

Hachi-hachi



Inledning

Hachi-hachi är ett japanskt kortspel för tre till sju personer. Det kan också spelas på två efter vissa anpassningar. Spelarna försöker fånga kort på bordet. Både kombinationer av kort, så kallade *yaku*, och enskilda kort kan ge poäng. Spelet påminner närmast om kasino och rummy. Här presenteras först reglerna för tre eller fler spelare och sedan de anpassningar som måste göras vid spel på två.

Kortlek

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

Varje kort som ingår i en svit har ett nominellt värde på tjugo, tio, fem eller en poäng. Tjugopoängarna kallas för *hikari* ("lysande"), tiopoängarna för *tane* ("frön"), fempoängarna för *tanzaku* ("remsor") och enpoängarna för *kasu* ("skräp"). Kortet har inga index som anger poängen, utan de högre 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 tolv givar som var och en representerar en av årets månader. Ibland spelar man förkortade partier om sex eller tre månader, som då motsvarar första halvan eller kvartalet av ett år. Man kan också spela en kampanj, som består av ett år per deltagare och innehåller en del tilläggsgregler. Kampanjer behandlas inte vidare här, men beskrivs i detalj i referens 1.

Det behövs egentligen bara en kortlek till spelet, men man använder ofta två lekar med olika baksidor. Medan den ena delas ut i pågående giv, blandas den andra så att den är redo att användas i nästa giv.

Betalningarna kan markeras med vanliga spelmarker, men i Japan används ofta svarta och vita stenar från brädspelet *go*. Vid partiets början får varje spelare en lika stor uppsättning stenar, som kan fyllas på vid behov. De svarta stenarna är värda 1 poäng. De vita stenarna representerar ett belopp som kallas en *kan*. Traditionellt motsvarar en *kan* 12 poäng, men numera räknar man normalt decimalt och sätter värdet av en *kan* till 10 poäng. Den här texten utgår från den decimala värderingen. Om man spelar om pengar, måste man komma överens om värdet av poängen.

Spelarna drar om första given. Tidigaste månaden ger. Om flera spelare drar den tidigaste månaden, blir den av dem med högst poängvärde på kortet första givare. Om flera spelare ligger i topp med samma poäng, drar de på nytt, och så vidare, om det fortfarande inte är avgjort. I varje giv utses en vinnare, som blir givare i nästa giv.

Given

Given går liksom spelet i övrigt motsols, det vill säga åt höger. Spelaren till vänster om givaren blandar kortleken och räcker sedan över den till spelaren till höger om givaren, som kuperar.

Om högst sex spelare deltar, används inte det blanka kortet. Givaren delar ut sju kort till varje spelare med baksidan upp och sex kort öppet med bildsidan upp på bordet. Korten ges först ett varv med fyra kort, tre kort till bordet, ett nytt varv med tre kort till varje spelare och så till slut ytterligare tre kort till bordet. I japansk tradition börjar givaren alltid att ge kort till sig själv och fortsätter sedan motsols runt bordet. Eventuellt resterande kort utgör början på talongen.

Om man spelar på sju personer, skall det blanka kortet läggas med i leken. Givaren delar ut sju kort var med baksidan upp. Korten delas ut i två varv motsols med början hos givaren, först fyra sedan tre kort, men utan att några kort läggs upp på bordet. Den spelare som får det blanka kortet står över den aktuella given och deltar inte i några betalningar. Hen lägger bort det blanka kortet och lägger upp övriga sex kort mitt på bordet. De upplagda korten skall ligga med bildsidan upp och utgör nu bordet.

Om det finns fyra kort från samma månad bland de upplagda korten på bordet, blir det omgivet med samma givare. Om det finns tre kort från samma månad, skall de samlas i en hög. Alla korten i högen fångas samtidigt, när det återstående fjärde kortet i månaden spelas.

Multiplikatorn

I varje giv multipliceras spelarnas poäng med en multiplikator, som kan vara ett, två eller fyra. Vilken multiplikator som gäller avgörs av de sex upplagda korten på bordet. Om det inte finns någon tjugopoängare bland de upplagda korten, är multiplikatorn ett, det vill säga poängen förblir oförändrad. Detta kallas för *koba* på japanska, vilket ungefär betyder "litet fält". Om det finns en tjugopoängare från januari, mars eller augusti – tranan, draperiet eller månen – är multiplikatorn två. Detta kallas för *oba* eller "stort fält". Om det finns en tjugopoängare från november eller december – regnmannen eller kinesisk fenix – är multiplikatorn fyra. Detta kallas för *zetsuba* eller "suveränt fält".

Ibland finns det flera kort på bordet som motsvarar multiplikatorn två eller fyra. I så fall gäller den högsta multiplikatorn i den aktuella given, medan övriga multiplikatorer förs över till nästa giv. Nya multiplikatorer som kommer upp på bordet i nästa giv läggs till de eventuellt överförda. Den högsta av nya och överförda multiplikatorer används i den nya given, medan övriga åter förs över till den därpå följande given. Vid övriga givar, förfars på samma sätt. Om det finns överförda multiplikatorer kvar vid partiets slut, så bortfaller de.

Det kan vara praktiskt att ha spelmarker eller andra föremål för att markera respektive multiplikator och en skål för att förvara överförda multiplikatorer. Vid varje ny giv läggs markören för den aktuella multiplikatorn fram, medan markörer för multiplikatorer som skall överföras läggs i skålen.

Variant: Om det finns flera kort som motsvarar multiplikatorn två eller fyra, så gäller alla i den aktuella given. Om det till exempel finns två kort som motsvarar två och ett kort som motsvarar fyra, så blir den totala multiplikatorn i den aktuella given två gånger två gånger fyra, det vill säga sexton.

Spela eller avstå från spel

I varje giv kommer bara tre spelare att vara aktiva vid spelet av korten. Om man spelar på fler än tre personer, får spelarna i tur och ordning ange om de går med eller står över. Givaren börjar. Turen att tala går vidare motsols och fortsätter tills tre spelare har gått med eller tills så många har stått över att alla kvarvarande måste gå med för att komma upp till tre spelare. I det senare fallet blir alla som ännu inte har talat tvungna att gå med.

Variant: Innan korten delas ut, kan givaren ange att hen går med blint. Detta kallas *mizuten* och ger möjlighet till extra betalning.

Om givaren väljer att avstå från spel, tas rollen som givare över av den aktiva spelare som sitter närmast givaren i riktning åt höger.

När det är avgjort vilka spelare som står över, lägger dessa sina kort i en hög tillsammans med den eventuella resten av kort från givaren. Högen med kort blandas och utgör sedan talong. Reglerna anger inte uttryckligen vem som skall blanda, men rimligtvis är det spelaren till vänster om givaren (som blandade leken innan korten delades ut).

En spelare som frivilligt väljer att stå över måste betala en avgift till en pott, som sedan tillfaller vinnaren av givaren. Den första spelaren som står över betalar en *kan*, den andra en och en halv *kan*, den tredje två *kan*, och så vidare. Taxan höjs med en halv *kan* för varje spelare som står över.

Varje spelare som tvingas stå över för att tre spelare redan har gått med får en kompensation. *Teyaku* och *dekiyaku* som omnämns nedan är kombinationer av kort och kommer att beskrivas i detalj senare. Kompensationen som ges är:

- Halva värdet av alla eventuella *teyaku* på spelarens hand.
- Halva värdet av alla kompletta *dekiyaku* på spelarens hand.
- Tre poäng för varje kort på handen som inte är en del av en redan komplett *dekiyaku* på handen men som ingår i någon av följande *dekiyaku*: *fem lysande*, *textremсор*, *blå remсор* eller *svin*, *hjort*, *fjärilar* (varav den sista bara om den erkänns som *dekiyaku*).

Betalningarna görs av var och en av de två aktiva spelare som inte är givare – det vill säga av de sista två spelarna som förklarade sig villiga att spela – till varje spelare som har tvingats att avstå från spel.

Variant: Inga spelare kan tvingas att gå med i en giv. Om bara två spelare går med, kan de komma överens om att dela innehållet i potten. Givaren är därmed avslutad. Reglerna anger inte vem av dem som räknas som vinnare eller som får en eventuell rest på en poäng vid delningen, men förmodligen är det i båda fallen givaren. Om en eller båda vill spela, spelas givaren på två enligt beskrivningen nedan. Om alla utom den sista spelaren som talar väljer att stå över, är denna spelare givarens vinnare och får hela potten. Om även den sista spelaren väljer att stå över, räknas inte den aktuella givaren, utan det blir omgivet med samma givare och pottens innehåll ligger kvar.

Notera att alla angivna betalningar ovan skall multipliceras med den aktuella multiplikatorn för givaren. Om det till exempel är ett suveränt fält, skall den första spelaren som väljer att avstå från spel betala fyra *kan*, den andra sex *kan*, och så vidare.

Teyaku

När multiplikatorn har bestämts och rundan med angivelser om man går med eller inte är klar, kontrollerar spelarna om de har en så kallad *teyaku*, det vill säga en hand som ger omedelbar betalning. *Te* betyder ”hand” på japanska, och *teyaku* betyder ungefär ”*yaku* (kombination) på handen”. Syftet med *teyaku* är att ge spelare som har händer med dåliga utsikter i spelet en kompensation. Det finns två typer av *teyaku*, som här kommer att kallas grupp A och grupp B. En spelare får bara tillgodoräkna sig poängen för sin bästa *teyaku* i en grupp, men om spelaren har *teyaku* i båda grupperna får hen tillgodoräkna både den bästa i grupp A och den bästa i grupp B.

Grupp A innebär att en hand innehåller många kort samlade på ett fåtal månader, vilket gör att det finns få kvarvarande kort som kan fångas. Två kort i samma månad kommer här att kallas för ett *par*, tre kort för ett *tretal* och fyra kort för ett *fyrstal*. Om en spelare har fyrstal, tretal eller tre par, så har spelaren en *teyaku* i grupp A. Tabell I nedan visar alla möjliga *teyaku* i denna grupp. Kolumn ett anger betalningen i *kan*, kolumn två namnet på aktuell *teyaku* och kolumn tre ger en kort beskrivning.

Tabell I: Teyaku i grupp A

Värde	Namn	Beskrivning
2	Tretal	Tretal, vilken månad som helst
3	Stående tretal	Tretal i april (blåregn), maj (iris) eller juli (buskklöver) eller de tre skräpkorten i december (kejsarträd)
6	Två tretal	Två tretal
7	Tretal och stående tretal	Ett tretal och ett stående tretal
8	Två stående tretal	Två stående tretal
4	Tre par	Tre par
6	Fyrstal	Fyrstal
7	Tretal och två par	Ett tretal och två par
8	Ett-två-fyra	Ett fyrstal, ett par och ett udda kort
20	Fyra-tre	Ett fyrstal och ett tretal

Tabell II: Teyaku i grupp B

Värde	Namn	Beskrivning
2	Röd	Minst två remsor och resten skräp eller från november
3	En remsa	En remsa från en annan månad än november och resten skräp eller från november
3	Ett frö	Ett frö från en annan månad än november och resten skräp eller från november
4	En lysande	En lysande från en annan månad än november och resten skräp eller från november
4	Tom hand	Alla sju kort är skräp eller från november

Grupp B innebär att en hand innehåller många kort med låga poängtal. En spelare har *teyaku* i grupp B om minst ett av följande två villkor är uppfyllda: a) spelaren har minst sex kort som är skräp eller som är från november månad eller b) spelaren har inga tio- eller tjugopoängare, annat än eventuellt det ena eller båda dessa kort från november.

Tabell II nedan visar alla möjliga *teyaku* i denna grupp. Kolumnerna har samma betydelse som i tabell I. Notera särskilt två saker. När man bestämmer *teyaku* i grupp B, så behandlas alla kort i november månad – regnmånaden – i praktiken som likvärdiga med skräpkort. En tom hand består till exempel bara av skräpkort *eller* kort från november. Sex skräpkort och tjugopoängaren från november är således ”tom hand”, medan sex kort och någon av de andra tjugopoängarna – tranan, draperiet, månen eller den kinesiska fenixen – räknas som ”en lysande”. Notera också att trots att den lägsta *teyakun* kallas ”röd”, så kan de ingående remsorna ha vilken färg som helst.

En spelare som anger en *teyaku* i grupp A måste visa upp alla kort som är en del av kombinationen. Notera att även skräpkortet måste visas vid ett–två–fyra. En spelare som anger en *teyaku* i grupp B måste visa upp alla kort utom skräpkort och kort från november.

Endast aktiva spelare betalar och får betalt för *teyaku*. Betalningen ges av var och en av de övriga aktiva spelarna till innehavaren. Kom ihåg att poängen för *teyaku* precis som alla andra poäng skall multipliceras med multiplikatorn. Betalningen för *teyaku* kan ibland strykas på grund av särskilda omständigheter som uppträder vid slutet av given. Man brukar därför göra en notering av alla *teyaku* och vänta med att verkställa betalningarna till slutet av given.

Spelet av korten

När hanteringen av eventuella *teyaku* är färdig, börjar spelet av korten. Givaren agerar först, och turen fortsätter sedan motsols (åt höger). Spelaren på tur börjar med att spela ett kort från handen. Om det inte finns något kort från samma månad på bordet, görs ingen fångst. Det spelade kortet läggs med bildsidan upp bredvid övriga kort på bordet och tillhör nu detta. Om det spelade kortet är från samma månad som ett av korten på bordet, fångas detta kort. Spelaren tar både det spelade och det fångade kortet och lägger dem bredvid sig.

Om det finns två kort från samma månad som det spelade kortet, får spelaren på tur välja vilket av dem som fångas. Om det finns tre kort från samma månad, skall de enligt spelets regler ha arrangerats så att de ligger i en hög. Spelaren fångar i så fall hela högen och lägger det spelade kortet och de tre fångade korten bredvid sig.

De kort som ingår i fångster – det vill säga som fångas eller används för att fånga – och som spelaren lägger bredvid sig utgör hans *depå*. Kortet i depån skall hållas åtskilda från spelarens hand. Kortet skall ligga med bildsidan upp och i god ordning, så att övriga spelare lätt kan se vad som finns där. Det är kutym att arrangera korten så att tjugo-, tio-, fem- och enpoängare i depån ligger var för sig. Kortet på handen skall däremot hela tiden hållas dolda med baksidan vänd mot övriga spelare.

När spelaren på tur har spelat sitt kort, slår hen upp det översta kortet i talongen och använder det för att fånga kort på bordet eller lägger det till bordet på samma sätt som gjordes med det spelade kortet.

Notera att om en spelare kan göra en fångst med det spelade eller det uppslagna kortet, måste hen göra det. Om en spelare både har kort på handen som kan göra en fångst och kort som inte kan göra det, får hen däremot själv välja vilket kort som spelas. Det är således tvång på att göra en möjlig fångst med ett spelat eller uppslaget kort, men inte tvång på att spela ett kort som gör en fångst.

Om någon av spelarna har glömt att deklarerera *teyaku*, kan det göras fram till dess givaren vid sin första tur slår upp det översta kortet i talongen, men sedan är alla eventuellt kvarvarande *teyaku* förverkade.

Kombinationer och att avbryta given i förtid

Om det finns kort i en spelares depå som tillsammans utgör någon av ett antal i förväg definierade kombinationer, har spelaren möjlighet att avsluta given i förtid. De möjliga kombinationerna kallas *dekiyaku*, där *deki* ungefär betyder ”gjort”, det vill säga kombinationen är till skillnad från *teyaku* skapad under spelets gång. Kombinationerna är:

- *Fem lysande*. Alla fem lysande. Värde: 12 *kan*.
- *Fyra lysande*. Alla lysande utom den från november (regnmannen). Värde: 10 *kan*.
- *Sju remsor*. Sju remsor, dock inte remsan från november. Värde: 10 *kan* för exakt sju remsor plus ytterligare 1 *kan* för varje remsa utöver sju även för den i november.
- *Poesiremsor*. De tre röda remsorna med text. Värde: 7 *kan*.
- *Blå remsor*. De tre blåa remsorna. Värde: 7 *kan*.

Variant: Speltillverkaren Nintendos informationsblad om hachi-hachi inkluderar även följande *dekiyaku*. Det är dock oklart hur utbredd denna variant är:

- *Svin, hjort, fjärilar*. Tiopoängarna (fröna) från juli, oktober och juni. Värde: 7 *kan*.

Om spelaren på tur skapar en ny *dekiyaku* eller förbättrar en redan befintlig *dekiyaku*, måste spelaren när hen har avslutat sin tur ange om given skall avbrytas eller om spelet skall gå vidare.

Att avbryta kallas *shoubu* på japanska. Det innebär att inga fler kort spelas i given, utan man går direkt vidare till betalningarna. Spelaren som angav *shoubu* får betalt för alla sina *dekiyaku*, medan övriga spelare inte får något betalt för sina.

Att spela vidare kallas *sage* på japanska. Det innebär att spelet fortsätter som vanligt, men att spelaren som angav *sage* måste skapa en ny eller förbättra en befintlig *dekiyaku* innan någon annan spelare gör det. Om någon annan hinner före, blir alla *dekiyaku* för den spelare som tidigare sade *sage* tills vidare värdelösa. Den spelare som hann före med att skapa eller förbättra en *dekiyaku* måste nu ange om spelet skall gå vidare eller om given skall avbrytas. Om spelaren säger *sage* och därmed väljer att spela vidare, är det nu hen som måste skapa en ny eller förbättra en befintlig *dekiyaku* innan någon annan gör det. Varje gång spelaren på tur skapar en ny *dekiyaku* eller förbättrar en befintlig *dekiyaku*, måste hen ange *shoubu* eller *sage* enligt ovan.

Om den spelare som senast angav *sage* märker att hen inte kommer att kunna skapa en ny *dekiyaku* eller förbättra en befintlig *dekiyaku* i tid, kan spelaren, när hen står på tur och innan hen spelar sitt kort från handen, ta tillbaka sin tidigare angivelse och avbryta spelet. Detta ger mindre betalt än att avsluta med *shoubu*, men räddar en del av spelarens betalning.

Betalningar

När spelet i en giv är slut, går man vidare till betalningarna. Spelet kan avslutas på tre sätt: a) en spelare som har avslutat sin tur säger *shoubu*, b) en spelare som står på tur att agera tar tillbaka senast angivna *sage* eller c) den sista spelaren med kort på handen avslutar sin tur utan att skapa eller förbättra en *dekiyaku*, och alla spelarna har därmed slut på kort. Betalningarna går till på olika sätt beroende på om någon spelare lyckades skapa en *dekiyaku*:

- Om minst en *dekiyaku* skapades, ges betalningar för *teyaku* och *dekiyaku*, medan kortens poängvärden ignoreras.
- Om ingen *dekiyaku* skapades, kontrollerar man först om någon spelare har en så kallad *tokushuyaku* ("särskild *yaku*"). I så fall bortfaller betalningarna för *teyaku* och för kortens poängvärden, och betalning ges endast för *tokushuyaku*. Om ingen sådan finns, ges betalningar för *teyaku* och kortens poängvärden.

Om ingen spelare har en *tokushuyaku*, kan dessutom en extra bonus för särskilda prestationer utdelas, oavsett om en *dekiyaku* skapades eller inte. Nedan följer en mer detaljerad beskrivning av hur betalningarna går till.

Betalning när det finns minst en *dekiyaku*

Om minst en *dekiyaku* skapades i given, verkställs först de inestående betalningarna för *teyaku*. Betalningen för *dekiyaku* beror sedan på hur given avslutades:

- Om en spelare sade *shoubu*, får spelaren betalt för samtliga sina *dekiyaku* av var och en av de övriga aktiva spelarna. Ingen annan får betalt för *dekiyaku*. Om den ena av de övriga aktiva spelarna har sagt *sage* minst en gång i given och den andra inte har gjort det, måste spelaren som sagt *sage* betala dubbelt medan den andra spelaren slipper betala. Spelaren som sade *shoubu* är vinnare i given.
- Om en spelare tog tillbaka *sage*, får spelaren betalt för halva värdet av samtliga sina *dekiyaku* av var och en av de övriga aktiva spelarna. Ingen annan får betalt för *dekiyaku*. Spelaren som tog tillbaka *sage* är vinnare i given.
- Om alla spelarna fick slut på kort, får varje aktiv spelare betalt för halva värdet av alla sina *dekiyaku*. Den av spelarna som först sade *sage* räknas som vinnare i given.

Notera att om en spelare har fem lysande, räknas inte den kombination av fyra lysande som automatiskt ingår, utan spelaren får bara betalt för fem. I övrigt adderas betalningarna för olika *dekiyaku*. Kom ihåg att poängen för *dekiyaku* precis som alla andra poäng skall multipliceras med multiplikatorn. Vid sidan av betalningarna för *teyaku* och *dekiyaku*, får vinnaren innehålllet i potten.

Variant: Ibland spelas med en särskild ansvarsregel för "fyra lysande", "poesiremsor", "blå remsor" och (om den erkänns) "svin, hjort, fjärilar". Om en spelare spelar det sista kortet som behövs för att komplettera någon av dessa *dekiyaku*, om det inte är det sista kortet på spelarens hand och om spelaren som har den nästan kompletta *dekiyakun* fångar kortet och fullbordar sin *dekiyaku* nästa gång hen står på tur, får spelaren som spelade kortet betala dubbelt; den andra spelaren som i normala fall skulle ha betalat behöver inte betala något.

Betalning när ingen dekiyaku har skapats

Om ingen *dekiyaku* skapades, räknar alla spelarna ihop sina kortpoäng. Summan skall bli 264 poäng, det vill säga varje spelare skall i genomsnitt ha 88 poäng när man spelar på tre. Detta har gett upphov till spelets namn. ”Hachi” betyder åtta på japanska.

När poängen har summerats, kontrollerar man först om någon spelare har en så kallad *tokushuyaku*. *Tokushu* betyder ”särskild” på japanska, och *tokushuyaku* betecknar en särskild sorts *yaku* som annullerar alla *teyaku*. Det finns två *tokushuyaku* som inte är rena kombinationer av kort, utan beror av poängfördelningen:

- *Bara åttor*. Samtliga spelare har exakt 88 poäng. Givaren får 10 *kan* från var och en av de övriga aktiva spelarna och vinner given.
- *Dubbla åttor*. En spelare har minst 168 poäng, det vill säga minst 80 poäng över medelpoängen. Spelaren vinner given och får 10 *kan* plus 1 *kan* för varje poäng över 168 från var och en av de övriga aktiva spelarna.

I båda fallen får vinnaren även innehållet i potten. Det sker inga ytterligare betalningar utöver detta, utan given är slut och man går vidare till nästa giv. Både de inestående poängen för *teyaku* och den vanliga betalningen för kortpoängen bortfaller.

Det finns dessutom en *tokushuyaku* som belönar en spelare med mycket skräp:

- *Sexton skräp*. En spelare har minst sexton kort som är skräp eller från november. Spelaren vinner given och får 12 *kan* plus 2 *kan* för varje kort av denna typ utöver sexton från var och en av de övriga aktiva spelarna. Notera att korten i november, precis som vid *teyaku* i grupp B, i praktiken likställs med skräpkort.

Även i detta fall får vinnaren innehållet i potten. Inga ytterligare betalningar görs, utan given är slut och man går vidare till nästa giv. Både de inestående poängen för *teyaku* och den vanliga betalningen för kortpoäng bortfaller.

”Bara åttor” och ”dubbla åttor” har företräde framför ”sexton skräp”, det vill säga om en spelare har någon av de två förstnämnda så gäller inte den senare. Kom ihåg att den ovan angivna betalningen för *tokushuyaky* precis som alla övriga betalningar skall multipliceras med multiplikatorn.

Om ingen spelare har en *tokushuyaku*, verkställs först alla inestående betalningar för *teyaku*. Sedan räknar man ut varje spelares sammanlagda kortpoäng, drar ifrån 88 från respektive summa och multiplicerar differenserna med multiplikatorn. De spelare som ligger på minus betalar det belopp de ligger back, och övriga spelare tar det belopp som de ligger plus. Om de tre aktiva spelarna till exempel har tagit 93, 91 och 80 kortpoäng och multiplikatorn är två, betalar den spelare som gick back 16 poäng medan de två som gick plus får 10 respektive 6 poäng. Notera att betalningen är i *poäng* och inte i *kan*. Om man har räknat rätt, skall in- och utbetalningarna ta ut varandra.

Spelaren med flest kortpoäng vinner given. Om två spelare ligger i topp med lika många kortpoäng, vinner den av dem som sitter först i den turordning som spelarna fick kort i given. Vinnaren tar hela innehållet i potten.

Särskilda prestationer

När vinnaren har tagit potten och övriga betalningar har genomförts, kontrollerar man om någon spelare har lyckats med en så kallad särskild prestation. Detta görs oberoende av om någon *dekiyaku* skapades eller inte, men det finns ett undantag: särskilda prestationer bortfaller om någon spelare har en *tokushuyaku* ("bara åttor", "dubbla åttor" eller "sexton skröp").

Det finns två särskilda prestationer som belönas:

- *Fånga tretalet*. En spelare som har angivit en *teyaky* i grupp A innehållande tretal eller stående tretal fångar det fjärde kortet från samma månad som tretalet.
- *Flykt*. En spelare tar minst 89 kortpoäng efter att ha angivit en *teyaku* i grupp B, dock inte "en lysande".

Spelaren som har genomfört en särskild prestation får 1 *kan* från var och en av de övriga aktiva spelarna. Beloppet skall i vanlig ordning multipliceras med multiplikatorn, vilket innebär att betalningen är 2 *kan* vid stort fält och 4 *kan* vid suveränt fält.

Variant: Ibland spelas med en särskild ansvarsregel för "fånga tretalet". Om en spelare spelar det fjärde kortet i den aktuella färgen från handen, om det inte är det sista kortet på spelarens hand och om spelaren med tretalet fångar kortet och fullbordar ett fyrtal nästa gång hen står på tur, får spelaren som spelade kortet betala dubbelt; den andra spelaren som i normala fall skulle ha betalat behöver inte betala något.

Variant: Givaren får ange att hen går med innan korten delas ut. Detta kallas *mizuten*. Om man tillåter detta, finns ytterligare en särskild prestation:

- *Mizuten*. Givaren tar minst 89 kortpoäng efter att ha angivit *mizuten*. Givaren får 1 *kan* gånger multiplikatorn från var och en av de övriga spelarna, *inklusive* alla icke aktiva spelare som stod över men *exklusive* den spelare som utgick för att hen fick det blanka kortet vid spel på sju. Om givaren misslyckas med att ta minst 89 kortpoäng efter angiven *mizuten*, måste hen betala motsvarande belopp, men då endast till varje aktiv spelare.

Det fortsatta spelet

När alla betalningar i en giv har klarats av, går man vidare till nästa giv. Vinnaren i en giv blir givare i nästa.

När man har spelat det överenskomna antalet givar, räknas vinst och förlust ut. Spelare som har fler poäng än de fått i kapital vid spelets början och vid eventuella påfyllningar har vunnit lika många poäng som överskottet, och spelare som har färre poäng har förlorat lika mycket som underskottet. Vinnare är den som har störst överskott.

Om man spelar om pengar, betalar förlorarna för underskottet i poäng enligt den överenskomna växlingskursen. Varje vinnare tar sedan lika mycket från detta belopp som värdet av hens överskjutande poäng. Om man har räknat rätt, skall det gå jämnt ut.

Variant: Om man spelar ett helt år, är den spelare som sammanlagt har gått mest plus vinnare av hela partiet. Vinnaren får en bonus på 5 *kan* av varje annan spelare. Om flera personer delar förstaplatsen, får de dela på bonusen (som då bara betalas av var och en av de övriga spelarna).

Spelet på två personer

Ibland kan det bli spel på två, antingen för att bara två personer deltar i partiet eller för att man inte begränsar hur många som kan stå över och det bara är två aktiva spelare som går med. Om partiet spelas på två, går given till som vanligt. Spelarna får sju kort var, bordet sex kort och resten utgör talongen.

Spelet genomförs på samma sätt som vid spel på tre eller fler, men det kommer att finnas kort kvar i talongen när båda spelarna har spelat sina kort från handen och spelet av korten är slut. Poängberäkningen blir därför annorlunda på några punkter.

Tokushuyaku gäller inte, och det ges heller ingen betalning för särskilda prestationer. Om en giv slutar utan att någon *dekiyaku* skapas, är det belopp som skall betalas differensen mellan spelarnas kortpoäng gånger multiplikatorn. Om en spelare till exempel har tagit 83 poäng och den andra 68 vid spel med multiplikatorn fyra, så är betalningen 60 poäng. Beloppet betalas av den spelare som har minst antal kortpoäng till den som har flest. *Teyaku* och *dekiyaku* betalas som vanligt. Den spelare som har kombinationen får det aktuella värdet av den andra spelaren. Vinnaren tar potten.

Källor

1. Hachi-hachi. [Läst den 16 juli 2024]. <https://fudawiki.org/en/hanafuda/games/hachi-hachi>
2. Soshichi Toyoshima, *Hanafuda: The Flower Card Game* (Nichibo Shuppan-Sha, Tokyo, 1970), sid. 39–66.
3. Hachi-hachi rule. [Läst den 16 juli 2024]. https://konnok3.sakura.ne.jp/hachi-hachi_rule_en.html

