

# HANAFUDA

SAKURA  
+ SUTDA

20

日

20

3 11

20

3

FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

2

Joueur 1



Joueur 2



*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.*

.....

### Règle du jeu

L'**Hanafuda Sakura** peut se jouer à partir de 6 ans, si l'enfant est accompagné d'un adulte pour l'apprentissage du jeu.

### But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées *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*.
- 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 2**).

### 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 38**).

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 31/a) puis, place les 2 cartes, faces visibles, devant lui, en les classant selon les combinaisons *Yaku* envisagées (Cf. Page 31/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 avantageuse 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*).

**Les combinaisons Yaku (cf. Pages 32 & 33)**

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)**

Cette carte est présente dans le mois de novembre.

- 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.

*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 « Sutda » est une version Coréenne couramment pratiquée.*

.....

### But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant une combinaison gagnante de 2 cartes.

### Préparatif

Les cartes utilisées sont les 2 cartes « *Kasu* » des mois de *Janvier* à *Octobre* (sans celles de *Novembre* ni *Décembre*). Les cartes « *Kasu* » sont les cartes qui ne comportent aucun point. Les 2 exceptions sont pour les mois d'*Aout* et *Mars*, pour lesquels l'une des 2 cartes « *Kasu* » sera remplacée respectivement par « *La Lune* » et « *Le Rideau* ».

Mélanger les cartes. Jouer la partie en autant de manches que vous le souhaitez, au choix des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. D'un point de vue pratique, nous jouons habituellement jusqu'à épuisement de « *La Banque* ».

Avant de débiter le jeu, choisir l'*Oya* (le Parent), le premier donneur du jeu. Pour ce faire, chaque joueur pioche une carte au hasard. Le joueur qui a tiré la carte la plus proche du mois de janvier devient l'*Oya*. En cas d'égalité, les joueurs concernés retirent une carte.

### Déroulement

- 1 - Distribution :** L'*Oya* distribue 2 cartes, faces cachées, à chaque joueur (les cartes restantes sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche).
- 2 - Mise de départ :** Chaque joueur mise une somme de départ dont le montant aura été défini avant le début de la partie.
- 3 - Première carte :** Chaque joueur prend secrètement connaissance d'une seule de ses deux cartes. La seconde carte reste face cachée devant lui.
- 4 - Première enchère :** En fonction de leur carte et des combinaisons potentielles qui en

découlent, chaque joueur fait une enchère selon le mode opératoire décrit dans le « *Tour d'Enchère* » ci-après.

- 5- **Seconde carte** : Chaque joueur pose sa première carte devant lui, face visible, afin que tous les autres joueurs puissent en prendre connaissance. Puis, chaque joueur prend secrètement connaissance de sa seconde (et dernière) carte. Libre à chacun d'estimer sa chance et les combinaisons potentielles restantes (au vu des cartes révélées durant la phase précédente).
- 6- **Seconde enchère** : En fonction des cartes connues et des combinaisons qui en découlent, chaque joueur fait une seconde enchère, en commençant par l'*Oya* et selon le mode opératoire décrit dans le « *Tour d'Enchère* » ci-après.
- 7- **Révélation** : Chaque joueur encore en jeu dévoile sa seconde carte en la posant devant lui (près de sa première carte). La combinaison la plus puissante l'emporte et le joueur qui la possède est déclaré « *Vainqueur* » de cette manche et empoche les mises des « *Vaincus* ». Si la paire gagnante donne lieu à un bonus multiplicateur, les joueurs « *Vaincus* » doivent compléter leurs mises en conséquence. Si un joueur ne peut pas s'acquitter de sa dette, il est exclu de la partie.

### Le « *Tour d'Enchère* »

L'*Oya* ouvre la mise du montant de son choix et chaque joueur choisit ensuite, chacun à son tour, une des 3 actions suivantes :

- **Il choisit de « *Se Coucher* »** : ce faisant, il se retire de la partie et ne participe pas à la suite de cette manche. Sa mise de départ est perdue.
- **Il choisit de « *Suivre* »** : le joueur choisit de rester dans la partie et mise la même somme que le joueur précédent.
- **Il choisit de « *Surenchérir* »** : le joueur choisit de rester dans la partie et mise une somme plus importante que le joueur précédent.

Le tour continue jusqu'à ce que les enchères et surenchères se stabilisent. Chaque joueur encore en lice doit avoir enchéri la même somme que les autres. Celui dont l'action a déterminé l'enchère finale devient l'*Oya*. Dans le cas où un joueur ne possède pas les ressources



nécessaires pour suivre, la mise est limitée au maximum de ses possibilités.

*Par exemple : L'Oya mise 2 pièces, puis le joueur B mise 2 pièces, le joueur C mise 3 pièces, et le dernier joueur, le joueur D, mise 3 pièces. L'Oya et le joueur B doivent miser de nouveau 1 pièce chacun pour rester dans la partie. Le joueur C ayant déterminé l'enchère la plus haute, il devient l'Oya.*

### Liste des combinaisons possibles (Cf. Pages 34 & 35)

Les « Paires » sont classées selon « l'ancienneté » du mois dans l'année : les mois les plus proches de la fin de l'année sont plus forts que ceux du début de l'année. De ce fait, *Aout* est plus puissant que *Juin* mais plus faible qu'*Octobre*.

Voici la liste des « Paires » hiérarchisées de la plus puissante à la plus faible, pour lesquelles nous avons précisé le « Bonus Multiplicateur » (que les joueurs, ayant perdu face à une paire, devront appliquer à la mise à verser au « Vainqueur ») :

- Le *Rideau* + *La Lune* (x10)
- 2 cartes *Octobre* (x5)
- 2 cartes *Septembre* (x3)
- 2 cartes *Août* (x3)
- 2 cartes *Juillet* (x3)
- 2 cartes *Juin* (x3)
- 2 cartes *Mai* (x3)
- 2 cartes *Avril* (x3)
- 2 cartes *Mars* (x3)
- 2 cartes *Février* (x3)
- 2 cartes *Janvier* (x3)
- *Janvier* + *Février* (x1)
- *Janvier* + *Avril* (x1)
- *Octobre* + *Avril* (x1)
- *Octobre* + *Janvier* (x1)
- *Janvier* + *Août* (x1)  
(à l'exception de « *La Lune* »)
- *Juin* + *Avril* (x1)

### Les points hors combinaisons

Les joueurs dont les 2 cartes n'auront donné aucune des combinaisons précitées devront additionner les valeurs de leurs deux cartes. Mais le résultat des unités de cette addition sera pris en compte.

*Exemple : Une carte **Mai** (5) et une carte **Juin** (6) additionnées font 11 (5+6), le résultat des unités est 1, ce qui donne 1 point. Une carte de **Juillet** (7) et une carte d'**Octobre** (10) additionnées font 17 (7+10), le résultat des unités est 7, ce qui donne 7 points.*

### Fin de partie

Lorsque toutes les manches sont terminées, les gains de chaque joueur sont comptabilisés. Le gagnant est celui qui a le plus gros pactole.

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).

- **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 2*).

### 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 38*).

### 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

the same month. He seizes a card by superimposing his card on a card in the *Ba* (see **page 31/a**), then places the 2 cards face up in front of him, sorting them according to the *Yaku* desired combinations (see **Page 31/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 32 & 33**)

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 wildcard 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.

*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 rules of « Sutda » is the Korean version the most commonly practiced.*

---

### Game goal

Scoring the highest number of points by making a winning combination of 2 cards.

### Setting up

The cards used are the 2 « Kasu » cards from the months of *January to October* (excluding *November and December*). The « Kasu » cards are the cards with no points. The two exceptions are for the months of *March and August*, 1 of the 2 months' « Kasu » cards will be replaced by « *The Moon* » and « *The Curtain* ».

Shuffle the cards. Play the game in as many rounds you like, at the choice of the players, playing clockwise. From a practical point of view, we usually play until exhaustion of « *The Bank* ». Before starting the game, choose the *Oya* (the Parent), the first dealer of the game. To do this, each player draws a card at random. The player with the closest card from *January* became the *Oya*. In case of a tie, the players draw another card.

### Development

- 1 - Distribution:** The *Oya* distributes two cards face down to each player (the remaining cards are set aside and will not be used for this round).
- 2 - Starting bid:** Each player put a starting bid that has been defined before the start of the game.
- 3 - First card:** Each player secretly looks of one of his two cards. The second card stays face down in front of him.
- 4 - First auction:** Depending on their card and potential combinations, each player makes a

bid according to the procedure described in the « *Bid Turn* » below.

- 5 - Second card:** Each player places his first card in front of him, face up, visible for all the others players. Then each player looks secretly his second (and last) card. Everyone is free to estimate his chance and the remaining potential combinations (based on the revealed cards during the previous phase).
- 6 - Second auction:** Based on the known cards and resulting combinations, each player makes a second auction, starting with the Oya and according to the procedure described in the « *Bid Turn* » below.
- 7 - Revelation:** Each player still in the game reveals his second card by posing it in front of him (near his first card). The most powerful combination prevails and its player is the « *Winner* » of this round and takes the bids of « *Defeated* » players. If the winning pair leads to a multiple bonus, « *Defeated* » players must complete their bets accordingly. If a player cannot pay his debt, he is excluded from the game.

### The « *Bid Turn* »

The Oya opens the bid with an amount of his choice and each player chooses, taking turn, one of the 3 following actions:

- **He chooses « *To give up* »:** The player leaves the game, he does not participate to the rest of this round. His initial bet is lost.
- **He chooses « *To follow* »:** The player chooses to stay in the game and put the same bid than the previous player.
- **He chooses « *To outbid* »:** The player chooses to stay in the game and put a larger bid than the previous player.

The turn continues until the bids and outbids bidding stabilize. Each (still) competing player must make the same bid as the others. The one whose action has determined the final bid becomes the Oya. If a player does not have the resources to follow, his bid is limited to the

maximum of his capacities.

For example: The Oya bids 2 coins, then player B 2 coins, player C 3 coins, and the last player, the player D, 3 coins. The Oya and Player B must bid again 1 coin each to stay in the game. Player C has determined the highest bid, he becomes the Oya.

### List of possible combinations (see pages 34 & 35)

The « Pairs » are classified by « seniority » of the month in the year: the months closer to the end of the year are stronger than those at the beginning of the year. Thus, in August is more powerful than June but less than October.

Here is the list of « Pairs » from the most powerful to the weakest, and we specified the « Multiplying Bonus » (loosing players, in front of a pair, will have to apply to pay to the « Winner »):

- The *Curtain* + The *Moon* (x10)
- 2 *May* cards (x3)
- *January* + *April* (x1)
- 2 *October* cards (x5)
- 2 *April* cards (x3)
- *October* + *April* (x1)
- 2 *September* cards (x3)
- 2 *March* cards (x3)
- *October* + *January* (x1)
- 2 *August* cards (x3)
- 2 *February* cards (x3)
- *January* + *August* (x1)
- 2 *July* cards (x3)
- 2 *January* cards (x3)
- (with the exception of « Moon »)
- 2 *June* cards (x3)
- *January* + *February* (x1)
- *June* + *April* (x1)

### Points out combinations:

If players have 2 cards with none of the above combinations, they will add the values of their 2 cards. But only the result of the addition of the units will be taken into account.

Example: A card in *May* (5) and a card in *June* (6) give 11 (5 + 6), the result of the units is 1, which gives 1 point. A card of *July* (7) and a card of *October* (10) give 17 (7 + 10), the result of the units is 7, which gives 7 points).

### Endgame

When all rounds are complete, each player gains are recorded. The winner is the one with the biggest jackpot.



*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:

- 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 2**).

### 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 38**).

**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 31/a**), a continuación, el pone las 2 cartas boca arriba frente a él, clasificándolas según las combinaciones *Yaku* consideradas (**ver Página 31/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 32 & 33**)

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) Esta carta está presente en el mes de noviembre.

- 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.

*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 japones. La regla del juego « Sutda » es una versión coreana de comúnmente practicado.*

.....

### Objetivo del juego

Cuenta el número más alto de puntos formando una combinación ganadora de 2 cartas.

### Preparación

Las cartas utilizadas son las 2 cartas « *Kasu* » de los meses de enero a octubre (menos noviembre y diciembre). Las cartas « *Kasu* » son las cartas que no dan puntos. Las dos excepciones son para los meses de marzo e agosto, para lo cual una de las 2 cartas « *Kasu* » será reemplazada por « *La Luna* » y « *La Cortina* ».

Baraja las cartas. Juega el juego en tantas rondas elegidas, a la elección de los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj. Desde un punto de vista práctico, por lo general jugamos hasta el agotamiento de « *El Banco* ».

Antes de comenzar el juego, elegir el *Oya* (el Padre), el primero donante del juego. Para eso, cada jugador roba una carta al azar. El jugador que sacara la carta más cercana de enero se convirtiera en el *Oya*. En caso de empate, los jugadores roban otra carta.

### Desarrollo

- 1 - Distribución:** El *Oya* distribuye dos cartas boca abajo a cada jugador (las cartas restantes se dejan de lado y no serán utilizados para esta ronda).
- 2 - Apuesta original:** Cada jugador apuesta una suma definida antes del inicio del juego.
- 3 - Primera car:** Cada jugador mira en secreto de una de sus dos cartas. La segunda carta se queda boca abajo frente a él.
- 4 - Primera subasta:** Dependiendo de su carta y de las combinaciones posibles, cada jugador hace una oferta de acuerdo con el procedimiento descrito en el « *Turno de la subasta* »

a continuación.

- 5 - **Segunda carta:** Cada jugador coloca su primera carta delante de él, boca arriba, de modo que todos los jugadores puedan verla. Luego, cada jugador mira secretamente a su segunda (y última) carta. Cada uno es libre para estimar su oportunidad y las combinaciones potenciales restantes (dependiente de las cartas reveladas durante la fase anterior).
- 6 - **Segunda subasta:** Basado en las cartas y combinaciones conocidas resultantes, cada jugador hace una segunda subasta, comenzando con el *Oya* y de acuerdo con el procedimiento descrito en el « *Turno de la subasta* » a continuación.
- 7 - **Revelación:** Cada jugador todavía en el juego revela su segunda carta posandola delante de él (al lado de su primera carta). La combinación más poderosa prevalece y su jugador es declarado « *Ganador* » de este ronda y toma las apuestas de los « *Vencidos* ». Si la pareja ganadora lleva a un bono multiplicador, los jugadores « *Vencidos* » deben completar sus apuestas en consecuencia. Si un jugador no puede pagar su deuda, se excluye de la partida.

### El « *Turno de la subasta* »:

El *Oya* abre las apuestas con un monto a su determinación y cada jugador elige entonces, cada uno a su vez, uno de los 3 siguientes:

- **Él elige « *Quitar* »:** el jugador se retira del juego y no participa en el resto de esta ronda. Su apuesta inicial se pierde.
- **Él elige « *Seguir* »:** el jugador opta por permanecer en el juego y poner la misma cantidad que el jugador anterior.
- **Él elige « *Superar la oferta* »:** el jugador opta por permanecer en el juego y poner una cantidad mayor que el jugador anterior.

El rtorno continúa hasta que la subasta y la sobrepuja se establezcan. Cada jugador todavía en el juego debe poner la misma cantidad que los otros. El uno cuyo acción ha determinado la oferta final se convierte en el *Oya*. Si un jugador no tiene los recursos para seguir, la apuesta está limitada al máximo de sus posibilidades.

Por ejemplo: El Oya puso 2 monedas, entonces el jugador B 2 monedas, el jugador C 3 monedas y el último jugador, el jugador D 3 monedas. El Oya y el jugador B deben apostar de nuevo 1 moneda cada uno para permanecer en el juego. El jugador C ha determinado la oferta más alta, se convierte en el Oya.

### Lista de posibles combinaciones (ver Página 34 & 35)

Los « pares » se clasifican por « antigüedad » del mes en el año: cuanto más cerca del final del mes son más fuertes que los del inicio del año. Así, en agosto es más poderoso que en junio, pero menor que octubre.

Aquí está la lista de los « pares » priorizados de los más poderosos a los más débiles, donde especificamos el « Bono Multiplicador » (jugadores, después de haber perdido a un par, tendrá que aplicarse a pagar al « Ganador »):

- *La Cortin + La Luna* (x10)
- 2 cartas *Octubre* (x5)
- 2 cartas *Septiembre* (x3)
- 2 cartas *Agosto* (x3)
- 2 cartas *Julio* (x3)
- 2 cartas *Junio* (x3)
- 2 cartas *Mayo* (x3)
- 2 cartas *Abril* (x3)
- 2 cartas *Marzo* (x3)
- 2 cartas *Febrero* (x3)
- 2 cartas *Enero* (x3)
- *Enero + Febrero* (x1)
- *Enero + Abril* (x1)
- *Octubre + Abril* (x1)
- *Octubre + Enero* (x1)
- *Enero + Agosto* (x1)  
(con la excepción de « *La Luna* »)
- *Junio + Abril* (x1)

### Puntos sin combinaciones:

Jugadores con 2 cartas que no dan dado ninguna de las combinaciones anteriores se sumarán los valores de sus dos cartas. Pero el resultado de esta suma, solo las unidades se tendrá en cuenta. Ejemplo: Una carta de *Mayo* (5) y una carta de *Junio* (6) dan 11 (5 + 6), el resultado de las unidades es 1, lo que da 1 punto. Una carta de *Julio* (7) y una carta de *octubre* (10) dan 17 (7 + 10), el resultado de las unidades es 7, que da 7 puntos).

### Fin del juego

Cuando todas las rondas están completas, son reconocidos las ganancias de cada jugador. El ganador es el que tiene el mayor jackpot.

*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).
- **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 2*).

### 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 *Yaku* zu erreichen. Jeder *Yaku* führt zu einem Abzug vom Punktekonto oder den Konten seines/seiner Gegner (*siehe Spielkartenhilfe und Beschreibung Seite 38*).

**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 31/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 31/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 32 & 33*)

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). Die Joker-Karte ist die Karte des Novembers.

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.

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 «Sutda» ist eine koreanische Version, die häufig gespielt wird.

.....

### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels liegt darin so viel Punkte wie möglich zu sammeln, indem ein Kartenpaar gebildet wird, das die Partie gewinnt.

### Vorbereitungen

Die verwendeten Karten sind die 2 Karten «*Kasu*» der Monate Januar bis Oktober (ohne November und Dezember). Die Karten «*Kasu*» haben keine Punkte. 2 Ausnahmen gibt es für die Monate August und März, bei denen eine der 2 Karten «*Kasu*» durch den «*Mond*» bzw. den «*Noren-Vorhang*» ersetzt werden.

Mischen Sie die Karten. Spielen Sie das Spiel mit so vielen Partien, wie Sie möchten nach Wahl der Spieler, im Uhrzeigersinn. Aus praktischen Gründen spielen wir normalerweise bis die «*Bank*» leer ist.

Vor dem Spiel wird der *Oya* (der Verwandte), der erste Geber des Spiels ernannt. Hierfür zieht jeder Spieler eine Karte nach dem Zufallsprinzip. Der Spieler, welcher die Karte gezogen hat, der dem Monat Januar am nächsten ist, wird zum *Oya*, Geber. Bei Gleichstand ziehen die betreffenden Spieler noch eine Karte.

### Spielverlauf

- 1. Verteilung:** Der *Oya* verteilt 2 Karten verdeckt an jeden Spieler (die restlichen Karten werden zur Seite gelegt und werden in dieser Partie nicht verwendet).
- 2. Starteinsatz:** Jeder Spieler bietet einen Einsatz zu Beginn, dessen Höhe vor der Partie festgelegt wird.

3. **Erste Karte:** Jeder Spieler dreht eine seiner zwei Karten um und schaut sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Die zweite Karte bleibt verdeckt vor ihm liegen.
4. **Erstes Reizgebot:** Je nach Blatt und der möglichen entsprechenden Kombinationen, bietet jeder Spieler nach der Vorgehensweise, die unter « *Bieten* » unten beschrieben ist.
5. **Zweite Karte:** Jeder Spieler legt seine erste Karte offen und für die anderen Spieler sichtbar vor sich hin. Danach schaut sich jeder Spieler seine zweite (und letzte) Karte für die Mitspieler nicht sichtbar an. Jeder kann jetzt seine Chancen und möglichen weiteren Kombinationen einschätzen (abhängig von den in der ersten Runde aufgedeckten Karten).
6. **Zweites Reizgebot:** Je nach Blatt und der entsprechenden möglichen Kombinationen machen alle Spieler nach der Vorgehensweise, die unter « *Bieten* » unten beschrieben ist, ein zweites Gebot.
7. **Aufdecken:** Alle Spieler, die noch im Spiel sind, drehen ihre zweite Karte um und legen sie vor sich hin (neben die erste Karte). Die höchste Kombination gewinnt und der Spieler ist der « *Gewinner* » dieser Partie und nimmt die Einsätze der « *Verlierer* » ein. Wenn das gewinnende Kartenpaar Extrapunkte bekommt, müssen die « *Verlierer* » ihre Einsätze entsprechend vervollständigen. Wenn ein Spieler seine Schulden nicht bezahlen kann, wird er von der Partie ausgeschlossen.

#### Das « *Bieten* » der Spieler:

Der *Oya* eröffnet das Spiel mit einem Einsatz seiner Wahl und jeder Spieler entscheidet sich dann für einen der folgenden Schritte:

- **Er entscheidet sich für das « *Aussteigen* »:** Hierbei scheidet er aus der Partie aus und nimmt nicht weiter an dem Spiel teil. Sein Einsatz geht verloren.
- **Er entscheidet sich für das « *Mitgehen* »:** der Spieler bleibt weiterhin im Spiel und leistet den gleichen Einsatz wie der vorhergehende Spieler.
- **Er entscheidet sich für das « *Überbieten* »:** der Spieler bleibt weiterhin im Spiel und bringt einen höheren Einsatz als der vorhergehende Spieler.

Das Bieten wird bis zum letzten Gebot fortgeführt. Jeder Spieler, der noch im Spiel ist, muss die gleiche Summe wie die anderen Spieler geboten haben. Derjenige, der den letzten Zuschlag bekommt, wird zum Geber *Oya*. Für den Fall, dass ein Spieler nicht die notwendigen Geldmittel hat, um mitzugehen, wird der Einsatz auf das Maximum seiner Möglichkeiten begrenzt.

*Zum Beispiel: Der Oya bietet 2 Geldstücke, dann bietet der Spieler B 2 Geldstücke, der Spieler C bietet 3 Geldstücke und der letzte Spieler D bietet 3 Geldstücke. Der Oya und der Spieler B müssen noch ein Geldstück bieten, um im Spiel zu bleiben. Da der Spieler C am meisten geboten hat, wird er zum Oya.*

### Liste der möglichen Kombinationen (siehe Seite 34 & 35)

Die « *Paare* » werden danach eingeordnet, in welchem Monat sie im Jahr liegen: die Monate, die dem Jahresende am nächsten liegen, sind stärker als die Monate zu Beginn des Jahres. Daher ist der *August* stärker als der *Juni*, jedoch schwächer als der *Oktober*.

Nachfolgend eine hierarchische Liste der « *Paare* », vom stärksten zum schwächsten, für die wir « *Extrapunkte* » verteilen (welche beim Wetteinsatz der Verlierer berücksichtigt werden, den diese den « *Gewinnern* » zahlen müssen):

### Die Punkte ohne Kombinationen:

Die Spieler, deren 2 Karten keine der oben genannten Kombinationen ergeben, müssen den Wert ihrer beiden Karten addieren. Beim Ergebnis wird die Einerstelle berücksichtigt.

*Beispiel: eine Karte Mai (5) und eine Karte Juni (6) ergeben zusammen 11 (5+6), die Einerstelle ist 1, was zu einem Punkt führt. Eine Karte des Monats Juli (7) und eine Karte des Monats Oktober (10) ergeben zusammen 17 (7+10), auf der Einerstelle steht die Zahl 7, der Spieler bekommt 7 Punkte.*

### Ende des Spiels

Wenn alle Partien beendet sind, werden die Gewinne der Spieler errechnet. Der Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag.



31



Joueur 1



Joueur 2



b



① Le *Rideau* + La *Lune*  
+ La *Coupe De Saké*



③ La *Grue* + Le *Rosignol*  
+ Le *Rideau*



④ Les 3 *Poèmes*



⑤ Les 3 *Rubans Bleus*  
(Violets)





**と** Le *Coucou* + Le *Ponton*  
+ L'*Ours* (Le Sanglier)



**ち** Le *Cerf* + Les *Oies* +  
L'*Ours* (Le Sanglier)



**ほ** Les *Papillons* + Le *Cerf*  
+ La *Coupe De Saké*



**へ** Les 3 *Rubans Simples*



34 • Yaku

**x10** Le *Rideau*  
+ La *Lune*



**x3** 2 cartes  
*Aout*



**x3** 2 cartes  
*Mai*



**x5** 2 cartes  
*Octobre*



**x3** 2 cartes  
*Juillet*



**x3** 2 cartes  
*Avril*



SUTDA

**x3** 2 cartes  
*Septembre*



**x3** 2 cartes  
*Juin*



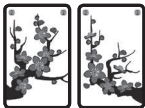
**x3** 2 cartes  
*Mars*



# SUTDA

Yaku • 35

**x3** 2 cartes  
**Février**



1 carte **Janvier**  
+ 1 carte **Février**



1 carte **Octobre**  
+ 1 carte **Janvier**



**x3** 2 cartes  
**Janvier**



1 carte **Janvier**  
+ 1 carte **Avril**



1 carte **Janvier**  
+ 1 carte **Aout**



1 carte **Octobre**  
+ 1 carte **Avril**



1 carte **Juin**  
+ 1 carte **Avril**



# 36 • Le Jeu / Game / El juego / Spiel

JANVIER  
JANUARY  
ENERO  
JANUAR



FÉVRIER  
FEBRUARY  
FEBRERO  
FEBRUAR



MARS  
MARCH  
MARZO  
MÄRZ



AVRIL  
APRIL  
ABRIL  
APRIL



MAI  
MAY  
MAYO  
MAI



JUIN  
JUNE  
JUNIO  
JUNI



# Le Jeu / Game / El juego / Spiel • 37

JUILLET

JULY

JULIO

JULI

AOÛT

AUGUST

AGOSTO

AUGUST

SEPTEMBRE

SEPTEMBER

SEPTIEMBRE

SEPTEMBER

OCTOBRE

OCTOBER

OKTOBRE

OKTOBER

NOVEMBRE

NOVEMBER

NOVIEMBRE

NOVEMBER

DÉCEMBRE

DECEMBER

DICIEMBRE

DEZEMBER



**Symbole du Yaku.**  
*Symbol of Yaku.*  
*Símbolo del Yaku.*  
*Symbol des Yaku.*

**Cartes qui composent  
le Yaku.**  
*Cards that make up the  
Yaku.*  
*Las cartas que componen  
el Yaku.*  
*Karten, aus denen der  
Yaku.*

**Points gagnés.**  
*Earned points.*  
*Puntos ganados.*  
*Gewonnen punkten.*

**HANAFUDA** **SAKURA**

1 2

3

4 5

-50 PTS



### 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* ni du *Sutda*.



LOT N° 0615

**ROBIN RED GAMES ©**

Site internet : [www.robinredgames.com](http://www.robinredgames.com)

Email : [info@robinredgames.com](mailto:info@robinredgames.com)

**Conçu, réalisé en Corrèze (France)**



Attention. Ne convient  
pas à un enfant de moins  
de 36 mois.

Graphisme : Pascal Boucher  
Rédactionnels : Deludis & Pascal Boucher  
Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)

The image features a dense, repeating pattern of black and white floral and vine motifs on a gray background. The pattern consists of various flowers, including five-petaled and six-petaled designs, interspersed with delicate, winding vines and small leaves. The overall aesthetic is classic and elegant. At the bottom of the image, there is a solid black horizontal bar containing the website address in white text.

[www.robinredgames.com](http://www.robinredgames.com)