

Instrukcja



Wstęp

Talia kart *hanafuda* może być wykorzystywana do grania w szereg tradycyjnych japońskich gier karcianych, z których większość opiera się na tej samej podstawowej mechanice, polegającej na porównywaniu kart na ręce z kartami na stole, aby je „złowić” (ang. *fishing card games*). Pozostając tylko przy tej mechanice, otrzymamy bardzo szybką i prostą grę, znaną jako *bakappana*, od której najlepiej rozpocząć naukę. Wzbogacając ją o dodatkowe elementy, otrzymamy natomiast bardziej zaawansowane gry, wymagające więcej czasu, skupienia i przemyślanej strategii, takie jak *koi-koi* czy *hana-awase*.

W tej instrukcji znajdziecie skrócone zasady kilku najpopularniejszych gier wykorzystujących karty *hanafuda*. Pamiętajcie, że są to bardzo stare gry, dlatego możecie spotkać się z różnymi wersjami zasad. Nauczmy was tych, które są najpopularniejsze, ale to nie znaczy, że są one lepsze czy bardziej prawidłowe niż inne warianty.

Zawartość zestawu

Zestaw kart *hanafuda* składa się z 48 kart podzielonych na 12 miesięcy, z których każdy zawiera po 4 karty. Każdy z 12 miesięcy reprezentowany jest przez inną roślinę. Niezależnie od tego, karty dzielą się również na dodatkowe 4 rodzaje: światła, zwierzęta, wstążki i zwykłe karty.

Do zestawu są dołączone także 2 puste karty, które możecie wykorzystać do zastąpienia zgubionej karty lub jako jokery w koreańskiej wersji *hanafudy* – *hwatu*. Z wyjątkiem *hwatu* puste karty nie są używane w grze.

W pudełku oraz na naszej stronie znajdziecie schemat podziału kart na miesiące i rodzaje, a także schemat zestawów (*yaku*) do gier *koi-koi* oraz *hana-awase* wraz z punktacją.

Bakappana 🎲 Łatwa 👤 2-4 graczy ⌚ ok. 10 min na rozdanie

Jest to najprostsza gra z udziałem kart *hanafuda*, Tradycyjna rozgrywka ma 12 rozdań, co symbolizuje pełen rok, jednak można rozegrać także 6 rozdań (pół roku), 3 rozdania (jedną porę roku), a nawet pojedyncze rozdanie trwające nie więcej niż kilkanaście minut. Gra nadaje się dla 2–4 osób, a zasady bez problemu opanują także młodzi bądź mniej doświadczeni gracze.

Przygotowywanie gry

Zacznijcie od ustalenia liczby rozdań. Jeśli planujecie wprowadzić jakiegokolwiek modyfikacje do gry albo nie macie pewności, czy stosujecie te same opcjonalne reguły, omówcie to na początku, przed rozpoczęciem rozgrywki.

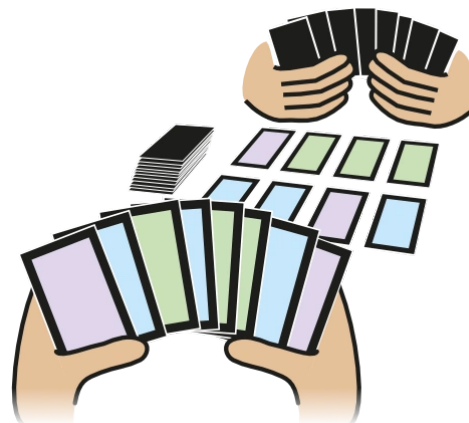
Następnie ustalcie, kto będzie rozdawać karty i tym samym zaczynać grę. W tym celu każdy gracz losuje po jednej karcie. Osoba, która wylosowała najwcześniejszy miesiąc, będzie rozdawać. W przypadku remisu (czyli wylosowania tego samego miesiąca), decyduje wartość karty według następującej hierarchii: światło, zwierzę, wstążka, zwykła karta. Jeśli nadal jest remis, powtórzcie losowanie.

W kolejnych rozdaniach tradycyjnie zaczyna ten, kto wygrał poprzednie rozdanie.

Rozdawanie kart

Osoba rozdająca tasuje talię, a następnie rozdaje każdemu z graczy zakryte karty oraz rozkłada odkryte karty w dwóch rzędach na środku stołu. Liczbę zakrytych kart w ręku i odkrytych kart na stole dostosujcie do liczby graczy zgodnie z poniższą tabelą. Pozostałe karty połóżcie na środku stołu w formie stosu zakrytych kart.

Liczba graczy	2	3	4
Zakryte karty w ręku	8	7	5
Odkryte karty na stole	8	6	8



! Jeśli na stole znalazły się wszystkie 4 karty z jednego miesiąca, rozdanie uznaje się za nieważne. Należy wówczas przetasować wszystkie karty i rozdać je ponownie.

Przebieg rozgrywki

W każdej turze gra zaczyna się od osoby, która rozdawała karty. Następnie swoje ruchy wykonują kolejni gracze, tradycyjnie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Celem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez łowienie wysoko punktowanych kart. Tura każdego gracza składa się z dokładnie dwóch akcji, w następującej kolejności:

1. zagranie karty z ręki i sprawdzenie, czy jest dopasowanie ze stołem;
2. zagranie karty ze stosu i sprawdzenie, czy jest dopasowanie ze stołem.

W swojej turze gracz może zagrać dowolną kartę z ręki, najlepsze są jednak te, które pasują do którejś z odkrytych kart na stole, tak aby obie były z tego samego miesiąca. Gdy zachodzi takie dopasowanie, obie te karty (zagrywana z ręki oraz leżąca na stole) zostają zdobyte przez gracza. Gdy natomiast karty są z różnych miesięcy, zagrywana karta dołącza do kart leżących na stole. W grze *bakappana*, najlepiej starać się łapać te karty, które są wysoko punktowane.

Zdobyte w ten sposób karty gracz układa odkryte przed sobą, najlepiej grupując je już nie miesiącami, a według tego, jak są punktowane (światła, zwierzęta, wstążki, zwykłe), tak aby każdy gracz mógł w dowolnym momencie oszacować stan rozgrywki.

Po zagranie karty z ręki, gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu i zagrywa ją w ten sam sposób. Sprawdza, czy miesiąc zagrywanej karty pasuje do którejkolwiek z kart na stole – jeśli tak, to zabiera obie karty, jeśli nie, to karta dołącza do odkrytych kart na stole.

W przypadku obu akcji (zarówno przy zagrywaniu karty z ręki, jak i ze stosu), jeśli na stole znajdują się 2 karty pasujące do zagrywanego miesiąca, gracz wybiera, którą z nich chce zdobyć. Jeśli natomiast na stole są już 3 karty z zagrywanego miesiąca, wtedy wszystkie 4 karty trafiają do zagrywającego gracza. Nie ma możliwości niewzięcia kart, gdy zachodzi dopasowanie. Te zasady mają na celu uniknięcie sytuacji, gdy na stole są karty, których nie da się zabrać.

! Ważne!

- Przebieg tury „karta z ręki – sprawdzasz – karta ze stosu – sprawdzasz” nie zmienia się do samego końca gry.
- Liczba kart na stole będzie się zmieniać w trakcie rozgrywki. Nie przejmujcie się, jeśli będzie ich więcej niż na początku lub nie będzie ich wcale.
- Nigdy nie dobierajcie dodatkowych kart w celu „uzupełnienia” stołu ani dodatkowych kart na rękę.
- Na początku każdej tury wszyscy gracze powinni mieć w ręce tyle samo kart. Wszystkim graczom karty powinny skończyć się w tej samej turze.

Gdy obie karty zostały już rozegrane – jedna z ręki i jedna ze stosu – tura aktywnego gracza się kończy i kolejny gracz wykonuje te same czynności.

Koniec gry i liczenie punktów

Tradycyjnie gra kończy się w momencie, gdy wszystkim graczom skończyły się karty **oraz** skończył się stos dobierania. W przypadku wariantów na 3 i 4 osoby obie te rzeczy wydarzą się równocześnie. W przypadku wariantu dwuosobowego po zużyciu kart z ręki na stosie dobierania pozostanie 8 kart. Kontynuujcie wtedy rozgrywkę, korzystając jedynie z dobieranych kart, aż wszystkie zostaną zużyte. Alternatywnie, jeśli zdecydujecie się na uproszczoną metodę liczenia punktów, możecie ten etap pominąć i zakończyć grę po tym, gdy wszystkim graczom skończyły się karty na ręce, niezależnie od tego, czy zostały jeszcze karty w stosie, czy też nie.

W tej grze nie kompletuje się żadnych zestawów kart (*yaku*), dlatego najprostsza metoda liczenia punktów polega na zwykłym zsumowaniu indywidualnych wartości wszystkich kart zgodnie z załączoną tabelą. Dzięki temu nie trzeba komplikować gry dodatkowymi wyliczeniami i użyciem żetonów – w zupełności wystarczy zwykłe zsumowanie punktów na kartce.

Typ karty	Wartość	Liczba w talii
Światła	20	5
Zwierzęta	10	9
Wstążki	5	10
Zwykłe	1	24

Tradycyjna metoda liczenia punktów jest bardziej złożona. Jest ona wskazana, gdy chcecie rozliczać się z punktów za pomocą żetonów bądź monet. Wtedy niezbędne stają się dodatkowe wyliczenia, dzięki którym możecie stwierdzić, kto powinien komu przekazać ile żetonów na koniec rozdania.

Jeśli chcecie użyć tradycyjnej metody liczenia punktów, od sumy wartości kart danego gracza odejmijcie sumę wartości wszystkich kart w talii podzieloną przez liczbę graczy. Osoby, które otrzymały w ten sposób ujemny wynik, tracą żetony, odkładając je do puli, a osoby, które otrzymały wynik dodatni, zdobywają żetony, zabierając je z puli. Suma straconych i zdobytych żetonów zawsze będzie równa 0, co oznacza, że na koniec tego procesu nie pozostaną w puli żadne „niczyje” żetony.

Suma wartości kart	264
Średnio na 2 graczy	132
Średnio na 3 graczy	88
Średnio na 4 graczy	66

$$\text{Wynik gracza} = \text{wartość kart gracza} - \frac{264}{\text{liczba graczy}}$$

Hana-awase



Trudna



2-4 graczy



ok. 15 min na rozdanie

Określenie *hana-awase* w zależności od regionu i okresu oznaczało różne gry z tej samej rodziny. W tej instrukcji opisujemy powszechnie spotykaną podstawową wersję gry na 2–4 graczy. Najprościej można ją opisać jako rozbudowaną wersję *bakappana*, wzbogaconą o zestawy nazywane *yaku*.

Yaku

Yaku to zestaw kart, których skompletowanie przyznaje graczowi punkty. W zależności od gry mogą zestawy te mogą się różnić, choć najczęściej są podobne. Czasem składanie ich jest dość proste – np. w grze *koi-koi*, gdzie podstawowe nisko punktowane zestawy mogą stanowić m.in. odpowiednio duże zbiory świateł, zwierząt, wstążek, a nawet zwykłych kart. Inne gry z kolei punktują jedynie trudne do skompletowania zestawy, takie jak konkretne rodzaje wstążek, konkretne zwierzęta, a nawet kombinacje nawiązujące do japońskich tradycji. Jedną z takich gier jest *hana-awase*. Schematy zawierające najczęstsze *yaku* i punktację dla obu tych gier znajdziesz w pudełku oraz na naszej stronie.

Przebieg gry

Przygotowanie i przebieg rozgrywki wyglądają identycznie jak w przypadku gry *bakappana*, z tą jednak różnicą, że decyzja o tym, jakie karty warto zdobywać, nie jest już tak oczywista. Choć na koniec rozgrywki nadal otrzymuje się punkty za sumę wartości wszystkich zdobytych kart, znacznie więcej punktów zdobywa ten gracz, któremu udało się złożyć *yaku*. Zdobyte karty każdy gracz układa przed sobą, grupując je według *yaku*, które próbuje z nich skompletować.

Koniec rozdania

Tradycyjnie gra kończy się w momencie, gdy wszystkim graczom skończyły się karty **oraz** skończył się stos dobierania. W przypadku wariantów na 3 i 4 osoby, obie te rzeczy wydarzą się równocześnie. W przypadku wariantu dwuosobowego po zużyciu kart z ręki na stosie dobierania pozostanie 8 kart. Kontynuujecie wtedy rozgrywkę, korzystając jedynie z dobieranych kart, aż wszystkie zostaną zużyte. Alternatywnie, jeśli decydujecie się na uproszczoną metodę liczenia punktów, możecie ten etap pominąć i zakończyć grę po tym, gdy wszystkim graczom skończyły się karty na ręce, niezależnie od tego, czy zostały jeszcze karty w stosie, czy też nie.

Podliczanie punktów

Jeśli nie posługujecie się żetonami bądź monetami, możecie podliczyć punkty uproszczoną metodą. W tym celu zsumujcie wartość zdobytych kart tak samo jak w grze *bakappana*, a następnie dodajcie do nich punkty za skompletowane *yaku* zgodnie z rozpiską. Przy trzech graczach punkty za *yaku* liczą się podwójnie, przy czterech – potrójnie.

Typ karty	Wartość	Liczba w talii
Światła	20	5
Zwierzęta	10	9
Wstążki	5	10
Zwykłe	1	24

Jeśli chcecie podliczyć punkty metodą tradycyjną, tak aby na koniec rozdania móc się wymienić żetonami bądź monetami, zacznijcie od policzenia punktów za same karty i przekazania sobie żetonów, podobnie jak ma to miejsce w przypadku gry *bakappana*. W następnym kroku natomiast

podliczcie, ile każdy gracz zdobył punktów za skompletowane *yaku* – tyle żetonów dostaje on od każdego pozostałego gracza.

$$\text{Wynik gracza} = \text{wartość kart gracza} - \frac{264}{\text{liczba graczy}} + \text{punkty za yaku} \times (\text{liczba graczy} - 1) - \text{suma wartości yaku przeciwników}$$

Koi-koi 🎲 Średnia 👤 2 graczy ⌚ ok. 10 min × 12 / 6 / 3 rozdania

Jest to zdecydowanie najpopularniejsza poza Japonią gra wykorzystująca karty *hanafuda*, dzięki bogatej reprezentacji w anime i grach wideo. W standardowej grze *koi-koi* mogą brać udział tylko dwie osoby. W przypadku *koi-koi* ustalenie liczby rozdań przed rozpoczęciem gry jest szczególnie istotne, gdyż bez tego niemożliwe jest odpowiednie zaplanowanie strategii i podejmowanie ryzykownych decyzji w trakcie rozgrywki.

Przebieg gry

Przygotowanie i podstawowa mechanika gry (zdobywanie kart ze stołu poprzez zagrywanie w każdej turze karty z ręki i ze stosu) są identyczne jak w przypadku *bakappana* czy *hana-awase*. W tej grze natomiast nie będziecie na końcu rozgrywki liczyć indywidualnej wartości kart. Wartość zdobywanych kart zależy wyłącznie od tego, jakie zestawy można z ich pomocą złożyć. Zwróćcie uwagę, że w *koi-koi* kompletuje się trochę inne zestawy niż w *hana-awase*, dlatego upewnijcie się, że korzystacie z właściwej rozpiski.

Koi-koi i shōbu

Podczas grania w *koi-koi* kluczowy moment następuje za każdym razem, kiedy jedno z graczy skończyło turę, w której złożyło nowe *yaku* lub rozbudowało już posiadane o kolejne karty. Może wtedy wybrać jedną z dwóch opcji: zakończyć rozdanie, deklarując *shōbu*, bądź kontynuować je, deklarując tytułowe *koi-koi*. Dlatego tak ważne jest, aby po zagranie obu swoich kart (z ręki i ze stosu) zawsze odłożyć przed sobą zdobyte karty, posortować je według kompletowanych *yaku* i upewnić się, czy nie udało się właśnie złożyć czegoś nowego. Jeśli przegapiliście moment skompletowania *yaku* i kontynuowaliście rozgrywkę, uznajcie, że zadeklarowano wtedy *koi-koi*.

Shōbu, czyli „stop”

W przypadku tej deklaracji następuje natychmiastowe zakończenie rozdania – drugi gracz nie wykonuje już swojego ruchu. Jest to bezpieczne rozwiązanie, które nie tylko zapewnia aktualnemu graczowi zdobycie punktów za skompletowane *yaku*, ale też blokuje jego przeciwnika przed punktowaniem.

Koi-koi!, czyli „dalej, dalej!”

Deklaracja ta oznacza kontynuację rozgrywki. Tura aktualnego gracza kończy się i rozpoczyna się tura drugiej osoby. Ta decyzja daje możliwość dalszego kompletowania lub rozbudowywania *yaku*, by zdobyć więcej punktów, wiąże się jednak z ryzykiem, że to przeciwnik skompletuje bądź rozbuduje swoje *yaku*, zakończy grę wcześniej i sam zdobędzie punkty.

Koniec rozdania i zdobywanie punktów

Jeśli obojgu graczom skończyły się karty na ręce, ale nikt nie zadeklarował *shōbu*, następuje remis. Nikt nie zdobywa ani nie traci wtedy punktów, a nowe rozdanie rozpoczyna ten sam gracz, który rozpoczynał poprzednie. Jeśli ostatni ruch dowolnego gracza wiąże się ze skompletowaniem

bądź rozbudowaniem *yaku*, automatycznie przyjmijcie, że zadeklarował on *shōbu* i w związku z tym wygrywa rozdanie.

Gracz, który zadeklarował *shōbu*, wygrywa, otrzymując punkty za wszystkie swoje *yaku*, podczas gdy przegrany nie otrzymuje żadnych punktów.

! Punkty za swoje zestawy otrzymuje wyłącznie gracz, który zadeklarował *shōbu*, a tym samym zakończył rozdanie. Drugi gracz nie dostaje punktów za swoje zestawy, a w zależności od przyjętego wariantu, może nawet tracić punkty.

Koi-koi często rozgrywane jest jako gra o sumie zerowej. Oboje gracze zaczynają wtedy z tą samą liczbą punktów (np. 30), a na koniec rozdania przegrany przekazuje swoje punkty zwycięzcy w liczbie równej wartości skompletowanych przez zwycięzcę *yaku*. W tym systemie całość rozgrywki kończy się nie tylko w momencie rozegrania z góry ustalonej liczby rozdań, ale także wtedy, gdy jedno z graczy straci wszystkie swoje punkty.

Zasady opcjonalne

W związku z popularnością *koi-koi* przez setki lat w różnych regionach Japonii wykształciły się różnorodne tradycje gry i opcjonalne zasady. Poniżej opisujemy kilka najpopularniejszych. Możecie także wymyślić własne! Nasze ulubione zasady, które sami stosujemy, oznaczyliśmy gwiazdką ★.

Rozdawanie kart

- » Jeśli bezpośrednio po rozdaniu któreś z graczy ma tzw. **szczęśliwą rękę**, czyli wszystkie 4 karty z tego samego miesiąca lub po 2 karty z 4 różnych miesięcy, natychmiast to deklaruje i w ten sposób wygrywa rozdanie, otrzymując 6 punktów i pierwszeństwo w kolejnym rozdaniu. Jeśli oboje gracze mają szczęśliwą rękę, następuje remis, żadne z nich nie dostaje punktów. Karty są wtedy ponownie tasowane i rozdawane przez gracza wybranego tą samą metodą, co w przypadku pierwszego rozdania.
- ★ Alternatywnie karty składające się na szczęśliwą rękę możecie uznawać za nieważne rozdanie. Wtedy również układ ten powoduje ponowne tasowanie kart, ale nie jest to w żaden sposób wynagradzane graczowi.
- ★ Jeśli którykolwiek z układów odpowiadających szczęśliwej ręce znajduje się na stole, oznacza to, że rozdanie jest nieważne i skutkuje ponownym przetasowaniem i rozdaniem kart.
- » Możecie rozdać na początek po 10 kart na gracza zamiast po 8.

Różnice w *yaku*

Możecie spotkać się z różnymi kombinacjami wstążek, a także wariantami gdy „Dzik, jelen i motyle” nie są liczone jako oddzielne *yaku*. Niektórzy uważają, że „Czarka” jest zbyt silną kartą, stąd szereg zasad modyfikujących jej działanie, takich jak:

- » Nieuznawanie *yaku* „Podziwianie kwitnącej wiśni” i „Podziwianie księżycy”.
- » Uznawanie „Podziwiania kwitnącej wiśni” i „Podziwiania księżycy” wyłącznie, jeśli gracz posiada też inne *yaku*.
- ★ Jeśli na stole znajdują się karty listopadowe, „Podziwianie kwitnącej wiśni” jest zrujnowane z powodu deszczu. Jeśli na stole znajdują się karty grudniowe, chłodna pogoda wywołuje mgłę, która rujnuje „Podziwianie księżycy”. Dopiero gdy karty te zostaną zdobyte i zdjęte ze stołu, odpowiadające im *yaku* zaczynają się liczyć.
- » „Czarka” liczy się jako zwierzę bądź zwykła karta, ale nie oba.
- » „Czarka” liczy się jedynie jako zwierzę, ale nie jako zwykła karta.

Dodatkowe właściwości kart

- » Listopadowa „Błyskawica” funkcjonuje jako joker, pasując do dowolnej karty.
- » Listopadowa „Błyskawica” funkcjonuje jako joker, ale wyłącznie gdy sierpniowe „Trawy” znajdują się na stole w początkowym rozdaniu, jako że ciepła pogoda zapowiada nadciągającą burzę.
- » „Czarka”, „Błyskawica” i/lub „Żółta pawłownia” liczą się jako dwie zwykłe karty.

Warianty przebiegu tury

- » Gdy oboje gracze skończą zagrywać karty z ręki, mogą kontynuować rozdanie, na przemian zagrywając karty ze stosu, aż do jego całkowitego wyczerpania.
- » Na początku swojej tury gracz dobiera kartę ze stosu, po czym zagrywa dwie karty z ręki.
- » Jeśli dobrana karta ze stosu nie pasuje do żadnej karty na stole, gracz zatrzymuje ją w ręce i zamiast niej zagrywa inną kartę z ręki.

Remisy

- » Gdy gra kończy się remisem – np. przez wyczerpanie kart ze stosu lub gdy oboje gracze mają szczęśliwą rękę – rozdający zdobywa określoną liczbę punktów (zwykle 1 lub 6) i zachowuje prawo rozdania w następnej rundzie. Jest to tzw. „przywilej rozdającego” (*oyaken*, 親権).
- » W przypadku remisu prawo rozdania przechodzi na drugiego gracza, zamiast pozostać u obecnego rozdającego.
- » Przy remisie przez wyczerpanie stosu kart ostatni gracz, który skompletował lub rozbudował *yaku*, otrzymuje za niego punkty i zostaje rozdającym w kolejnej rundzie.

Deklarowanie *koi-koi*

- » Na wzór koreańskiej gry *go-stop*, możecie ustalić, że gracz musi posiadać co najmniej 3 punkty w zestawach (*yaku*), aby móc zawołać *koi-koi*. W przeciwnym razie automatycznie musi zakończyć rozdanie (*shōbu*). Minimalna liczba punktów może być ustalana dowolnie przez graczy.
- » Gracz może zadeklarować *koi-koi* tylko po skompletowaniu nowego *yaku*; rozbudowanie już istniejącego nie uprawnia do deklaracji *koi-koi*.

WARIANTY PUNKTACJI

Mnożniki

- » Punkty mnożone są $\times 2$, jeśli gracz, który zakończył rozdanie, zdobył 7 punktów lub więcej.
- » Punkty mnożone są $\times 2$, jeśli gracz zdobywający punkty zadeklarował *koi-koi* (*koi-koi* przeciwnika się nie liczy).
- » Punkty mnożone są $\times 2$, jeśli to przeciwnik gracza, który zakończył rozdanie, zadeklarował *koi-koi*.
- » Punkty mnożone są $\times 2$, jeśli ktokolwiek zadeklarował *koi-koi* w danym rozdaniu.
- » Mnożnik punktów zwiększa się za każde *koi-koi* zadeklarowane przez przeciwnika.
- ★ Mnożnik punktów zwiększa się za każde *koi-koi* zadeklarowane w trakcie rozdania.

W przypadku ostatnich dwóch zasad, punkty mnożone są o tyle, ile razy padło *koi-koi* w rundzie plus 1; np. jeśli *koi-koi* zostało zadeklarowane 1 raz, wynik mnoży się $\times 2$; jeśli dwa razy: $\times 3$ itd.

Punktacja w systemie gry o sumie zerowej

- ★ *Koi-koi* często rozgrywane jest w systemie gry o sumie zerowej, w którym zdobyte przez zwycięzcę punkty odejmuje się od wyniku przegranego. Ułatwia to rozgrywki hazardowe z użyciem pieniędzy bądź żetonów. Przy grach na 6 rozdań najczęściej obaj gracze zaczynają z 30 punktami.

Mnożniki za karty na stole

- » Podobnie jak w grze *hachi-hachi*, jeśli na początku rundy na stole znajdzie się karta z kategorii świateł, punkty za rundę są podwajane.
- » Jeśli na stole pojawią się dwie karty świateł, punkty mnożone są $\times 3$, przy trzech kartach $\times 4$ itd. (mnożnik to liczba kart świateł + 1).

Punktowanie zestawów (*yaku*)

- » Gracz, który wygrał rozdanie otrzymuje punkty jedynie za najbardziej wartościowy ze swoich zestawów.
- » Gracz zdobywa punkty nie tylko za własne zestawy, lecz także za zestawy przeciwnika.