

KOIKOI - REGOLE

	OHISHI-TENGUDO	OHISHI-TENGUDO	NINTENDO	NINTENDO	WIKI-IT	WIKI-IT	WIKI-ENG	WIKI-ENG
Goko	5 carte da 20	15		10		10		15
Shiko	4 carte da 20 senza Ononotofu	10		8 (-1)		8 (-1)		8 (-1)
Sanko	3 carte da 20 senza Ononotofu	6		5		5		6
Hanami-zake			Tenda + Sake	5		5		5
Tsukimi-zake			Luna + Sake	5		5		5
Akatan	Primi 3 nastri rossi	6		5 (+1 ...)		5 (+1 ...)		5
Aotan	3 nastri neri	6		5 (+1 ...)		5 (+1 ...)		5
... no Chōfuku				10				10
Inoshikacho	Farfalle + cinghiale + cervo	5		5		5		5
Tane	Almeno 5 carte da 10	1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)
Tanzaku	Almeno 5 nastri	1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)
Kasu	Almeno 10 carte da 1	1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)		1 (+1 ...)
Teshi			Mano con mese intero	6 (vittoria)		6		6
Kuttsuki			Mano con 4 coppie di mesi div.	6 (vittoria)		6		6
Tehachi					Mano con 2 mesi interi	12		
Tsukifuda							4 carte del mese in gioco	4
REGOLE			Chi vince il turno fa le carte				Chi vince il turno fa le carte	
(by Eli e Adri)			Il pareggio non dà punti a nessun giocatore					
			Ad ogni mese si alterna il mazziere					
			Un solo Koi può esser detto a partita					
			Dopo il Koi, l'opponente vincente raddoppia				Dopo il Koi, l'opponente vincente raddoppia	
			Con almeno 7 punti si raddoppia				Con almeno 7 punti si raddoppia	
					A carte finite vincono le combinazioni magg.			
					$P=Y(K+L+S+1)$			
							1 carta prende le 3 altre dello stesso mese se sul tavolo	
							Senza yaku il mazziere vince con 1 punto	
							Il fulmine prende qualsiasi carta	
							Ci si accorda per yaku combinate	