese Karte hat. Der *Gaji* kann nicht als Joker verwendet werden, wenn eine Karte des Monats November bereits von einem anderen Spieler gespielt worden ist.



Ende der Partie

Die Partie ist beendet, wenn alle Karten gespielt sind.

Die Spieler zählen die Punkte der Karten zusammen, die sie gefangen haben. Danach werden für jeden *Yaku* eines Spielers von den Punktekonten der Gegner **50 Punkte** abgezogen.

Ende des Spiels

Wenn alle Runde beendet sind, werden die Punkte eines jeden Spielers (oder Gruppe) zusammengezählt. Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte hat.

L'Hanafuda è un gioco di carte tradizionale e popolare giapponese, chiamato "Gioco dei fiori", simbolicamente ispirato alle 4 meraviglie della natura, associate ad ogni mese dell'anno: fiore, animale leggendario, carta della stagione, nastri di auguri tradizionali del Giappone. La regola del gioco "Sakura" è la versione hawaiana più comunemente usata.

.....

■ Scopo del gioco

Registrare il maggior numero di punti realizzando delle combinazioni vincenti (*Yaku*) o prendendo le carte con il maggior numero di punti. Quando viene realizzato uno *Yaku*, i giocatori avversari sottraggono 50 punti dal loro punteggio.

■ Preparazione

Mescolare le carte. Giocare la partita in 6 o 12 mani (1 mano per 1 mese dell'anno), a scelta dei giocatori, in senso orario. I giocatori possono giocare da soli o in squadre di 2 o 3. I partner si posizionano uno di fronte all'altro. Hanno la loro "*Mano*", ma le loro combinazioni e i punti sono in comune.

Prima di iniziare il gioco, scegliere l'*Oya* (il *Genitore*), il primo ad avviare il gioco. Per fare questo, un giocatore di ogni squadra pesca una carta. Il giocatore che ha estratto la carta più vicina al mese di gennaio diventa l'*Oya*. In caso di pareggio, eliminare una carta.

Il numero di carte distribuite ad ogni giocatore varia a seconda del loro numero:

- 2 giocatori: **8 carte** per ogni giocatore, **8 carte** nel *Ba* (Fiume).
- 3 giocatori: **7 carte** per ogni giocatore, **6 carte** nel *Ba*.
- 4 giocatori: **5 carte** per ogni giocatore, **8 carte** nel *Ba*.
- 5 giocatori: **4 carte** per ogni giocatore, **8 carte** nel *Ba*.
- 6 giocatori: **3 carte** per ogni giocatore, **12 carte** nel *Ba*.
- 7 giocatori: **3 carte** per ogni giocatore, **6 carte** nel *Ba*.

La distribuzione delle carte avviene in 2 fasi. L'Oya distribuisce il numero appropriato di carte coperte ad ogni giocatore. Poi, posiziona le carte del *Ba* una accanto all'altra, scoprendole, al centro del tavolo. Come avrete capito, le carte al centro del tavolo formano il *Ba (Fiume)*. Il mazzo è composto dalle restanti carte (**Vedi Pagina 32**).

Ogni giocatore esamina le sue carte

- 1 • Se un giocatore possiede 4 carte dello stesso mese: *Teshi* o 4 coppie di carte: *Kuttsuki* (1 coppia corrisponde a 2 carte dello stesso mese), vince automaticamente la mano e 6 punti, senza che essa venga giocata. Il giocatore diventa l'Oya e ridistribuisce le carte.
- 2 • Se 4 carte dello stesso mese: *Teshi* o 4 coppie di carte: *Kuttsuki* sono nel *Ba*, la mano è annullata. L'Oya ridistribuisce le carte.

L'Oya inizia la mano.

Per le mani successive, uno dei giocatori della squadra vincente diventa l'Oya.

■ Svolgimento

Ogni giocatore deve aggiudicarsi le carte del gioco che offrono il massimo numero di punti. In questo modo, deve anche cercare di realizzare uno o più degli 8 *Yaku* a disposizione. Ogni *Yaku* causa una severa penalità ai punteggi degli avversari (**vedi scheda di aiuto e descrizione del gioco a pagina 27**).

Ogni giocatore esegue a turno le 2 azioni seguenti:

- 1 • **Prendere una carta del *Ba*:** il giocatore seleziona una delle sue carte per metterle insieme a coppie, con una carta del *Ba* corrispondente allo stesso mese. Esegue una presa sovrapponendo la sua carta a quella del *Ba* (**Vedi Pag. 33/a**) e poi dispone le 2 carte scoperte davanti a sé, classificandole secondo le combinazioni *Yaku* previste (**Vedi Pag. 33/b**). Se nessuna carta del *Ba* corrisponde ad un

mezzo tra quelli che possiede, il giocatore sceglie una delle sue carte e la colloca nel *Ba*, scoperta. Nel caso del gioco a squadra, uno dei giocatori sarà designato per gestire le carte acquisite dai suoi partner.

In qualsiasi momento, ogni giocatore deve essere in grado di conoscere le *Yaku* preparate dall'avversario, al fine di adattare la propria strategia di gioco.

2 • Pescare una carta: In ogni caso, dopo aver effettuato questa prima azione, il giocatore pesca una carta dal mazzo. Se corrisponde ad una carta presente nel *Ba*, prende la coppia di carte e le dispone scoperte davanti a sé (come descritto sopra). Se la coppia non corrisponde ad alcuna carta, il giocatore la mette nel *Ba* e il turno passa all'altro giocatore.

In entrambi i casi:

Quando 2 carte dello stesso mese sono nel *Ba*, il giocatore sceglie la carta più vantaggiosa da prendere.

Quando 3 carte dello stesso mese sono nel *Ba*, e un giocatore possiede o pesca la quarta carta, può prendere tutte e 4 le carte contemporaneamente (si applica la regola *Hiki*, la regola del mese). Il giocatore che detiene un *Hiki* non è tenuto a dichiararlo, a meno che un altro giocatore non tenti di prendere una delle carte con il *Gaji* (**Vedi uso del Gaji**).

■ Le combinazioni Yaku (**Vedi Pagine 30 e 31**)

Ogni carta si presenta con uno o più semi di colore diverso (ognuna con un simbolo) per aiutare i giocatori a creare le proprie *Yaku*. Vi sono 8 *Yaku* possibili nel gioco, quindi 8 semi di diversi colori. Ogni *Yaku* è composto da **3 carte** e ha un valore di **50 punti**.

■ Regole facultative

La carta *Gaji* (carta fulmine)

Questa carta è presente nel mese di novembre.

- 1 • Se il *Gaji* è nel *Ba*: un giocatore può prenderla con una carta dello stesso mese.
- 2 • Se il *Gaji* è in mano a un giocatore: la carta può essere usata come jolly per prendere qualsiasi carta dal *Ba*. In tal caso, tenere il *Gaji* accoppiato alla carta presa, in quanto tutte le carte (dello stesso mese di quella presa) che rimangono nel *Ba* alla fine del gioco saranno consegnate al giocatore che detiene quella carta. Il *Gaji* non può essere usato come jolly se una carta del mese di novembre è già stata giocata da un altro giocatore.



■ Fine della mano

La mano termina quando tutte le carte sono state giocate.

I giocatori (o la squadra) conteggiano i punti delle carte che hanno conquistato. Poi, per ciascun *Yaku* realizzato da un avversario (per squadra) sottraggono **50 punti** dal loro punteggio.

Il vincitore diventa l'*Oya*, che ridistribuisce le carte. Ha inizio una nuova mano.

■ Fine della partita

Quando tutte le mani sono completate, si conteggia il totale di ogni giocatore (o squadra). Il vincitore è colui che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Traditioneel en populair Japans kaartspel, genaamd «**Bloemenspel**», symbolisch geïnspireerd door de 4 wonderen der natuur, gekoppeld aan elke maand van het jaar: bloem, legendarisch dier, seizoenskaart, traditionele tanzuku's (wensstroken) in Japan. De spelvariant «**Sakura**» is de Hawaïaanse versie, die het meest wordt gespeeld.

.....

■ Doel van het spel

Verzamelen van de meeste punten door winnende combinaties te vormen (*Yaku*) door de kaarten met de meeste punten te pakken. Als er een *Yaku* is gemaakt, trekken de andere spelers elk 50 punten van hun score af.

■ Voorbereiding

Schud de kaarten. Speel het spel in 6 of 12 ronden (1 ronde voor 1 maand van het jaar), naar keuze van de spelers, met de klok mee. Spelers kunnen ieder voor zich spelen of in teams van 2 of 3. De partners gaan tegenover elkaar zitten. Ze hebben hun eigen «*Hand*» maar hun combinaties en hun punten zijn gemeenschappelijk.

Voordat het spel start, wordt de *Oya* (de *ouder*), de eerste gever in het spel gekozen. Om dit te doen, trekt een speler van elk team een kaart van de stapel. De speler, die de kaart, die het dichtst bij Januari is, heeft getrokken, wordt de *Oya*. Als meerdere spelers een kaart van dezelfde maand hebben, wordt een nieuwe kaart getrokken.

Het aantal kaarten dat aan elke speler wordt uitgedeeld, is afhankelijk van het aantal:

- voor **2** Spelers: **8 kaarten** voor elke speler, **8 kaarten** in de *Ba* (rivier).
- voor **3** Spelers: **7 kaarten** voor elke speler, **6 kaarten** in de *Ba*.
- voor **4** Spelers: **5 kaarten** voor elke speler, **8 kaarten** in de *Ba*.
- voor **5** Spelers: **4 kaarten** voor elke speler, **8 kaarten** in de *Ba*.
- voor **6** Spelers: **3 kaarten** voor elke speler, **12 kaarten** in de *Ba*.
- voor **7** Spelers: **3 kaarten** voor elke speler, **6 kaarten** in de *Ba*.

De kaarten worden in twee keer uitgedeeld. De *Oya* deelt het juiste aantal kaarten dicht, met de beeldzijde omlaag, uit aan elke speler. Dan legt hij de *Ba*-kaarten naast elkaar, open met het gezicht naar boven midden op tafel. Zoals je kunt zien, vormen de kaarten in het midden van de tafel de *Ba (Rivier)*. De trekstapel wordt gevormd met de resterende kaarten (**zie pagina 32**).

Elke speler onderzoekt zijn kaarten

- 1 • Als een speler 4 kaarten van dezelfde maand heeft: een *Teshi* of 4 paar kaarten: een *Kuttsuki* (1 paar komt overeen met 2 kaarten van dezelfde maand), wint hij automatisch de ronde en 6 punten, zonder dat de ronde gespeeld wordt. De speler wordt de *Oya* en deelt de kaarten opnieuw uit,
- 2 • Als een speler 4 kaarten van dezelfde maand heeft: een *Teshi* of 4 paar kaarten: Als de *Kuttsuki* in de *Ba* ligt, wordt de ronde afgebroken. De *Oya* deelt de kaarten opnieuw uit.

De *Oya* begint de ronde. Voor de volgende rondes wordt een van de spelers in het winnende team de *Oya*.

■ Spelverloop

Elke speler moet de kaarten van het spel pakken, die het maximaal aantal punten opleveren. Daarbij moet hij ook proberen een of meer van de beschikbare 8 *Yaku's* te vormen. Elke *Yaku* legt een zware druk op de score(s) van de tegenstander(s) (**zie gamekaart en beschrijving op pagina 27**).

Elke speler voert op zijn beurt de volgende 2 acties uit:

- 1 • Een kaart van de *Ba* pakken:

De speler kiest een kaart uit zijn hand om een paar te vormen, met een overeenkomstige *Ba*-kaart van dezelfde maand. Hij vormt een paar door zijn kaart en die van

de *Ba* (**zie pagina 33/a**) te combineren, vervolgens legt hij de 2 kaarten, open voor zich en deelt ze in volgens de beoogde *Yaku*-combinaties (**zie pagina 33/b**). Als er geen *Ba*-kaart overeenkomt met een maand in zijn hand, kiest de speler een van zijn kaarten en legt deze open in de *Ba*. In het geval van een team zal een van de spelers worden aangewezen om de kaarten te beheren, die door de partners zijn gepakt.

Op elk moment moet elke speler kennis kunnen hebben van de *Yaku*'s van zijn tegenstander om zijn spelstrategie aan te passen.

2 • Een kaart trekken van de stapel:

In alle gevallen, trekt de speler na het uitvoeren van deze eerste actie een kaart van de stapel. Als deze kaart overeenkomt met een kaart in de *Ba*, vormt hij een paar kaarten en legt dit open voor zich (hetzelfde als hierboven). Als de kaart niet overeenkomt met een andere, legt de speler de kaart in de *Ba* en is het de beurt van de volgende speler om te spelen.

In beide gevallen:

Als er 2 kaarten van dezelfde maand in de *Ba* zitten, kiest de speler de meest voordelige kaart om te pakken.

Als er 3 kaarten van dezelfde maand in de *Ba* zitten en een speler heeft of trekt de 4e kaart, dan kan hij de 4 kaarten tegelijk pakken (we passen de *Hiki*-regel, de regel van de maand toe). De speler met een *Hiki* is niet verplicht om dit aan te kondigen, tenzij een andere speler probeert een van de kaarten met een *Gaji*-kaart te pakken (**zie Gaji gebruiken**).

■ De *Yaku*-combinaties (zie pagina 32 & 33**)**

Elke kaart heeft een of meer plaatjes van verschillende kleuren (elk versierd met een symbool) om elke speler te helpen bij het samenstellen van zijn *Yaku*'s. Er zijn 8 *Yaku*'s

mogelijk in het spel, dus 8 pellets met verschillende kleuren. Elke *Yaku* bestaat uit **3 kaarten** en heeft een waarde van **50 punten**.

■ Optionele Regels

De *Gaji* -kaart (*lichtkaart*). Deze kaart hoort bij de maand november.

- 1 • Als de *Gaji* in de *Ba* zit: een speler kan hem pakken met een kaart van dezelfde maand.
- 2 • Als de *Gaji* in de hand van een speler zit: kan de kaart als een joker worden gebruikt om elke kaart van de *Ba* te pakken. Bewaar in dit geval de *Gaji* gekoppeld aan de opgepakte kaart, want alle kaarten (van dezelfde maand, die zijn vastgelegd), die aan het einde van het spel overblijven in de *Ba*, worden aan de speler die die kaart heeft, gegeven. De *Gaji* kan niet als een wildcard gebruikt worden, als een kaart uit november al door een andere speler is gespeeld.



■ Einde van de ronde

De ronde eindigt als alle kaarten zijn gespeeld.

De spelers (of het team) tellen de punten van de kaarten, die ze hebben vastgelegd. Vervolgens, trekken de tegenstanders voor elke *Yaku*, die gemaakt is door een speler (door het team) **50 punten** van hun score af.

De winnaar wordt de *Oya*, die de kaarten opnieuw verdeelt. Een nieuwe ronde begint.

■ Einde van het spel

Als alle rondes voorbij zijn, wordt het totaal van elke speler (of team) berekend. De winnaar is degene die de meeste punten heeft behaald.

Symbole du Yaku.

Symbol of Yaku.

Símbolo del Yaku.

Symbol des Yaku.

Simbolo Yaku.

Yaku-symbol.

Cartes qui composent le Yaku.

Cards that make up the Yaku.

Las cartas que componen el Yaku.

Karten, aus denen der Yaku.

Carte che formano lo Yaku.

Kaarten die deel uitmaken van de Yaku.

Points gagnés.

Earned points.

Puntos ganados.

Gewonnen punten.

Punti guadagnati.

Punten verdiend.

HANAFUDA

SAKURA



-50 PTS

い

Rideau + Lune + Saké

Rideau + Moon + Sake

Arena + Luna + sake

Vorhang + Mond + Saké

Tenda + Luna + saké

Zijruitairbag + de maan + sake



ろ

Grue + Rossignol + Rideau

Crane + Rossignol + Curtain

Grulla + Nightingale + Cortina

Kranich + Nachtigall + Vorhang

Gru + Rossignolo + tenda

Kraan + Nightingale + gordijn



は

3 Poèmes

3 Poems

3 poemas

3 Gedichte

3 poesie

3 gedichten



に

3 Rubans Bleus (Violets)

3 Blue Ribbons (Purple)

3 cintas azules (moradas)

3 Blaue Bänder (Violetts)

3 nastri blu (viola)

3 (paars) Blauwe linten



と

Coucou + Ponton + Sanglier

Cuckoo + Ponton + Boar
 Cuchillo + pontón + jabalí
 Kuckuck + Schiffsbrücke + Wildschwein
 Cucù + pontone + cinghiale
 Koekoek + pontoon + everzwijn



ち

Cerf + Oies + Sanglier

Deer + Geese + Boar
 ciervo + ganso + jabalí
 Hirsch + Gänse + Wildschwein
 Cervo + oche + cinghiale
 Herten + ganzen + everzwijn



ほ

Papillons + Cerf + Saké

Butterflies + Deer + Sake
 Mariposas + ciervo + sake
 Schmetterlinge + Hirsch + Saké
 Farfalle + Cervo + saké
 Vlinders + Herten + sake



へ

3 Rubans Simples

3 Simple Ribbons
 3 cintas simples
 3 Einfache Bänder
 3 semplici nastri
 3 simpele linten



30 • Le Jeu / Game / El juego / Spiel / Il gioco / Spel

JANVIER
JANUARY
ENERO
JANUAR
GENNAIO
JANUARI

FÉVRIER
FEBRUARY
FEBRERO
FEBRUAR
FEBBRAIO
FEBRUARI

MARS
MARCH
MARZO
MÄRZ
MARZO
MAART

AVRIL
APRIL
ABRIL
APRIL
APRILE
ABRIL

MAI
MAY
MAYO
MAI
MAYO
MAGGIO

JUIN
JUNE
JUNIO
JUNI
GIUGNO
JUNI



Le Jeu / Game / El juego / Spiel / Il gioco / Spel • 31

JUILLET

JULY

JULIO

JULI

LUGLIO

JULI

AOÛT

AUGUST

AGOSTO

AUGUST

AGOSTO

AUGUSTUS

SEPTEMBRE

SEPTEMBER

SEPTIEMBRE

SEPTEMBER

SETTEMBRE

SEPTEMBER

OCTOBRE

OCTOBER

OCTUBRE

OKTOBER

OTTOBRE

OKTOBER

NOVEMBRE

NOVEMBER

NOVIEMBRE

NOVEMBER

NOVEMBRE

NOVEMBER

DÉCEMBRE

DECEMBER

DICIEMBRE

DEZEMBER

DICEMBRE

DECEMBER

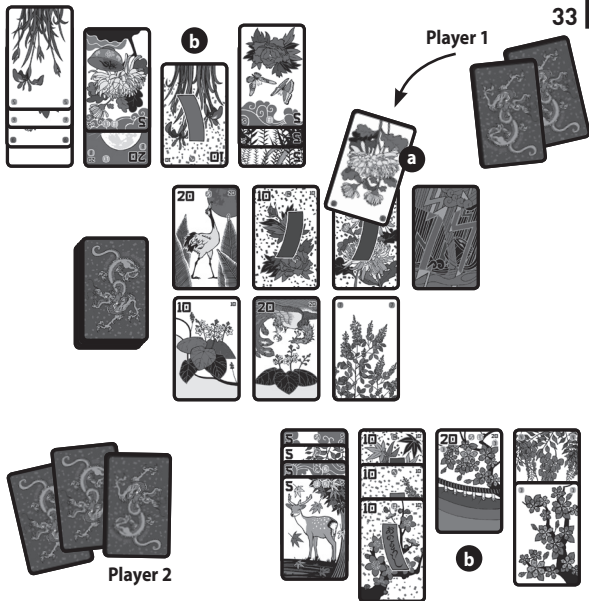


Player 1



Player 2







Jokers

Si vous perdez ou détérioriez 1 ou 2 cartes,
ce jeu contient 2 *Jokers* pour les remplacer.

Ils ne sont pas utilisés dans les règles du *Sakura*.



LOT N° 0419

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu, réalisé en France (Corrèze)

Graphisme & Rédactionnel : Pascal Boucher



**Attention ! Ne convient pas à un enfant
de moins de 36 mois. Petites pièces,
risque d'étouffement.**



Découvrez les règles d'**OFFICINALIS** en vidéo sur...

www.robinredgames.com