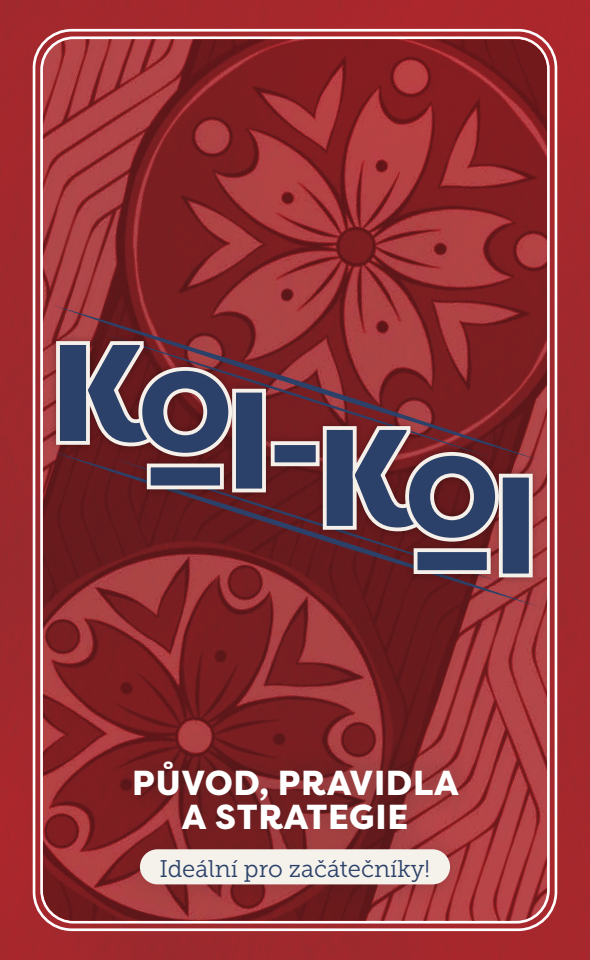




Koi-Koi

**PŮVOD, PRAVIDLA
A STRATEGIE**

Ideální pro začátečníky!



TRADIČNÍ JAPONSKÁ KARETNÍ HRA, KTERÁ PROPOJUJE ROZJÍMÁNÍ A KOMBINACI!

Vytvořte nejkrásnější jaku – čímž máme na mysli nejkrásnější karetní kombinace. Koi-Koi je hra o sbírání sad hraná s balíčkem tradičních japonských karet známých jako Hanafuda. *Balancujte mezi klidným rozjímáním a chaosem náhody a ponořte se do této ikonické hry.*

OBSAH HRY:

- Historie a původ hry **3**
- Pravidla **8**
- Rychlá strategie **25**
- Varianty **26**



STRUČNÁ HISTORIE KARETNÍCH HER

FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Původ karetních her zůstává záhadou. Papír a tisk pochází z Číny, ale myšlenka sdružování několika sérií karet dle pořadí může mít původ kdekoli. Některé útržky karet byly nalezeny v Egyptě (pocházejí ze 13. století), hra z konce 15. století je uchovávána v muzeu v paláci Topkapı (v Istanbulu) a zmínka o „saracénských kartách“ v italských textech ukazuje na **Střední východ jakožto na možnou oblast původu.** Nicméně je to vskutku **Evropa**, kde můžeme najít **první zmínky o „hracích kartách“ ze 70. let 14. století** a kde nacházíme nejstarší příklady. Je to také Evropa, kde tento typ her zažil největší rozmach.

Karty přinášejí do světa stolních her **novou taktiku**: blafování, stejně tak jako nespočet kombinačních možností. Je úžasné si představit šíři rozdílnosti her, které byly navrženy, upraveny a hrány na přístavních hrázích a chodnících, v hráčských doupatech, hospodách a šlechtických salonech. **Během několika málo desetiletí se karetní hry široce rozšířily.** Jejich přítomnost byla zaznamenána v 15. století v Egyptě, pak v Číně. Od 16. století dále vznikla původní tradice výroby karet v Persii, pak v Indii, se sadami osmi nebo deseti barev, které byly všechny ručně malované. V téže době přejalo Japonsko evropské karty, které byly do oblasti

uvedeny portugalskými obchodníky.

Od té doby karty našly mnoho způsobů využití (ke hře, samozřejmě, ale také k věštění, umění, vzdělání atd.); tradiční hrací karty budou vždy znovu objevovány, zatímco zůstávají věrné své původní podobě.



HISTORIE HANAFUDY

FRANCOUZSKÉ MUZEUM KARETNÍCH HER

Ačkoli měla Čína hlavní vliv na japonskou herní kulturu, nebyli to jejich sousedi, od kterých Japonci přejali hraní karet. Přesněji to bylo od **Portugalců**, kteří v polovině 16. století přijeli obchodovat.

Japonci rychle přejali a začali produkovat své vlastní hrací karty, zvané karuta. Jako portugalské hry, první karuta měla 48 karet. Obsahovaly mince, poháry, hole a meče (ôru, koppu, hau a isu) jako barvy a krále, rytíře a darebáky (rei, kaba a sôta, odpovídající portugalskému rei, cavaleiro a sota).

Léta 1639 až 1868, kdy Japonsko uzavřelo své hranice cizincům, měla značný vliv na vývoj těchto karet. Japonci geniálně upravili tyto hry zamaskováním jejich západního původu a obešli tak zákaz hazardních her. Z toho vzešly dvě skupiny her:

ty inspirované starobyklou spojovací hrou používající mušle (kai-awase), jako například hra Sta básníků (Hjakunin iššu karuta); a ty, které vzešly z portugalských karet. Ta druhá jmenovaná se objevila v původním zpracování zvaném „Hra květin“ nebo Hanakaruta (přejmenovaná později na Hanafuda). Karty, rozdělené do 12 barev po čtyřech kartách (namísto čtyř barev po dvanácti kartách),

představovaly měsíce v roce, ilustrované květinami, částmi papíru používaného na psaní krátkých básní (tanzaku), zvířat a dalších ještě unikátnějších motivů: slunce, měsíce, závěsů, fénixe, a dokonce i básníka Mišikaze s žábou. **Ale nenechte se mýlit, tato okouzující hra byla velmi dlouho populární v hráčských doupatech.** Malá továrna založená v roce 1889 zaznamenala úspěch díky produkci balíčků Hanafuda: **Nintendo.** A tak byla Hanafuda vyvezena za hranice. Hraje se zejména v Koreji a na Havaji a částečně se zbavila své skandální pověsti.



KARTY A JEJICH VÝZNAM

Koi-Koi je bohatá hra, zejména díky prvkům na kartách, které mají všechny specifický význam. V těchto pravidlech najdete odstavce, které vysvětlují symbolické a kulturní odkazy určitých karet nebo vizuálních prvků.

KOI-KOI V POP KULTUŘE

Koi-Koi můžeme nalézt v mnoha prvcích pop kultury, zejména **ve filmech nebo v anime**. Například, zápleтка japonského filmu Letní válka (režírovaném Mamoru Hosodou) je vystavěna kolem hry Koi-Koi a je založena na konfrontaci s umělou inteligencí.

Mimo hraní hry můžete také najít náhodné zmínky o karetních kombinacích zvaných jaku, které vám umožní získat body. Například v manze Naruto od Masaši Kišimota, ino–šika–čo formace (tvořená charakterly ino, šikamaru a čoji) odkazují na mocnou jaku „Divočák, jelen a motýl“, která vám umožní získat body pouze se 3 kartami.

PRAVIDLA

Koi-Koi používá karty Hanafuda. Jedná se o 48 karet, rozdělených do 12 barev po čtyřech kartách. Každá barva představuje jeden měsíc v roce, určený květinami na kartě. Můžete zde také najít přehledovou kartu, kterou jsme přidali k tradičním kartám.

Leden • borovice



Únor • švestka



Březen • třešň



Duben • vistárie



Květen • kosatec



Červen • pivoňka



Červenec • lespedézie



Srpen • ozdobnice



Září • chryzantéma



Říjen • javor



Listopad • vrba



Prosinec • pavlovnie





Leden – borovice: starobylá a udatná, borovice je strom věčnosti, symbol dlouhověkosti a štěstí (během japonských svateb je tradicí přinést dvě malé figurky představující manžele pospolu pod větví borovice). Borovice nám symbolicky umožní začít nový rok šťastnými přísliby.



Červen – pivoňka: symbol prosperity a štěstí, pivoňka je často k vidění ve školách a na pracovištích, aby podporovala úspěch.



Červenec – lespedézie: nepěkná na první pohled, lespedézie nemá žádnou silnou symboliku, která by s ní byla spojena. Nicméně je to květina, již bylo věnováno nejvíce básní ve sbírce Man'jóšú (první sbírka japonské poezie, kolem roku 760).

Navíc je této rostlině věnována uzavřená zahrada v paláci v Kjótu: záhadná hagicubo, „dvůr lespedézie“. Říká se, že její síla spočívá právě v nevyzpytatelné povaze její krásy.



Rozhodli jsme se přidat rozlišující ikonu, která na tradičních kartách není, abychom hráčům pomohli snáze určit každou barvu.



Mezi všemi těmito kartami jsou 4 různé typy karet.

KVĚTINOVÉ KARTY (KASU)

S 24 kartami jsou nejčastějším typem. Každý měsíc má 2, kromě září (má 1) a prosince (má 3).

PAPÍROVÉ KARTY (TANZAKU)

Je jich celkem 10 (1 na měsíc, kromě srpna a listopadu).

Ty se dělí na tři typy: jednoduché papíry (4×), červené básně (3×) a modré básně (3×).



Únor – švestka: tato květina je silným symbolem pro krasopisce. Navíc je švestkový strom spojen s legendou o Mičizanem. Byl to vzdělaný básník, rádce císaře a stal se mstivým duchem v důsledku své nespravedlivé smrti.

Pak se stal ochranným bůžkem písma a umělců. V únoru přicházeli lidé obdivovat švestkové stromy v květu a psát první postavy roku ve svatyni Kitano, věnované básníkům. Během uctívacích obřadů jako tento jsou návštěvníky do větví chrámových stromů zavěšeny tanzaku. Původně byly tanzaku malé svislé karty používané pro psaní básní. V současnosti se používají pro psaní přání během svátků či obřadů.

KARTY SE ZVÍŘATY NEBO S VĚCMI

Na těchto kartách můžete najít zvíře nebo věc. Avšak na tradičních kartách některé karty se zvířetem k tomuto typu nepatří (jako karty s vránou nebo fénixem). Ve hře je **9 karet** tohoto typu.



Únor – švestka: symbol udatnosti a znovuoobnovy, strom kvete těsně předtím, než roztaje sníh. Tyto květy ohlašují uprostřed chladu nadcházející jaro. Pro japonské básníky byl strom nadřazený třešňovému stromu, který se jevil banální a běžně byl srovnáván s čínskou švestkou. A skutečně, ve sbírce Man'jóšú, je 118 básní věnováno švestkovému stromu ve srovnání s pouze 42 básněmi třešňovému stromu. Strom byl přijat jako symbol učenců a jeho kvetoucí větve tvoří znak krasopisců a básníků.

KARTY SVĚTLA (KO)

Je zde **5 karet světla**: jeřáb, závěs, úplněk, báseň a fénix. Tyto karty vám umožní získat nejmocnější jaku.





Leden – borovice: stejně jako borovice, i jeřáb je symbolem dlouhověkosti. Je spojován s nesmrtelnými lidskými poustevníky, kteří dosáhli nesmrtelnosti skrze moudrost a ctnost. Jako úctyhodné, moudré a mocné zvíře je jeřáb opakujícím se symbolem v Japonsku.

Můžete ho najít na nejdražších kimonech, malovaných největšími mistry, samurajských erbech a také v rukou dětí učících se origami, umění skládání papíru.

JAK HRÁT

Existuje několik způsobů, jak hrát Koi-Koi. Pravidla nastíněná zde jsou opravdu obecná a jsou **skvělým výchozím bodem pro začátečníky**.

PŘEHLED A CÍL

Koi-Koi je hra **pro dva hráče hraná na 12 kol**, s průměrným časem 80 minut na partii. Je obvyklé hrát **pouze na 6 kol** pro kratší hry. Můžete se také rozhodnout ukončit hru, kdy si přejete (v závislosti na množství času, který máte k dispozici).

V každém tahu si vezměte karty z prostředku stolu, použijte ty ve své ruce pro vytvoření nejlepších kombinací (zvaných jaku) a dokončete kolo s nejvíce body. Na konci hry hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si táhne náhodnou kartu.

Hráč s kartou nejbližší k lednové barvě se stává Oja (prvním hráčem). Prosincová barva je nejvzdálenější od ledna. V případě shody táhne každý hráč novou kartu.

Oja zamíchá všech 48 karet a rozdává je následovně:

- 4 karty vašemu soupeři, lícem dolů
- 4 karty sobě, lícem dolů
- 4 karty doprostřed stolu, lícem nahoru

Zopakujte tyto kroky ještě jednou, takže každý hráč bude mít 8 karet a uprostřed stolu bude 8 karet.

Ze zbytku karet utvořte balíček a položte jej lícem dolů doprostřed stolu. Formace karet ležících lícem nahoru se nazývá **ba**. Vy (a pouze vy)



se můžete dívat na karty ve své ruce.

Zvláštní scénář při rozdávání:

Pokud Oja odhalí pro ba 4 karty stejného měsíce nebo 4 páry (pár je tvořen dvěma kartami téhož měsíce), kolo je prázdné. Oja znovu zamíchá všechny karty a rozdává znovu.

Pokud máte 4 karty téhož měsíce nebo 4 páry měsíců ve své ruce, okamžitě vyhráváte kolo a získáte 6 bodů (viz vítězství v kole, strana 17).



PŘEHLED KOLA

Počínaje ojou provádějte tahy. Ve svém tahu proveďte popořadě tyto dvě akce:

1. Zahrajte kartu z ruky.
2. Zahrajte kartu z balíčku.

1. ZAHRAJTE KARTU Z RUKY

Zvolte si kartu z ruky a zahrajte ji lícem nahoru do ba.

Pokud je vámi zahraná karta stejného měsíce jako jiná karta v ba, spojte je. Pokud jsou spojeny dvě karty, **vezměte si je a umístěte je před sebe**. Pokud nespojíte žádné páry, neberte si žádné karty.

Zahráli jste srpnovou kartu (ozdobníci) ze své ruky, takže ji můžete spojit se srpnovou kartou v ba.



2. ZAHRAJTE KARTU Z BALÍČKU

Odhalte vrchní kartu z balíčku. Pokud je tato karta téhož měsíce jako jiná karta v ba, spojte je a umístěte je před sebe. Pokud se tímto způsobem nespojí žádný pár, neberete si žádné karty a přidejte odhalenou kartu do ba.

Odhalili jste srpnovou kartu (ozdobnici) z balíčku, můžete ji spojit se srpnovou kartou v ba.



Nemůžete spojit více než 2 karty dohromady.

Výjimka: Pokud se při přípravě hry vyloží do ba 3 karty stejného měsíce, karta téhož měsíce zahraná jako čtvrtá vám umožní vzít si všechny 4 karty tohoto měsíce.



ba



V ba jsou 3 červenové karty (pivoňky). Zahrajete čtvrtou kartu, což vám umožní vzít všechny čtyři červenové karty a umístit je před sebe.

Jakmile jste dokončili obě akce, váš soupeř provede popořadě své dvě akce.

Na začátku vašeho tahu, pokud v ba nejsou žádné karty, odhalte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji do ba předtím, než provedete svůj tah.

VÍTĚZSTVÍ V KOLE A ZISK BODŮ

Spojením a následným umístěním karet před sebe **můžete vytvořit jaku**. To se stane pokaždé, když karty vyložené před vámi odpovídají odlišnému jaku (viz strana 20). Dávejte pozor a zkoušejte vytvářet nová jaku vždy, když spojíte karty.

Když vytvoříte jaku, máte dvě možnosti:

- **okamžitě ukončit kolo a oznámit „šobu“** (což znamená hra, tak jako by bylo řečeno „čas získávat body“).

Získané body odpovídají všem vašim jaku.

Váš protivník ztrácí tolik bodů, kolik vy získáte.

- **Pokusit se získat více bodů vyřčením „koi“** (což znamená „no tak“, tak jako by bylo řečeno „zkusím své štěstí“).

V tomto případě, pokud tvoříte nové jaku nebo vylepšujete jedno ze svých stávajících jaku, znovu máte volbu, zda ukončit kolo, nebo pokračovat. Pokaždé, když se rozhodnete pokračovat v kole, oznámíte „koi“ navíc za každou novou jaku, kterou jste vytvořili.

Pokud končíte kolo oznámením „šobu“ během jedné z vašich jaku, body, které získáte ze všech vašich jaku, se zdvojnásobí, ztrojnásobí nebo zečtyřnásobí, pokud oznámíte „koi“, „koi koi“, koi koi koi“ atd. Váš soupeř ztratí tolik bodů, kolik vy získáte.

Avšak pokud budete pokračovat v kole a váš soupeř vytvoří nebo vylepší jednu ze svých jaku před vámi, může ukončit hru a získat dvojnásobek, trojnásobek nebo čtyřnásobek bodů namísto vás (v závislosti na tom, co jste oznámili). Ztratíte tolik bodů, kolik on získal.

Přičtete získané body, pak vynásobte tuto sumu na základě pravidel zmíněných výše.

Zaznamenávejte si body získané nebo ztracené během kol.

KONEC KOLA

Kolo končí, když nastane jedna z následujících podmínek:

- Jeden hráč vytvoří jaku (viz jaku, strana 20) a rozhodne se oznámit „šobu“. V tomto případě kolo okamžitě končí a tento hráč vyhrává kolo.
- Oja nemá žádné karty v ruce. V tomto případě, pokud byl Oja poslední hráč, který vytvořil jaku nebo nebylo žádné jaku vytvořeno, kolo je prázdné. Pokud nebyl posledním hráčem, který vytvořil jaku, jeho soupeř nehraje svou poslední kartu a soupeř vyhrává kolo.

Přičtete body z jaku vítěze, pak vynásobte tuto sumu dle pravidel výše. Zaznamenávejte si body získané nebo ztracené během kol.

PŘIPRAVTE DALŠÍ KOLO

Hráč, který vyhrál předchozí kolo se stává ojou. Pokud v předchozím kole nebyl žádný vítěz, změňte oju.

Nový oja vezme karty, zamíchá je a pak rozdává do dalšího kola (viz strana 13).

RŮZNÁ JAKU

Existuje 12 jaku. Můžete tato jaku, stejně tak jako jejich body, najít na přehledové kartě.

Kasu

Pokud máte 10 kasu (🍀) karet, získáte 1 bod.
Získáte 1 bod navíc za každou kasu kartu nad 10.



Získáte 1 bod za 10 kasu karet v této jaku, plus 1 bod za vaši 11. kartu. Toto jaku tak přinese 2 body.

Tan

Pokud máte 5 tanzaku (🍡 🍢 🍣) karet, získáte 1 bod. Získáte 1 bod navíc za každou tanzaku kartu nad 5.



Získáte 1 bod za 5 tanzaku karet v tomto jaku, plus 2 body za vaši 6. a 7. kartu. Toto jaku tak přinese 3 body.

Tane

Pokud máte 5 karet zvířat nebo objektů (🐼 🐼 🐼 🐼 🐼), získáte 1 bod. Získáte 1 bod navíc za každou kartu zvířete nebo objektu nad 5.

1 bod



1 bod



Získáte 1 bod za 5 karet zvířat a objektů v tomto jaku, plus 1 bod za vaši 6. kartu. Toto jaku tak přinese 2 body.



Květen – kosatec: mezi kartami objektů se těší karta s mostem zvýšené pozornosti.

„Kosatce u osmi mostů“ představují smyšlené místo pocházející z jednoho z nejstarších zdrojů japonské poezie:

Příběhy ostrova. Jeden příběh v tomto díle vypráví příběh o vyhnaném básníkovi, který objevil místo, kde se řeka dělila na osm proudů vody. Zde objevil kosatce a to ho inspirovalo k sepsání akrostichu se slovem pro kosatec („kacicubata“ ve staré japonštině): vyličení osmi mostů jako úžasné krajiny evokující starobylý svět plný poetických pocitů.

Aotan

Pokud máte všechny tři modré tanzaku (🐼) karty, získáte 6 bodů.

6 bodů



Akatan

Pokud máte všechny tři červené tanzaku (🍡), získáte 6 bodů.



Ino-šika-čó

Pokud máte karty divočáka, jelena a motýla (🦌), získáte 5 bodů.



Červenec – lespedézie: Divočák je považován v zimě za nebezpečné stvoření, když opouští kopce, aby hledal potravu v blízkých vesnicích. Jeho přítomnost na červencové kartě zažehnává jeho nepřátelství, a zve ho, aby si zdříml na slunci!

Hanami-de-ippai (měsíc odrážející se v saké)

Pokud máte karty misku na saké (🍶) a úplněk (🌕), získáte 3 body.



Cukimi-de-ippai (květina odrážející se v saké)

Pokud máte karty
misku na saké (☺),
a závěs (☺), získáte
3 body.

3 body



Březen – třešeň: každý rok se oslavují květy třešňových stromů svátečními pikniky. Závěsy jsou rozvěšeny mezi stromy pro soukromí a vychutnává se saké, zatímco se obdivuje pomíjivá krása třešňových květů.

San kō

Pokud máte 3 karty
světla (☺), získáte
6 bodů.

6 bodů



Amejonkō

Pokud máte 4 karty světla (☺), z nichž jedna
musí být básník (☺), získáte 8 bodů.



Listopad – vrba: tento muž, zvaný „Básník“, představuje otce japonské kaligrafie: Ono no Mišikaze. Osvobodil japonské písmo z čínských znaků. Zrodila se tak nová kaligrafie „wajo“, charakterizovaná pružností a plynulostí jejích linií, připomínajících větve vrby, které se pod tíhou sněhu a větru ohnou, ale nezlomí. Proto je vrba často používána jako metafora pro dovednost a moudrost v bojových uměních.

Jonkō

Pokud máte 4 karty světla (☀️), ale ne básníka (🎭), získáte 10 bodů.

Gokō

Pokud máte všech 5 karet světla (☀️), získáte 15 bodů.

VÍCENÁSOBNÉ JAKU

Je možné vytvořit vícenásobné jaku, ale **každá karta se může počítat k jednomu jaku**. Je snazší si představit vaše možnosti pro jaku seskupováním karet před vámi podle jejich typu (kasu, tanaku, zvířata a světlo), což vám také usnadní počítání bodů.

KONEC HRY

Obvykle hra končí po 12 kolech. Pro kratší hry si můžete zvolit hrát pouze na 6 kol. **Hráč s nejvíce body na konci hry vítězí.**

V případě remízy odehrajte jedno další kolo, abyste určili vítěze.

RYCHLÁ STRATEGIE

Zde je pár tipů, které je třeba mít na mysli, abyste si rychle zlepšili své dovednosti.

Spojováním karet téhož měsíce je získáte, ale nemusí vám nutně pomoci získat hodně bodů. Musíte dávat pozor na typ karet (kasu, tazaku, světlo atd.), které vám umožní vytvořit jaku.

Některé měsíce obsahují silnější karty než jiné. Pokud máte na ruce karty, které mají stejný měsíc, jako karty světla, máte větší šanci získat je během kola. Učením se rozdáváním karet (díky praxi) budete mít **větší vhled do potenciálu karet na vaší ruce** a budete vědět, kdy ukončit kolo a kdy riskovat pokračování.

Když hrajete karty před sebe, můžete si je přeskládat podle typu, abyste lépe viděli své budoucí jaku nebo potenciál pro vylepšení již existující jaku.

VARIANTY

Koi-Koi je tradiční karetní hra, která se hraje už od 18. století. Takže má **několik variant**. Zvolili jsme tu nejzajímavější ze všech, které jsme během našeho výzkumu hráli!

KARTY SVĚTLA V BA

Během přípravy hry, pokud **odhalíte kartu světla v ba**, zdvojnásobte body získané na konci kola. Pokud tam jsou dvě karty světla, body ztrojnásobte (atd.).

VÝMĚNA

Na začátku kola, předtím, než se hráči podívají na svou ruku, se může **druhý hráč rozhodnout vyměnit své karty s oiovými**.

Tato varianta má patrně původ v hráčských doupatech, jako prevence před podváděním.

GADŽI

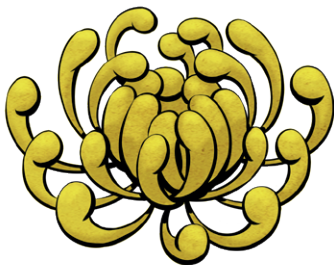
Mezi kartami listopadu je jedna speciální karta: **gadži (nebo bouře)**.

Pokud nebyla zahrána žádná karta listopadu, když jste zahráli kartu gadži ruky (a ne z balíčku), **můžete tuto kartu spojit s jakoukoli jinou kartou v ba** (bez ohledu na její měsíc).

Navíc ponechte gadži před sebou vedle připojené karty. Na konci kola si vezměte z ba všechny karty, které odpovídají měsíci této karty.

TRIO

Pokud máte 3 modré tanzaku a 3 červené tanzaku, získáte navíc 3 body (přičtete tento bonus k bodům získaným z tanzaku, aotan a akatan jaku).





Ilustrátor: Anna Gushchina
Vedoucí projektu: Amélie Scordilis
Grafičtí designéři: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenaël Beuchet
(přítel zachování dědictví)
Editor: Xavier Taverne
Překladatel: Danni Loe



Tato hra je vydávána ve spolupráci
s Francouzským muzeem hracích karet
a městem Issy-les-Moulineaux.

