

BARAJA HANAFUDA DE MARIO CÓMO JUGAR AL KOI KOI

El término *hanafuda*, que en japonés significa «cartas de flores», hace referencia a una baraja de naipes tradicional de Japón cuyo origen se remonta al siglo XVI, aunque se cree que su diseño actual data de mediados del siglo XVIII. Nintendo se fundó en 1889 como empresa dedicada a la fabricación de cartas *hanafuda*.

Koi koi

Se trata de un juego para dos personas en el que se utilizan los 48 naipes de la baraja *hanafuda*. Requiere grandes dosis de ingenio, estrategia y audacia, todo ello en un contexto de rivalidad sana. Es, en definitiva, un verdadero clásico para entrenar la mente.

Objetivo del juego

El objetivo del *koi koi* consiste en acumular puntos creando combinaciones de cartas lo más rápidamente posible. A diferencia de lo que ocurre en otros juegos de naipes, en el *koi koi* cabe la posibilidad de ganar una ronda formando una sola combinación. Las partidas constan de 12 rondas, y la victoria es para quien logra acabar con la mayor puntuación total a su favor.

¿Quién reparte?

En primer lugar, las cartas se barajan y se colocan en la mesa boca abajo. Entonces, ambos jugadores eligen una, y a quien saca la carta del mes más próximo a enero (véase la sección «Cartas» más abajo) le corresponde repartir.

Desarrollo de la partida

Para empezar, el jugador encargado de repartir debe hacerlo en el siguiente orden: dos cartas para su adversario, otras dos cartas en la mesa y otras dos para sí mismo. Antes de iniciarse la partida, ambos jugadores deben tener ocho cartas boca abajo en su mano, y entre ellos debe haber otras ocho cartas bocarriba; el resto del mazo se coloca boca abajo a un lado de la mesa.

Cuando ambos contendientes hayan mirado sus cartas, puede dar comienzo la partida. Primero, la persona que ha repartido coge una carta de su mano y la coloca bocarriba en la mesa. Si el mes de dicha carta coincide con el de cualquiera de las que hay expuestas en la mesa, el repartidor puede llevarse la pareja; si no coincide con ninguno, la carta se deja bocarriba. A continuación, otra vez el repartidor coge la primera carta del mazo, la coloca bocarriba en la mesa y, de nuevo, si el mes de dicha carta coincide con el de cualquiera de las que ya hay expuestas, se forma una pareja; de lo contrario, la carta se deja bocarriba en la mesa. Por último, el repartidor coloca bocarriba las parejas que haya logrado formar y concluye su turno. Seguidamente, le toca al adversario, que debe repetir el mismo proceso durante su turno. La ronda continúa hasta que alguno de los contendientes consigue formar una combinación. Entonces se procede al recuento de puntos y el ganador se encarga de repartir las cartas en la siguiente ronda. Cuando ninguno de los jugadores logra formar una combinación antes de quedarse sin cartas en su mano, la ronda termina en empate, y en la nueva comienza repartiendo quien no lo ha hecho en la anterior.

¿Cuándo se canta koi koi?

Si un jugador logra formar una combinación, puede cerrar la ronda y apuntarse los tantos correspondientes, aunque también puede cantar *koi koi* y seguir jugando si se cree capaz de formar otra. Ahora bien, si un jugador canta *koi koi* en busca de su segunda combinación pero es el rival quien entretanto logra formar una, este gana la ronda y se lleva los puntos correspondientes a su combinación multiplicados por dos. Solo se puede cantar *koi koi* una vez durante cada ronda.

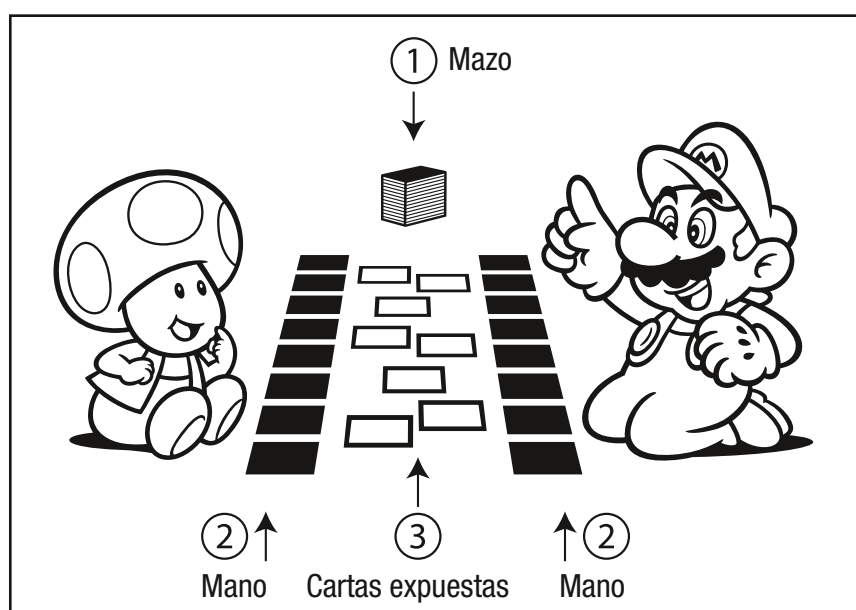
Puntuación

Cuando las combinaciones de un jugador suman 7 o más puntos al final de una sola ronda, se lleva los tantos correspondientes multiplicados por dos. ¡Ahí puede estar la clave de la victoria!

Manos ganadoras

Si un jugador recibe cualquiera de las siguientes combinaciones en su mano inicial, gana automáticamente la ronda con 6 puntos:

- Cuatro de un palo: la mano contiene las cuatro cartas del mismo mes.
- Cuatro parejas: la mano contiene cuatro parejas de distintos meses.

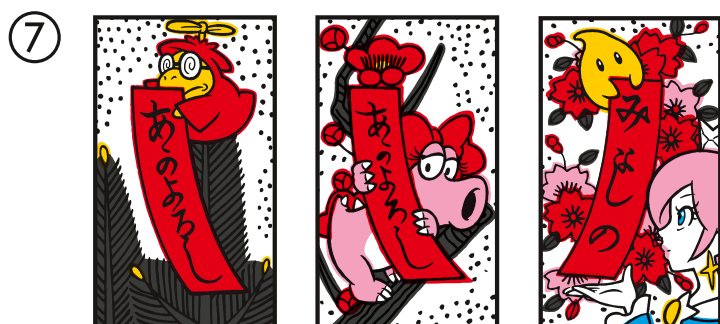
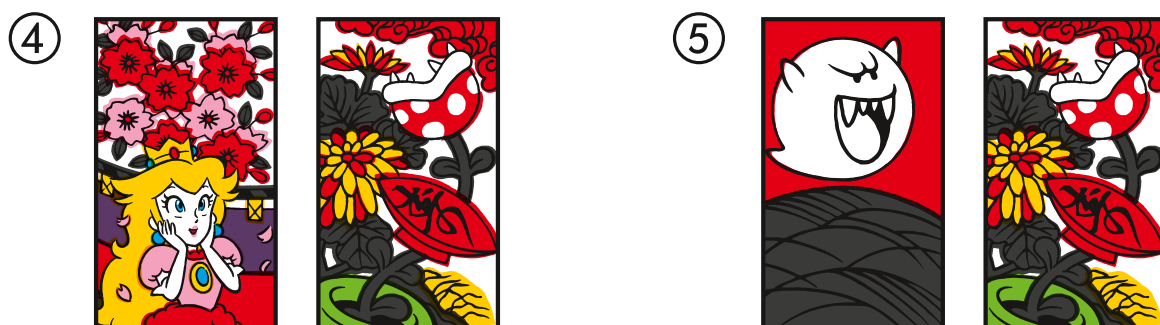
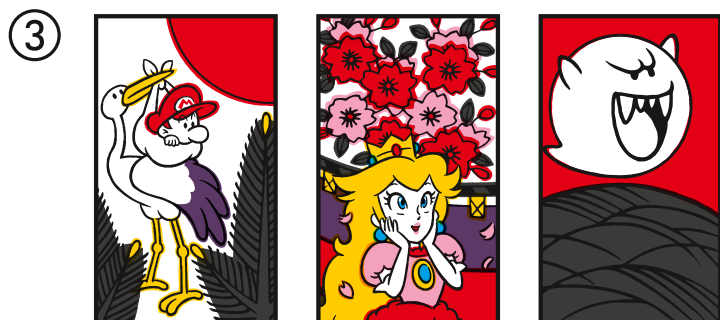
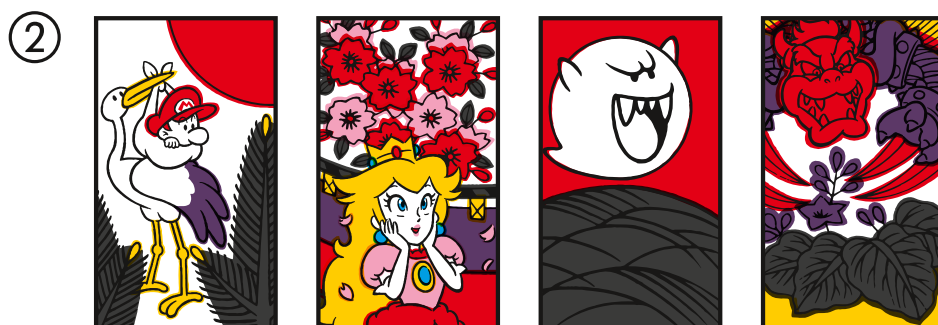
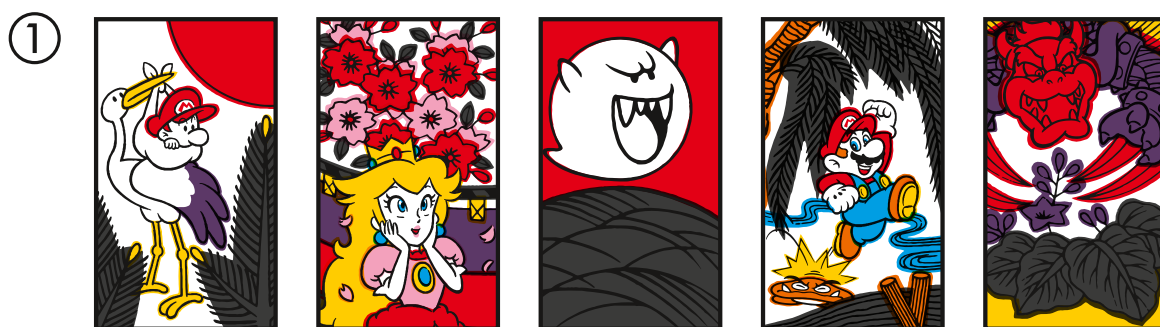


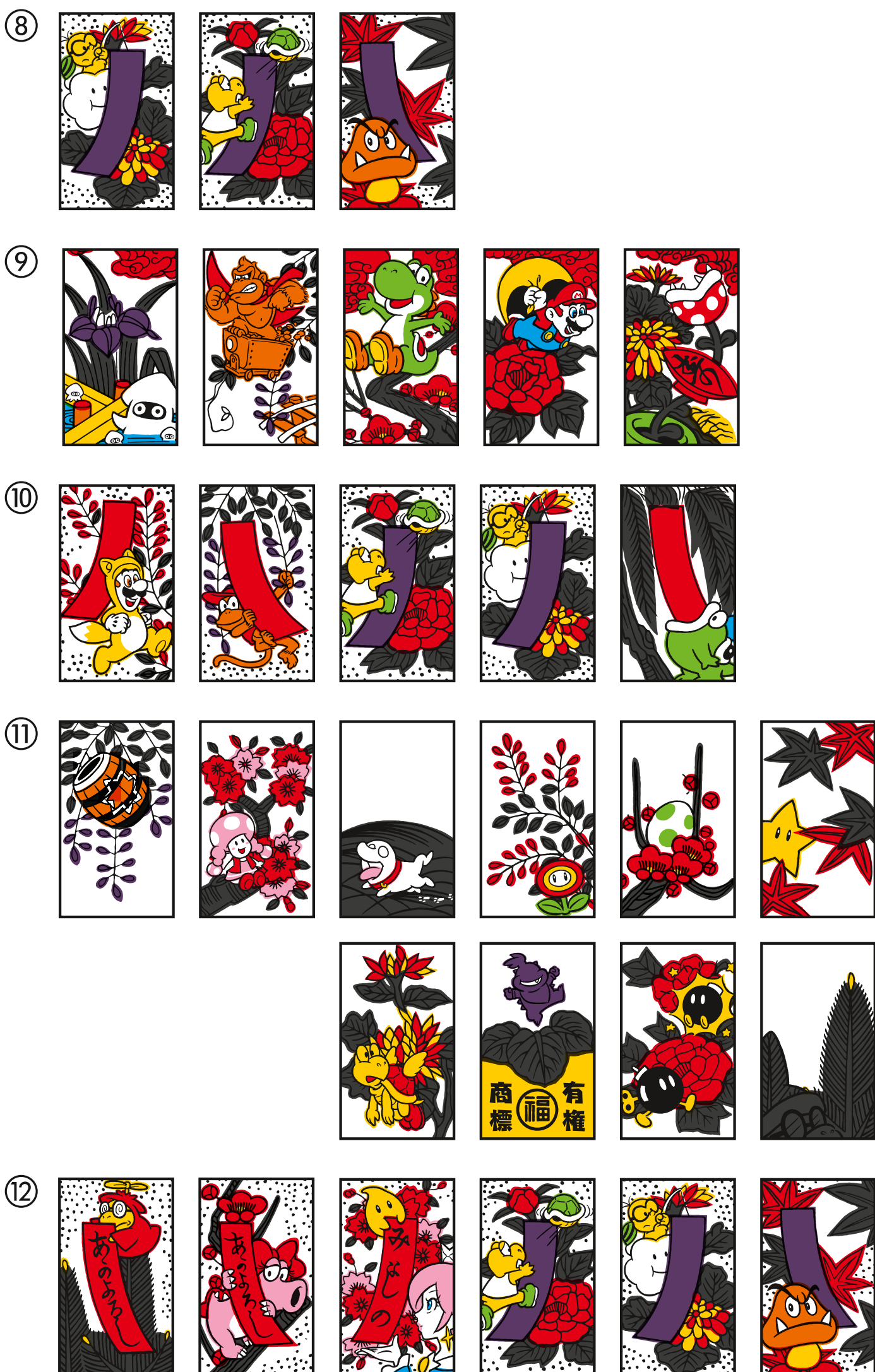
Combinaciones

El jugador que obtiene cualquiera de las siguientes combinaciones tiene derecho a cerrar la ronda y llevarse los puntos correspondientes o a cantar *koi koi*:

- ① **Cinco luces (10 puntos)**
Las cinco cartas de luz.
- ② **Cuatro luces (8 puntos)**
Cuatro cartas de luz. Si la carta de Mario y Goomba está presente, la combinación concede 7 puntos.
- ③ **Tres luces (5 puntos)**
Tres cartas de luz sin la de Mario y Goomba.
- ④ **Bajo las flores (princesa Peach y Planta Piraña; 5 puntos)**
- ⑤ **A la luz de la luna (Boo y Planta Piraña; 5 puntos)**
- ⑥ **Mario Tanuki, Mario Felino Fortuna y Mario con Capa (5 puntos)**
Cada carta de tierra adicional suma 1 punto.
- ⑦ **Cintas rojas (5 puntos)**
Las tres cintas rojas con escrituras. Cada carta de cinta adicional suma 1 punto.
- ⑧ **Cintas azules (5 puntos)**
Cada carta de cinta adicional suma 1 punto.
- ⑨ **Tierra (1 punto)**
Cinco cartas de tierra. Cada carta de tierra adicional suma 1 punto.
- ⑩ **Cintas (1 punto)**
Cinco cartas de cinta. Cada carta de cinta adicional suma 1 punto.
- ⑪ **Básicas (1 punto)**
Diez cartas básicas. Cada carta básica adicional suma 1 punto.
- ⑫ **Cintas rojas y azules (10 puntos)**
Las tres cintas rojas con escrituras y las tres cintas azules. Cada cinta adicional suma 1 punto.

Las combinaciones que se indican en los puntos 4 y 5 no tienen por qué serlo necesariamente, dado que la carta de la Planta Piraña puede considerarse de tierra o básica.



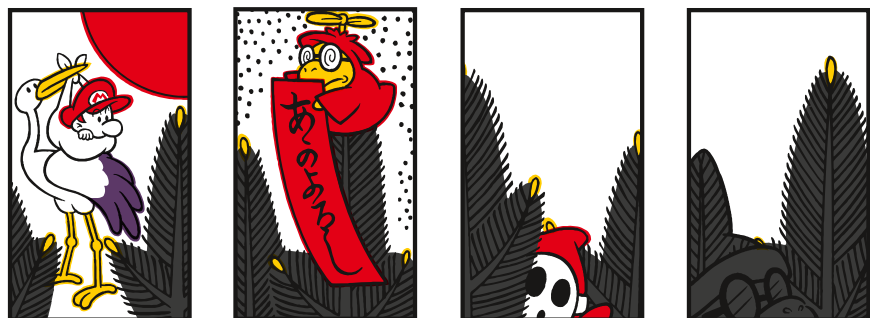


Cartas

La baraja *hanafuda* se compone de 48 naipes y se divide en 12 palos de cuatro naipes que representan los 12 meses del calendario. Cada palo contiene un árbol o planta que florece en el mes correspondiente y está inspirado en el universo de Mario.

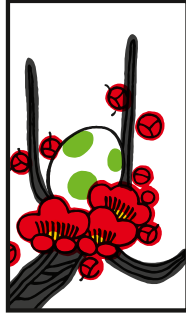
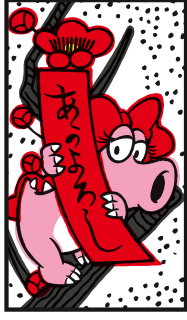
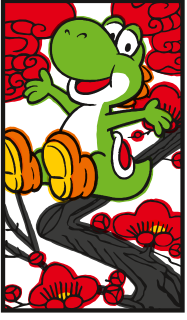
Enero: pino

Bebé Mario (luz), cinta roja



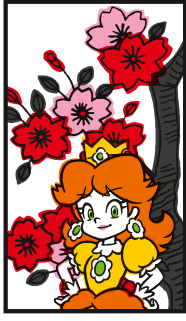
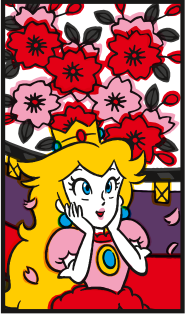
Febrero: ciruelo

Yoshi (tierra), cinta roja



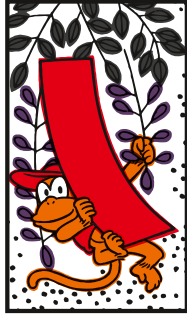
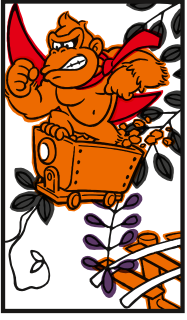
Marzo: cerezo

Princesa Peach (luz), cinta roja



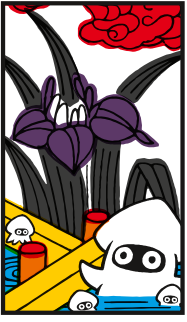
Abril: glicinia

Donkey Kong (tierra), cinta roja



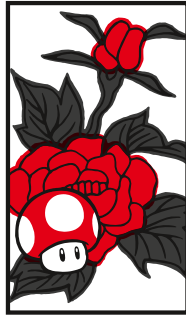
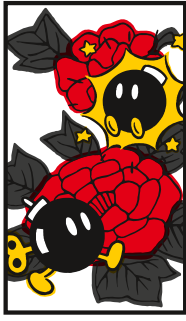
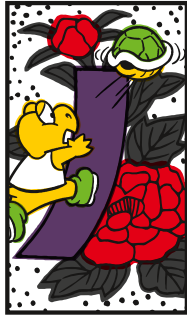
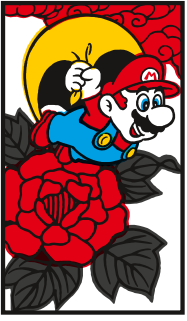
Mayo: lirio

Blooper (tierra), cinta roja



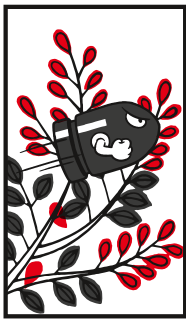
Junio: peonía

Mario con Capa (tierra), cinta azul



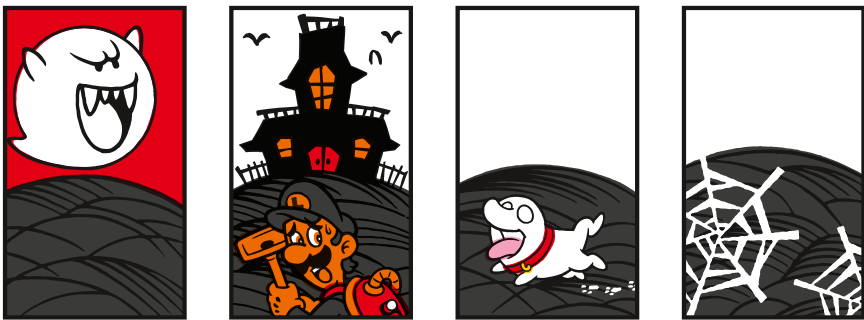
Julio: trébol japonés

Mario Tanuki (tierra), cinta roja



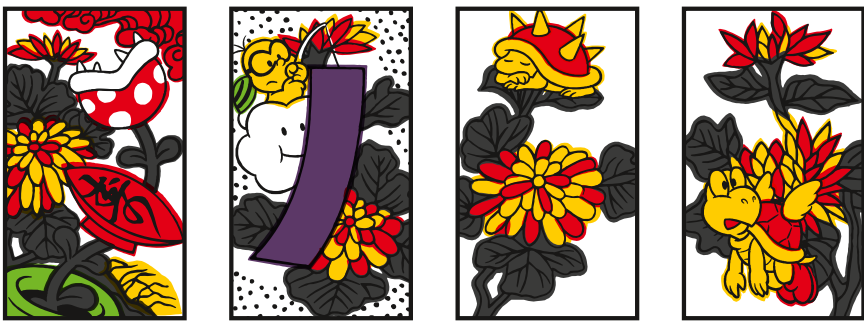
Agosto: eulalia japonesa

Boo (luz), Luigi (tierra)



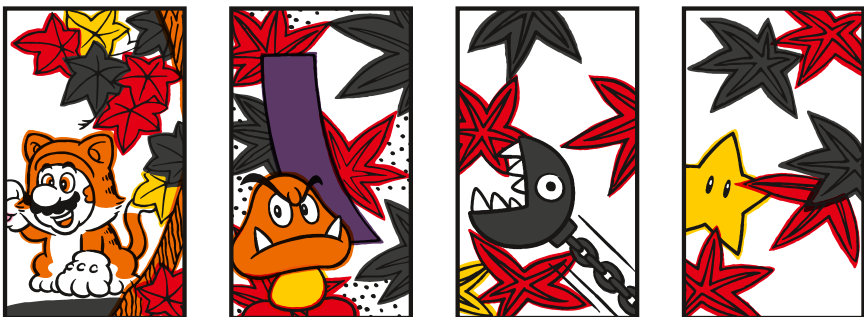
Septiembre: crisantemo

Planta Piraña (tierra), cinta azul



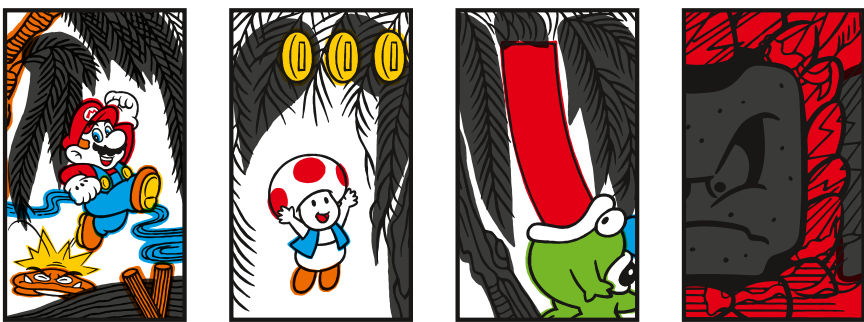
Octubre: arce

Mario Felino Fortuna (tierra), cinta azul



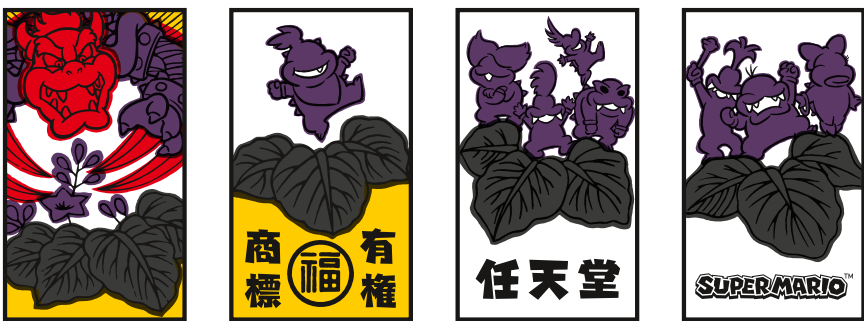
Noviembre: sauce

Mario y Goomba (luz), Toad (tierra), cinta roja



Diciembre: paulonia

Bowser (luz)



Detalles

Cartas de luz:

Conviene recordarlas para formar las combinaciones que más puntos conceden. Se trata de las siguientes (entre paréntesis se indica el diseño de la baraja *hanafuda* tradicional): Bebé Mario (grulla), princesa Peach (cortina), Boo (luna), Mario y Goomba (calígrafo con paraguas y rana), y Bowser (ave fénix).

Cartas de tierra:

Yoshi (ruiseñor), Donkey Kong (cuco), Blooper (puente), Mario con Capa (mariposas), Mario Tanuki (jabalí), Luigi (gansos), Planta Piraña (taza), Mario Felino Fortuna (ciervo) y Toad (golondrina).

Cintas:

Hay tres cintas rojas con escrituras, que agrupadas forman una combinación de 5 puntos, y cuatro cintas lisas. También hay tres cintas azules, que agrupadas forman una combinación de 5 puntos. A su vez, las tres cartas de cintas azules agrupadas se pueden juntar con las tres de las cintas rojas escritas para formar una combinación de 10 puntos.

Cartas básicas:

Se trata de aquellas que no contienen cintas ni elementos de luz o de tierra.

Puntos de las cartas:

En otros juegos de naipes con baraja *hanafuda*, las cartas de luz valen 20 puntos; las de tierra, 10; las de cintas, 5; y las básicas, 1 punto.

Carta especial:

La carta de la Planta Piraña puede considerarse básica o de tierra.

A partir de 6 años

