

Koi-Koi — Règles hors ligne

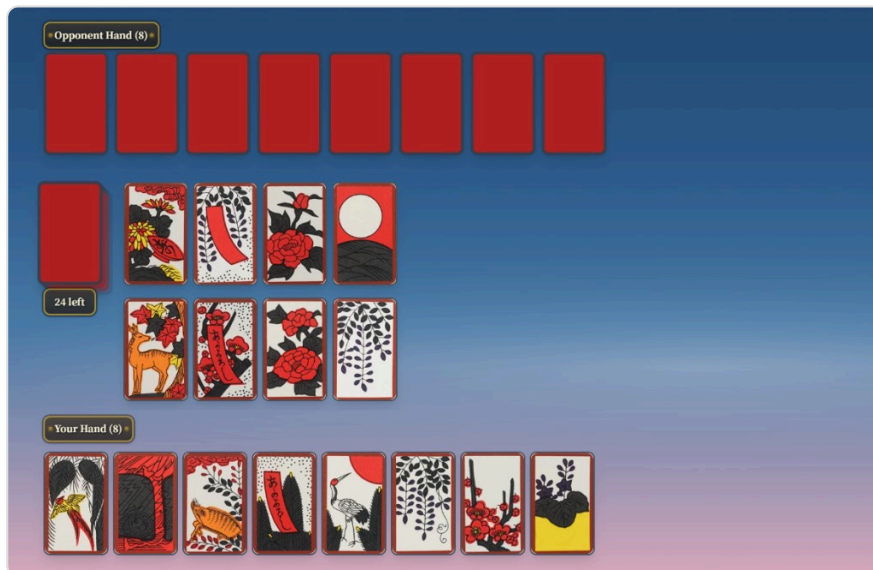
Hanafuda Legends — Règles téléchargeables du jeu de cartes Hanafuda Koi-Koi. Jouez en ligne sur hanafudalegends.com/fr ou utilisez ces règles pour jouer en physique.

Objectif

Capturez des cartes en les associant par mois (famille) pour former des combinaisons de points appelées « yaku ». Lorsqu'un yaku se forme, vous devez choisir : terminer la manche pour marquer (Agari), ou crier « Koi-Koi » pour continuer et tenter d'obtenir plus de points. Le premier joueur qui appelle « Agari » remporte la manche. Une partie comporte plusieurs manches (ex. 6 ou 12) ; le joueur avec le plus de points gagne.

Préparation

- Le jeu utilise un jeu de 48 cartes Hanafuda, réparties en 12 familles (mois de l'année).
- Chaque joueur reçoit 8 cartes face cachée en main.
- 8 cartes sont placées face visible au centre (le « tapis »).
- Les 24 cartes restantes forment la pioche.
- Le premier joueur est le gagnant de la manche précédente (ou tiré au sort en première manche).



Configuration initiale : main adverse face cachée (haut), 8 cartes sur le tapis (centre), votre main face visible (bas), pioche de 24 cartes (gauche).

Règles spéciales de distribution (Teyaku)

- **Teshi (main de quatre)** : Si un joueur reçoit 4 cartes du même mois en main initiale, il gagne la manche automatiquement (+6 points). La manche se termine immédiatement.
- **Kuttsuki (main collante)** : Si un joueur reçoit 4 paires (ex. deux janvier, deux février, deux mars, deux avril) en main initiale, il gagne la manche automatiquement (+6 points).

points).

- **Tapis annulé (quatre du même mois) :** Si 4 cartes du même mois apparaissent sur le tapis au début d'une manche, la donne est annulée — toutes les cartes sont mélangées et redistribuées.

Ces règles de distribution (Teyaku) peuvent varier selon les usages. Hanafuda Legends applique les trois par défaut.

Déroulement d'un tour

1. **Jouer une carte :** Choisissez une carte de votre main. Si elle correspond à une carte sur le tapis (même mois), capturez les deux. Sinon, posez-la sur le tapis.
2. **Capture quadruple :** Si 3 cartes du même mois sont déjà sur le tapis et que vous jouez ou piochez la 4e, vous capturez les 4 d'un coup.
3. **Piocher et résoudre :** Piochez la carte du dessus. Si elle correspond au tapis, capturez les deux. Sinon posez-la sur le tapis. En cas de capture quadruple, capturez les 4.
4. **Vérifier les yaku :** Après une capture, le jeu vérifie si vos cartes forment un yaku. Si oui, choisissez : **Agari** (terminer et marquer) ou **Koi-Koi** (continuer).

Score

Les yaku sont des combinaisons de points ; chacun a une valeur. Plusieurs yaku peuvent se cumuler. Certains yaku rapportent des points supplémentaires pour des cartes en plus (ex. 5+ animaux, 5+ rubans, 10+ cartes simples). Sans yaku, le score est 0 et vous ne pouvez pas terminer ni crier Koi-Koi.

Multiplicateurs

- **Score élevé :** Total des yaku ≥ 7 → score final doublé.
- **Bonus Koi-Koi :** Si l'adversaire a crié Koi-Koi et que vous formez un yaku avant qu'il n'en forme un nouveau, votre score est doublé. Les multiplicateurs se cumulent (ex. $2 \times 2 = 4 \times$).

La décision Koi-Koi

Lorsqu'un yaku se forme, vous devez choisir :

- **Agari (arrêter) :** Terminer la manche et marquer vos points (avec multiplicateurs).
- **Koi-Koi (continuer) :** Continuer pour former d'autres yaku. Risque : si l'adversaire forme un yaku avant que vous n'en formiez un *nouveau*, il gagne la manche avec score doublé ; vous marquez 0.

Vous pouvez crier Koi-Koi plusieurs fois par manche. Chaque nouveau yaku vous offre à nouveau le choix. La manche se termine quand un joueur appelle Agari, quand l'adversaire marque après un Koi-Koi, ou quand la pioche est vide (match nul, 0 point).

Fin de manche et de partie

Une manche se termine quand : (a) un joueur appelle Agari, (b) un joueur forme un nouveau yaku après avoir crié Koi-Koi, ou (c) les deux joueurs n'ont plus de cartes. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la manche ; égalité = match nul. Le gagnant de la manche précédente commence la suivante. Le gagnant de la partie est celui qui remporte le plus de manches (ou le total de points le plus élevé).

Combinaisons de score (yaku)

Consultez le PDF **Fiche yaku** pour la liste complète avec les valeurs. Principales catégories : Lumières (3–5 cartes), Contemplation de la lune, Contemplation des cerisiers, Akatan, Aotan, Ino-shika-chō, Animaux (5+), Rubans (5+), Cartes simples (10+).



© Hanafuda Legends — hanafudalegends.com/fr — Règles hors ligne. Guide complet et images des cartes sur le site.