

Hanafuda - Koi-Koi

Âge: 4+ • Joueurs: 2 • Temps: 10-60 min

Présentation des cartes

L' **Hanafuda**, lit. "Jeu des Fleurs", est un jeu de cartes japonais utilisé pour jouer, de la même manière que le format de cartes à jouer occidental standard. Cependant, contrairement aux cartes occidentales, l'*hanafuda* standard se compose de 12 suites de 4 cartes chacune.

Chaque suite, représentant un mois de l'année, a pour thème une plante particulière et a sa propre distribution de valeurs de cartes. Cette structure de valeurs asymétriques est exploitée dans de nombreux jeux, dont les stratégies tournent autour de la capture de *yakus* (combinaisons) spécifiques de cartes entre les différentes valeurs et suites. Les cartes Poke'mon IRL contiennent des pastilles représentant leur mois (le chiffre) ainsi que leur valeur (l'icône).

Valeurs	Lumière	Animaux / Objets	Rubans	Normales
Icônes				

#	Mois	Plante	Lumière	Animaux/ Objets	Rubans	Normales
1	Janvier	Pin				 
2	Février	Abricotier				 
3	Mars	Cerisier				 
4	Avril	Glycine				 

5	Mai	Iris				 
6	Juin	Pivoine				 
7	Juillet	Lespédéza				 
8	Août	Eulalie				 
9	Septembre	Chrysanthème				 
10	Octobre	Érable				 
11	Novembre	Saule				
12	Décembre	Paulownia				  

Nous avons aussi inclus deux “mois” supplémentaires, qui sont utilisés pour jouer à certaines variantes avec plus de combinaisons ou plus de joueurs.

Koi-Koi

Parmi les dizaines et dizaines de jeux hanafuda, le Koi-Koi fait partie des plus populaires. C'est un jeu de pêche pour deux joueurs. Son nom vient d'une mécanique de jeu qui permet aux joueurs de décider de continuer le tour (en disant "koi-koi", lit. "allez!") et de risquer leurs points pour avoir la chance d'améliorer leur score, ou de terminer leur tour (en disant "shōbu", lit. "jeu" ou "match") et conserver les points qu'ils ont actuellement.

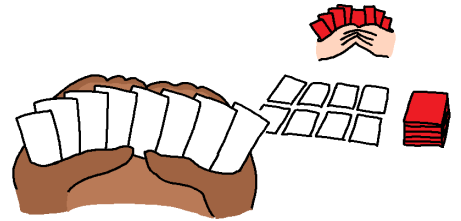
Installation

D'abord, on choisit le donneur, qui mélange le paquet et distribue les cartes. Traditionnellement, tout le monde tire une carte au hasard, et celui qui a tiré une carte du mois le plus proche de Janvier commence - en cas d'égalité, les joueurs concernés retirent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. On doit aussi choisir combien de temps durera le jeu, traditionnellement 12 manches. On peut baisser à 6 voire 3 manches pour des parties rapides.

Distribution des cartes

Huit cartes sont distribuées à chaque joueur et huit autres sont placées face visible sur la table. Traditionnellement, on distribue ainsi :

- 4 à l'adversaire
- 4 à la table
- 4 pour soi
- (répéter)



Vérifications préliminaires

Lors de la distribution sur le terrain, il y a deux cas de figures où l'on déclare maldonne :

- 4 cartes de la même suite
- 4 paires de cartes de suites différentes

Si un de ces cas de figure arrive sur le terrain lors de la distribution, alors toutes les cartes sont remélangées et redistribuées.

Si un des joueurs voit un de ces cas de figure dans sa main de départ - 4 cartes de la même suite ou 4 paires de suites différentes -, alors c'est une "main chanceuse". Le joueur remporte la manche et empoche directement 6 points.

Jouer

À chaque manche, le donneur (celui qui a distribué) est le premier à jouer.

Tour

À votre tour, choisissez une carte de votre main à jouer sur la table.

- Si cette carte correspond à la suite d'une carte sur le terrain de jeu, on la place sur celle-ci, pour indiquer que c'est celle-ci qu'on capturera.
- Si on peut capturer deux cartes du terrain, il faut choisir laquelle on capture avec notre carte.
- Si on peut capturer trois cartes du terrain, on capturera alors ces quatre cartes (en comptant celle qui venait de notre main).
- Si aucune carte ne correspond, alors elle devient une carte du terrain et ne capture aucune carte.

Après avoir joué une carte de sa main et fait une capture si possible, on pioche une carte et on essaye de capturer comme précédemment une carte du champ de jeu.



On ne met pas la carte piochée dans sa main. Il faut forcément capturer ou laisser cette carte sur le terrain si aucune carte n'est capturable.

Enfin, on récupère toutes les cartes capturées et on les place face visible devant soi, ce sera notre score. Il est plus facile de trier les cartes par types et valeurs pour bien voir ce qui a déjà été capturé.

Vérification des combinaisons

À ce stade, il faut évaluer les cartes que l'on a capturées pour voir si l'on a formé un ou plusieurs yakus (combinaison).

- Si ce n'est pas le cas, le jeu se poursuit et c'est au tour de l'adversaire, qui répétera les mêmes étapes décrites ci-dessus.
- Si un yaku a été formé ou amélioré, alors on a le choix de continuer la manche ou non.

Si on veut **continuer la manche**, on dit "koi-koi". C'est un risque calculé qui conduira soit à augmenter son score, soit à perdre ses points accumulés lors de cette manche. Si on déclare "koi-koi", le jeu continue simplement au tour de l'adversaire.

Si on veut **arrêter la manche**, on dit "shōbu". On gagne alors les points accumulés à l'aide des *yakus* que l'on a capturés, en appliquant les éventuels multiplicateurs.

Manche nulle

- Si les deux joueurs n'ont plus de cartes en main et qu'aucun des deux n'a appelé "koi-koi" lors de la manche, alors elle est considérée comme nulle, **aucun des joueurs ne marque de point** et on passe à la suivante. Le donneur restera le même qu'à cette manche.
- Par contre, si les deux joueurs n'ont plus de carte mais qu'il y a eu des annonces "koi-koi" durant la manche, alors **le dernier joueur ayant appelé "koi-koi" remporte ses points**.

Multiplicateurs

Plus de 7 points

Si la valeur combinée de ses yakus capturés est supérieure à 7, le score gagné en appelant "shōbu" sera doublé. Ce multiplicateur doit être appliqué avant le suivant, dans le cas où les deux s'appliquent.

Koi-Koi adverse

Si l'adversaire a appelé "koi-koi" mais que l'on a réussi à déclarer "shōbu" avant lui, le score gagné pour le yaku capturé sera doublé. Dans certains ensembles de règles, si l'on a déclaré "koi-koi" deux fois alors le score est triplé, mais dans la plupart il ne reste que doublé.

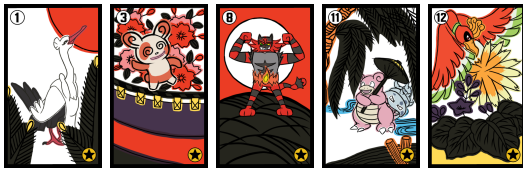
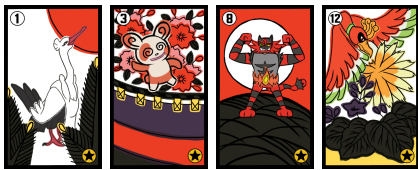
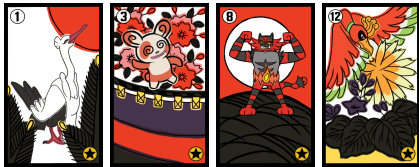
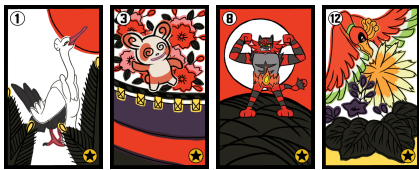
Fin de la partie

Le jeu se termine après un certain nombre de tours (12 ou 6 en général). Le joueur avec le score le plus élevé à la fin de la dernière manche est déclaré vainqueur.

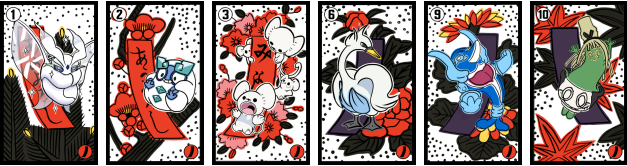
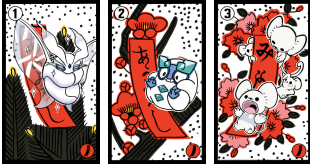
Yakus (combinaisons)

Les *yakus* listés ci-dessous sont classés par groupes. Pour chacun de ces groupes - sauf "Spéciaux" -, **une seule valeur de point est valide pour un ensemble**.

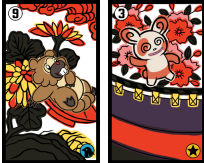
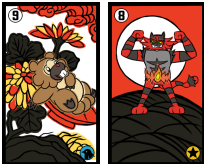
Par exemple, si vous avez les cinq cartes Lumière, vous obtenez les points pour le *yaku* "Cinq Lumières". Vous n'obtenez **pas** les points pour les *yakus* "Trois Lumières", ni "Quatre Lumières", ni "Quatre Lumières avec Pluie". Cela vaut pour chaque groupe. On reçoit les points les plus élevés qui nous sont accordés en fonction des cartes capturées.

Points	Nom du Yaku	Description
Yakus des cartes Lumière		
10	Cinq Lumières	
8	Quatre Lumières	
7	Quatre Lumières avec Pluie	 et trois parmi: 
5	Trois Lumières (<i>Sans Pluie</i>)	Trois parmi: 
Yakus des cartes Animal/Objet		
5	Sanglier, Cerf et Papillon	 +1 point par carte Animal/Objet supplémentaire.
1	Animaux	Cinq cartes Animal/Objet, peu importe lesquelles. +1 point additionnel par carte Animal/Objet supplémentaire.

Yakus des cartes Ruban

10	Rubans Bleus et Avec Poésie	 +1 point par carte Ruban supplémentaire.
5	Rubans avec Poésie	 +1 point par carte Ruban supplémentaire.
5	Rubans Bleus	 +1 point par carte Ruban supplémentaire.
1	Rubans	Cinq cartes Ruban, peu importe lesquelles. +1 point par carte Ruban supplémentaire.

Yakus Spéciaux

5	Contemplation des Fleurs	
5	Contemplation de la Lune	
4	Cartes du Mois	Les 4 cartes appartenant au mois de la manche en cours. Valable si on joue en 12 manches.
1	Normales	Dix cartes Normales, peu importe lesquelles. Coupe de Saké comprise. +1 point par carte Normale supplémentaire.

Crédits

Artistes:

Valentin Favre

Steve Waldvogel

Référent Hanafuda:

Steve Annen

Remerciements spéciaux:

Chaque membre de Poke'mon IRL.

Les amis du site et Discord Fudawiki.