

Koi-koi



Inledning

Koi-koi är ett japanskt kortspel för två personer. Spelarna fångar kort från bordet och försöker skapa kombinationer med de fångade korten. Spelet påminner både om kasino och rummy. Här återges en uppsättning regler från Japan och några vanliga varianter. Ännu fler varianter av koi-koi kan återfinnas i källorna nedan och på nätet.

Kortlek

Koi-koi spelas med japanska blomsterkort, *hanafuda*. En kortlek består av 48 kort som är indelade i tolv sviter om vardera fyra kort. Varje svit motsvarar en månad, och korten i sviten har en blomma eller annan växt som är representativ för månaden.

Utöver månadens blomma, har varje kort ett nominellt värde på tjugo, tio, fem eller en poäng. Värdet motsvarar ungefär valörerna i en vanlig kortlek. Kortet i de fyra grupperna av poängvärden kallas för *hikari* ("lysande"), *tane* ("frön"), *tanzaku* ("remsa av tyg eller papper") respektive *kasu* ("skräp"). Det finns inget index på korten för att markera poängen, utan poängkortet identifieras genom att de har olika föremål eller djur avbildade vid sidan av månadens blomma.

Förberedelser

Spelarna måste bestämma hur många givar som skall spelas, normalt tre, sex eller tolv. Poängen kan bokföras i ett protokoll, men det traditionella sättet är att använda svarta och vita stenar från brädspelen go och plocka åt sig stenar motsvarande den poäng man vinner. De svarta stenarna är värda 1 poäng. De vita stenarna är traditionellt värda 12 poäng, men sätts numera ofta till 10 poäng. 12 poäng kallas för "1 kan" på japanska.

Given

Spelarna drar om första given. Den spelare som drar ett kort motsvarande den tidigaste månaden ger. Om båda spelarna drar samma månad, blir spelaren med högst poängvärde på kortet första givare. Om poängvärdena också är lika, måste spelarna dra igen. Givaren kallas *oya*, och den andra spelaren kallas för *ko*.

Givaren blandar kortleken, och låter den andra spelaren kuperas. Hanafuda är styvare och mindre än vanliga spelkort och blandas på speciellt sätt (se YouTube). Ovana spelare kan använda så kallad spågummeblandning, det vill säga lägga ut korten på ett bord med baksidan upp, röra om ordentligt och sedan samla upp dem i en hög.

Givaren delar ut åtta kort med baksidan upp till sig själv och till motspelaren och lägger åtta kort öppet med bildsidan upp mellan spelarna. Resterande kort bildar talongen. De öppna korten utgör en gemensam depå och kallas för *bordet*. Kortet brukar delas ut två och två eller fyra och fyra. I japansk tradition ger givaren i varje vända först kort till sig själv, så till bordet och sist till den andra spelaren.

Omedelbar vinst och tre lika

Spelarna skall försöka skapa kombinationer under spelets gång, men det finns två kombinationer som innebär omedelbar vinst:

- *Teshi* ("fyra händer"). En spelares hand innehåller alla fyra korten i en månad. Övriga kort spelar ingen roll. Värde: 6 poäng.
- *Kuttuki* ("håll ihop"). En spelares hand består av fyra par med vardera två kort, där korten i varje par är från samma månad. Värde: 6 poäng.

Om en spelare har någon av de ovan angivna kombinationerna på givarhanden, vinner spelaren omedelbart given och får 6 poäng. Om båda spelarna har varsin kombination, är det oavgjort. Ingen spelare får poäng för den aktuella given, och man går vidare till nästa giv med samma person som givare. Om ingen spelare har en sådan kombination, men en av kombinationerna istället ligger på bordet, har given misslyckats och spelas om med samma person som givare.

Om tre kort från samma månad hamnar på bordet, läggs de tillsammans i en hög. En spelare som spelar det fjärde och sista kortet i månaden fångar alla korten i högen.

Spelet av korten

Om ingen av spelarna får en omedelbar vinst, gör givaren (*oya*) det första draget. Turen växlar sedan mellan spelarna. En spelare som gör ett drag spelar ett kort från handen och slår sedan upp ett kort från talongen. De spelade och uppslagna korten används för att fånga kort från samma månad på bordet. När ett eller flera kort på bordet fångas, fångas samtidigt det spelade eller uppslagna kort som fångade korten på bordet.

Ett drag inleds med att spelaren lägger ett valfritt kort från handen öppet på bordet. Om det är från samma månad som ett av korten på bordet, läggs det spelade kortet ovanpå detta kort så att de bildar ett par. Det är en markering att det underliggande kortet är på väg att fångas. Om det finns två kort från samma månad, får spelaren välja vilket av dem som paras. Om det finns tre kort från samma månad, skall de enligt spelets regler redan ha arrangerats så att de ligger i en hög. Spelaren lägger i så fall sitt spelade kort, som är det fjärde och sista i månaden, på högen. Om det inte finns något kort från samma månad som det spelade kortet, läggs det på bordet bredvid de övriga korten.

Variant: En spelare måste om möjligt spela ett kort från en månad som finns representerad på bordet. Endast om spelaren helt saknar kort från månaderna på bordet, får hen lägga ut ett kort som inte paras (och som heller inte läggs på en hög med tre kort).

När spelaren har spelat sitt kort, slår hen upp det översta kortet i talongen. Om det kort som spelades från handen var från en annan månad än alla korten på bordet och därför inte kunde paras eller fånga en hög med tre, kan följande saker hända:

- Uppslagskortet är från en annan månad än det spelade kortet och än övriga kort på bordet. Spelaren gör ingen fångst. Uppslagskortet läggs bredvid övriga kort på bordet.
- Uppslagskortet är från samma månad som antingen det spelade kortet eller som ett annat fritt kort på bordet. Uppslagskortet och kortet från samma månad fångas. (Ett fritt kort är ett kort som ligger ensamt, det vill säga som inte är parat och inte ligger i en hög med tre eller fyra kort.)

- Uppslagskortet är från samma månad som två fria kort på bordet. Det uppslagna kortet fångas tillsammans ett av dessa två kort. Spelaren väljer själv vilket.
- Uppslagskortet är från samma månad som en hög med tre kort på bordet. Det uppslagna kortet och hela högen med tre kort fångas.

Om det kort som spelades från handen var från samma månad som minst ett av korten på bordet, kan följande saker hända:

- Uppslagskortet är från en annan månad än det spelade kortet och än alla övriga kort på bordet. Det uppslagna kortet gör ingen fångst, men det spelade kortet och kortet (eller korten) under det fångas.
- Uppslagskortet är från samma månad som minst ett av de fria korten på bordet. Det uppslagna kortet och det fria kortet fångas, liksom det spelade kortet och kortet (eller korten) under det. Notera att regeln också gäller när det uppslagna kortet är från samma månad både som ett fritt kort på bordet och som det spelade kortet (som enligt förutsättningarna då måste vara parat). Spelaren måste i detta fall lägga det uppvända kortet på det fria kortet. Om uppslagskortet är från samma månad som två fria kort på bordet, får spelaren välja vilket av dem som fångas.
- Uppslagskortet är från samma månad som en hög med tre kort. Det uppslagna kortet och hela högen med tre kort fångas. Det spelade kortet fångas tillsammans med kortet (eller korten) under det.
- Uppslagskortet är från samma månad som det spelade kortet, men från en annan månad än alla fria kort på bordet. Det spelade kortet måste enligt förutsättningarna vara parat. Det uppslagna kortet läggs ovanpå detta par, så att de tillsammans bildar en hög med tre kort. Spelaren gör ingen fångst.

En spelare som fångar kort lägger upp de fångade korten framför sig, var för sig och med bildsidan upp så att alla bildsidor är synliga. De upplagda korten framför spelaren utgör spelarens *bas*. Basen utökas i takt med att nya kort fångas. Det är korten i basen som används för att skapa kombinationer. Notera att spelarna aldrig får använda ett kort direkt från handen i en kombination, utan kortet kan bara användas efter att ha spelats och fångats. Kort som inte gör en fångst tillhör bordet och ligger tills vidare kvar där.

Variant: Kortet värt en poäng i månaden november, *blixten*, fungerar som en joker. Om blixten ligger på bordet, kan en spelare använda vilket annat kort som helst – vare sig det spelas direkt från handen eller är ett uppslaget kort från talongen – för att para med blixten. Om spelaren har blixten på handen eller slår upp den från talongen, kan hen använda detta kort för att para med eller fånga vilket annat eller vilka andra kort som helst på bordet (förutsatt, förstås, att det i övrigt utgör ett legalt drag). Blixten fungerar inte som en joker i kombinationer (se nedan), utan har där alltid sin nominella funktion.

Kombinationer

Spelet går ut på att snabbast möjligt bygga kombinationer – så kallade *yaku* – vilket ger poäng och möjlighet att gå ut. Notera att spelarna i koi-koi inte får poäng för de enskilda korten som ingår i en kombination, utan bara för kombinationen i sin helhet. Kortens poängvärden är nominella och används i koi-koi endast för att skilja korten i en svit åt. Alla kombinationer som kan bestå av olika antal kort eller som kan göras om till en annan kombination genom att lägga till fler kort får byggas ut efter hand.

De värdefullaste kombinationerna innehåller alla eller några av de fem korten som har det nominella värdet tjugopoäng, så kallade *hikari*. Tjugopoängaren i november kallas för *regnmannen* och har en lägre rang än övriga tjugopoängare. En spelare får bara att tillgodoräkna sig en kombination från denna grupp.

- *Fem hikari (goko)*. Alla fem tjugopoängarna. Värde: 15 poäng.
- *Fyra hikari (shiko)*. Alla tjugopoängare utom regnmannen. Värde: 8 poäng.
- *Fyra regniga hikari (ameshiko)*. Regnmannen och tre av de fyra övriga tjugopoängarna. Värde: 7 poäng.
- *Tre hikari (sanko)*. Tre tjugopoängare, dock inte regnmannen. Värde: 6 poäng.

Det finns nio kort värda tio poäng, så kallade *tane*, som tillsammans används i en grupp med två kombinationer. En spelare får bara tillgodoräkna sig poäng för en av dessa.

- *Svin, rådjur och fjärilar (inoshikacho)*. Tiopoängarna från juni, juli och oktober (som visar de angivna djuren) samt valfritt antal andra tiopoängare. Värde: 5 poäng för de tre obligatoriska tiopoängarna plus 1 poäng för varje ytterligare tiopoängare.
- *Frön (tane)*. Minst fem av de nio tiopoängarna. Värde: 1 poäng för fem kort plus 1 poäng för varje ytterligare tiopoängare.

Det finns två kombinationer med två kort vardera som bildar särskilda scener eller *skådningar*. De inblandade korten är tjugopoängaren i mars, *draperiet*, tjugopoängaren i augusti, *månen*, och tiopoängaren i september, *sakebägaren*. En spelare som har båda skådningarna får poäng för båda.

- *Blomsterskådning (hanami-zake)*. Draperiet och sakebägaren. Värde: 5 poäng.
- *Månskådning (tsukimi-zake)*. Månen och sakebägaren. Värde: 5 poäng.

Variant: Blomsterskådningen och månskådningen är bara godkända om spelaren också har minst en kombination som inte är en skådning. Detta för att begränsa den enorma fördelen av sakebägaren, som kan ingå i tre (i vissa varianter fyra) olika kombinationer.

Det finns tio kort som är värda fem poäng och har bilder av pappers- eller tygremsor, så kallade *tanzaku*. Det finns tre olika sorter: röda remsor med text (januari, februari och mars), blåa remsor utan text (juni, september och oktober) och röda remsor utan text (april, maj, juli och november). En spelare får bara tillgodoräkna sig en kombination från denna grupp.

- *Röda remsor med text och blå remsor (akatan, aotan no chofuku)*. De tre röda remsorna med text och de tre blåa remsorna samt valfritt antal röda remsor utan text. Värde: 10 poäng för de sex obligatoriska remsorna plus 1 poäng för varje ytterligare röd remsa utan text.
- *Röda remsor med text (akatan)*. De tre röda remsorna med text samt valfritt antal av de övriga remsorna. Värde: 5 poäng för de tre obligatoriska remsorna plus 1 poäng för varje ytterligare remsa.
- *Blå remsor (aotan)*. De tre blåa remsorna samt valfritt antal av de övriga remsorna. Värde: 5 poäng för de tre obligatoriska remsorna plus 1 poäng för varje ytterligare remsa.

- *Remsor (tanzaku)*. Minst fem av de tio korten med remsor. Värde: 1 poäng för fem kort plus 1 poäng för varje ytterligare remsa.

Slutligen kan enpoängarna eller skräpkorten också användas för en kombination.

- *Skräp (kasu)*. Minst tio av de tjugofyra enpoängarna, Värde: 1 poäng för tio kort plus 1 poäng för varje extra kort.

Variant: Sakebägaren (tiopoängaren från september) kan fungera både som enpoängare och tiopoängare, och kan dessutom göra det samtidigt. Det innebär att en spelare som har nio skräpkort och sakebägaren uppfyller villkoret för kombinationen skräp, även om sakebägaren samtidigt ingår i en eller flera av skådningarna och kombinationen frön.

Variant: Alla fyra kort i den månad som motsvarar givens nummer är en kombination, det vill säga alla fyra kort i januari i den första given, alla fyra kort i februari i den andra given, och så vidare.

- *Månaden (tsukifuda)*. Alla fyra kort i den aktuella givens månad. Värde: 4 poäng.

Utgång

En spelare som kan utnyttja fångade kort i sitt senaste drag till att göra en ny tillåten kombination eller bygga ut en befintlig kombination måste välja mellan att avsluta given eller att spela vidare. En spelare som avslutar säger ”shobu”. Spelaren vinner given och får poäng för alla sina kombinationer, medan motspelaren inte får några poäng.

En spelare som spelar vidare säger ”koi-koi”. Det innebär att spelaren har chansen att göra fler kombinationer och att bygga ut dem som redan finns i basen. Hen får i så fall även poäng för alla nya kombinationer och utbyggnader. Varje gång spelaren på så sätt utökar sina kombinationer måste hen åter välja mellan shobu och koi-koi.

Varje gång en spelare säger koi-koi tar hen en risk. Om motspelaren gör en ny kombination eller bygger ut en befintlig kombination innan spelaren gör det, är spelarens kombinationer tills vidare värdelösa. Det är nu motspelaren som måste välja mellan shobu och koi-koi. Om motspelaren säger shobu, vinner hen given och får poäng för sina kombinationer, medan spelaren inte får någonting. Om motspelaren säger koi-koi, gäller samma villkor som efter spelarens koi-koi. Motspelaren måste göra en ny kombination eller bygga ut en befintlig kombination innan spelaren gör det. I annat fall är motspelarens kombinationer tills vidare värdelösa, medan spelarens kombinationer åter har sitt fulla värde och hen nu måste välja mellan shobu och koi-koi. Vid varje koi-koi från någon av spelarna som följer efter koi-koi från motspelaren kastas rollerna om på ovan angivna sätt.

Variant: Vissa kretsar tillåter bara respektive spelare att säga koi-koi en gång varje giv. Andra kretsar har ingen begränsning av hur många gånger en spelare kan säga koi-koi.

Om en spelare går ut sedan motspelaren har sagt koi-koi minst en gång, fördubblas spelarens poäng. Notera att det inte spelar någon roll hur många gånger motspelaren har sagt koi-koi, utan att det ändå bara blir en fördubbling.

Variant: En spelares poäng fördubblas om spelaren har sagt koi-koi minst en gång, inte om motspelaren har sagt det.

Variant: En spelares poäng fördubblas om någon av spelarna har sagt koi-koi.

Variant: Om en spelare har kombinationer som tillsammans är värda minst 7 poäng när hen går ut, fördubblas poängen. Poängen fördubblas, om en spelare uppfyller både detta villkor och villkoret för fördubbling på grund av koi-koi.

Den spelare som vann en avslutad giv blir givare i nästa. Om den spelare som inte är givare (*ko*) avslutar sitt åttonde drag – i vilket hen spelar sitt sista kort från handen – utan att ange shobu, är given slut och räknas som oavgjord. Ingen av spelarna får poäng, och man går vidare till nästa giv med samma givare. Notera att om en spelare har sagt koi-koi men inte lyckas skapa en ny eller bygga ut en befintlig kombination innan given är slut, är spelarens kombinationer värdelösa och ger inte någon poäng. En spelare kan enbart få poäng genom att avsluta med shobu eller genom att lägga upp en kombination som ger omedelbar vinst.

Variant: Om båda spelarna har varsin kombination som ger omedelbar vinst eller om ko spelade sitt sista kort utan att ange shobu, räknas det inte som oavgjort utan givaren vinner och får 1 poäng. I och med att givaren vinner, blir hen automatiskt också givare i nästa giv.

Fortsatt spel

Normalt spelas tolv givar, där varje giv representerar en månad. Man kan också spela sex givar, det vill säga ett halvår, eller tre givar, ett kvartal. Notera att om en giv slutar oavgjort, så räknas den aktuella månaden som avklarad och nästa giv fortsätter med nästa månad i turordningen.

Källor

1. Wikipedia. Koi-koi. 28 september 2022 [Läst 12 december 2022]. <https://en.wikipedia.org/wiki/Koi-Koi>
2. How to Play: Koi-Koi. 12 augusti 2016 [Läst den 31 december 2023]. <https://boardgamegeek.com/blogpost/56752/how-play-koi-koi>
3. Koi-Koi. [Läst den 31 december 2023]. <https://fudawiki.org/en/hanafuda/games/koi-koi>
4. Koi Koi Rules. [Läst den 31 december 2023]. <http://www.modernhanafuda.net/rules/>
5. Rules of koi-koi. [Läst den 31 december 2023]. https://desktopgames.com.ua/games/3636/Koi_Koi_eng_.pdf
6. What's the recommended way to keep score? 2021 [Läst den 31 december 2023]. https://www.reddit.com/r/Hanafuda/comments/u86pap/whats_the_recommended_way_to_keep_score/
7. Where/how to obtain an 88/Hachi-Hachi set in the USA? 2021 [Läst den 31 december 2023]. https://www.reddit.com/r/Hanafuda/comments/rakh4z/whe-rehow_to_obtain_an_88hachihachi_set_in_the_usa/

Figurerna på följande två sidor: Minnesbilder över alla kombinationer (utom den valfria kombinationen månaden). De blåa siffrorna till vänster anger poängen, och texten under anger kombinationens namn. En svart siffra följt av tecknet \in och ett antal kort inom klamrar anger att man skall ha så många kort av dem inom klamrarna som siffran anger. Om den blåa siffran till vänster följs av ett plustecken, innebär det att man kan bygga vidare på kombinationen och att man får ett extra poäng för varje ytterligare kort. Korten i figuren kommer från Nintendos klassiska upplaga av hanafuda.

15
Fem hikari



8
Fyra hikari



7
Fyra regniga hikari



6
Tre hikari



5+
Svin, rådjur,
fjärilar



1+
Frön



5
Blomsterskådning



5
Månskådning



10+

Röda remsor m. text
och blåa remsor



5+

Röda remsor m. text



5+

Blåa remsor



1+

Remsor

5€



1+

Skräp

10€

