

कोइ-कोइ — ऑफ़लाइन नियम

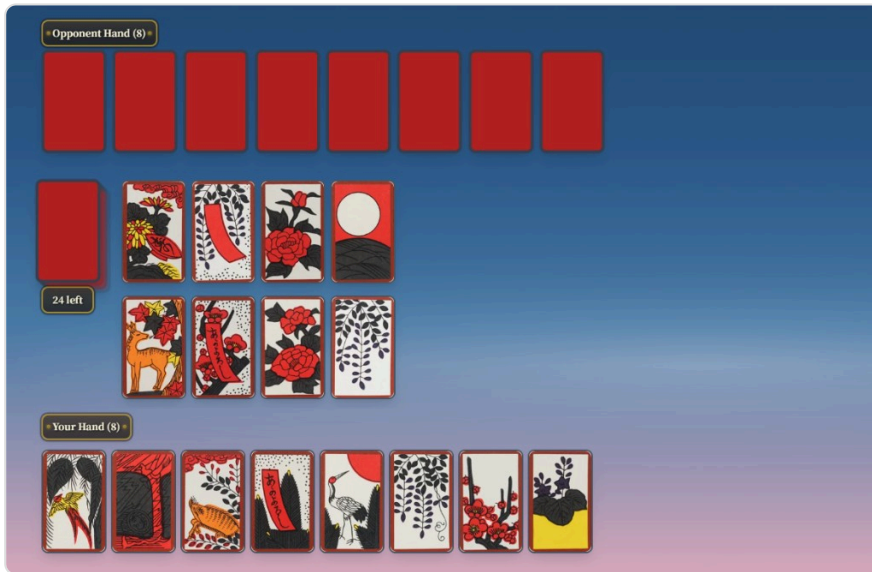
हनाफुदा लेजेन्ड्स — हनाफुदा कार्ड गेम कोइ-कोइ के डाउनलोड योग्य नियम। hanafudalegends.com/hi पर ऑनलाइन खेलें या टेबलटॉप खेल के लिए इन नियमों का उपयोग करें।

उद्देश्य

महीने (सूट) से मिलाकर कार्ड कैप्चर करें और «याकु» नामक स्कोरिंग संयोजन बनाएँ। जब याकु बनता है, आपको चुनना होता है: राउंड समाप्त करके अंक लेना (अगारी), या «कोइ-कोइ» कहकर जारी रखना और अधिक अंक पाने की कोशिश करना। जो खिलाड़ी पहले «अगारी» कहता है, वह राउंड जीतता है। एक गेम में कई राउंड होते हैं (जैसे 6 या 12); जिसके अधिक अंक हों वह जीतता है।

गेम सेटअप

- गेम 48 कार्ड के हनाफुदा डेक का उपयोग करता है, 12 सूट (वर्ष के महीने) में व्यवस्थित।
- प्रत्येक खिलाड़ी को 8 कार्ड नीचे की ओर हाथ में मिलते हैं।
- 8 कार्ड केंद्र में ऊपर की ओर रखे जाते हैं («मैदान»)।
- बचे 24 कार्ड ड्रॉ डेक बनाते हैं।
- शुरुआती खिलाड़ी पिछले राउंड के विजेता द्वारा तय होता है (पहले राउंड में यादृच्छिक)।



शुरुआती सेटअप: प्रतिद्वंद्वी का हाथ नीचे (ऊपर), मैदान में 8 कार्ड (केंद्र), आपका हाथ ऊपर (नीचे), 24 कार्ड की ड्रॉ पाइल (बाएँ)।

विशेष डीलिंग नियम (टेयाकु)

- तेशी (चार का हाथ):** यदि खिलाड़ी को शुरुआती हाथ में एक ही महीने के 4 कार्ड मिलें, वह स्वचालित रूप से राउंड जीतता है (+6 अंक)। राउंड तुरंत समाप्त।
- कुत्सुकी (चिपचिपा हाथ):** यदि खिलाड़ी को शुरुआती हाथ में 4 जोड़े मिलें (जैसे दो जनवरी, दो फरवरी, दो मार्च, दो अप्रैल), वह स्वचालित रूप से राउंड जीतता है (+6 अंक)।
- मैदान रद्द (मैदान पर चार एक महीने):** यदि राउंड की शुरुआत में मैदान पर एक ही महीने के 4 कार्ड दिखें, डील रद्द — सभी कार्ड फिर से शफल और बाँटे जाते हैं।

ये डीलिंग नियम (सामूहिक रूप से टेयाकु) घर-घर में भिन्न हो सकते हैं। हनाफुदा लेजेन्ड्स तीनों को डिफ़ॉल्ट लागू करता है।

टर्न प्रवाह

1. **कार्ड खेलें:** अपने हाथ से एक कार्ड चुनें। यदि यह मैदान के कार्ड से मेल खाता है (एक ही महीना), दोनों कैप्चर करें। अन्यथा मैदान पर रखें।
2. **चौगुना कैप्चर:** यदि मैदान पर एक महीने के 3 कार्ड हैं और आप 4वाँ खेलते या निकालते हैं, एक साथ सभी 4 कैप्चर करें।
3. **निकालें और हल करें:** डेक से ऊपर का कार्ड निकालें। मैदान से मेल खाए तो दोनों कैप्चर करें, अन्यथा मैदान पर रखें। चौगुना कैप्चर हो तो सभी 4 कैप्चर करें।
4. **याकु जाँच:** कैप्चर के बाद जाँचें कि क्या आपके कार्ड याकु बनाते हैं। यदि हाँ, चुनें: **अगारी** (राउंड समाप्त और स्कोर) या **कोइ-कोइ** (जारी रखें)।

स्कोरिंग

याकु स्कोरिंग संयोजन हैं; प्रत्येक का अंक मान है। कई याकु एक साथ बन सकते हैं; अंक जुड़ते हैं। कुछ याकु अतिरिक्त कार्डों पर अतिरिक्त अंक देते हैं (जैसे 5+ जानवर, 5+ रिबन, 10+ साधारण)। याकु न हो तो स्कोर 0 और आप राउंड समाप्त या कोइ-कोइ नहीं कह सकते।

गुणक

- **उच्च स्कोर:** कुल याकु स्कोर ≥ 7 → अंतिम स्कोर दोगुना।
- **कोइ-कोइ बोनस:** यदि प्रतिद्वंद्वी ने कोइ-कोइ कहा और आप उनके नए याकु से पहले याकु बनाएँ, आपका स्कोर दोगुना। गुणक संचयी (जैसे $2 \times 2 = 4 \times$)।

कोइ-कोइ निर्णय

जब याकु बनता है आपको चुनना होता है:

- **अगारी (रुकें):** राउंड समाप्त करें और वर्तमान अंक (गुणकों सहित) लें।
- **कोइ-कोइ (जारी रखें):** अधिक याकु बनाने की कोशिश करें। जोखिम: यदि प्रतिद्वंद्वी आपके नए याकु से पहले याकु बनाता है, वह राउंड जीतता है और उसका स्कोर दोगुना; आपका 0।

प्रति राउंड कई बार कोइ-कोइ कह सकते हैं। हर नए याकु पर फिर चुनें: अगारी या कोइ-कोइ। राउंड समाप्त जब कोई अगारी कहे, प्रतिद्वंद्वी कोइ-कोइ के बाद स्कोर करे, या डेक खाली हो (ड्रॉ, दोनों 0)।

राउंड और गेम समाप्ति

राउंड समाप्त जब: (क) खिलाड़ी अगारी कहे, (ख) कोइ-कोइ के बाद नया याकु बने, या (ग) दोनों के कार्ड खत्म। उच्चतम स्कोर वाला राउंड जीतता है; बराबरी = ड्रॉ। पिछले राउंड का विजेता अगला शुरू करता है। गेम विजेता जो अधिक राउंड जीते (या कुल अंक अधिक हों)।

स्कोरिंग संयोजन (याकु)

पूरी सूची और अंक के लिए **याकु चीट शीट** PDF देखें। मुख्य श्रेणियाँ: ब्राइट्स (3-5 कार्ड), चंद्र दर्शन, चेरी ब्लॉसम दर्शन, अकातान, आओतान, इनो-शिका-चो, जानवर (5+), रिबन (5+), साधारण (10+)।

