

# HANAFUDA

KOÏ-KOÏ

三雨四五

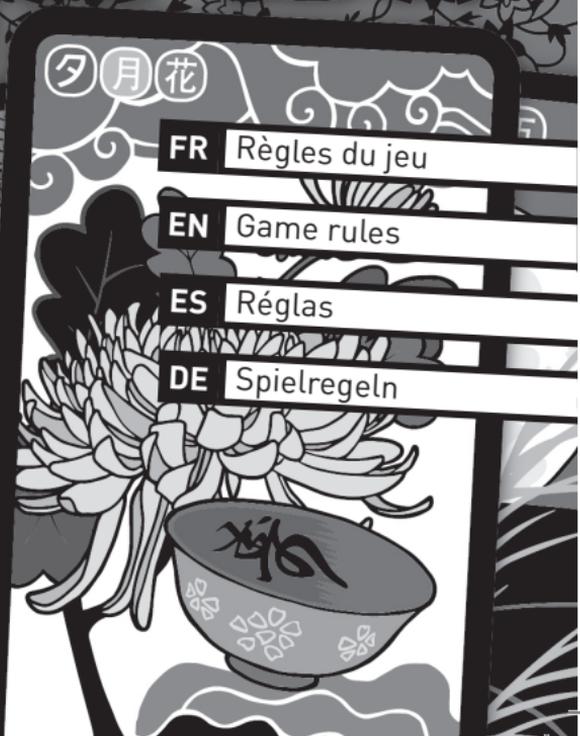
夕月花

FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Reglas

DE Spielregeln



2

**Joueur 1**



**Joueur 2**



*Jeu de cartes traditionnel et populaire japonais, baptisé « Jeu des fleurs », s'inspirant symboliquement des 4 merveilles de la nature, associées à chaque mois de l'année : fleur, animal légendaire, carte de la saison, rubans de vœux traditionnels au Japon.*

.....

## Règle du jeu

L'**Hanafuda Koï Koï** peut se jouer à partir de 6 ans, si l'enfant est accompagné d'un adulte pour l'apprentissage du jeu.

## But du jeu

Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées *Yaku*. Lorsqu'un *Yaku* est réalisé, le joueur peut choisir de stopper la manche et gagner les points correspondants, ou dire *Koï Koï* pour poursuivre la manche et tenter de gagner plus de points, au risque de perdre si son adversaire réalise un *Yaku* avant lui.

## Préparatif

Mélanger les cartes. Jouer la partie face à face, en 6 ou 12 manches (1 manche pour 1 mois de l'année), dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de débiter le jeu, choisir l'*Oya* (le Parent), le premier donneur du jeu. Pour ce faire, chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui a tiré la carte la plus proche du mois de janvier devient l'*Oya*. En cas d'égalité, retirer une carte.

La distribution des cartes s'effectue en 2 temps. L'*Oya* distribue 4 cartes faces cachées à chaque joueur, puis en pose 4, côte à côte, faces visibles au centre de la table. Il renouvelle cette action une fois. Chaque joueur doit avoir 8 cartes en main. Les 8 cartes situées au centre de la table forment le *Ba* (Rivière). La pioche est constituée avec les cartes restantes (**Cf. Page 2**).

## FR 4 • Règles du jeu

Avant que chaque joueur ne regarde ses cartes, le joueur adverse peut demander à l'Oya de prendre son jeu sans que ce dernier ne puisse refuser. Les deux joueurs échantent alors leurs cartes.

### Chaque joueur examine ses cartes

- 1 - Si un joueur possède 4 cartes du même mois *Teshi* ou 4 paires de cartes *Kuttsuki* (1 paire correspond à 2 cartes du même mois), il gagne automatiquement la manche et 6 points, sans que celle-ci ne soit jouée. Le joueur devient l'Oya et redistribue les cartes,
- 2 - Si 4 cartes du même mois *Teshi* ou 4 paires de cartes *Kuttsuki* sont dans le *Ba*, la manche est annulée. L'Oya redistribue les cartes.

L'Oya débute la manche.

Pour les manches suivantes, le gagnant devient l'Oya.

### Déroulement

Chaque joueur doit assembler des combinaisons de cartes, appelées *Yaku*, plus rapidement que son adversaire. Chaque combinaison rapporte des points au joueur (cf. carte aide de jeu et description).

### Chaque joueur effectue, à tour de rôle, les 2 actions suivantes :

#### 1 - Capturer une carte du *Ba* :

Le joueur sélectionne une carte de sa main pour l'assembler par paire, avec une carte du *Ba* correspondante au même mois. Il réalise une capture en superposant sa carte et celle du *Ba* (Cf. Page 23/a) puis, place les 2 cartes, faces visibles, devant lui, en les classant selon les combinaisons *Yaku* envisagées (Cf. Page 23/b). Si aucune carte du *Ba* ne correspond à un mois qu'il a dans sa main, le joueur choisit l'une de ses cartes et la pose dans le *Ba*, face visible.

A tout moment, chaque joueur doit pouvoir avoir connaissance des *Yaku* en préparation chez son adversaire, afin d'adapter sa stratégie de jeu.

## 2 - Piocher une carte :

Dans tous les cas de figure, après avoir réalisé cette première action, le joueur tire une carte dans la pioche. Si elle correspond à une carte présente dans le *Ba*, il capture la paire de cartes et la pose devant lui face visible (idem que ci-dessus). Si elle ne correspond à aucune carte, le joueur la pose dans le *Ba* et c'est au tour de l'autre joueur de jouer.

### Dans les 2 cas :

Lorsque 2 cartes du même mois sont dans le *Ba*, le joueur choisit la carte la plus avantageuse à capturer pour tenter de réaliser une combinaison *Yaku*.

Lorsque 3 cartes du même mois sont dans le *Ba*, et qu'un joueur possède ou pioche la 4<sup>e</sup> carte, il peut capturer les 4 cartes d'un seul coup (on applique la règle *Hiki*, la règle du mois). Le joueur détenant un *Hiki* n'est pas obligé de le déclarer, sauf si un autre joueur tente de capturer l'une des cartes avec le *Gaji* (**Cf. utilisation du Gaji**).

### Les combinaisons *Yaku* (bonus)

Chaque carte possède une ou plusieurs pastilles de couleurs différentes (agrémentées chacune d'un symbole) afin d'aider chaque joueur à composer ses *Yaku*. Il y a 12 *Yaku* possibles dans le jeu, donc 12 pastilles de couleurs différentes. Chaque *Yaku* possède un nombre précis de points et de cartes. Certains *Yaku* donnent également des points additionnels s'ils sont complétés avec des cartes supplémentaires. Chaque carte supplémentaire ajoutée à un précédent *Yaku* donne lieu à un nouveau *Yaku*.

## FR 6 • Règles du jeu

### Règles optionnelles

#### La Triade

Si un joueur effectue les *Yaku les Trois Tanzaku Bleus* et les *Trois Tanzaku Rouges*, il gagne 3 points supplémentaires.

#### La carte *Gaji* (carte foudre)

Cette carte est présente dans le mois de novembre.

- 1 - Si le *Gaji* est dans le *Ba* : un joueur peut la capturer avec une carte du même mois.
- 2 - Si le *Gaji* est dans la main d'un joueur : la carte peut être utilisée comme joker pour capturer n'importe quelle carte du *Ba*. Dans ce cas, conservez le *Gaji* jumelé avec la carte capturée, car toutes les cartes (du même mois que celle qui a été capturée) restantes dans le *Ba* à la fin du jeu seront remises au joueur détenteur de cette carte. Le *Gaji* ne peut pas être utilisé comme joker si une carte du mois de novembre a déjà été jouée par un autre joueur.



#### Fin de manche

La manche se termine lorsqu'un joueur réalise un *Yaku* (bonus).

Il décide alors de poursuivre la manche en annonçant *Koï Koï* ou de l'arrêter en annonçant *Game*.

Si le joueur décide de poursuivre la manche et qu'il fait un second *Yaku*, son score de base sera doublé.

S'il relance une deuxième fois et fait un troisième *Yaku*, son score final sera triplé et ainsi de suite.

Toutefois, si son adversaire remporte un *Yaku* avant lui, le score du premier joueur est annulé et ce sont les points du second joueur qui sont doublés car il a réalisé un contre.

Lorsqu'un joueur remporte un ou plusieurs *Yaku* totalisant 7 points ou plus, son score est doublé.

Seul le premier des 2 joueurs qui arrête le tour gagne des points.

Si les joueurs n'ont plus de cartes à jouer et qu'aucun *Yaku* n'a été fait depuis la dernière relance, la manche s'achève et il y a match nul. Aucun point n'est marqué (les *Yaku* constitués sont perdus), l'*Oya* reste le même. Pour que les points soient comptabilisés, il faut obligatoirement finir la manche sur un *Yaku*.

Lorsqu'un joueur déclare la manche finie après avoir posé son *Yaku*, on comptabilise les points. Toutes les combinaisons *Yaku* peuvent s'additionner entre elles. Le gagnant devient l'*Oya*, qui redistribue les cartes. Une nouvelle manche commence.

### **Fin de partie**

Lorsque toutes les manches sont terminées, le total de chaque joueur est comptabilisé. Le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.