

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



HANAFUDA

KOÏ-KOÏ

三 雨 四 五

夕 月 花

FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

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** 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.

FR 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 échangent 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* puis, place les 2 cartes, faces visibles, devant lui, en les classant selon les combinaisons *Yaku* envisagées. 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 4e 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.

FR 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.

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

Lorsqu'un joueur remporte un ou plusieurs *Yaku* totalisant 7 points ou plus, après que son adversaire ait décidé de poursuivre le jeu (suite à un *Yaku*), le score est quadruplé.

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.

力 KASU • 10^{/24} • 1 pt / 1 pt / 1 pto / 1 pkt



+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

夕 TANE • 5^{/9} • 1 pt / 1 pt / 1 pto / 1 pkt



+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

短 TAN • 5^{/10} • 1 pt / 1 pt / 1 pto / 1 pkt



+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal card.
+1 por carta adicional.
+1 jede weitere Karte.

青 AOTAN • 3^{/3} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal ribbon card.
+1 por carta cinta adicional.
+1 jede weitere Bandkarte.

青 AKATAN • 3^{/3} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



+1 par carte additionnelle.
+1 per additionnal ribbon card.
+1 por carta cinta adicional.
+1 jede weitere Bandkarte.

猪 INOSHIKACHOU • 3^{/3} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



+1 par carte « animal » additionnelle.
+1 per additionnal "animal" card.
+1 por carta "animal" adicional.
+1 jede weitere Tierkarte.

月 TSUKIMI • 2^{1/2} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



Carte Lune et Saké (en regardant la Lune).
Moon card and Saké card (Viewing the Moon).
Carta Luna y carta Saké (Mirando la Luna).
Mondkarte und Sakékarte (das Mond sehend)

花 HANAMI • 2^{1/2} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



Carte Rideau et Saké (en regardant le cerisier).
Moon card and Saké card (Viewing the Cherry Blossoms).
Carta Luna y carta Saké (Mirando el Cerezo).
Vorhangkarte und Sakékarte (das Kirschbaum sehend).

三 SANKOU • 3^{1/5} • 5 pts / 5 pts / 5 ptos / 5 pkten



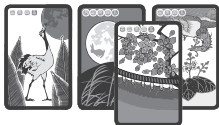
3 cartes Lumière.
3 "Bright" cards.
3 cartas "Luz".
3 Lichtkarten.

雨 AME-SHIKOU • 4⁵ • 7 pts / 7 pts / 7 pto / 7 pken



3 cartes *Lumière AVEC l'Homme*.
 3 "Bright" WITH "Man" cards.
 3 cartas "Luz" CON "hombre".
 3 Lichtkarten MIT Mann.

四 SHIKOU • 4⁵ • 8 pts / 8 pts / 8 pto / 8 pken



4 cartes *Lumière SANS Homme*.
 4 "Bright" WITHOUT "Man" cards.
 4 cartas "Luz" SIN "hombre".
 4 Lichtkarten OHNE Mann.

五 GOKOU • 5⁵ • 10 pts / 10 pts / 10 pto / 10 pken



5 cartes *Lumière*.
 5 "Bright" cards.
 5 cartas "Luz".
 5 Lichtkarten.

Le Jeu / Game / El juego / Spiel

JANVIER
JANUARY
ENERO
JANUAR



FÉVRIER
FEBRUARY
FEBRERO
FEBRUAR



MARS
MARCH
MARZO
MÄRZ



AVRIL
APRIL
ABRIL
APRIL



MAI
MAY
MAYO
MAI



JUIN
JUNE
JUNIO
JUNI



Le Jeu / Game / El juego / Spiel

JUILLET

JULY

JULIO

JULI

AOÛT

AUGUST

AGOSTO

AUGUST

SEPTEMBRE

SEPTEMBER

SEPTIEMBRE

SEPTEMBER

OCTOBRE

OCTOBER

OCTUBRE

OKTOBER

NOVEMBRE

NOVEMBER

NOVIEMBRE

NOVEMBER

DÉCEMBRE

DECEMBER

DICIEMBRE

DEZEMBER



Aide de Jeu / Player Aid / Ayuda / Spiel Mit

Points gagnés.

Earned points.

Puntos ganados.

Gewonnen punkten.

+1 par carte additionnelle.

+1 per additional card.

+1 por carta adicional.

+1 jede weitere Karte.

**Nombre de cartes
qui compose le Yaku.**

*Number of cards
composing the Yaku.*

*Numero de cartas que
compone el Yaku.*

*Kartennummer
Inhalt in der Yaku.*

Description du Yaku.

Yaku's description.

Descripción del Yaku.

Yaku Zeichen.

HANAFUDA

AIDE DE JEU

1

1

10+

力 KASU

10 cartes normales

1

+

1

5+

夕 TANE

5 cartes Animaux

2

+

1

5+

短 TAN

5 cartes Ruban

5

+

1

13+

青 AOTAN

7 cartes Ruban Bleu

5

+

1

3+

东 AKATAN

cartes Poème

5

+

1

3+

猪 INOSHIKACHOU

Cartes Ours, Cerf, Papillons

5

2

月 TSUKIMI

Cartes Lune et Saké

5

2

花 HANAMI

Cartes Rideau et Saké

5

3

三 SANKOU 3 cartes parmi

Grue, Rideau, Lune, Phénix, Homme

7

4

雨 AME-SHIKOU 3 cartes parmi

Grue, Rideau, Lune, Phénix, Homme

8

4

四 SHIKOU 4 cartes :

Grue, Rideau, Lune, Phénix

10

5

五 GOKOU 5 cartes : Grue,

Rideau, Lune, Phénix et Homme



LOT N° 0713

ROBIN RED GAMES ©

Site Internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Conçu, réalisé en Corrèze (France)



*Attention. Ne convient
pas à un enfant de moins
de 36 mois.*

Graphisme : Pascal Boucher
Rédactionnels : Deludis, Gêmu & Isabelle Deriche
Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)
Impression : Imp. George Lachaise (19) & Cartamundi France (78)