

Hanafuda Koi-Koi

2 joueurs · 6/12 manches



Mise en place

1. Déterminer le premier joueur : chaque joueur pioche une carte, le joueur ayant la carte la plus proche du début de l'année devient premier joueur (**Oya** 親).
2. L'Oya distribue les cartes 2 par 2 dans l'ordre suivant : *main de l'adversaire* > *table* > *main du joueur*, jusqu'à ce que chaque joueur ait 8 cartes. Le reste des cartes forme la pioche.

Vérifications préliminaires

Si l'une des combinaisons suivantes se trouve dans la main d'un des joueurs, il marque immédiatement 6 points. En revanche, si l'une de ces combinaisons se trouve sur la table, aucun joueur ne marque de point. Dans les deux cas, la manche prend fin et la main passe.

- **Teshi** (手四) : 4 cartes du même mois
- **Kuttsuki** (くつつき) : 4 paires de cartes

Déroulement d'un tour

1

Le joueur place une carte de sa main sur la table. Si la carte jouée forme une paire de cartes du même mois avec une carte de la table, il place sa carte sur la carte de la table correspondante. Si elle ne forme aucune paire, la carte reste sur la table.

⚠ Si 3 cartes du même mois se trouvent déjà sur la table et que le joueur joue la 4ème, il récupère les 4 cartes du mois en même temps.

Si à un moment donné il ne reste plus de carte sur la table, placez une carte de la pioche sur la table pour relancer le jeu.

2

Le joueur retourne une carte de la pioche puis vérifie si celle-ci forme une paire avec une carte de la table. Si ce n'est pas le cas, la carte piochée reste sur la table.

3

Le joueur place les paires formées devant lui, puis il vérifie la présence de **Yaku** (役) parmi toutes les cartes qu'il a obtenues.

Si un Yaku a été formé ou amélioré à ce tour, il peut choisir de déclarer :

- **Shôbu** (勝負) : la manche se termine et le joueur compte ses points
- **Koi-koi** (こいこい) : le joueur continue la manche pour tenter d'augmenter son score. Cependant, si son adversaire forme un Yaku avant lui, celui-ci verra son score doublé.

Si aucun Yaku n'a été formé ou amélioré à ce tour, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Calcul du score

Seul le joueur qui a déclaré Shôbu marque des points.

Il compte les points obtenus par son meilleur Yaku de chaque catégorie (*hikari*, *tane*, *tanzaku*, *kasu*) auquel il ajoute les Yaku spéciaux. Certaines cartes peuvent faire partie de plusieurs Yaku (spécial + autre).
















































Enfin, on applique les multiplicateurs suivants :

- Si score supérieur ou égal à 7 : **score x2**
- Si l'adversaire a déclaré Koi-koi : **score x2**
- Si score ≥ 7 et Koi-koi adverse : **score x4**

Fin de la manche

La manche prend fin si :

- Un joueur a déclaré Shôbu. Il compte alors ses points et applique les éventuels multiplicateurs, puis il devient premier joueur de la manche suivante.
- Les joueurs n'ont plus de carte en main. La manche se termine alors sur un score nul et la main passe.

	20	10	5	1		20	10	5	1	
	Hikari	Tane	Tanzaku	Kasu		Hikari	Tane	Tanzaku	Kasu	
Jan.				 						Juillet
	Grue		Poème			Sanglier				
Fév.									 	Août
	Rossignol	Poème				Lune	Oies sauvages			
Mars										Sep.
	Rideau	Poème				Coupe de saké*				
Avril										Oct.
	Coucou					Cerf				
Mai										Nov.
	Pont					Pluie	Hirondelle			Foudre
Juin										Déc.
	Papillons					Phénix				

*La coupe de saké compte à la fois comme Tane et comme Kasu (optionnel)

Yaku

Hikari

- 10 5 ☐ Hikari
8 4 ☐ Hikari sans Pluie
7 4 ☐ Hikari dont Pluie
5 3 ☐ Hikari sans Pluie

Kasu

- 1+ 10 ☐ Kasu
+1 point par ☐ Kasu supp.

Tane

- 5+ Sanglier, Cerf & Papillons
+1 point par ☐ Tane supp.
1+ 5 ☐ Tane
+1 point par ☐ Tane supp.

Spéciaux

- 5 Lune & Coupe de saké
5 Rideau & Coupe de saké
4 4 ☐ du mois en cours

Tanzaku

- 10+ 3 ☐ Poésie + 3 ☐ ruban Bleu
+1 point par ☐ ruban supp.
5+ 3 ☐ ruban Poésie
+1 point par ☐ ruban supp.
5+ 3 ☐ ruban Bleu
+1 point par ☐ ruban supp.
1+ 5 ☐ ruban
+1 point par ☐ ruban supp.