

# MARIO HANAFUDA

# COMO JOGAR

# KOI-KOI

Hanafuda, que significa “cartas floridas”, é um jogo de cartas tradicional do Japão cujas origens remontam ao século XVI. Diz-se que o aspeto moderno do baralho de cartas foi criado em meados do século XVIII. A Nintendo começou originalmente como fabricante de cartas hanafuda em 1889.

## Koi-Koi

Koi-Koi é um jogo para duas pessoas que utiliza o baralho completo de 48 cartas hanafuda. É um jogo que requer uma mente atenta, pensamento estratégico e a tomada de riscos no espírito de uma competição amigável. É verdadeiramente um jogo clássico para treinar a mente.

## Objetivo

O objetivo do Koi-Koi é acumular pontos ao reunir conjuntos de cartas no mais curto espaço de tempo. Ao contrário de outros jogos de cartas, é possível ganhar uma partida assim que um conjunto de cartas for reunido. Um jogo completo consiste em 12 partidas, no qual o jogador com o maior número de pontos acumulados no final das 12 partidas será considerado o vencedor.

## Escolher quem distribui as cartas

As cartas são baralhadas e colocadas de face para baixo. Ambos os jogadores escolhem uma carta. Aquele que tiver obtido a carta do mês mais próximo do início do ano (consultar abaixo a secção “Cartas”) irá distribuir as cartas.

## Como jogar

O jogador que distribui as cartas entrega duas cartas em simultâneo, primeiro ao adversário, em seguida à área de jogo e, por fim, a si próprio, seguindo esta ordem. No final, cada jogador deverá ter oito cartas viradas para baixo e existirem oito cartas viradas para cima na área de jogo. O baralho com as cartas restantes deverá ser colocado virado para baixo ao lado da área de jogo.

Após os jogadores terem consultado as suas cartas, a partida tem início quando o jogador que deu as cartas coloca uma carta da sua mão virada para cima na área de jogo. Se a carta corresponder ao mês de qualquer uma das cartas na área de jogo, o jogador pode ficar com as duas cartas. Se não existirem cartas correspondentes na área de jogo, a carta jogada permanece virada para cima sobre a mesa. O jogador inicial retira uma carta do topo do baralho, coloca-a na área de jogo e, tal como anteriormente, se existir em jogo uma carta do mesmo mês, então as cartas tornam-se um par. Se não for o caso, a carta permanece virada para cima na área de jogo. Em seguida, o jogador inicial recolhe os seus pares de cartas, se tiver obtido algum, terminando a sua vez. O adversário inicia o seu turno, procedendo da mesma forma. Os jogadores continuam a jogar à vez até que um consiga reunir um conjunto de cartas. Assim que o fizer, os pontos desse conjunto são contabilizados. Em seguida, dá-se início a uma nova partida, em que o vencedor da partida anterior distribui as cartas. Se nenhum dos jogadores conseguir reunir um conjunto e não for possível jogar mais cartas, considera-se um empate e o adversário será responsável por distribuir as cartas na próxima partida.

## Anunciar “Koi-Koi”

Após ter reunido um conjunto de cartas, o jogador tem a opção de terminar a partida nesse instante e acumular os pontos desse conjunto ou, se achar que tem possibilidade de reunir outro conjunto, anunciar “Koi-Koi!” e continuar a jogar até o fazer. Atenção! Se o jogador anunciar “Koi-Koi” e o adversário conseguir reunir um conjunto antes que o jogador consiga fazer o seu segundo conjunto, então o adversário irá ganhar a partida e receber o dobro dos pontos com o seu conjunto. Só é possível anunciar “Koi-Koi” uma vez por partida.

## Pontuação

Se um jogador conseguir obter sete ou mais pontos com os seus conjuntos, então os seus pontos totais são duplicados! É assim que se obtêm muitos pontos!

## Mãos de sorte

Se qualquer um destes conjuntos estiver na mão inicial de um jogador, então este vence automaticamente a partida com seis pontos.

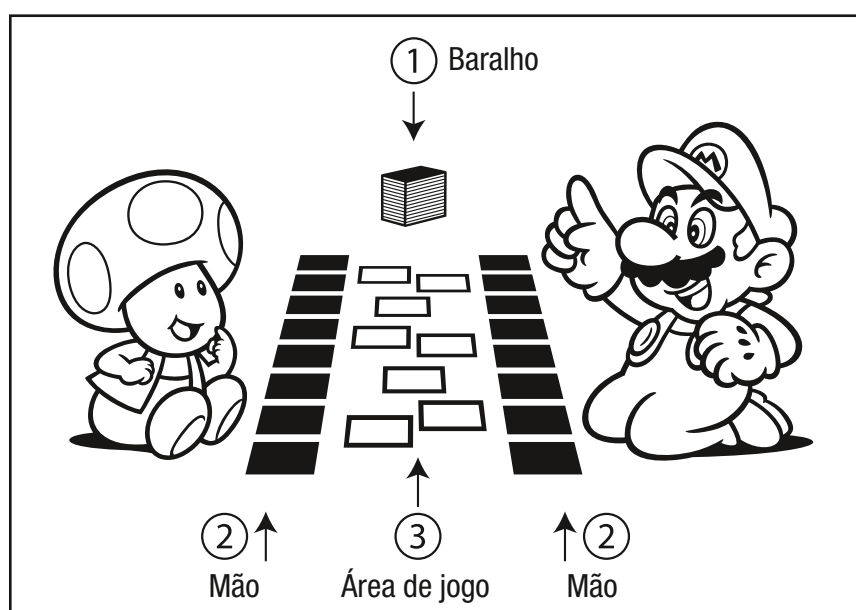
- Quatro do mesmo tipo: Tem na mão o conjunto das quatro cartas de um mês.
- Meses emparelhados: Tem na mão quatro pares de cartas de meses diferentes.

## Conjuntos de cartas

Um destes conjuntos permite obter pontos e a possibilidade de declarar vitória ou anunciar “Koi-Koi!”

### ① Cinco luzes (10 pts)

As cinco cartas de luz.



② Quatro luzes (8 pts)

Quatro cartas de luz, mas se o conjunto tiver a carta "Mario e Goomba", só vale sete pontos.

③ Três luzes (5 pts)

Três cartas de luz, exceto a carta "Mario e Goomba".

④ Vista do desabrochar (Princesa Peach e Planta Piranha) (5 pts)

⑤ Vista da Lua (Bu e Planta Piranha) (5 pts)

⑥ Mario Tanuki, Mario Gato da Sorte e Mario Capa (5 pts)

Cada carta de semente adicional vale um ponto.

⑦ Pergaminhos vermelhos (5 pts)

Os três pergaminhos vermelhos com escritos. Cada carta de pergaminho adicional vale um ponto.

⑧ Pergaminhos azuis (5 pts)

Cada carta de pergaminho adicional vale um ponto.

⑨ Sementes (1 pt)

Cinco cartas de semente. Cada carta de semente adicional vale um ponto.

⑩ Pergaminhos (1 pt)

Cinco cartas de pergaminho. Cada carta de pergaminho adicional vale um ponto.

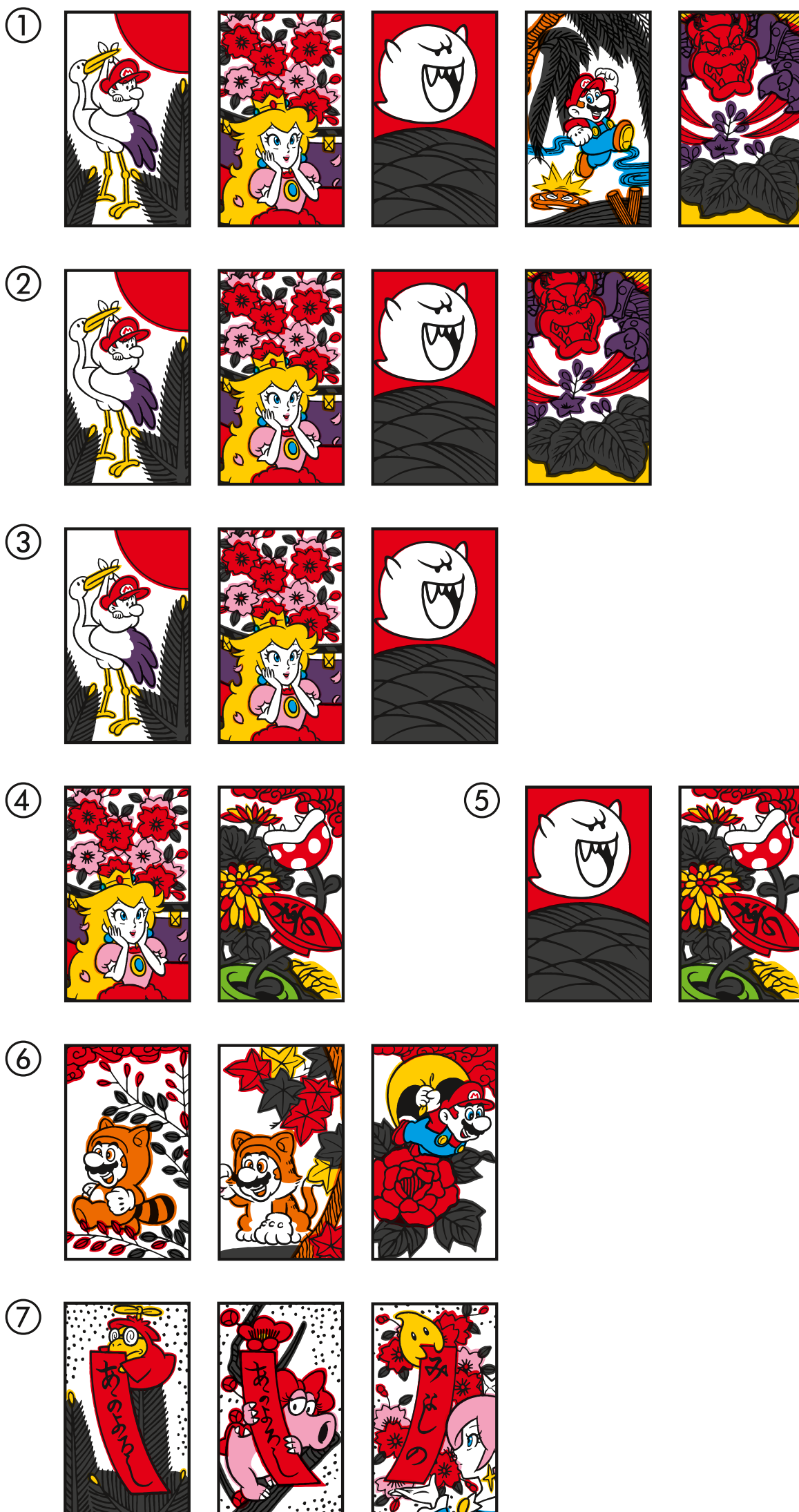
⑪ Básico (1 pt)

Dez cartas básicas. Cada carta básica adicional vale um ponto.

⑫ Pergaminhos vermelhos e azuis (10 pts)

O conjunto dos três pergaminhos vermelhos com escritos e dos três pergaminhos azuis. Cada carta de pergaminho adicional vale um ponto.

Os conjuntos 4 e 5 não têm de ser conjuntos, uma vez que a carta da Planta Piranha pode ser usada como carta de semente ou carta básica.



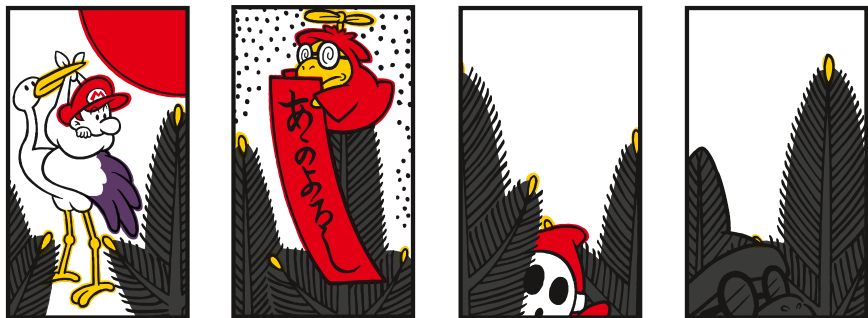


**Cartas**

As 48 cartas estão divididas em 12 naipes de quatro cartas, representando os 12 meses do ano. Cada naipe está decorado com uma flor ou planta que desabrocha nesse mês, juntamente com outras imagens alusivas à série Mario.

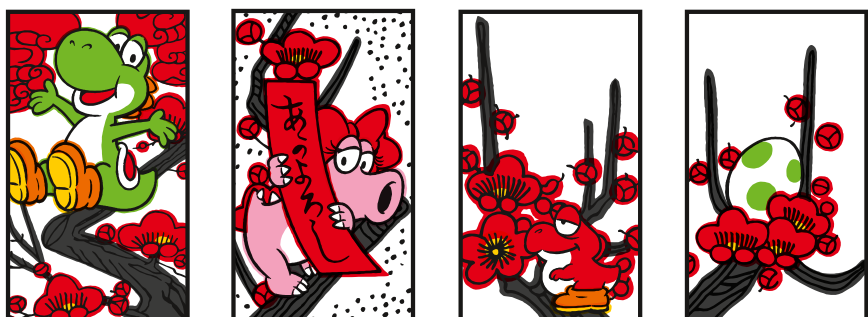
**Janeiro – Pinheiro**

Mario Bebê (luz), pergaminho vermelho



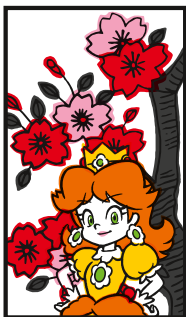
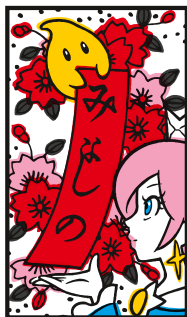
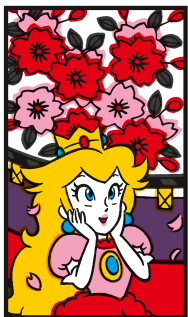
**Fevereiro – Ameixeira**

Yoshi (semente), pergaminho vermelho



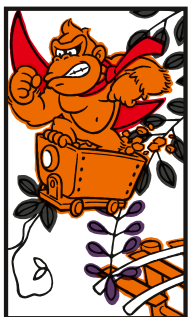
**Março – Cerejeira**

Princesa Peach (luz), pergaminho vermelho



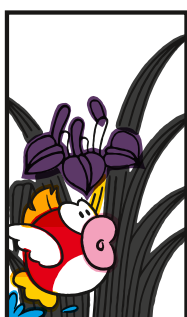
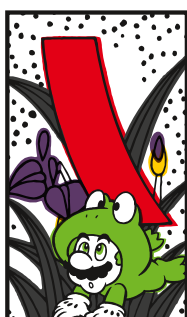
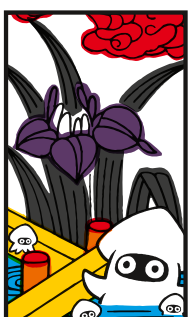
**Abril – Glicínia**

Donkey Kong (semente), pergaminho vermelho



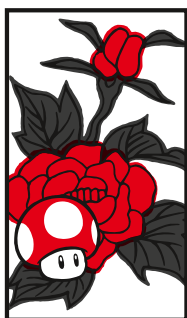
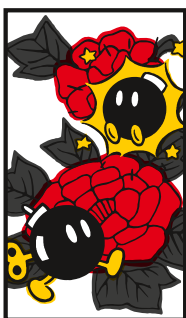
**Maio – Íris**

Blooper (semente), pergaminho vermelho



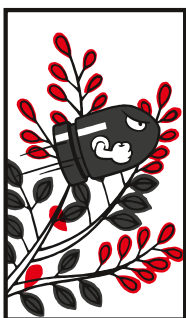
**Junho – Peónia**

Mario Capa (semente), pergaminho azul



**Julho – Lespedeza**

Mario Tanuki (semente), pergaminho vermelho



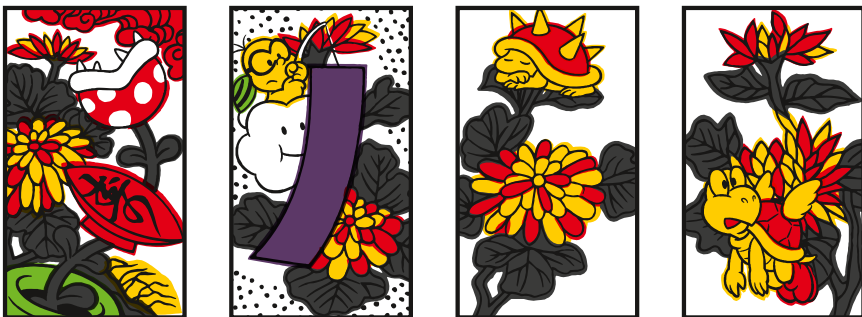
**Agosto – Eulália**

Bu (luz), Luigi (semente)



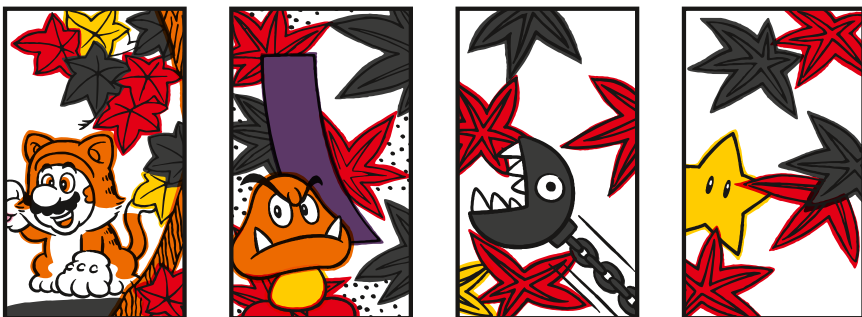
## Setembro – Crisântemo

Planta Piranha (semente), pergaminho azul



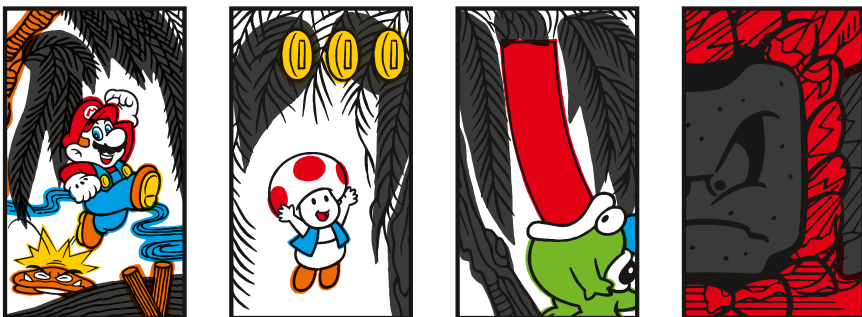
## Outubro – Bordo

Mario Gato da Sorte (semente), pergaminho azul



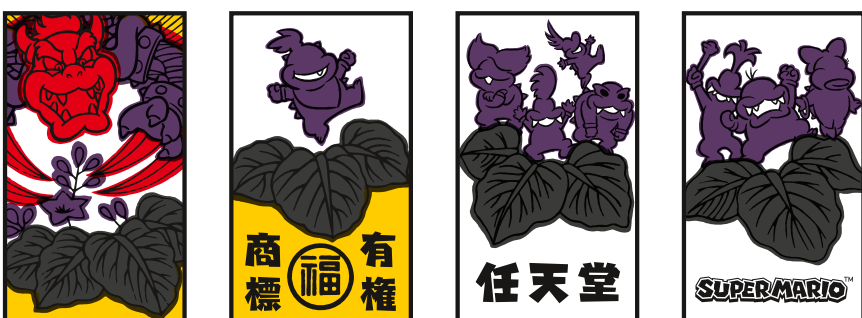
## Novembro – Salgueiro

Mario e Goomba (luz), Toad (semente), pergaminho vermelho



## Dezembro – Paulínia

Bowser (luz)



## Informações sobre as cartas

- Cartas de luz –** Terás de te lembrar quais são as cartas de luz para construíres os conjuntos que permitem obter muitos pontos! As cartas de luz são as seguintes (com os seus desenhos hanafuda tradicionais entre parênteses): Mario Bebê (garça), Princesa Peach (cortina), Bu (lua), Mario e Goomba (homem à chuva com rã) e Bowser (fénix).
- Cartas de semente –** As cartas de semente são: Yoshi (toutinegra), Donkey Kong (cuco), Blooper (ponte), Mario Capa (borboletas), Mario Tanuki (javali), Luigi (gansos), Planta Piranha (taça), Mario Gato da Sorte (veado) e Toad (andorinha).
- Pergaminhos –** Existem três pergaminhos com escritos e quatro sem. Apenas os pergaminhos vermelhos com escritos podem ser usados para concluir o conjunto “Pergaminhos vermelhos”. Existem também três pergaminhos azuis, que podem formar o seu próprio conjunto ou serem combinados com o conjunto “Pergaminhos vermelhos” para formar o conjunto “Pergaminhos vermelhos e azuis”.
- Cartas básicas –** Conhecidas tradicionalmente como as cartas “restantes”. São as cartas que não têm uma luz, uma semente ou um pergaminho.
- Pontos das cartas –** Outros jogos hanafuda utilizam pontos para cada tipo de carta. Para referência, costumam ser: luz – 20 pts, semente – 10 pts, pergaminho – 5 pts, e básica – 1 pt.
- Carta especial –** A carta de semente Planta Piranha também pode ser utilizada como uma carta básica.

A partir dos 6 anos

