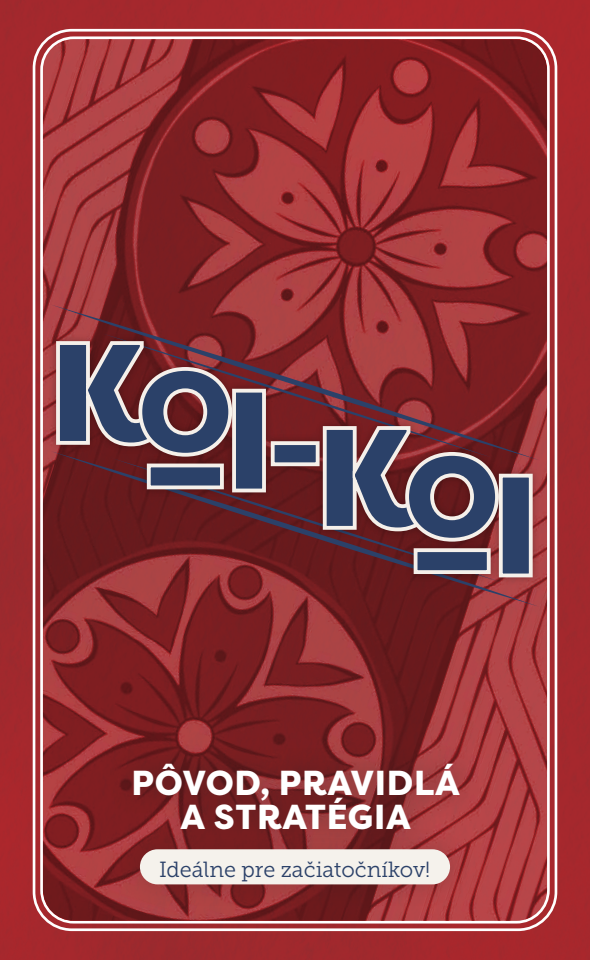




Koi-Koi

**PÔVOD, PRAVIDLÁ
A STRATÉGIA**

Ideálne pre začiatočníkov!



TRADIČNÁ JAPONSKÁ KARTOVÁ HRA, KTORÁ PREPÁJA ROZJÍMANIE A KOMBINÁCIU!

Vytvorte najkrajšie Yaku – čím máme na mysli najkrajšie kartové kombinácie. Koi-Koi je hra o zbieraní sérií, ktorá sa hrá s balíčkom tradičných japonských kariet známych ako Hanafuda. Balansujte medzi pokojným rozjímaním a chaosom náhody a ponorte sa do tejto ikonickej hry.

OBSAH HRY:

- *História a pôvod hry* **3**
- *Pravidlá* **8**
- *Rýchla stratégia* **25**
- *Varianty* **26**



STRUČNÁ HISTÓRIA KARTOVÝCH HIER

FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Pôvod kartových hier zostáva záhadou. Papier a tlač pochádzajú z Číny, ale myšlienka združovania niekoľkých sérií kariet podľa poradia môže mať pôvod kdekoľvek. Útržky kariet boli nájdené v Egypte (pochádzajú z 13. storočia), kartová hra z konca 15. storočia je uchovávaná v múzeu Topkapi Palace (v Istanbule) a zmienka o „Saracénskych kartách“ v talianskych textoch ukazuje na **Stredný východ ako na možnú oblasť pôvodu**. Je to však skutočne **Európa**, kde môžeme nájsť **prvé zmienky o „hracích kartách“ zo 70. rokov 14. storočia** a kde nachádzame najstaršie príklady. Je to tiež Európa, kde tento typ hier zažil najväčší rozmach.

Karty prinášajú do sveta stolových hier **novú taktiku**: podvádžanie rovnako ako nekonečne veľa kombinačných možností. Je úžasné si predstaviť rozdielnosť hier, ktoré boli navrhnuté, upravené a hrané na prístavných hrádzach a chodníkoch, v hráčskych brlohoch, krčmách a šľachtických salónoch. **Počas niekoľkých desaťročí sa kartové hry výrazne rozšírili**. Ich prítomnosť bola zaznamenaná v 15. storočí v Egypte, potom v Číne. Od 16. storočia ďalej vznikla pôvodná tradícia výroby kariet v Perzii, potom v Indii, so sériami ôsmich alebo desiatich farieb, ktoré boli všetky ručne maľované. V tom istom čase prevzalo Japonsko európske karty, ktoré do oblasti priniesli portugalskí obchodníci.

Od tej doby karty našli mnoho spôsobov využitia (na hranie, samozrejme, ale aj na veštenie, umenie, vzdelávanie atď.). Tradičné hracie karty sa vždy znovu objavajú, zatiaľ čo zostávajú verné svojej pôvodnej podobe.



HISTÓRIA HANAFUDY

FRANCÚZSKE MÚZEUM KARTOVÝCH HIER

Hoci mala Čína hlavný vplyv na japonskú hernú kultúru, neboli to ich susedia, od ktorých Japonci prevzali hranie kariet. Presnejšie to bolo od Portugalcov, ktorí v polovici 16. storočia prišli obchodovať.

Japonci hry rýchlo prevzali a začali produkovať svoje vlastné hracie karty, zvané karuta. Ako portugalské hry, prvá karuta mala 48 kariet. Obsahovali mince, poháre, palice a meče (ôru, koppu, hau a isu) ako farby a kráľa, rytiera a darebákov (rei, kaba a sota, zodpovedajúce portugalským rei, cavaleiro a sota).

Roky 1639 až 1868, keď Japonsko uzavrelo svoje hranice cudzincom, mali značný vplyv na vývoj týchto kariet. Japonci geniálne upravili kartové hry zamaskovaním ich západného pôvodu a obišli tak zákaz hazardných hier. Z toho vzišli dve skupiny hier: jedny inšpirované starobyľou spojovacou hrou používajúcou mušle (kai-awase), ako napríklad hra Sto básnikov (Hyakunin Isshu karuta), a druhé, ktoré vzišli z portugalských kariet. Druhá skupina sa objavila v pôvodnom spracovaní zvanom Hra kvetín alebo Hanakaruta (premenovaná neskôr na Hanafuda). Karty rozdelené do 12 farieb po štyroch kartách (namiesto štyroch farieb po dvanástich kartách) predstavovali mesiace v roku ilustrované kvetmi,

časťami papiera používaného na písanie krátkych básní (tanzaku), zvieratami a ďalšími ešte unikátnejšími motívmi: slnka, mesiaca, závesov, fénixa a dokonca aj básnika Michikaza so žabou. **Ale nenechajte sa pomýliť, táto očarujúca hra bola veľmi dlho populárna v hráčskych brlohoch.** Malá továreň založená v roku 1889 zaznamenala úspech vďaka produkcii balíčkov Hanafuda – Nintento. A tak bola Hanafuda vyvezená za hranice. Hrá sa najmä v Kórei a na Havaji a čiastočne sa zbavila svojej škandalóznej povesti.



KARTY A ICH VÝZNAM

Koi-Koi je bohatá hra najmä vďaka prvkom na kartách, z ktorých má každý svoj špecifický význam. V týchto pravidlách nájdete odseky vysvetľujúce symbolické a kultúrne odkazy určitých kariet alebo vizuálnych prvkov.

KOI-KOI V POP KULTÚRE

Koi-Koi môžeme nájsť v mnohých prvkoch pop kultúry, najmä **vo filmoch alebo v anime**.

Napríklad zápleтка japonského filmu Letná vojna (režírovanom Mamoru Hosodom) je vystavaná okolo hry Koi-Koi a je založená na konfrontácii s umelou inteligenciou.

Okrem hrania hry môžete tiež nájsť náhodné zmienky o kartových kombináciách nazývaných Yaku, ktoré vám umožnia získať body. Napríklad v mange Naruto od Mamashi Kishimota, Ino-Shika-Chô formácia (tvorená charaktermi Ino, Shikamaru a Chôji) sú odkazy na mocné Yaku „diviak, jeleň a motýľ“, ktorá umožňuje získať body iba s tromi kartami.

OBSAH

Koi-Koi používa karty Hanafuda. Ide o 48 kariet, rozdelených do 12 farieb po štyroch kartách. Každá farba predstavuje jeden mesiac v roku určený kvetmi na karte. Môžete tu nájsť aj prehľadovú kartu, ktorú sme pridali k tradičným kartám.

Január • borovica



Február • slivka



Marec • čerešňa



Apríl • vistéria



Máj • kosatec



Jún • pivónia



Júl • kriková ďatelina



August • stepná tráva



September • chryzantéma



Október • javor



November • vrba



December • paulovnia





Január – borovica: starobylá a udatná, borovica je stromom večnosti, symbolom dlhovekosti a šťastia (počas japonských svadieb je tradíciou priniesť dve malé figúrky predstavujúce manželov spolu pod vetvou borovice). Borovica symbolicky umožňuje začať nový rok šťastnými prísľubmi.



Jún – pivónia: symbol prosperity a šťastia, pivóniu často vidieť v školách a na pracoviskách, aby podporovala úspech.



Júl – stepná tráva: nepekná na prvý pohľad, stepná tráva nemá žiadnu silnú symboliku, ktorá by s ňou bola spojená. Avšak je to kvetina, ktorej bolo venovaných najviac básní v Man'yōshūho zbierke (prvá zbierka japonskej poézie, okolo roku 760). Navyše je tejto rastline venovaná uzavretá záhrada v paláci v Kjóte: záhadná hagitsubo, „dvor stepnej trávy“. Hovorí sa, že jej sila spočíva práve v nevyspytateľnej povahe jej krásy.



Rozhodli sme sa pridať rozlišujúcu ikonu, ktorá na tradičných kartách nie je, aby sme hráčom pomohli ľahšie určiť každú farbu.



Medzi všetkými týmito kartami sú **4 rôzne typy kariet**.

KVETINOVÉ KARTY (KASU)

Zahrňajú **24 kariet** a sú najčastejším typom. Každý mesiac má dve, okrem septembra (ten má jednu) a decembra (ten má tri).

PAPIEROVÉ KARTY (TANZAKU)

Je ich spolu **10** (jedna na mesiac, okrem augusta a novembra).

Tie sa delia na tri typy: jednoduché papiere (x4), červené básne (x3) a modré básne (x3).



Február – slivka: tento kvet je silným symbolom pre krasopiscov. Navyše je slivkový strom spojený s legendou o Michizanem. Bol to vzdelaný básnik, radca cisára, no po svojej nespravodlivej smrti sa zmenil na pomstychtivého ducha. Potom sa stal ochranným

bôžikom písma a umelcov. V januári prichádzali ľudia obdivovať slivkové stromy v kvete a písať prvé postavy roka vo svätyni Kitano venovanej básnikom. Počas obradov uctievania návštevníci na vetvy chrámových stromov zavesia tanzaku. Pôvodne boli tanzaku malé zvislé karty používané na písanie básní. V súčasnosti sa používajú na písanie prianí počas sviatkov či obradov.

KARTY SO ZVIERATAMI ALEBO VECAMI



Na týchto kartách môžete nájsť zviera alebo vec. Avšak na tradičných kartách môže byť zviera alebo určité karty, ktoré nepatria k tomuto typu (ako karty s vranou alebo fénixom). V hre je 9 kariet tohto typu.



Február – slivka: symbol udatnosti a znovuoobnovy, strom kvitne tesne predtým, než sa roztopí sneh. Tieto kvety ohlasujú prichádzajúcu jar uprostred chladu. Pre japonských básnikov bol strom nadradený čerešňovému stromu, ktorý sa javil banálny a bežne ho porovnávali s čínskou slivkou. A skutočne, v Man'yōshū antológii je 118 básní venovaných slivkovému stromu v porovnaní s iba 42 básňami o čerešňovom strome. Strom bol prijatý ako symbol učencov a jeho kvitnúce vetvy tvoria znak krasopiscov a básnikov.

KARTY SVETLA (KO)



Rozlišujeme 5 kariet svetla: žeriav, záves, spln, báseň a fénix. Tieto karty umožňujú získať najmocnejšie Yaku.





Január – borovica: rovnako ako borovica, aj žeriav je symbol dlhovekosti. Je nesmrteľným, ľudským pustovníkom, ktorý dosiahol nesmrteľnosť cez múdrosť a cnosť. Žeriav, úctyhodné, múdre a mocné zviera, je opakujúcim sa symbolom v Japonsku. Môžete ho nájsť na najdrahších kimonách maľovaných najväčšími majstrami, samurajských erboch a tiež v rukách detí učiacich sa origami, umenie skladania papiera.

AKO HRAŤ

Existuje niekoľko spôsobov, ako hrať Koi-Koi. Pravidlá v tejto príručke sú naozaj všeobecné a sú skvelým východiskovým bodom pre začiatočníkov.

PREHĽAD A CIEĽ

Koi-Koi je hra pre dvoch hráčov a hrá sa na 12 kôl, s priemerným časom 80 minút na partiu. Zvyčajne sa hrá iba na 6 kôl pre skrátenie hry. Môžete tiež ukončiť hru, kedykoľvek si prajete (v závislosti od množstva času, ktorý máte k dispozícii).

Na každý ťah si vezmite karty z prostriedku stola, použijete tie vo svojej ruke na vytvorenie najlepších kombinácií (Yaku) a dokončíte kolo s najviac bodmi. Na konci hry víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si ťahá náhodnú kartu. Hráč s kartou najbližšie k januárovej farbe bude Oya (prvý hráč). Decembrová farba je najvzdialenejšia od januára. V prípade zhody ťahá každý hráč novú kartu.

Oya zamieša všetkých 48 kariet a rozdá ich nasledovne:

- 4 karty súperovi, lícom nadol
- 4 karty sebe, lícom nadol
- 4 karty doprostred stola, lícom nahor

Zopakujte tieto kroky ešte raz, takže každý hráč bude mať 8 kariet a uprostred stola bude 8 kariet. Zo zvyšných kariet vytvorte balíček a položte ho lícom nadol doprostred stola. Zostava kariet ležiacich lícom nahor sa nazýva Ba. Vy (a iba vy) môžete vidieť karty vo svojej ruke.



Zvláštny scenár pri rozdávaní:

Ak Oya vyloží do Ba 4 karty rovnakého mesiaca alebo 4 páry (pár je tvorený dvoma kartami toho istého mesiaca), kolo je prázdne. Oya opäť zamieša všetky karty a rozdáva znova.

Ak máte 4 karty toho istého mesiaca alebo 4 páry mesiacov vo svojej ruke, okamžite vyhrávate kolo a získate 6 bodov (pozri víťazstvo v kole, strana 17).



PREHĽAD KOLA

Začína Oya. Vo svojom ťahu vykonajte tieto dve akcie:

1. Zahrajte kartu z ruky.
2. Zahrajte kartu z balíčka.

1. ZAHRAJTE KARTU Z RUKY

Zvoľte si kartu z ruky a zahrajte ju lícom nahor do Ba.

Ak je vami zahraná karta rovnakého mesiaca ako iná karta v Ba, spojte ich. Ak sú spojené dve karty, zoberte si ich a umiestnite ich pred seba. Pokiaľ nespojíte žiadne páry, neberte si žiadne karty.

Zahrali ste augustovú kartu (stepnú trávnu) z ruky, takže ju môžete spojiť s augustovou kartou v Ba.



2. ZAHRAJTE KARTU Z BALÍČKA

Otočte vrchnú kartu z balíčka. Ak je táto karta toho istého mesiaca ako iná karta v Ba, spojte ich a umiestnite ich pred seba. Ak sa týmto spôsobom nespojí žiadny pár, neberte si žiadne karty a pridajte otočenú kartu do Ba.

Otočili ste augustovú kartu (stepnú trávku) z balíčka, môžete ju spojiť s augustovou kartou v Ba.



Ba



Otočená karta

Nemôžete spojiť viac ako dve karty.

Výnimka: Ak sa pri príprave hry vyložia do Ba tri karty rovnakého mesiaca, karta toho istého mesiaca zahraná ako štvrtá vám umožní vziať si všetky štyri karty tohto mesiaca.



Ba



V Ba sú tri júnové karty (pivónie). Zahráte štvrtú kartu, čo vám umožní vziať všetky štyri júnové karty a umiestniť ich pred seba.

Keď dokončíte obe akcie, váš súper vykoná poporiadku svoje dve akcie.

Na začiatku vášho ťahu, ak v Ba nie sú žiadne karty, otočte vrchnú kartu z balíčka a umiestnite ju do Ba predtým, než vykonáte svoj ťah.

VÍŤAZSTVO V KOLE A BODOVÝ ZISK

Spojením a následným umiestnením kariet pred seba **môžete vytvoriť Yaku**. To sa stane zakaždým, keď karty vyložené pred vami zodpovedajú odlišnému Yaku (viď strana 20). Dávajte pozor a skúšajte vytvárať nové Yaku vždy, keď spojíte karty.

Keď vytvoríte Yaku, máte dve možnosti:

- **Okamžite ukončiť kolo a oznámiť „Shobu“** (čo znamená „hra“, teda „čas získavať body“). Získané body zodpovedajú všetkým vašim Yaku. Váš protivník stráca toľko bodov, koľko vy získate.
- **Pokúsiť sa získať viac bodov vyslovením „Koi“** (čo znamená „no tak“, teda „skúsim šťastie“). V tomto prípade, ak tvoríte nové Yaku alebo vylepšujete jedno zo svojich existujúcich Yaku, znova máte voľbu, či ukončiť kolo alebo pokračovať. Zakaždým, keď sa rozhodnete pokračovať v kole, oznámite „Koi“ navyše za každé nové Yaku, ktorú ste vytvorili.

Ak končíte kolo oznámením „Shobu“ počas jednej z vašich Yaku, body, ktoré získate zo všetkých vašich Yaku, budú dvojnásobné, trojnásobné alebo štvornásobné, ak oznámite „Koi“, „Koi Koi“, Koi Koi Koi“ atď. Váš súper stratí toľko bodov, koľko vy získate.

Ak však budete pokračovať v kole a váš súper vytvorí alebo vylepší jedno zo svojich Yaku pred vami, môže ukončiť hru a získať dvojnásobok, trojnásobok alebo štvornásobok bodov namiesto vás (v závislosti od toho, čo ste oznámili). Stratíte toľko bodov, koľko získal.

Pričítajte získané body, potom vynásobte túto sumu na základe pravidiel spomínaných vyššie. Zaznamenávajúte si body získané alebo stratené počas kôl.

KONIEC KOLA

Kolo končí, keď nastane jedna z nasledujúcich situácií:

- Jeden hráč vytvorí Yaku (viď Yaku, strana 20) a rozhodne sa oznámiť „Shobu“. V tom prípade kolo ihneď končí a tento hráč vyhráva kolo.
- **Oya nemá žiadne karty v ruke.** V tomto prípade, ak bol Oya posledným hráčom, ktorý vytvoril Yaku alebo nebolo žiadne Yaku vytvorené, kolo je prázdne. Ak Oya nebol posledným hráčom, ktorý vytvoril Yaku, jeho súper nehrá svoju poslednú kartu a súper vyhráva kolo.

Pripočítajte body z Yaku víťaza, potom vynásobte túto sumu podľa pravidiel vyššie. Zaznamenávajúte si získané alebo stratené body počas kôl.

PRIPRAVTE ĎALŠIE KOLO

Hráč, ktorý vyhral predchádzajúce kolo, sa stáva Ojom. Ak v predchádzajúcom kole nebol žiadny víťaz, zmeňte Oyu.

Nový Oya vezme karty, zamieša ich a potom rozdá ďalšie kolo (viď strana 13).

RÔZNE YAKU

Existuje 12 zostáv Yaku. Tieto Yaku a ich body môžete nájsť na prehľadovej karte.

Kasu

Ak máte 10 Kasu (🌀) kariet, získate 1 bod.

Za každú Kasu kartu nad 10 získate 1 bod navyše.



Za 10 Kasu kariet v tomto Yaku získate 1 bod, plus 1 bod za vašu 11. kartu. Toto Yaku tak prinesie 2 body.

Tan

Ak máte 5 Tanzaku (🌀🌀🌀) kariet, získate 1 bod.

Za každú Tanzaku kartu nad 5 získate 1 bod navyše.



Získate 1 bod za 5 Tanzaku kariet v tomto Yaku, plus 2 body za vašu 6. a 7. kartu. Toto Yaku tak prinesie 3 body.

Tane

Ak máte 5 kariet zvierat alebo objektov (🐼 🐿 🐇), získate 1 bod. Za každú kartu zvierťaťa alebo objektu nad 5 získate 1 bod navyše.

1 bod



1 bod



Získate 1 bod za 5 kariet zvierat a objektov v tomto Yaku, plus 1 bod za vašu 6. kartu. Toto Yaku tak prinesie 2 body.



Máj – kosatec: medzi kartami objektov sa teší karta s mostom zvýšenej pozornosti. „Kosatce pri ôsmich mostoch“ predstavujú vymyslené miesto pochádzajúce z jedného z najstarších zdrojov japonskej poézie:

Príbehy ostrova. Jeden príbeh v tomto diele rozpráva o vyhnanom básnikovi, ktorý objavil miesto, kde sa rieka delila na osem prúdov vody. Tu objavil kosatce a to ho inšpirovalo k spisaniu akrostichu so slovom pre kosatec („Kakitshuhata“ v starej japončine). Vykreslenie ôsmich mostov ako úžasnej krajiny evokujúcej starobyľný svet plný poetických pocitov.

Aotan

Ak máte všetky tri modré Tanzaku (🐉) karty, získate 6 bodov.

6 bodov



Akatan

Ak máte všetky tri červené Tanzaku (🍡) karty s básňou, získate 6 bodov.



Ino-Shika-Chō (Boar-Deer-Butterfly)

Ak máte karty diviaka, jeleňa a motýľa (🦋), získate 5 bodov.



Júl – kríková ďatelina: diviak je v zime považovaný za nebezpečné stvorenie, keď opúšťa kopce, aby hľadal potravu v blízkych dedinách. Jeho prítomnosť na júlovej karte zažehnáva jeho nepriateľstvo a pozýva ho, aby si zdriemol na slnku!

Hanami-de-ippai (mesiac odrážajúci sa v Saké)

Ak máte karty s miskou na saké (🍶) a splnom (🌕), získate 3 body.



Tsukimi-de-ippai (kvety odrážajúce sa v saké)

Ak máte karty s miskou na saké (☺) a závesom (☺), získate 3 body.

3 body



Marec – čerešňa: každý rok sa oslavujú kvety čerešňových stromov sviatočnými piknikmi. Závesy sú rozvešané medzi stromami kvôli súkromiu a ľudia si vychutnávajú saké, zatiaľ čo obdivujú pominuteľnú krásu čerešňových kvetov.

San kō

Ak máte 3 karty svetla (☺), získate 6 bodov.

6 bodov



Ameyonkō

Ak máte 4 karty svetla (☺), z ktorých jedna musí byť Básnik (☺), získate 8 bodov.



November – vrba: tento muž, nazvaný „Básnik“, predstavuje otca japonskej kaligrafie: Ono no Michikaze. Oslobodil japonské písmo od čínskych znakov. Zrodila sa tak nová kaligrafia „Wyo“, charakterizovaná pružnosťou a plynulosťou línií pripomínajúcich konáre vrby, ktoré sa pod váhou snehu ohýbajú, ale nikdy sa nezlomia. Preto sa vrba často používa ako metafora pre zručnosť a múdrosť v bojových umeniach.

Yonkō

Ak máte 4 karty svetla (☀️), ale nie kartu Básnika (👤), získate 10 bodov.

Gokō

Ak máte všetkých 5 kariet svetla (☀️), získate 15 bodov.

VIACNÁSOBNÉ YAKU

Je možné vytvoriť viacnásobné Yaku, ale **každá karta sa môže počítať len k jednému Yaku**. Je jednoduchšie si predstaviť vaše možnosti na vytvorenie Yaku zoskupovaním kariet pred vami podľa ich typu (Kasu, Tanaku, zvieratá a svetlo), čo vám tiež uľahčí počítanie bodov.

KONIEC HRY

Zvyčajne hra končí po 12 kolách. Kratsšie hry môžete hrať iba na 6 kôl. **Víťazí hráč s najväčším bodovým ziskom na konci hry!**

V prípade remízy odohrajte ešte jedno kolo, aby ste určili víťaza.

RÝCHLA STRATÉGIA

Tu je pár tipov, ktoré treba mať na mysli, aby ste si rýchlo zlepšili svoje zručnosti.

Spájaním kariet toho istého mesiaca ich síce získate, ale nemusí vám to nutne pomôcť získať viac bodov. Musíte dávať pozor na typ kariet (Kasu, Tazaku, svetlo atď.), ktoré vám umožnia vytvoriť Yaku.

Niektoré mesiace obsahujú silnejšie karty ako iné. Ak máte na ruke karty, ktoré majú rovnaký mesiac, ako karty svetla, máte väčšiu šancu získať ich počas kola. Učením sa rozdávaním kariet (vďaka praxi) budete mať **väčšie pochopenie potenciálu kariet na ruke** a budete vedieť, kedy ukončiť kolo a kedy zariskovať a pokračovať.

Keď karty hráte pred seba, môžete si ich preskladať podľa typu, aby ste lepšie videli svoje budúce Yaku alebo potenciál na vylepšenie už existujúceho Yaku.

VARIANTY

Koi-Koi je tradičná kartová hra, ktorá sa hrá už od 18. storočia. Takže má **niekoľko variantov**. Zvolili sme ten najzaujímavejší zo všetkých, ktoré sme počas nášho výskumu hrali!

KARTY SVETLA V BA

Ak otočíte kartu svetla v Ba počas prípravy hry, zdvojnásobíte body získané na konci kola. Ak sú tam dve karty svetla, body strojnásobíte (atď.).

VÝMENA

Na začiatku kola, predtým, než sa hráči pozrú na svoje karty, sa môže **druhý hráč rozhodnúť vymeniť svoje karty s Oyovými**.

Tento variant má zrejme pôvod v hráčskych brlohoch ako prevencia pred podvádzaním.

GAJI

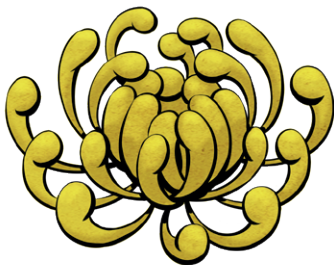
Medzi kartami novembra je jedna špeciálna karta: **Gaji (alebo búrka)**.

Pokiaľ nebola zahraná žiadna karta novembra a zahrli ste kartu Gaji z ruky (nie z balíčka), môžete **túto kartu spojiť s akoukoľvek inou kartou v Ba** (bez ohľadu na jej mesiac).

Ponechajte Gaji pred sebou vedľa pripojenej karty. Na konci kola si vezmite z Ba všetky karty, ktoré zodpovedajú mesiacu tejto karty.

TRIO

Ak máte **3 modré Tanzaku** a **3 červené Tanzaku**, získate navyše **3 body** (pripočítajte tento bonus k bodom získaným z Tanzaku, Aotan a Akatan Yaku).





Ilustrátor: Anna Gushchina
Vedúci projektu: Amélie Scordilis
Grafickí dizajnéri: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenaël Beuchet
(priateľ zachovania dedičstva)
Editor: Xavier Taverne
Prekladateľ: Danni Loe



Táto hra je vydávaná v spolupráci
s Francúzskym múzeom hracích kariet
a mestom Issy-les-Moulineaux.

