

# HANAFUDA

## - Koi Koi -

Adaptation des règles de Tom SLOPER

### UN PETIT HISTORIQUE

Notre petite histoire débute en 1889 à Kyoto avec l'arrière grand-père de l'ancien PDG de **Nintendo**, Monsieur **Fusajira Yamauchi**. Cet artisan lança sa propre société de production et de distribution des célèbres cartes à jouer japonaises **Hanafuda**. Cette petite entreprise fut baptisée **Nintendo Koppai**, la traduction la plus communément admise est : Laissons les dieux en décider. **Fusajira** n'est pas le créateur du jeu Hanafuda puisqu'il existait bien avant sa naissance, il a seulement permis de le rendre encore plus populaire.

Selon la légende, le succès de ce jeu est principalement dû à la mafia japonaise. Ses règles sont ainsi faites pour laisser une part belle au hasard et conduire à de nombreux retournements de situation. Ces qualités sont utilisées pour en faire un jeu d'argent riche en sensations fortes mais aussi des plus illégales. Les Yakuza contrôlant le milieu préfèrent utiliser des jeux neufs avant chaque partie pour éviter toutes tricheries. Il est évident que cela provoque une montée des ventes et il arrive même que **Nintendo** ait du mal à satisfaire la demande. L'ampleur est telle que les magasins de Kyoto et Osaka ne suffisent plus à contenter tout le monde et que Monsieur **Fusajira Yamauchi** décide d'ouvrir d'autres boutiques dans le Japon.

Fort de son succès, notre illustre artisan en profite pour diversifier et agrandir son affaire en se lançant en 1902 dans la fabrication de cartes occidentales. Au départ la production était principalement destinée à l'exportation mais les cartes remportent autant de succès à l'étranger qu'au Japon. L'expansion de l'entreprise se fait grâce à une association en 1907 avec la société **Tobacco & Salt Public Corporation** et permet ainsi à **Nintendo** de consolider et d'accroître son réseau de distribution. Pour écraser la concurrence (si elle existe), la compagnie signe un accord avec les buralistes du pays pour que ceux-ci puissent vendre les cartes **Nintendo**. L'accord porte ses fruits car **Nintendo** devient le premier producteur de cartes à jouer du pays.

Extraits d'un texte de **Kékidi** du site [emunova.net](http://emunova.net)

### NOMBRE DE JOUEURS

L'hanafuda (Ne prononcez qu'à peine, voire pas du tout ! - le « u » !) est donc un jeu de carte japonais. Comme souvent en Asie, il existe, comme souvent en Asie, de nombreuses variantes à partir d'un même jeu. Nous vous proposons ici de découvrir une version de l'hanafuda qui se joue à 2, appelé "**Koi Koi**".

### RESUME D'UNE PARTIE



*Les deux joueurs qui se font face ont chacun 8 cartes dans leur main. Au centre de la table sont disposés, en plus de la pioche, 8 cartes (au départ) face visible. A chaque tour, un joueur pose une carte sur la table : s'il peut faire une combinaison en l'associant avec une ou des carte(s) déjà exposée(s) – des cartes de la même famille -, il prend alors les cartes concernées pour les mettre dans son camp. Sinon, il pose sa carte avec celles du centre. Puis, il tire une carte de la pioche et applique le principe décrit ci-dessus. La partie peut se finir de différentes façons (quand il n'y a plus de cartes ou quand un joueur le décide (voir plus loin) et seul le gagnant marque des points (tandis que le perdant lui en perd). En général, une partie se joue en 12 Tours de jeu.*

**LES CARTES** : Les cartes de l'hanafuda sont décorées par des scènes évoquant la nature : des arbres, des fleurs, des animaux... Au nombre de 48, elles sont réparties en 12 familles de 4 cartes chacune, 12 familles qui correspondent en fait aux 12 mois de l'année.

*Dans les jeux japonais, on trouve aussi une carte "blanche" : Cette carte n'est pas utilisée, elle sert uniquement de carte de rechange au cas où...*

Les cartes ont une valeur qui peut être de 1, 5, 10 ou 20 points. La valeur d'une carte n'est pas directement écrit sur la carte : C'est son dessin qui en indique la valeur :

► Une carte presque vide (sans animal, ni végétal) vaut 1 point : C'est un **KASU** et il y en a 24 dans le jeu.

► Une carte avec un ruban, une bande de papier rouge ou bleue (**TANZAKU**) vaut 5 points : Il y en a 10.



► Une carte avec le dessin complet d'un animal ou d'un végétal vaut 10 ou 20 points. Il y a 5 cartes à 20 points et 14 cartes à 10 points : Le plus simple pour différencier ces cartes est d'apprendre les quelques cinq cartes à 20 points en premier! ;o)



Cartes à 20 points : la Grue, le Rideau, la Lune, le Bronze et le Phénix.



Cartes à 10 points.

## NOM DES CARTES

**Janvier** : *Matsu*. (représenté par un pin et une grue).  20, 5, 1 et 1 point.

**Février** : *Ume*. (un prunier et un rossignol).  10, 5, 1 et 1 point.

**Mars** : *Sakura*. (un cerisier et un rideau).  20, 5, 1 et 1 point.

**Avril** : *Fuji* (de la glycine et l'oiseau devant la lune) ou *Kuromame* (un végétal noir).  10, 5, 1 et 1 point.

**Mai** : *Ayame* (une iris avec un pont) ou *Kusa* (de l'herbe).  10, 5, 1 et 1 point.

**Juin** : *Botan* (du pivoine avec un papillon).  10, 5, 1 et 1 point.

**Juillet** : *Hagi* (du trèfle avec un sanglier) ou *Akamame* (un végétal rouge).  10, 5, 1 et 1 point.

**Août** : *Susuki* (un eulalia et des oies) ou *Bôzu* (une tête chauve).  20, 10, 1 et 1 point.

**Septembre** : *Kiku* (un chrysanthème avec le saké).  10, 5, 1 et 1 point.

**Octobre** : *Momiji* (un érable avec un daim) ou *Shika* (un cerf).  10, 5, 1 et 1 point.

**Novembre** : *Yanagi* (un saule avec un bonze et une hirondelle) ou *Ame* (la pluie).  20, 10, 5 et 1 point.

**Décembre** : *Kiri* (un paulownia\* avec le Phénix).  20, 1, 1 et 1 point.

*Le paulownia est un gros arbre ressemblant à un marronnier avec de belles fleurs violettes.*

## DISTRIBUTION

Celui qui distribue, l'**OYA**, est désigné par le tirage au sort d'une carte du jeu : Celui qui tire le mois le plus faible (janvier, février...) devient l'Oya. En cas d'égalité (le même mois pour les deux joueurs), c'est celui qui a la valeur la plus forte qui devient l'Oya.

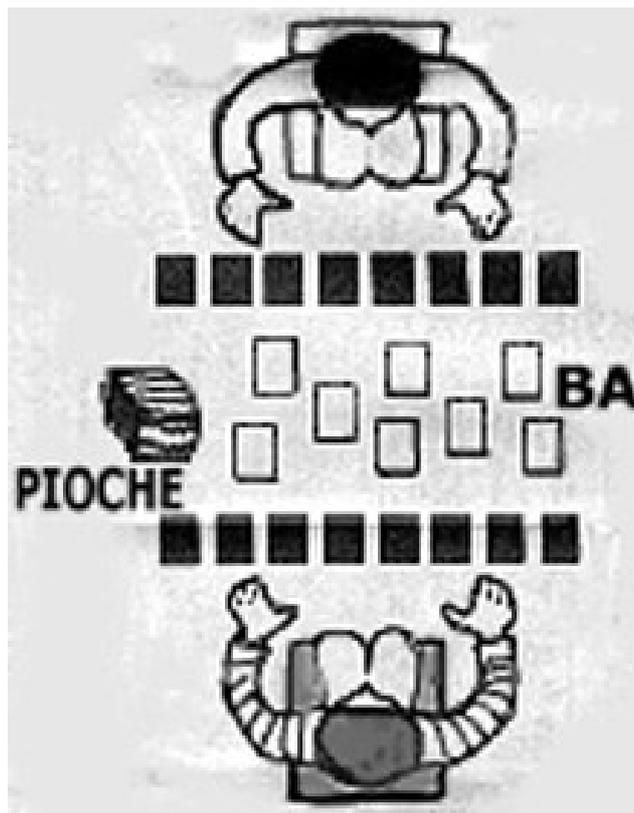
L'Oya distribue 4 par 4 les cartes à chaque joueur (face cachée) jusqu'à ce que chacun en ait 8, puis il pose 8 cartes (face révélée) au milieu de la table.

Ces cartes constituent le **Ba**.

Les cartes restantes formeront une pile : Celle-ci sera coupée par le second joueur puis mise sur la table afin de constituer la **pioche**.

Le second joueur (celui qui n'a pas distribué) peut exiger d'avoir le jeu que s'est constitué l'Oya, avant que chacun des deux joueurs ne découvre ses cartes. L'Oya ne peut pas refuser. Chacun prendra alors le paquet de l'autre.

Si par inadvertance une carte attribuée à un joueur et retournée face visible sur la table, alors, celles-ci s'en va rejoindre les 8 cartes qui sont exposées sur la table et une nouvelle carte est donnée au joueur concerné.



## VERIFICATION DES GAINS AUTOMATIQUES

Après l'éventuel échange (voir ci-dessus) et avant que ne commence véritablement la partie, les joueurs examinent, et leurs mains, et le **Ba** (les 8 cartes exposées au milieu de la table) afin de vérifier s'il n'y a pas des « gains automatiques ».

- ▶ S'il y a **une carte à 20 points exposée sur la table**, le score des mains sera doublé. S'il y a 2 cartes à 20 points, le score sera triplé, et ainsi de suite...
- ▶ S'il y a **les 4 cartes d'une même famille dans le Ba** OU s'il y a **4 paires exposées dans le Ba**, la partie est considérée nulle et l'Oya redistribue les cartes.
- ▶ Si **un joueur a 4 cartes de la même famille dans sa main** OU si **un joueur a 4 paires dans sa main**, le joueur gagne automatiquement la partie : Il gagne 6 points et prend le rôle de l'Oya (Un nouveau Tour commence : il mélange les cartes, les redistribue...).

**Note : Une paire est formée par deux cartes qui font parti de la même famille.**

## BUT DU JEU

Faire le plus de points possibles en ayant les meilleures combinaisons. Le gagnant est celui qui, après 12 parties, possède le plus de points.

## TOUR DE JEU

**C'est l'Oya qui entame la partie.** Son tour de jeu se divise en deux « étapes » :

**1° Il pose une carte de sa main sur la table.** Plusieurs cas se présentent :

- Soit la carte que le joueur pose ne ressemble à aucune de celles déjà exposées (pas de carte de la même famille dans le Ba) : La carte est mise avec celles du centre.

- Soit la carte que le joueur pose fait parti de la même famille que des cartes du Ba :

► Il y a une ou deux cartes de la même famille sur le Ba : Le joueur n'en prend qu'une et la met de son côté de jeu (avec la carte qu'il vient de poser).

► Il y a trois cartes de la même famille sur le Ba : Le joueur prend les trois cartes et les range de son côté (avec la carte qu'il vient de poser).

**2° Puis, il prend une carte de la pioche :** S'il peut faire une combinaison avec cette carte (de la même façon que la procédure qui vient d'être décrit à l'étape 1.) il la met de son côté, en prenant la ou les trois carte(s) exposées. Sinon – si la carte ne peut pas s'associer à des cartes exposées- il la met dans le Ba (avec les cartes déjà exposées).

Une fois que l'Oya a fini son tour, c'est au second joueur de jouer (il fait les deux même étapes), et ainsi de suite.

**RANGEMENT DES CARTES :** Les cartes qui sont gagnées en faisant des combinaisons doivent être classées sans sa zone de pose (*voir schéma page 3*) par valeur de point, de façon à être visibles de tous les joueurs : On place d'abord les cartes à 1 point, puis celles à 5 points, celles à 10 points et enfin, celles à 20 points. Cette disposition permet de rapidement calculer le nombre de points que les joueurs possèdent en cours de partie.

**FAIRE UN YAKU ET FIN DE TOUR :** Le jeu progresse ainsi jusqu'à ce qu'un joueur fasse un **YAKU** : Un Yaku est une combinaison particulière de cartes, comme, par exemple, posséder 10 cartes à 1 point ou encore, avoir 3 cartes à 20 points – *voir ci-dessous* -. Quand un joueur fait un Yaku, il doit décider si la partie continue (Koi !) ou s'arrête là (« Game »). S'il décide de continuer la partie et qu'il fait un autre Yaku, son score sera doublé. Si à ce moment-là, il décide de continuer la partie et fait un troisième Yaku, son score sera triplé. Il fait un quatrième Yaku et son score sera quadruplé ! Et ainsi de suite !

**Seul, le premier qui arrête la partie gagne des points. Le perdant lui retirera de son score les points qu'a faits son adversaire.** Ex. : Si le gagnant fait 8 points, le perdant aura – 8 points (avec possibilité de descendre en négatif bien sûr !

Après avoir noté les scores, celui qui a gagné la partie devient l'Oya et un nouveau Tour commence : Il mélange les cartes, les distribue...etc.

Si la partie s'achève parce que les joueurs n'ont plus de carte à jouer dans leur main ou parce qu'aucun des joueurs n'a fait de Yaku, alors la partie est nulle : Aucun point n'est compté et celui qui était l'Oya le reste (nouveau mélange de cartes, puis distribution...)

**NOMBRE DE TOURS DE JEU :** Habituellement, une partie complète se joue en 12 Tours de jeu. On peut décider de faire une partie plus courte en ne faisant que 6 Tours de jeu.

## LES SCORES

Pour connaître le score, les points des cartes ne sont pas utilisés : Ces points servent en fait à hiérarchiser la valeur des cartes. Le calcul des scores est différent : C'est la valeur de la combinaison (le Yaku) qui importe ici !  
*Exemple : "3 lumineux secs" est un Yaku réalisé avec 3 cartes à 20 points. Ce Yaku rapporte en réalité 8 points (et non 3 x 20, soit 60 points !). Ce sont ces 8 points-là qui sont pris en compte pour le calcul du score du gagnant.*

### Yaku avec des cartes à 1 point

Nom	Description		Valeur
<b>Dix évidences</b> ( <i>Ten Plain</i> )	10 cartes à 1 point		1 point
		Pour chaque carte à 1 point, en plus	+1 point

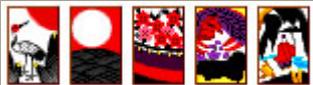
### Yaku avec des cartes à 5 points

Nom	Description		Valeur
<b>Cinq Tanzaku</b> ( <i>Five Tanzaku</i> )	5 cartes à 5 points		1 point
	Pour chaque carte supplémentaire à 5 points		+ 1 point
<b>Tanzaku Bleu</b> ( <i>Blue Tanzaku</i> )	Trois cartes avec ruban bleu (violet en fait !)		3 points
<b>Tanzaku Rouge</b> ( <i>Red Tanzaku</i> )	Trois cartes avec ruban rouge		3 points

### Yaku avec des cartes à 10 points

Nom	Description		Valeur
<b>Cinq Dix</b> ( <i>Five Ten</i> )	5 cartes à 10 points		1 point
	Pour chaque carte supplémentaire à 10 points		+ 1 point

### Yaku avec des cartes à 20 points

Nom	Description		Valeur
<b>Trois Lumineux Secs</b> ( <i>Dry 3 Bright</i> )	Trois cartes à 20 points, <b>Pluie</b> - carte à 20 points de Novembre) non inclus.		8 points
<b>Quatre Lumineux Pluvieux</b> ( <i>Rainy Four Bright</i> )	4 cartes à 20 points, incluant <b>Pluie</b> (voir ci-dessus)		2 points
<b>Quatre Lumineux Secs</b> ( <i>Dry Four Bright</i> )	4 cartes à 20 points excluant <b>Pluie</b> .		4 points
<b>Cinq Lumineux</b> ( <i>Five Bright</i> )	Toutes les cartes à 20 points.		4 points

► **Note 1** : Les points se cumulent : Si vous avez **Quatre Lumineux Pluvieux**, vous gagnerez les 8 points des **Trois Lumineux Secs** ET 2 points supplémentaires pour posséder **Pluie**. Si vous avez **Quatre Lumineux Secs**, vous aurez les 8 points dû aux **Trois Lumineux Secs** ET les 4 points supplémentaires des **Quatre Lumineux Secs**.

► **Note 2** : Si vous avez **Cinq Lumineux**, vous aurez 8 + 4 + 4 points (vous pouvez compter **Pluie** comme la cinquième carte).

### Yakus particuliers

Nom	Description		Valeur
<b>L'ours, le cerf et les papillons</b> ( <i>Boar, Deer, Butterflies</i> )	Posséder l'Ours (juillet - 10 pts), le Cerf (octobre - 10 pts) et les Papillons (juin - 10 pts).		5 points
<b>En regardant la lune</b> (Viewing the Moon)	Posséder la Coupe de saké (septembre - 10 pts) et la Lune (août - 20 pts)		5 points
<b>En regardant le cerisier</b> ( <i>Viewing the Cherry Blossoms</i> )	Posséder la Coupe de saké et le Rideau (mars - 20 pts)		5 points

### Autres combinaisons :

**La Triade** : Posséder les Trois Tanzaku Bleus **ET** les Trois Tanzaku Rouges : + 3 points.

Quand un joueur déclare la partie finit (après avoir posé un yaku), on compte ses points : Toutes les combinaisons peuvent s'additionner entre elles. Après avoir compté les points, ne pas oublier de multiplier par les éventuels doubles (suite à une série de "koi koi" du même joueur ou selon la donne exposée de départ - *voir plus haut* : "VERIFICATION DES GAINS AUTOMATIQUES").

**CARTE SPECIALE : LA COUPE DE SAKE** (carte Septembre à 10 points) : Si vous possédez quatre cartes à 10 points et 9 cartes à 1 point, et la Coupe de Saké, alors, vous gagnez deux yaku ! Un pour avoir 5 cartes à 10 points et l'autre pour avoir 10 cartes à 1 point. En effet, la Coupe de saké est une carte particulière qui vaut en fait et 1 point ET 10 point !

\* \* \* \* \*

**Note** : Les règles que vous venez de lire sont donc celles que propose Tom Sloper. Le principe de jeu d'une règle à l'autre est en général le même. En revanche, les points peuvent changer. Ne soyez donc pas trop surpris de trouver d'autres systèmes de points.

\* \* \* \* \*

**Traduction** : Pak Cormier

**Remerciements** pour les relecteurs avisés en les personnes de « Marco » Laumonier et « Hokum ».

- Crédits règles et photos -

-  
Ces règles sont la traduction (adaptée) de celles que propose [Tom Sloper sur son site](#).  
Quant aux photos des cartes, elles proviennent du "[Mah-jong in Mame](#)".