

Ханафуда

Правила игры в кой-кой



<http://japancards.ru>
anonslou@gmail.com

16 июня 2012 г.

О ханафуде

Ханафуда (花札) – традиционные японские карты.

Колода состоит из 48 листов: по 4 карты в 12 мастиах по числу месяцев в году. Каждому месяцу соответствует характерное растение, изображаемое на карте, отсюда происходит и название – ханафуда, что буквально означает «цветочные карты». Помимо растений на некоторых картах нарисованы различные животные, цветные ленты или солнце. В некоторых играх значение имеет как деление карт на масти, так и на категории по роду изображения, в других важно помнить номер месяца, который используется в качестве числового значения. Также есть несколько карт, которые могут иметь особый смысл, например, «саке» или «человек под дождем». На основе ханафуды существует огромное число игр, большая часть которых не имеет аналогов и остается неизвестной за пределами Азии.



Отличается ханафуда от европейской колоды и внешним видом. Японские карты маленькие, примерно 3 на 5 см, и в то же время толстые – высота сложенной колоды около 3,5 см. В некоторых неяпонских играх на основе ханафуды могут использоваться и дополнительные 1-2 карты, поэтому в колоду часто включено несколько карт без изображений. Традиционно колоду изготавливали из плотной бумаги, а в ханафуду играли прямо на полу, шлепая небольшие и плотные карты о специально расстеленное мягкое покрывало, примерно как кости домино. В настоящее время в качестве материала широко применяется пластик: такие карты не боятся ни воды, ни грязи и практически не гнутся. Однако они неэкологичны, их не так приятно держать в руках, и на пластиковые карты принято наносить чуть менее художественные изображения, правда, причина не в материале, а в цене – такие колоды стоят всего \$5-\$6, тогда как стоимость бумажных может доходить и до \$40.

Кой-кай

Правила игры.

В кой-кай играют вдвоем. Перед началом раздачи карты тщательно тасуют и определяют дилера по старшинству месяца случайно вытянутой карты каждым из игроков. Дилер начинает сдавать взакрытую сверху колоды: 4 карты противнику, 4 себе и 4 карты в открытую на стол. Потом еще раз 4 оппоненту, 4 себе и 4 на стол. Колода остается лежать взакрытую сбоку от карт стола. Дилер имеет право первого хода. В дальнейших раздачах первым ходит либо выигравший раздачу, либо игроки ходят первыми по очереди – это одно из многочисленных правил стола, которые могут меняться по взаимному согласию.

Любой ход состоит из двух похожих фаз. В первой фазе игрок находит у себя в руке карту, масть которой совпадает с одной из карт стола, и кроет последнюю своей картой – две эти карты в конце хода игрок заберёт себе. Если на столе нет ни одного совпадения (или не осталось ни одной карты стола) игрок всё равно обязан сделать ход, но в этом случае он вынужден положить любую свою карту в открытую, после чего она сразу же становится картой стола. Если на столе лежит пара карт одинаковой масти, игрок вправе выбрать, какую из них он будет брать. В случае, когда на столе с раздачи три карты одной масти и игрок выкладывает четвертую, он забирает всю масть целиком. Обратите внимание: игрок не обязан выкладывать совпадающие карты, даже если он имеет таковые. Вторая фаза хода идентична первой. Отличие в том, что игрок не выбирает карту из руки, а открывает верхнюю карту колоды. В случае совпадения он также должен забрать себе обе карты.

Совпавшие по масти карты игрок сохраняет у себя, выкладывая в открытую отдельно от карт стола. Эти карты уже не могут быть возвращены в колоду или руку до окончания раздачи. Теперь ход считается законченным, и наступает очередь хода соперника. Пропуск хода в кой-кое не допускается.

Цель игры – собрать из откладываемых в открытую карт особые комбинации (яку) с изображением лент, животных и пр. При этом для яку может быть использована только открытая часть руки, даже если в закрытой руке есть недостающие для завершения комбинации карты. За каждое яку начисляются очки (хан). Когда игрок получает яку, он вправе выбрать:

продолжить игру (объявить кой-кой) или выиграть данную раздачу – объявить победу (агари). При этом, если игрок объявляет кой-кой, он не может окончить раздачу, пока не получит еще одно яку или не увеличит количество хан в уже имеющемся. Если в это время противник сможет закончить одно из своих яку и объявит агари, первый игрок будет считаться проигравшим и не получит никаких очков. Разумеется, противник также вправе объявить кой-кой. Объявлять кой-кой можно и несколько раз за раздачу. Однако, если оба игрока после объявления кой-коя в конце раздачи не получили новых яку и не улучшили имеющиеся, раздача будет считаться завершенной вничью и очков не получит никто в независимости от того, кто объявил кой-кой последним. Также ничья возможна, если за всю раздачу ни один из соперников не смог собрать ни одного яку и при этом у обоих игроков закончились карты в руках – оставшиеся в колоде карты при этом в игре не участвуют.

Обычно игра длится 12 раздач. Победителем считается игрок, сумма очков которого больше. По договоренности может быть сыграно и меньшее число раздач: 6 или 3.

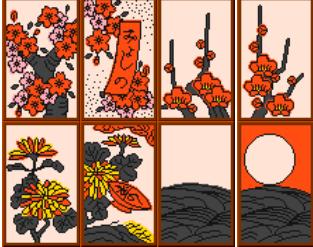
Удвоения. В кой-кое существуют несколько случаев, когда очки могут быть удвоены:

- ★ игрок набрал 7 или более очков,
- ★ игрок выиграл после объявления кой-кой,
- ★ игрок выиграл после кой-коя противника.

Все удвоения являются правилами стола. Возможность удвоений за кой-кой может зависеть от получения удвоения за 7 или более очков и не начисляться при отсутствии оного. В любом случае каждое следующее удвоение учитывает все предыдущие, поэтому чаще всего играют с единственным удвоением за 7 или более очков, при этом удваиваются только очки, набранные в текущей раздаче, а не общая сумма.

Стоимости яку определяются сложностью и рисками их сбора и приведены в таблице на следующих двух страницах. Также обратите внимание, что в ханафуде карты животных, лент, «благородные» и даже «простые» распределены в мастях неравномерно, поэтому для успешной игры в кой-кой необходимо знать не только комбинации с их стоимостью, но и помнить, какие карты в каких мастях находятся.

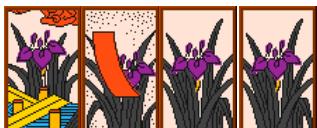
Яку и их стоимость в ханах.

Название яку	Стоимость	Условия и особенности	Пример
Тенхо (победа на сданной руке)	6 хан	Сданная рука содержит 4 карты одной масти или 4 пары. Объявляется на первом ходу. Раздача при этом заканчивается. Не будет засчитано, если не было объявлено.	
Двойное тенхо (победа на сданной руке)	14 хан	Сданная рука содержит две полных масти. Объявляется на первом ходу. Раздача при этом заканчивается. Не будет засчитано, если не было объявлено.	
Касу (все простые)	1 хан (+1) – Каждая следующая карта увеличивает стоимость яку на один хан.	10 простых карт без лент, животных и пр. Карта «саке» может засчитываться как простая или увеличивать стоимость уже собранного касу, несмотря на участие в образовании других яку.	
Танэ (животные)	1 хан (+1) – Каждая следующая карта увеличивает стоимость яку на один хан.	5 любых карт с животными. Карта «саке» является картой животного. Яку сочетается с ино-шико-чоу.	
Танзаку (ленты)	1 хан (+1) – Каждая следующая карта увеличивает стоимость яку на один хан.	5 любых карт с лентами. Сочетается с акатаном и аотаном.	
Ино-шико-чоу (боров-олень-бабочки)	5 хан (+1) – увеличение стоимости данного яку является правилом стола	3 уникальные карты с изображением борова, оленя и бабочек. Сочетается с танэ.	

Название яку	Стоимость	Условия и особенности	Пример
Акатаан (красные ленты)	5 хан (+1) – увеличение стоимости данного яку является правилом стола	3 уникальные карты с изображениями красных лент с надписями. Сочетается с танзаку и аотаном.	
Аотан (голубые ленты)	5 хан (+1) – увеличение стоимости данного яку является правилом стола	3 уникальные карты с изображениями голубых лент. Сочетается с танзаку и акатааном	
Тсукими (саке под луной)	5 хан	2 уникальные карты: «саке» и «луна». Сочетается с ханами. Яку может не засчитываться, если в руке присутствует карта «человек под дождем». Наличие яку в игре и влияние карты «человек под дождем» являются правилами стола и оговариваются заранее.	
Ханами (саке под сакурой)	5 хан	2 уникальные карты: «саке» и «сакура». Сочетается с тсукими. Остальные условия такие же как у тсукими.	
Санко (три ярких)	5 хан	3 из 4 ярких карт.	
Аме шико (санко и «человек под дождем»)	7 хан	3 из 4 ярких карт и карта «человек под дождем». Не сочетается с санко.	
Шико (четыре ярких)	8 хан	Все 4 яркие карты. Не сочетается с санко или аме шико.	
Гоку (все благородные карты)	10 хан	Все 4 яркие карты и карта «человек под дождем». Не сочетается с санко, аме шико и шико.	

Структура колоды

Соответствия карт месяцам и растениям.

Месяц	Растение	Карты
Январь	Сосна (мацу)	
Февраль	Слива (умэ)	
Март	Японская вишня (сакура)	
Апрель	Глициния (фудзи)	
Май	Ирис (аямэ)	
Июнь	Пион (ботан)	
Июль	Клевер (хаги)	
Август	Мискант (сусуки)	
Сентябрь	Хризантема (кику)	
Октябрь	Клён (момидзи)	

Месяц	Растение	Карты
Ноябрь	Ива (янаги)	
Декабрь	Павлония (кири)	

Карты по группам.

Категория	Комментарий	Карты
Простые (касу)	Простых карт больше всего, и они практически равномерно распределены между мастями. Исключение составляют последние два месяца, ноябрь и декабрь, которые содержат по одной и по три простых карты соответственно. Важно помнить, что в некоторых правилах стола карта «саке» может либо входить в категорию простых, либо дополнительно увеличивать стоимость яку «касу».	
Ленты (танзаку)	Всего существует 10 карт с лентами – на одну больше, чем карт с животными. Наличие двух дорогих яку в танзаку – акатана и аотана, требует большего контроля лент по сравнению с животными.	
Животные (танэ)	Карт с животными 9 – в январе, марте и декабре их нет. Обратите внимание, что яку танэ хотя и стоит столько же, сколько танзаку, является чуть более сложным в сборе. Саке – карта животного.	
Благородные	Четыре благородные яркие карты и одна карта с дождем. Их меньше всего, но и яку с ними самые дорогие.	

Основы стратегии

Тактика.

Если внимательно изучить колоду, легко видеть, что разные масти имеют различную эффективность для сбора тех или иных комбинаций. Кроме того, яку, с одной стороны, хорошо сбалансированы между собой по стоимости, с другой, в этом балансе имеется ряд интересных коллизий.

В первую очередь обратим внимание на распределение лент и животных в мастях. Например, масти, содержащие благородные карты: сосна , сакура , мискант , ива  и павлония . С одной стороны, в павлонии нет ни лент, ни животных, а в иве, несмотря на наличие и ленты, и животного находится не всегда удобная карта «человек под дождем». С другой стороны, в сосне и сакуре содержатся две из трех карт, образующих яку акатан. Теоретически всего за один ход можно получить темпай (руку, которой не хватает последней карты для победы) и на санко, и на акатан. Другим примером коллизии служит сравнение тсукими и ханами (которые могут быть взяты всего за два хода) с яку гоку, которое, хотя и намного сложнее в сборе, стоит столько же как с правилом удвоения за 7+ очков, так и без него¹.

Между тем, в оставшихся мастях ленты с животными распределены равномерно, при этом возможно взятие в один ход и ленты, и животного. С одной стороны, это позволяет развивать сразу два яку в руке, с другой, соперник может сконцентрироваться на сборе касу и выиграть быстрее. Также важно понимать, что попытки сбора яку с благородными картами снижают темп

Простых карт для построения касу 24 штуки – ровно половина колоды. Из них две непарные. То есть на первый взгляд максимальная стоимость касу может составлять: $24 \cdot 2 - 10 + 1 = 13$ хан, и собирать его выгодно из-за простоты. На самом деле это не так, потому что в то время, пока мы будем забирать со стола только простые карты, сопернику ничего не останется, кроме как брать все остальные карты. При этом для построения других яку требуется в 2-3 раза меньшее число карт. Очевидно, что он объявит агари раньше и с более дорогой рукой, чем мы.

¹ Возможно, стоимость гоку при игре с тсукими и ханами разумно поднять до 15 очков при условии, что карта «человек под дождем» отменяет тсукими и ханами.

развития других яку, особенно если противник вместо того, чтобы помешать нам, целенаправленно метит в танзаку, танэ или даже касу.

Представим ситуацию, когда перед первым ходом мы имеем в руке:  и при этом на столе лежит  . В данном случае нет смысла торопиться со взятием благородной карты. Вероятность наличия  у противника мала, гораздо чаще карта будет оказываться в колоде. В случае взятия соперником сакуры со стола мы продолжаем иметь закрытую пару, которую легко сделать открытой без риска всего за два хода. При этом можно выложить совпадение заранее, но взять его позднее, например, в опасный момент или когда в руке будет достаточно хан для удвоения.

В итоге далеко не всегда взятие в первые ходы благородных карт является лучшим решением в игре. Всё зависит от конкретной ситуации, для понимания которой следуют проанализировать:

- ★ имеющиеся в руке карты,
- ★ карты на столе,
- ★ счет, т.е. разницу в очках,
- ★ стадию игры: номер раздачи,
- ★ возможные действия оппонента.

В то же время следует помнить, что именно контроль благородных карт и карты «саке» является залогом успешной игры в кой-кой, ведь противнику достаточно всего один раз получить

хорошее удвоение, чтобы нагнать целую серию выигрышей с дешевыми руками.

Если не учитывать карт на столе и в руке, то можно составить краткий перечень взятий по приоритетам. В реальных раздачах, конечно, приоритеты могут быть и совсем другими, но общая закономерность всё равно сохраняется и знать ее полезно.

Карты	Комментарий
	Контроль «саке» для тсукими / ханами, но сомнительный ход, если игра идет без данных яку.
 или 	Это лучшие ходы для сбора яку с благородными картами или акатана.
 или 	Данные ходы не дают собрать сразу два дорогих яку противнику и в то же время вынуждают его защищаться: забирать ненужные для него карты, чтобы их не взяли мы.

Стратегия.

Даже если играть математически абсолютно точно, всё равно всегда есть шанс абсолютного проигрыша. Разумеется, на дистанции в 6-12 раздач влияние удачи существенно снижается, а влияние элементов стратегии и тактики возрастает, но не стоит думать, что расчет – единственную верная стратегия. Сухая логическая игра не только скучна, но и прозрачна для соперника. В ряде случаев хорошие игроки умышленно делают дисперсионные ходы или, проще говоря, блефуют, чтобы смутить противника и оказать давление на него.

Контроль.

Исходя из вышесказанного, можно понять, что главным в кой-кое является контроль игры, а точнее, действий противника. Еще это можно охарактеризовать как создание ситуаций, в которых соперник не может получить больше очков, чем можем получить мы. В идеале он еще и не должен об этом догадываться. Конечно, иногда ему будет везти, но в целом он чаще будет проигрывать. При этом, если статистика по играм не ведется, заметить это будет трудно, поэтому, если хотите стать действительно хорошим игроком, записывайте и анализируйте результаты собственных игр.

В заключение привожу некоторые практические советы:

- ★ Контролируйте карты стола: мешайте сопернику собирать яку. Если право первого хода в раздаче всегда за победителем предыдущей – удерживайте это преимущество, особенно в последних раздачах.
- ★ Когда в руке последнее совпадение, не торопитесь его выкладывать, особенно в случае, если на столе три одинаковых карты и вы удерживаете четвертую – этот ход никогда не поздно сделать.
- ★ Не объявляйте агари с дешевой рукой в первых раздачах, когда нет угрозы сбора более дорогой руки противником и есть шанс на обновление яку – всегда старайтесь получить удвоение и вырваться в лидеры.
- ★ Не объявляйте кой-кой в последних раздачах даже с хорошими руками, если имеете достаточное преимущество в очках. Нет разницы между победой с +1 очком и с +60, но между поражением и победой разница есть.
- ★ Поддерживайте баланс яку в руке. Не стремитесь собрать сразу много разных комбинаций, но в то же время не концентрируйтесь на получении лишь одного конкретного. Всегда имейте запасной вариант для победы.