

# Oicho-Kabu

## Allgemeines

Oicho-Kabu ist ein typisches japanisches Glücksspiel mit Kabufuda Karten für mindestens zwei Spieler. Das Spiel ist ein Ableger von Baccarat und hat auch große Ähnlichkeiten dazu. Gerüchte besagen, dass der Name der Yakuza von diesem Spiel stammt, da die schlechteste ausgeteilte Hand in diesem Spiel aus den Karten acht, neun und drei besteht oder eben *ya*, *ku* und *sa*.

## Das Ziel

Das Ziel des Spieles ist es, mit den Kartensummen möglichst nahe an die Neun zu gelangen und mehr zu haben als der Geber. Dabei gilt immer nur die erste Stelle der Zahl. Z.B. hat man eine Kartensumme von 17, ist das Ergebnis 7.

## Das Spielmaterial

Gespielt wird auf einem Tisch mit Kabufuda Karten und als Wetteinsatz dienen Riichi-Stäbchen, Spieljetons oder Monopoly-Geld.

## Der Ablauf

### Die Basisregeln

Als erstes sollten die Spieler gemeinsam entscheiden, welche Basisregeln sie im Spiel verwenden. Darunter fällt welcher Betrag max. von allen Spielern zusammen geboten werden kann und was passiert, wenn ein Spieler und der Geber den gleichen Punktestand haben. Bei Gleichstand kann es sein, dass der Geber gewinnt oder, dass die Runde für ungültig erklärt wird und jeder sein Einsatz zurückbekommt.

Der max. Einsatz ist die Summe der Einsätze aller Spieler. Wenn z.B. der max. Einsatz 100 Punkte beträgt und der erste Spieler gleich 50 Punkte einsetzt dürfen die restlichen Spieler in Summe ebenfalls nur mehr 50 Punkte setzen. Ein Spieler darf auch alle Punkte für die Runde verwetten, wobei die restlichen Spieler dann nicht mehr mitbieten können.

### Der Anfang

Zu Beginn jeder Runde wird der Geber gewählt. Dafür werden die Karten gemischt und jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler mit der niedrigsten Karte wird der Geber. Sollte es ein Gleichstand geben, wird dieses Prozedere einfach wiederholt. Der Geber sollte sich gegenüber den Spielern setzen wobei die Spieler in aufsteigender Reihenfolge ihrer Karten rechts beginnend vom Geber sitzen. (Abb. 1)

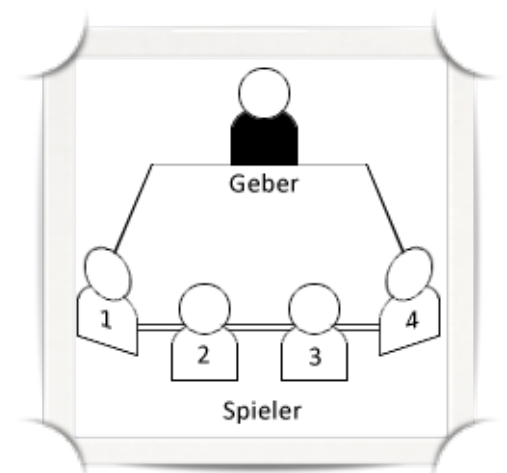


Abb. 1: Sitzplätze

Nun mischt der Geber die Karten und gibt sie gegen den Uhrzeigersinn weiter damit jeder der Spieler sie einmal mischen kann. Das soll dazu dienen, dass das Deck nicht manipuliert werden kann.

Wenn die Spieler mit dem Mischen fertig sind nimmt der Geber wieder das Deck und teilt jedem Spieler eine Karte verdeckt aus. Diese Karte kann jetzt von dem Spieler angeschaut werden, spielt aber im restlichen Spiel keine Rolle mehr und ist quasi ausgeschieden. Diese Karte dient lediglich dazu, dem jeweiligen Spieler einen kleinen Einblick in die noch vorhandenen Karten zu gewähren um besser wetten zu können.

### Der Spielverlauf

Sobald sich alle Spieler ihre Karten angeschaut haben, teilt der Geber weitere vier Karten offen vor sich auf den Tisch. Diese vier Karten werden als *erstes Feld* bezeichnet. Nun beginnen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn ihre Wetten abzugeben in dem sie auf eine oder mehrere Karten wetten.

Dabei können auch mehrere Spieler auf eine Karte wetten. Die Spieler müssen auch nicht auf jede Karte die selbe Menge wetten und können in ihren Einsätzen variieren. Jedoch müssen alle Spieler unterhalb in dem von ihnen gewählten max. Einsatz bleiben. Die Wetteinsätze werden direkt auf den Karten platziert. Falls mehrere Spieler auf eine Karte setzten, sollten ihre Einsätze entweder getrennt oder notiert werden um Streitigkeiten vorzubeugen.

Sobald alle ihre Einsätze getätigt haben, nimmt sich der Geber selber einer Karte vom Deck und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Diese Karte kann die oberste, die Unterste oder die Vierte von Oben sein. Niemand darf diese Karte sehen, auch nicht der Geber. Das Spielfeld sollte nun aussehen wie in Abb. 2.



Abb. 2: Das erste Feld



Abb. 3: Das zweite Feld

Nun legt der Geber weitere vier Karten, diesmal aber verdeckt unter das erste Feld. Dies wird als *zweites Feld* bezeichnet. Allein die Spieler schauen sich diese verdeckten Karten nun an. Der Geber darf diese nicht sehen. Wie bereits erwähnt, ist das Ziel des Spieles eine Kartensumme von 9 zu erreichen. Die Summe errechnet man, indem man den Wert der offenen Karte zu dem Wert der **genau drunterliegenden**, verdeckten Karte addiert. Haben sich alle Spieler die Karten angeschaut, werden diese wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückgelegt. (Abb. 3)

Der Geber fragt nun hintereinander die Spieler gegen den Uhrzeigersinn ob sie *noch* eine Karte wollen. Wenn ein Spieler eine will, deckt der Geber eine weitere Karte auf und legt sie offen unter die gewünschte Reihe. Diese Karte gehört nun zu dem sog. *dritten Feld*. Wenn mehr als ein Spieler auf eine Karte setzt, trifft der erste Spieler der an der Reihe ist die Entscheidung ob eine dritte Karte dazugelegt werden soll oder nicht. Weil eben ein Spieler die Entscheidung für mehrere Spieler treffen kann gibt es zwei besondere Regeln für das dritte Feld welche für **alle** gelten. (Auch für den Geber):



Abb. 4: Das dritte Feld

- Dem Spieler ist es nicht erlaubt eine dritte Karte zu nehmen, wenn die Summe bereits 7 oder höher ist.
- Der Spieler muss eine dritte Karte nehmen, wenn die Summe 3 oder weniger ist.

Wurden nun die Karten ins dritte Feld ausgeteilt nimmt der Geber sich eine zweite Karte. Diese kann wieder die oberste, die unterste oder die vierte von Oben sein. (Abb. 4) Jetzt schaut sich der Geber seine zwei Karten an und entscheidet, ob er eine dritte will oder nicht.

### Der Showdown

Nun werden alle Karten die auf dem Tisch liegen aufgedeckt und es werden die neuen Summen errechnet. Je-ne Spieler deren Ergebnis höher ist als das vom Geber bekommen ihren jeweiligen Einsatz verdoppelt zurück. Die Spieler deren Ergebnis niedriger ist, verlieren ihren Einsatz an den Geber.

### Die Spezialregeln

Es gibt zwei Spezialregeln in Oicho-Kabu. Die erste betrifft nur die Spieler und heißt *drei Gleiche*. Sind alle drei Karte in einer Reihe, Sprich in jedem der drei Felder gleich, gewinnen automatisch jene Spieler welche auf diese Reihe gesetzt haben und bekommen das dreifache ihres Einsatzes zurück. (Abb. 5)

Die andere Regel betrifft nur den Geber:

Ist die erste Karte vom Geber eine Vier oder eine Neun und die zweite Karte eine Eins, gewinnt er automatisch das Spiel, unabhängig von den Ergebnissen der Spieler. Er gewinnt **auch**, falls einer Spieler die oben genannte Kombination *drei Gleiche* hat. Hatte der Geber als erste Karte die Eins und als zweite die Vier oder Neun, gilt diese Regel nicht.



Abb. 5: Drei Gleiche