Règles de base du Hanafuda (« Hana-Awase » et « Koi-Koi »)

On joue au Hanafuda à 2 ou à 3 joueurs, en six ou douze manches, et le but est d'obtenir le plus de points possibles au terme de ces manches en « récoltant » des cartes.

Au début de la première manche, le joueur le plus âgé est désigné comme l'**Oyabun** (« parent »), qui sera en charge de battre et de distribuer les cartes. Celui-ci mélange le paquet, puis le présente à son adversaire – ou au joueur à sa droite - qui soit confirme le mélange en touchant le paquet, soit coupe ce dernier.
L'Oyabun distribue ensuite les cartes.
Pour 2 joueurs, il distribue 8 cartes à chacun, puis pose 8 cartes face visible sur la table : il s'agit du **Champ**. Le reste des cartes est posé face cachée en tas, formant la **Pioche**.
Pour 3 joueurs, chacun reçoit 7 cartes, et 6 seulement forment le Champ.
Le premier à jouer est l'Oyabun, puis on tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le but consiste à « capturer » des cartes. Pour ce faire, le joueur dont c'est le tour prend une carte de sa main, et la pose sur une carte du même **Mois (ou Fleur)** présente sur le Champ, par exemple un Prunier avec un Prunier. Il peut ensuite prendre les deux cartes et les poser devant lui. S'il ne possède aucune carte correspondant à une carte du Champ dans sa main, il est tout de même obligé d'en poser une sur le Champ, et de l'y laisser.
Ensuite, le joueur retourne la première carte de la Pioche et la compare au Champ. Si la carte piochée correspond à une carte du Champ, il peut les capturer toutes deux et les poser devant lui. S'il n'y a aucune correspondance, il doit poser la carte piochée sur le Champ et l'y laisser.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être présentes sur le Champ.

Dans la variante « **Koi-Koi** » (« On continue »), le but est d'engranger un maximum de points en assemblant des **Yaku** (Combinaisons) grâce aux cartes capturées, tout en ayant la possibilité de renchérir à chaque Yaku obtenu.
Si personne ne parvient à former un Yaku avant cela, la manche se termine quand plus aucun des joueurs n'a de carte dans sa main ; l'Oyabun gagne alors **6 pts**.

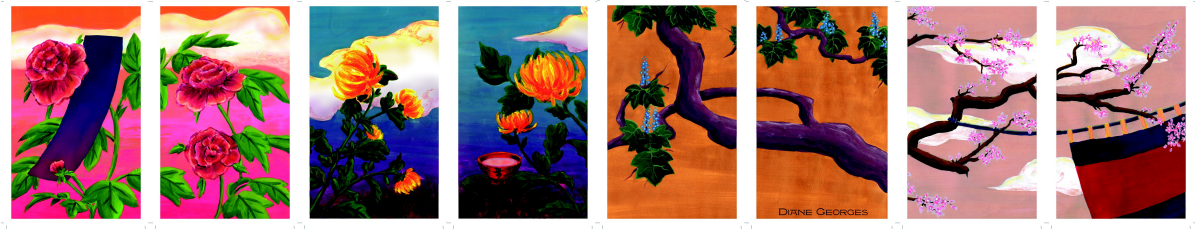
Dans la variante « **Hana-Awase** » (« Récolte des fleurs »), le but est aussi d'engranger des points, mais le comptage s'effectue différemment.
Chaque carte appartient à une catégorie, chacune de ces catégories valant un certain nombre de points à la capture *(voir la fiche des cartes)*. Quand les joueurs n'ont plus de cartes dans leur main, ils retournent à leur tour une seule carte de la pioche, et continuent jusqu'à épuiser la pioche.
Une fois ceci fait, on compte les points obtenus grâce aux cartes capturées. Le joueur ayant le plus haut score une fois les calculs faits remporte la manche, et devient l'Oyabun pour la manche suivante.

Les scores sont notés pour chaque joueur à la fin de chaque manche. Au terme des six ou douze manches, ils sont additionnés, et le joueur possédant le plus haut score final l'emporte.

Yaku (Combinaisons) et Règles pour le « Koi-Koi »

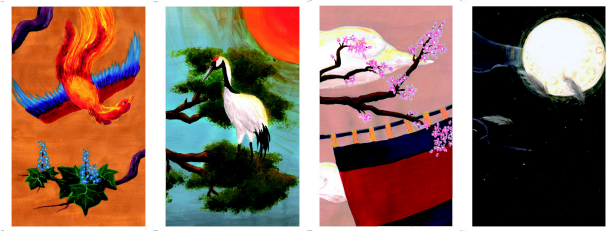
Teshi / Carré : Main distribuée. Quatre cartes du même Mois dans la main initiale. **6 pts, fin de la manche**

Kuttsuki / Quatre paires : Main distribuée. Quatre fois 2 cartes de Mois différents dans la main initiale. **6 pts, fin de la manche**



Gokô / Cinq Lumières : Les cinq cartes Lumières (*Grue*, *Phénix*, *Bannière*, *Pleine lune* et *Homme à l'ombrelle*). **10 pts**

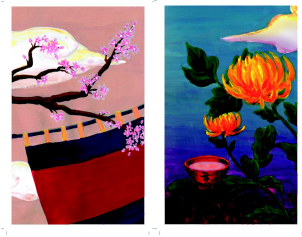
Shikô / Quatre Lumières : Les quatre cartes Lumières **sauf** l'*Homme à l'ombrelle*. **8 pts**



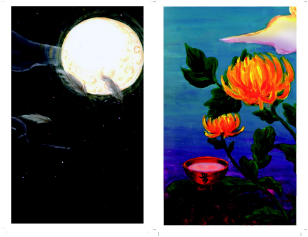
Ame-Shikô / Quatre Lumières Pluvieuses : Trois cartes Lumières **plus** l'*Homme à l'ombrelle*. **7 pts**

Sankô / Trois Lumières : Trois cartes Lumières **sauf** l'*Homme à l'ombrelle*. **5 pts**

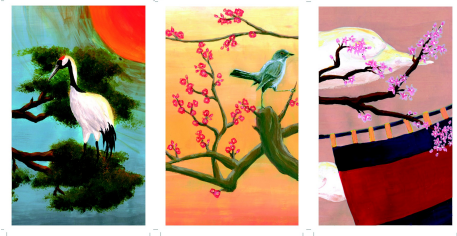
Hanami de Ippai / Boire sous les Fleurs : La carte Lumière *Bannière* et la carte Terre *Coupe de saké*. Se cumule avec « Tsukimi de Ippai ». **1 pt**



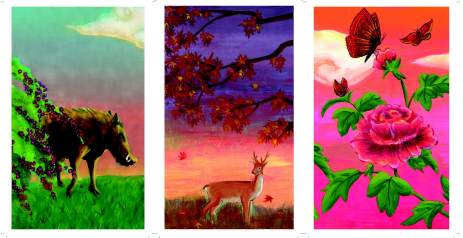
Tsukimi de Ippai / Boire sous la Lune : La carte Lumière *Pleine lune* et la carte Terre *Coupe de saké*. Se cumule avec « Hanami de Ippai ». **1 pt**



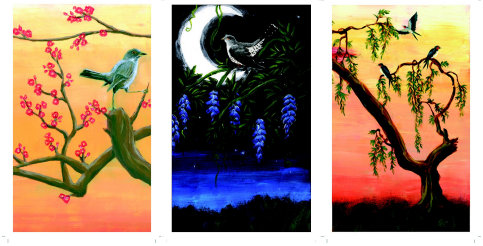
Haru / Printemps : Les cartes Lumières *Grue* et *Bannière* et la carte Terre *Rossignol*. **5 pts**



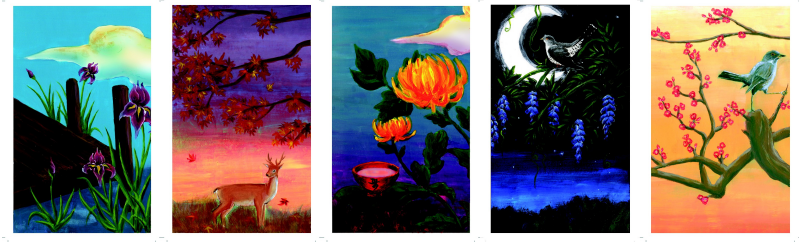
Ino-Shika-Chô / Sanglier-Cerf-Papillons : Les trois cartes Terre *Sanglier*, *Cerf* et *Papillons*. **5 pts**



Godori / Cinq Oiseaux : Les cartes Terre *Rossignol*, *Coucou* et *Hirondelles*. **5 pts**

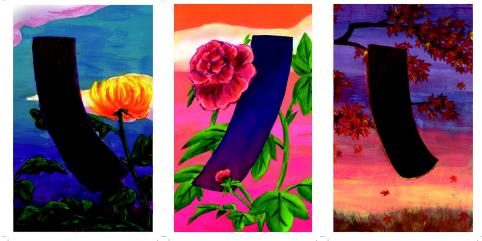


Tane / Terres : Cinq cartes Terre. **1 pt + 1 pt pour chaque carte Terre supplémentaire**



Akatan / Rubans rouges : Les trois cartes *Rubans de Poésie* (rouges avec des écritures). **5 pts**

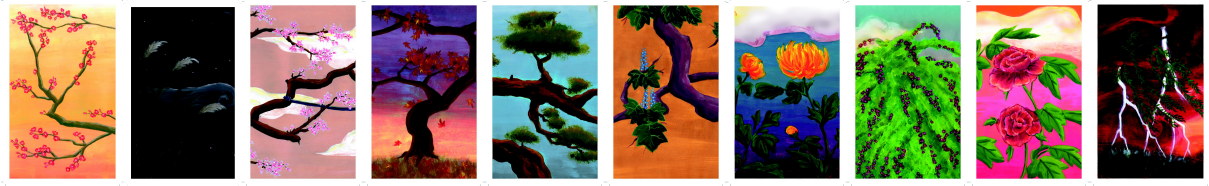
Aotan / Rubans bleus : Les trois cartes *Rubans Bleus* (ou Violets). **5 pts**



Akatan Aotan no Chôfuku / Farandole de Rubans : Les trois cartes *Rubans de Poésie* et les trois cartes *Rubans Bleus*. **10 pts**

Tan / Rubans : Cinq cartes Rubans. **1 pt + 1 pt pour chaque carte Ruban supplémentaire**

Kasu / Simples : Dix cartes Simples. **1 pt + 1 pt pour chaque carte Simple supplémentaire**



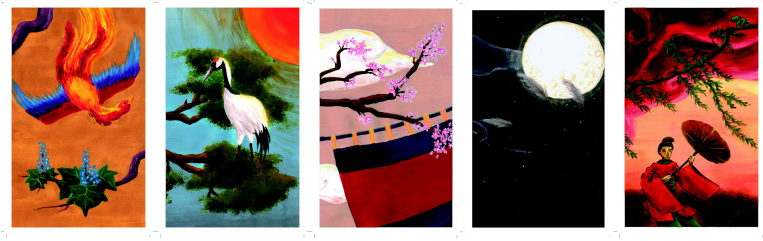
Quand un joueur réussit à former un Yaku au Koi-Koi, il peut :

1) Annoncer « **Yame** » (Stop), ce qui met fin à la manche, et empocher les points de toutes ses combinaisons.
2) Annoncer « **Koi-Koi** » (Relance) et continuer à jouer, en remettant tous ses points en jeu.

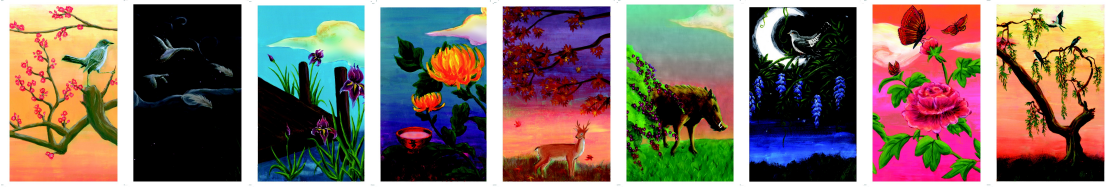
Si un joueur totalise 7 points ou plus au moment où il forme un Yaku, son score actuel est **doublé**.
Dans le cas d'une relance, si un joueur adverse parvient à former un Yaku avant l'annonceur, le score de cet adversaire est **doublé**.
Si un joueur adverse parvient à former un Yaku avant l'annonceur de la relance et qu'en plus, son Yaku l'amène à 7 points ou plus, son score actuel est **quadruplé**.

Types de cartes du Hanafuda (et points pour « Hana-Awase »)

5 cartes Lumières à **20 points**

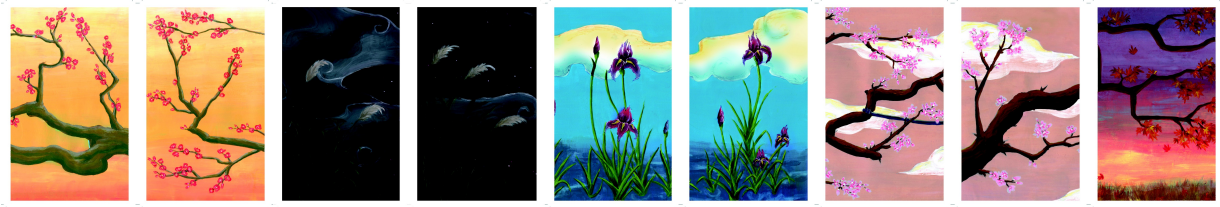


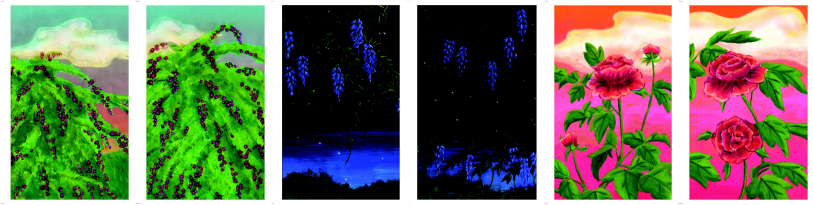
9 cartes Terre à **10 points**



10 cartes Rubans à **5 points**

24 cartes Simples à **1 point**





Pour un total de **48 cartes** et **264 points.**