

MARIO HANAFUDA COME SI GIOCA KOI-KOI

Hanafuda significa “carte dei fiori” ed è un gioco di carte tradizionale giapponese che risale al sedicesimo secolo. Si dice che il design moderno delle carte fu creato a metà del diciottesimo secolo. Nintendo fu fondata nel 1889 come produttrice di carte di hanafuda.

Koi-Koi

Koi-Koi è un gioco per due persone. Si usano tutte e 48 le carte di hanafuda. Richiede arguzia, strategia e capacità di correre dei rischi nello spirito di una competizione amichevole. È un gioco classico per allenare il cervello.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco consiste nell'ottenere punti creando diverse combinazioni prima del proprio avversario. Diversamente da altri giochi di carte, è possibile vincere una mano appena si è riusciti a completare una combinazione. In ogni partita si giocano 12 mani. Vince chi ha più punti alla fine dell'ultima mano.

Scelta del mazziere

Le carte vengono mischiate e disposte coperte sul tavolo. Entrambi i giocatori scelgono una carta e il giocatore con la carta del mese più vicino all'inizio dell'anno (vedi la voce “Carte” più sotto) sarà il mazziere.

Svolgimento del gioco

Il mazziere distribuisce le carte in quest'ordine: due carte al proprio avversario, due carte sul tavolo e due carte per sé stesso, per quattro volte. Alla fine entrambi i giocatori devono avere otto carte coperte e sul tavolo devono esserci otto carte scoperte. Il mazzo di carte rimanenti viene posato a lato con il dorso in alto.

I giocatori guardano le proprie carte e la mano comincia. Il mazziere prende una delle proprie carte e la mette scoperta sul tavolo. Se la carta appartiene allo stesso mese di un'altra carta sul tavolo, il mazziere può prenderle entrambe, altrimenti la carta rimane sul tavolo. Il mazziere prende poi una carta dalla cima del mazzo e la posiziona scoperta sul tavolo. Come prima, se sul tavolo c'è una carta dello stesso mese, le due carte formano una coppia. In caso contrario, la carta rimane scoperta sul tavolo. Il mazziere prende le coppie che è riuscito a formare e le posiziona di fronte a sé per terminare il turno. Il turno dell'avversario si svolgerà nello stesso modo. I due giocatori continuano alternandosi finché uno dei due non riesce a creare una combinazione. Quando questo accade, si segnano i punti ottenuti con quella combinazione e si comincia una nuova mano. Il giocatore che vince diventa il mazziere. Se entrambi i giocatori non riescono a creare una combinazione e finiscono le carte, la mano termina in parità e il ruolo di mazziere passerà all'altro giocatore.

Dichiarare Koi-Koi

Il giocatore che riesce a creare una combinazione può terminare la mano e ottenere i punti di quella combinazione, oppure può dichiarare “Koi-Koi” e continuare a giocare cercando di creare un'altra combinazione. Attenzione però: se un giocatore dichiara Koi-Koi, ma l'avversario riesce a creare una combinazione prima che si riesca a formare una seconda combinazione, l'avversario vincerà la mano e otterrà il doppio dei punti che gli spettano per la combinazione creata. È possibile dichiarare Koi-Koi solo una volta in ogni mano.

Punteggio

Se in una singola mano si riescono a creare combinazioni per un totale di 7 punti o più, i punti vengono raddoppiati! In questo modo è possibile ottenere punteggi molto elevati!

Mani fortunate

Se all'inizio di una mano vi ritrovate con una qualsiasi di queste combinazioni, vincerete subito quella mano e otterrete 6 punti.

- Quattro di un mese: avete in mano tutte e quattro le carte di un certo mese.
- Coppie di tutti i mesi: avete in mano quattro coppie di carte appartenenti a mesi differenti.

Combinazioni

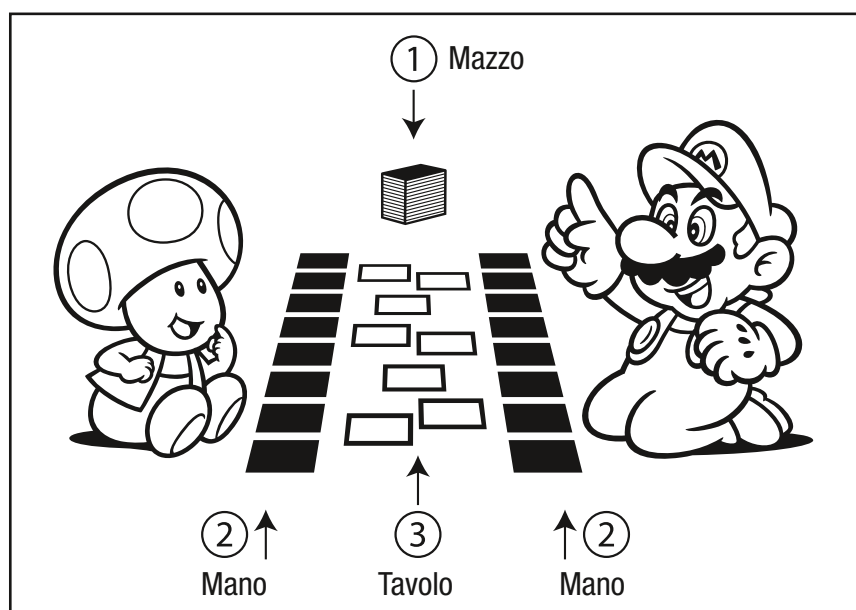
Ottenendo una di queste combinazioni si ottengono punti ed è possibile vincere la mano o dichiarare “Koi-Koi”.

① Cinque luci (10 punti)

Tutte e cinque le carte luminose.

② Quattro luci (8 punti)

Quattro delle carte luminose. Se la combinazione comprende la carta con Mario e il Goomba, si ottengono solo 7 punti.



③ **Tre luci (5 punti)**

Tre carte luminose, eccetto la carta con Mario e il Goomba.

④ **Contemplazione dei fiori (Principessa Peach e la Pianta Piranha) (5 punti)**

⑤ **Contemplazione della luna (Boo e la Pianta Piranha) (5 punti)**

⑥ **Mario tanuki, Mario manekineko e Mario con la cappa (5 punti)**

Ulteriori carte dei semi valgono 1 punto extra ciascuna.

⑦ **Pergamene rosse (5 punti)**

Le tre pergamene rosse con le scritte. Ulteriori carte con una pergamena valgono 1 punto extra ciascuna.

⑧ **Pergamene blu (5 punti)**

Ulteriori carte con una pergamena valgono 1 punto extra ciascuna.

⑨ **Semi (1 punto)**

Cinque carte dei semi. Ulteriori carte dei semi valgono 1 punto extra ciascuna.

⑩ **Pergamene (1 punto)**

Cinque carte con una pergamena. Ulteriori carte con una pergamena valgono 1 punto extra ciascuna.

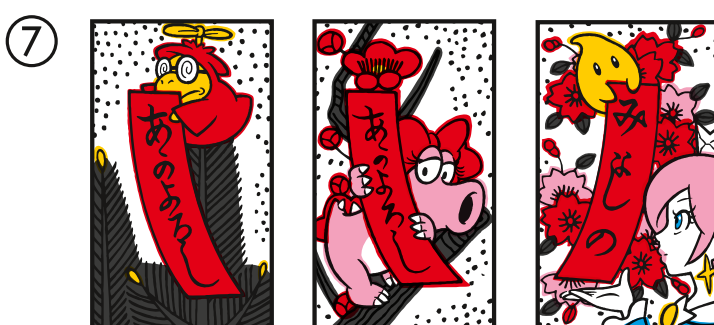
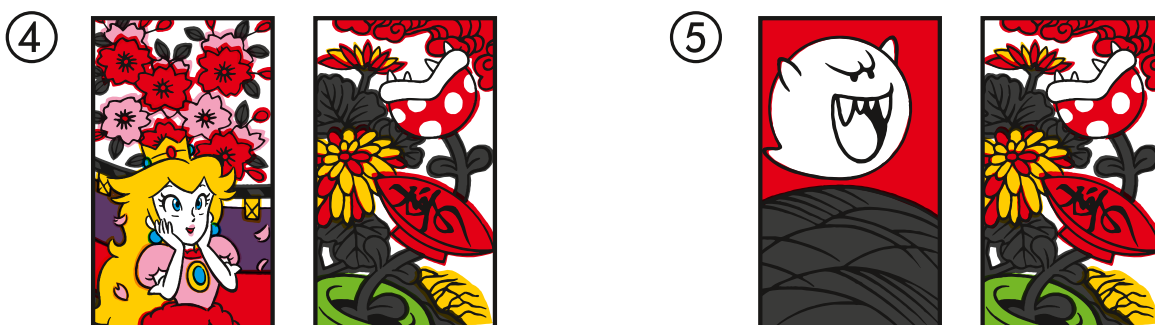
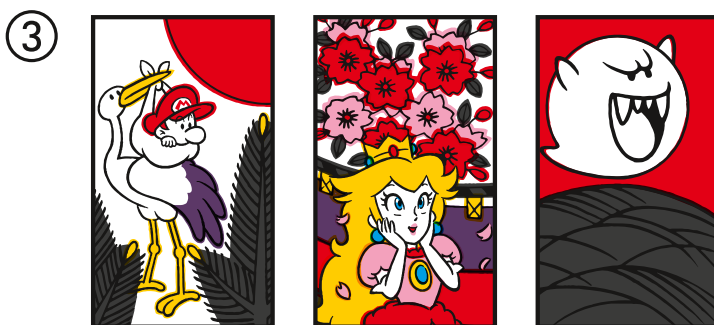
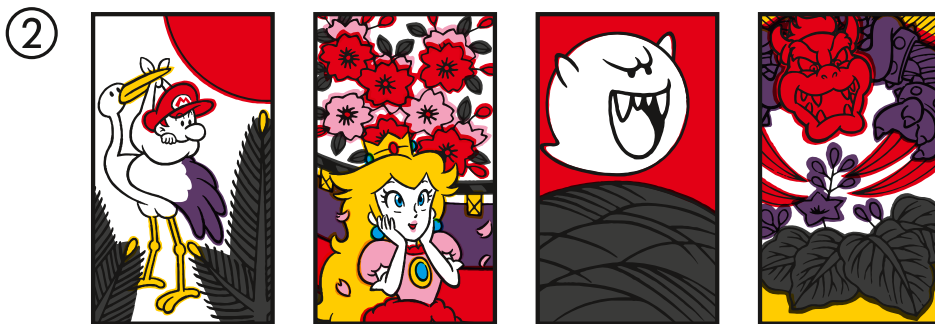
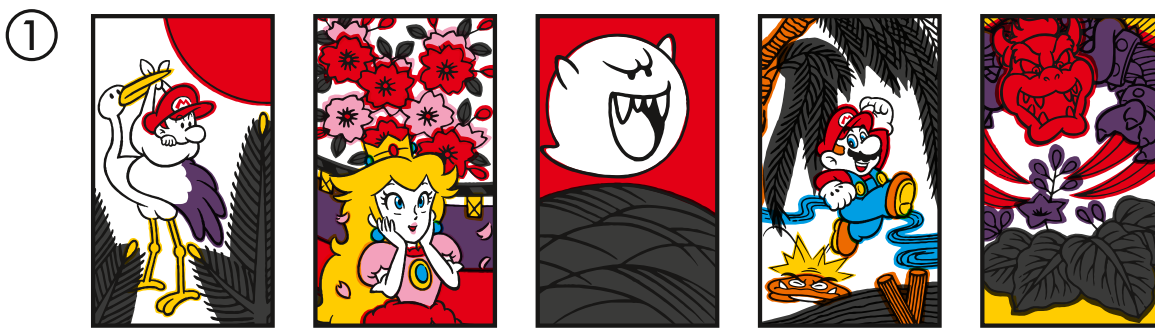
⑪ **Base (1 punto)**

Dieci carte base. Ulteriori carte base valgono 1 punto extra ciascuna.

⑫ **Pergamene rosse e blu (10 punti)**

Le tre pergamene rosse con le scritte e le tre pergamene blu. Ulteriori carte con una pergamena valgono 1 punto extra ciascuna.

Le coppie 4 e 5 non creano necessariamente una combinazione perché la Pianta Piranha può essere usata sia come carta dei semi che come carta base.



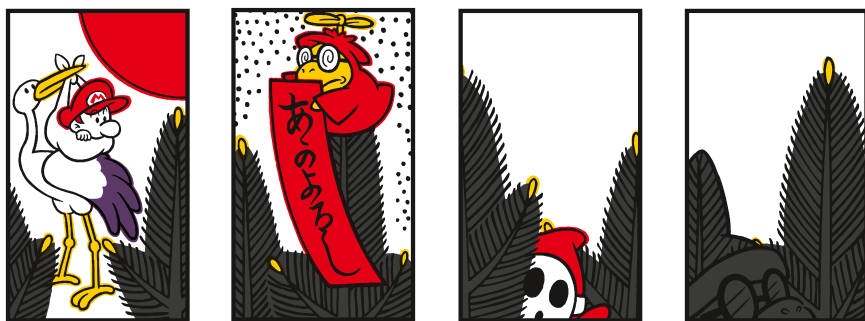


Carte

Le 48 carte sono divise in 12 mesi di 4 carte ciascuno. Su ogni carta appare un fiore o una pianta che sboccia nel mese a cui appartiene, oltre a immagini del mondo di Mario.

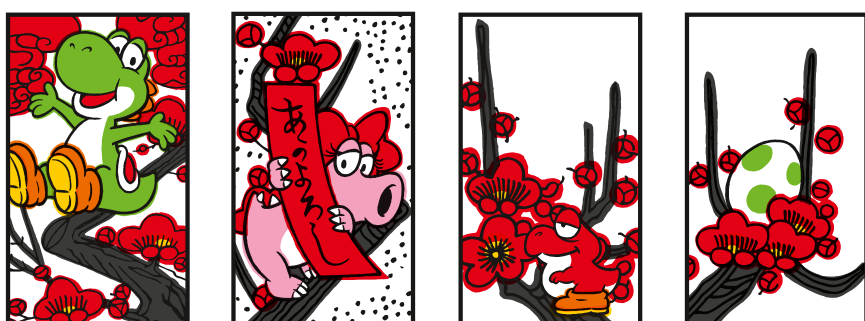
Gennaio – Pino

Baby Mario (luce), pergamena rossa



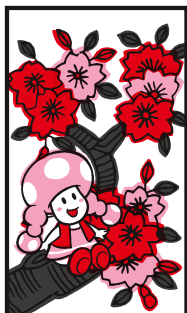
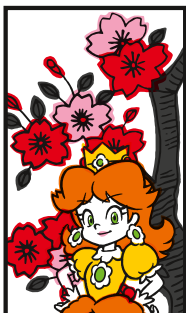
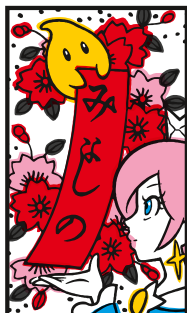
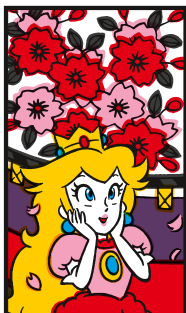
Febbraio – Fiore di susino

Yoshi (seme), pergamena rossa



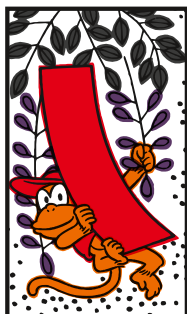
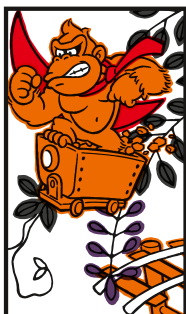
Marzo – Fiore di ciliegio

Principessa Peach (luce), pergamena rossa



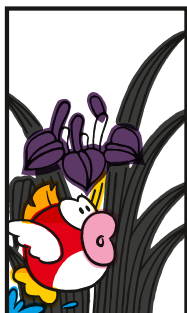
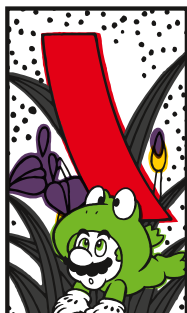
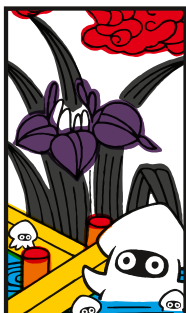
Aprile – Glicine

Donkey Kong (seme), pergamena rossa



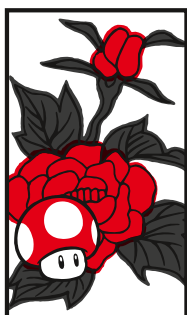
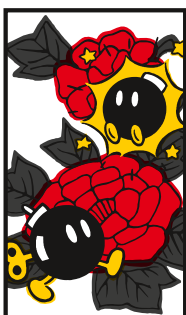
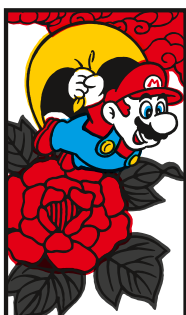
Maggio – Iris

Calamako (seme), pergamena rossa



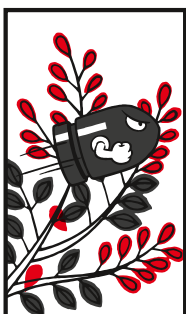
Giugno – Peonia

Mario con la cappa (seme), pergamena blu



Luglio – Lespedeza

Mario tanuki (seme), pergamena rossa



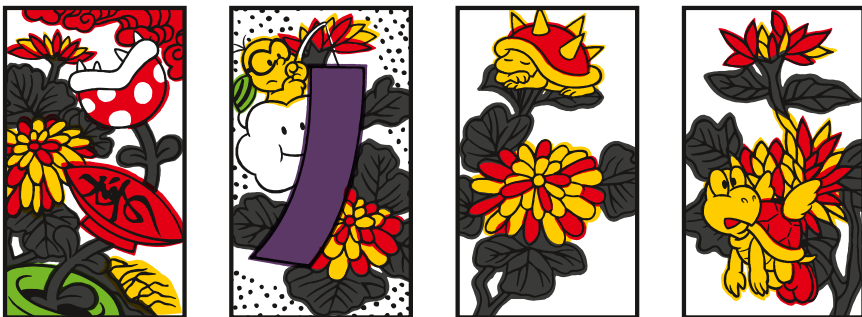
Agosto – Cortaderia

Boo (luce), Luigi (seme)



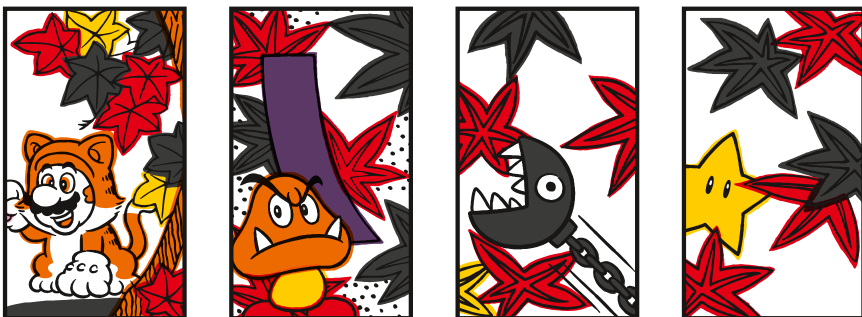
Settembre – Crisantemo

Pianta Piranha (seme), pergamena blu



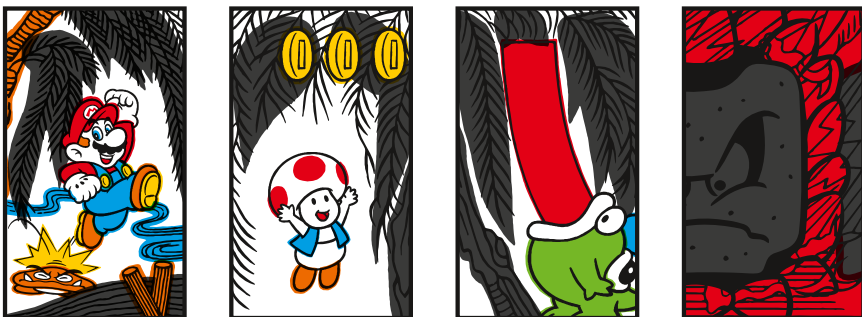
Ottobre – Acero

Mario manekineko (seme), pergamena blu



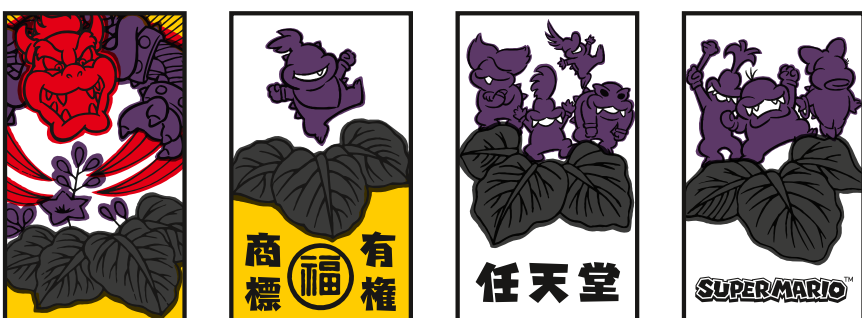
Novembre – Salice

Mario e Goomba (luce), Toad (seme), pergamena rossa



Dicembre – Paulonia

Bowser (luce)



Altre informazioni sulle carte

Carte luminose – È importante ricordare quali sono le carte luminose per creare combinazioni che valgono molti punti! Sono le seguenti (tra parentesi appare il disegno tradizionale delle carte di hanafuda): Baby Mario (gru), Principessa Peach (tenda), Boo (luna), Mario e Goomba (uomo con ombrello e rana) e Bowser (fenice).

Carte dei semi – Le carte dei semi sono: Yoshi (usignolo), Donkey Kong (cucù), Calamako (ponte), Mario con la cappa (farfalle), Mario tanuki (cinghiale), Luigi (oche), Pianta Piranha (tazza), Mario manekineko (cervo) e Toad (rondine).

Pergamene – Ci sono tre pergamene rosse con una scritta e quattro senza. Solo le pergamene rosse con una scritta possono essere usate per formare la combinazione Pergamene rosse. Ci sono tre pergamene blu che possono essere usate per formare una combinazione oppure possono essere unite alla combinazione Pergamene Rosse per creare la combinazione Pergamene rosse e blu.

Carte base – Tradizionalmente, queste sono le carte “che avanzano”. Sono le carte prive di luce, seme o pergamena.

Punti – Altri giochi con le carte di hanafuda assegnano dei punti a ogni tipo di carta. Questi sono: luci – 20 punti, semi – 10 punti, pergamene – 5 punti, base – 1 punto.

Carta speciale – La carta della Pianta Piranha è una carta dei semi, ma può anche essere usata come carta base.

Per età: 6+

