Guida al *koi koi*

Antonio Frecentese

Cos'è il "*Koi koi*"?

Il *Koi koi* è un passatempo molto popolare in Giappone. "*Koi*" è la forma imperativa di "venire", quindi il nome significa letteralmente "vieni! vieni!". E' quanto dice un giocatore quando decide di continuare la mano per ottenere altri punti.

Si tratta di un gioco di carte in cui entrano in gioco sia la fortuna che la strategia dei due giocatori, in base alle carte già uscite e a quelle che si hanno in mano. Lo si gioca con carte dette "*hanafuda*", ossia "carte dei fiori", perché vi sono disegnate piante e fiori a indicare i semi. In tutto vi sono 48 carte divise in 12 semi, uno per ogni mese dell'anno:

Gennaio - Abete - *matsu* 松

Febbraio - Pruno in fiore - *ume* 梅

Marzo - Ciliegio in fiore - *sakura* 桜

Aprile - Glicine - *fuji* 藤

Maggio - Iris - *ayame* 菖蒲

Giugno - Peonia - *botan* 牡丹

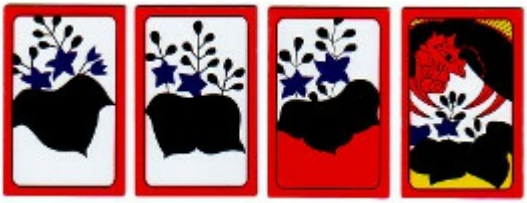
Luglio - Lespedeza - *hagi* 萩

Agosto - Steppa - *susuki* 薄

Settembre - Crisantemo - *kiku* 菊

Ottobre - Acero - *momiji* 紅葉

Novembre - Salice - *yanagi* 柳



Dicembre - Paulonia - *kiri* 桐

Una partita normale “dura” 12 mani, ossia 12 “mesi”. Lo scopo del gioco è ottenere più punti dell’avversario con diverse combinazioni di carte, chiamate **yaku**.

Fasi di gioco

Si sceglie innanzitutto il mazziere, chiamato *oya*. Ognuno dei due contendenti pesca una carta a caso dal mazzo, e chi prende la carta più vicina a Gennaio diventa il primo *oya*. Per i turni successivi, l'*oya* sarà chi ha chiuso la mano precedente. L'*oya* distribuisce poi le carte: 8 coperte per ogni giocatore e altrettante scoperte sul tavolo. Ha poi inizio la mano, e il giocatore che inizia è l'*oya*.

Durante il proprio turno, il giocatore cerca di accoppiare una delle carte che ha in mano con una carta dello stesso mese presente sul tavolo. Se può farlo, le prende entrambe e le pone tra le sue carte acquisite, accanto a sé; in caso contrario, lascia la propria carta sul tavolo assieme alle altre. Il giocatore prende poi la carta in cima al mazzo coperto posto sul tavolo e ancora cerca di accoppiare tale carta con una di quelle sul tavolo: se ci riesce, le prende entrambe, altrimenti lascia la carta sul tavolo.

Già da qui si può intuire come una certa dose di fortuna faccia parte del gioco, non solo per le carte che un giocatore si trova in mano ma anche per via di quella che va a pescare dal mazzo.

Una cosa importante da sapere è che se sul tavolo vi sono due carte dello stesso mese di quella che il giocatore intende usare, il giocatore può prendene solo una, a sua scelta; se invece ve ne sono tre delle stesso mese sul tavolo e il giocatore ha in mano la quarta, le prende tutte quante (perché non vi sarebbero altre possibilità di prenderle, essendo solo 4 le carte di ogni mese).

Terminate queste due fasi di gioco, si vede se il giocatore ha ottenuto uno *yaku*, ovvero una combinazione di carte. Se non ha

ottenuto nulla, il turno passa all'altro giocatore; se invece riesce nel suo intento, può scegliere se chiudere la mano e tenersi i punti ottenuti oppure se dichiarare "*koi koi*" e continuare così la mano per cercare di accaparrarsi altri punti. Se si dichiara "*koi koi*", tuttavia, si è obbligati a fare altri punti prima del termine della mano, e quindi ci si pone in una posizione piuttosto vulnerabile: l'avversario potrebbe ottenere uno *yaku* e decidere di tenersi i punti.

Una mano termina quando un giocatore decide di tenersi i punti ottenuti, sommando i punti di tutti gli *yaku* che ha ottenuto (l'altro giocatore non prende niente), oppure quando entrambi i giocatori finiscono le carte, e in questo caso, dato che nessuno dei due giocatori ha ottenuto degli *yaku*, la mano è vinta da *oya* che ottiene 6 punti.

Gli *yaku*

Ma quali sono le combinazioni di carte possibili?

Innanzitutto bisogna considerare che vi sono carte di diverso tipo. La maggior parte sono carte “normali”, ma vi sono anche 10 carte “nastro”, 9 carte “animali” e 5 carte “potenti”:

- **Gennaio** ha due carte normali, una carta “nastro dei poeti” e una carta potente, la **gru**

Gennaio

- **Febbraio** ha due carte normali, una carta “nastro dei poeti” e una carta “animale”, la **cannaiola sull’albero**

Febbraio

- **Marzo** ha due carte normali, una carta “nastro dei poeti” e una carta potente, la **tenda**

Marzo

- **Aprile** ha due carte normali, una carta “nastro” e una carta “animale”, il **cuculo sull’albero**

Aprile

- **Maggio** ha due carte normali, una carta “nastro” e una carta “animale”, **iris nell’acqua**

Maggio

- **Giugno** ha due carte normali, una carta “nastro viola” e una carta “animale”, le **farfalle**

Giugno

- **Luglio** ha due carte normali, una carta “nastro” e una carta “animale”, il **cinghiale**

Luglio

- **Agosto** ha due carte normali, una carta “animale”, le **oche in volo**, e una carta potente, la **luna piena**

Agosto

- **Settembre** ha due carte normali, una carta “nastro viola” e una carta “animale”, il **sake**

Settembre

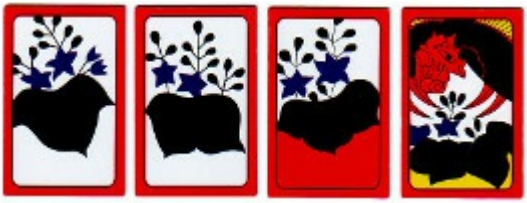
- **Ottobre** ha due carte normali, una carta “nastro viola” e una carta “animale”, il **cerbiatto**

Ottobre

- **Novembre** ha una carta normale, una carta “nastro”, una carta “animale”, la **rondine**, e una carta potente, *Ono no Michikaze* 小野道風 (un famoso maestro di calligrafia), l’“uomo della pioggia”

Novembre

- **Dicembre** ha tre carte normali e una carta potente, la **fenice**



Dicembre

Gli *yaku* si ottengono così:

- *Kasu* カス: 10 carte normali. Vale **1 punto**, con un punto in più per ogni carta normale aggiuntiva. Attenzione: il *sake* vale anche come carta normale e non solo come carta animale, quindi chi ha il *sake* e 9 carte normali ottiene *kasu*
- *Tane* タネ: 5 carte animali qualunque. Vale **1 punto**, con un

punto in più per ogni animale aggiuntivo

- *Tan* タン: 5 nastri qualunque. Vale **1 punto**, con un punto in più per ogni nastro aggiuntivo
- *Tsukimi de ippai* 月見で一杯: luna piena e *sake*. Vale **5 punti**
- *Hanami de ippai* 花見で一杯: tenda con fiori di ciliegio e *sake*. Vale **5 punti**
- *Ino-shika-chō* 猪鹿蝶: i 3 animali del bosco, cioè cinghiale, cerbiatto e farfalle. Vale **5 punti**
- *Akatan* 赤短: i 3 nastri dei poeti, cioè quelli rossi con le scritte all'interno. Vale **6 punti**
- *Aotan* 青短: i 3 nastri viola. Vale **6 punti**
- *Akatan, Aotan no Chōfuku* 赤短・青短の重複: tutti e 3 i nastri dei poeti e tutti e 3 i nastri viola. Vale **15 punti**, e ogni eventuale altro nastro vale un punto in più
- *Sankō* 三光: 3 carte potenti senza *Ono no Michikaze*. Vale **6 punti**
- *Ameshikō* 雨四光: 4 carte potenti incluso *Ono no Michikaze*. Vale **8 punti**
- *Shikō* 四光: 4 carte potenti senza *Ono no Michikaze*. Vale **10 punti**
- *Gokō* 五光: tutte e 5 le carte potenti. Vale **15 punti**

Ci sono poi delle combinazioni di carte speciali:

- *Teshi* 手四: se all'inizio della mano un giocatore si trova con tutte e 4 le carte di uno stesso mese in mano, la mano ha termine e lui prende **6 punti**
- *Kuttsuki* くっつき: se all'inizio della mano un giocatore si trova con 4 coppie di carte in mano, la mano ha termine e lui prende **6 punti**

Varianti

Per questo gioco sono presenti anche diverse varianti, sulle quali è bene accordarsi prima di iniziare a giocare.

In genere le differenze si hanno nel punteggio di alcuni *yaku* (per cui, ad esempio, *Gokō* varrebbe 10 punti, *Shikō* 8 punti, *Ameshikō* 7 punti e *Sankō* 5 punti) o sul modo di gestirle (per cui ad esempio non riconoscere *Akatan, Aotan no Chōfuku* oppure *Tsukimi de ippai* o *Hanami de ippai*). Ancora, secondo alcune varianti un giocatore può dichiarare "*koi koi*" solo una volta per mano, in altre può farlo quanto vuole.