# Koi Koi, o Hanafuda

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese
Pubblicato Martedì, 08 Maggio 2012

Mazzo: **carte giapponesi** - Giocatori: **2** -

## Come si gioca a Koi-koi?

Koi koi, talvolta chiamato erroneamente Hanafuda, è un gioco di carte originario del Giappone. Per nulla diffuso in Europa, ricorda in qualche modo la condotta della Scopa. E' molto semplice nelle regole ma mette in difficoltà i principianti a causa delle carte a cui, noi europei, non siamo abituati, e delle molte combinazioni da ricordare. Basta comunque poca pratica perché tutti i dubbi siano dissipati.

Descrivo in questa pagina il funzionamento di base, ricordandosi che esistono numerosissime varianti per quanto riguarda le combinazioni disponibili ed i relativi punteggi.

### Le carte:

Per giocare al Koi-koi è necessario il mazzo di carte Hanafuda. Con un pò di fantasia si può tuttavia praticare anche con un normale mazzo di carte francesi ridotto, togliendo i Due.

### Scopo del gioco:

Lo scopo del Koi-koi è ottenere le carte che permettano di comporre le diverse combinazioni possibili. Vince chi, nel corso delle 12 smazzate di cui è composta una partita, realizza più punti.

### Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*", ogni giocatore pesca una carta, chi ha pescato il mese più basso gioca per primo. Ricordo a tal proposito che le carte Hanafuda rappresentano i mesi dell'anno. Gennaio è il basso, Dicembre è il più alto.

Il cartaio distribuisce 8 carte a testa, poi ripone 8 carte scoperte sul banco. Le restanti carte costituiscono i tallone.

*In figura un esempio di distribuzione. Le otto carte in basso sono la mano del giocatore, le otto carte al centro sono quelle disponibili sul banco, le otto carte coperte in alto rappresentano la mano dell'avversario, sulla sinistra si vede il tallone.*

### Dichiarazioni iniziali:

Se uno dei due giocatori possiede, nella propria dotazione iniziale, una delle seguenti combinazioni, la può dichiarare segnando subito **6 punti** e terminando immediatamente la smazzata.

- Quattro carte dello stesso seme (o mese)
- Quattro coppie di carte dello stesso seme (o mese)

Se entrambi i giocatori hanno una delle dette combinazioni, la mano è considerata nulla, nessuno segna punti e si procede comunque con una nuova smazzata.

### Svolgimento del gioco:

Se nessuno ha *cantato* si può iniziare il gioco. Nella prima smazzata comincia chi NON è di mazzo, dalla seconda in poi chi ha vinto la smazzata precedente è il primo a giocare.

Al proprio turno i giocatori devono calare una carta scelta dalla propria mano.

- Se sul tavolo vi è **una** carta dello stesso seme di quella calata il giocatore le prende entrambe.
- Se sul tavolo ve ne sono **due**, il giocatore prende quella appena calata e una a scelta delle due.
- Se sul tavolo vi sono **tre** carte dello stesso seme, e il giocatore cala la quarta, egli le prende tutte e quattro.
- Se sul tavolo **non** vi sono carte del seme di quella calata, essa rimane sul tavolo.

Dopo aver calato, il giocatore pesca una carta dal tallone e la mette subito sul tavolo, egli può effettuare una presa con la carta appena ribaltata, secondo le dette regole.

Tutte le carte prese vanno tenute scoperte in modo che entrambi i giocatori abbiano sotto controllo la situazione.

Man mano che si effettuano le prese si formano le combinazioni, il che può portare, come si vedrà più avanti alla fine della smazzata.

*In figura un esempio. Il giocatore cala la Fenice, egli può effettuare una presa perchè sul tavolo c'e' una carta dello stesso seme, in questo caso una Paulonia base.*

## Combinazioni:

Con le carte prese si realizzano le combinazioni, in questa pagina ne elenco alcune, tenendo presente che sono soggette a numerose varianti.
Per noi occidentali non c'è una vera e propria logica per riconoscerle, si tratta quindi di impararle a memoria, o di tenersi degli appunti.

Le carte possono partecipare a più combinazioni contemporaneamente, ad esempio il Sakè, ol Cinghiale, l'Airone, etc.

**Carte luminose:**

Sono 5 (a partire da sinistra): La Pioggia, L'Airone, La Luna, La Fenice e La Tenda.

- La combinazione di tutte le carte Luminose fornisce **10 punti**.
- La combinazione di quattro carte luminose fornisce **8 punti**, i punti però sono solo **7** se è presente anche la Pioggia.
- La combinazione di tre carte luminose fornisce **6 punti**.

**Nastri:**

- Le combinazioni di tre nastri neri e quella di tre nastri con testo forniscono **6 punti**.
- La combinazione di almeno cinque nastri qualsiasi fornisce **1 punto**, **+1 punto** aggiuntivo per ogni nastro oltre

al quinto.

**Cinghiale, Farfalla, Cervo:**

- Possedere questa combinazione permette di guadagnare **6 punti**.

**Animali:**

- La combinazione di almeno cinque animali qualsiasi fornisce **1 punto**, **+1 punto** aggiuntivo per ogni animale oltre al quinto.

**Visione della luna e dei fiori:**

Si tratta di combinare la carta del Sakè con la Luna, oppure con la Tenda.

- Queste due combinazioni forniscono **5 punti** ciascuna.

**Carte base:**

- La combinazione di almeno dieci carte base qualsiasi qualsiasi fornisce **1 punto**, **+1 punto** aggiuntivo per ogni carta base oltre la decima.

## Fine della smazza o dichiarazione di Koi-Koi:

Appena uno dei due giocatori, durante la mano, riesce a realizzare una delle dette combinazioni ha due opzioni di gioco.

- Terminare la smazzata e guadagnare subito i punti della combinazione ottenuta.
- Dichiarare Koi-Koi e continuare il gioco.

Il giocatore, dichiarando *Koi* specifica che intende continuare la smazzata al fine di ottenere ancora più punti. Dopo la dichiarazione del *Koi* la smazzata prosegue fino a che uno dei due giocatori riesce ad effettuare un'altra combinazione (o a migliorare quella con cui si è dichiarato *Koi*).

- Se la combinazione è stata fatta da chi ha dichiarato *Koi* egli può decidere di dichiararlo ancora, e andare avanti, oppure di terminare la smazzata. Quando decide smettere egli riceve i punti di tutte le combinazioni che è riuscito a effettuare, l'avversario segna invece **0 punti**.
- Se la combinazione è stata effettuata dall'avversario, la smazzata termina, la sua combinazione ha **valore doppio**, mentre il giocatore che ha dichiarato *Koi* segna **0 punti** per aver sovrastimato la propria mano.

In ogni caso, quando si esaurisce il tallone, la smazzata deve terminare e si segnano i punti ottenuti fino a quel momento, che possono essere 0 per entrambi, oppure i punti delle combinazioni per il dichiarante del *Koi* e 0 per l'avversario.

## Fine della partita:

Dopo aver giocato 12 smazzate, una per ogni mese dell'anno, il giocatore che ha il punteggio più alto vince. L'avversario dovrà invece salvarsi dal disonore facendo *hara-kiri* con una *katana* affilatissima, a limite può offrire la sua tasta al vincitore che dovrà mozzarla con una *nagigata*.

## Riassunto:

- Dichiarazioni iniziali **6 punti**.
- 5 Luminose: **10 punti**
- 4 Luminose senza Pioggia: **8 punti**
- 4 Luminose con Pioggia: **7 punti**
- 3 Nastri neri o con testo: **6 punti**
- 5 Nastri: **1 punto +1** ogni nastro aggiuntivo
- Cinghiale-Cervo-Farfalla: 6 punti
- 5 Animali: **1 punto +1** ogni animale aggiuntivo
- Sake con Luna o Tenda: **5 punti**.
- 10 Carte base: **1 punto +1** ogni carta aggiuntiva
- Se l'avversario dichiara Koi-koi e non vince **punteggio doppio**.
- Download - Scarica la pagina in formato pdf.