

Hanafuda - Sakura

Âge: 7+ • Joueurs: 2-7 • Temps: 30-60 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.

Sakura

Sakura est un jeu populaire de hanafuda à Hawaï pour deux à sept joueurs (bien qu'on dit qu'il est préférable entre 2 et 4). Il est également connu sous les noms Higo-Bana, Koi-Koi Hawaïen ou même juste Hanafuda. Il utilise un système de points unique, les familles Rubans et Animaux/Objets échangent leurs points respectifs habituels. Il comporte également des règles Hihi uniques et utilise la carte Foudre comme joker.

Installation

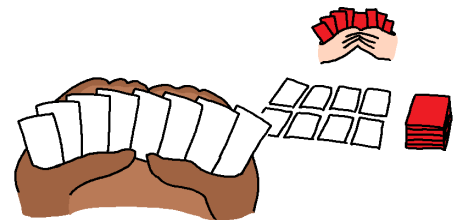
Tout d'abord, on commence par déterminer le nombre de joueurs et comment se forment les équipes. Pour une partie à 2, 3, 5 ou 7 joueurs, chacun joue pour soi. Pour une partie à 4 joueurs, chaque équipe sera constituée par 2 joueurs. Pour une partie à 6 joueurs, les équipes seront constituées de 2 ou 3 joueurs, au choix. S'il y a 2 joueurs par équipe, les coéquipiers devraient se tenir l'un à l'opposé de l'autre. S'il y a 3 joueurs par équipe, les joueurs de chaque équipe devraient être assis alternativement autour de la table.

On doit aussi choisir combien de temps durera le jeu (6 ou 12 manches en général, ou alors si un certain score a été atteint par l'un des joueurs). On peut aussi déterminer des règles "maison" afin de garder le jeu juste et agréable.

Ensuite, on choisit le donneur, qui mélange le paquet et distribue les cartes. N'importe quelle méthode peut être utilisée. 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.

Distribution des cartes

Une fois les cartes mélangées, le donneur distribue les cartes à chaque joueur face cachée ainsi que les cartes sur le terrain face découverte selon le tableau suivant:



Nombre de joueurs	Cartes à chaque joueur	Cartes sur le terrain
2	8	8
3	7	6
4	5	8
5	4	8
6	3	12
7	3	6

Si quatre cartes de la même suite sont distribuées sur le terrain, le donneur les capture automatiquement.

Jouer

À chaque manche, le donneur (celui qui a distribué) est le premier à jouer. Le jeu se joue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

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 champ 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 champ, il faut choisir laquelle on capture avec notre carte.
- Si on peut capturer **trois** cartes du champ, 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 champ 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.

Foudre (Joker)

Au Sakura, la carte  Foudre peut être utilisée comme un joker. Quand elle est jouée d'une main, elle peut capturer n'importe quelle carte du terrain. Par contre, quand elle est sur le terrain, elle ne peut être capturée que par une carte de la même suite ( Saule).

Une fois capturée, garder la carte  Foudre avec la carte qu'elle a capturée. À la fin de la manche, si des cartes de la même suite que la carte capturée par la Foudre sont sur le terrain, elles sont automatiquement capturées par le possesseur de la carte Foudre.

La carte  Foudre ne peut pas capturer une carte qui compléterait un Hiki d'un autre joueur - voir plus bas. Dans ce cas, le propriétaire du Hiki l'annonce lorsque l'utilisateur de la Foudre tente de capturer une carte du Hiki. Ensuite, l'utilisateur devrait cibler une autre carte du terrain pour la capture ou laisser simplement la Foudre sur le terrain.



Hiki (Quatre de la même suite)

Si un joueur a la possibilité de capturer quatre cartes de la même suite, que ce soit dans sa main ou sur le terrain (de n'importe quelle façon), c'est ce qu'on appelle un Hiki. Lors de son tour, le joueur doit déclarer "Hiki" et capturer la suite entière en un coup.

Un joueur n'est pas obligé de déclarer un Hiki, sauf dans le cas où un joueur tente de capturer une carte du Hiki à l'aide de la carte Foudre - ce qui obligerait au joueur de la carte Foudre à choisir une autre carte.

Fin de la manche et de la partie

La manche en cours s'arrête lorsque chaque joueur n'a plus de carte dans sa main. Les joueurs (ou l'équipe) marquent les points des cartes capturées, puis soustraient 50 points du total pour chaque Yaku formé par les adversaires ou l'équipe adverse.

Si on a fait le nombre de manches décidé à l'origine ou l'un des joueurs (ou équipe) atteint le score fixé au départ, le joueur avec le score le plus élevé sera déclaré vainqueur de la partie.

Valeur des cartes

Au Sakura, la carte  Homme au Parapluie est traitée comme une carte Animal/Objet plutôt que comme une Lumière. Notez aussi que la carte  Paulownia Jaune a une valeur de Ruban. Notez que la valeur des cartes Animaux/Objets et Rubans est inversée par rapport au standard.

La colonne “Nombre” correspond au nombre de cartes de cette valeur dans le paquet.

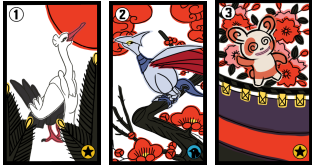
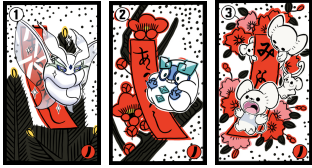
Valeur	Famille	Nombre	Cartes
20	Lumières	4	   
10	Rubans	11	         
5	Animaux ou objets	10	         
0	Normales	19	Toutes les normales sauf la  Paulownia jaune

Cela signifie que le total des points fait avec les cartes à partager entre les deux joueurs est de **240**. Pour calculer le score d'un joueur pour une manche donnée, on somme les points de toutes les cartes capturées et on soustrait par les *yakus* des autres joueurs.

Yakus (combinaisons)

Il y a 8 yakus au Sakura, des sortes de contrats optionnels, chacun constitué de 3 cartes. Chaque yaku capturé fait soustraire 50 points au score de l'adversaire.

Dans ce jeu, les yakus sont appelés par chacune des 8 syllabes du poème Iroha. Dans la brochure des règles de Paradise Factors, ils sont simplement numérotés de 1 à 8, dans le même ordre.

Numéro	Nom	Description	Points
1	I - い		-50
2	Ro - ゾ		-50
3	Ha - は		-50
4	Ni - に		-50
5	Ho - ほ		-50
6	He - へ		-50

7	To - と		-50
8	Chi - ち		-50



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.