

HANAFUDA MARIO

RÈGLES DU JEU

KOI-KOI

Hanafuda, qui signifie « jeu des fleurs », est un jeu de cartes traditionnel japonais qui a fait son apparition au 16^e siècle. Les premières illustrations modernes auraient été créées vers le milieu du 18^e siècle. La toute première activité de Nintendo, dès 1889, a été la fabrication et la commercialisation de cartes Hanafuda.

Koi-Koi

Le Koi-Koi se joue à deux avec les 48 cartes Hanafuda. Il requiert un esprit vif, une réflexion stratégique et une prise de risque dans un esprit de compétition amicale. C'est véritablement un jeu d'entraînement cérébral classique.

But du jeu

Le but du Koi-Koi est de gagner des points en formant des combinaisons aussi vite que possible. À la différence d'autres jeux de cartes, il est possible de remporter la manche dès qu'on réalise une combinaison. Une partie complète comporte douze manches, et le joueur qui totalise le plus de points à l'issue de ces douze manches est déclaré vainqueur.

Choix du donneur

Mélangez les cartes et posez-les en pile sur la table, face cachée. Chaque joueur tire alors une carte de la pioche, et celui dont la carte représente le mois le plus proche du début de l'année (voir la rubrique Cartes, ci-dessous) devient le donneur.

Déroulement du jeu

Le donneur distribue les cartes deux par deux, successivement à son adversaire, au centre de la table et à lui-même. Chaque joueur reçoit ainsi huit cartes face cachée et il doit y avoir huit cartes disposées face visible entre les joueurs. Les cartes restantes sont placées en pile sur le côté de la table, face cachée.

Les joueurs examinent alors leurs cartes, puis la manche commence et le donneur joue en premier. Il prend une carte de sa main et la pose face visible sur la table. Si cette carte correspond au mois de l'une des cartes posées au centre de la table, le donneur peut prendre la paire ainsi formée. Si ce n'est pas le cas, sa carte reste face visible sur la table. Le donneur tire ensuite la première carte de la pioche et la pose face visible sur la table. Là encore, si une carte du même mois est présente sur la table, le donneur peut prendre la paire ainsi formée, sinon la carte piochée reste elle aussi face visible sur la table. Le donneur dépose la ou les paires qu'il a pu former devant lui sur la table, face visible, et son tour est terminé. C'est alors à son adversaire de jouer, en procédant de la même façon. Les deux joueurs enchaînent ainsi les tours l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à former une combinaison. Ils comptabilisent alors les points attribués pour cette combinaison, puis entament une nouvelle manche. Le gagnant d'une manche sera le donneur lors de la manche suivante. Si un des joueurs n'a plus de carte en main avant qu'une combinaison ait pu être réalisée, la manche se termine par une égalité, et c'est l'adversaire du donneur qui devient le donneur pour la manche suivante.

Annoncer Koi-Koi

Lorsqu'un joueur réalise une combinaison, il peut choisir d'arrêter aussitôt la manche et de marquer les points correspondant à sa combinaison. Cependant, s'il estime pouvoir réaliser une autre combinaison, il peut décider d'annoncer « Koi-Koi ! » pour poursuivre la manche. Il faut néanmoins faire attention, car si l'adversaire réussit à former une combinaison avant que le joueur qui a annoncé Koi-Koi ait réalisé sa seconde combinaison, c'est l'adversaire qui remporte la manche et marque le double des points attribués pour sa combinaison. Il ne peut y avoir qu'une annonce Koi-Koi par manche.

Multiplicateur

Lorsqu'un joueur réalise dans une même manche une ou plusieurs combinaisons valant au total 7 points ou plus, il bénéficie d'un multiplicateur et son score pour la manche est doublé. Cela peut vous rapporter gros, alors efforcez-vous d'atteindre ces 7 points !

Main heureuse

Si un joueur a l'une des combinaisons suivantes en main au départ d'une manche, il remporte aussitôt la manche et marque 6 points.

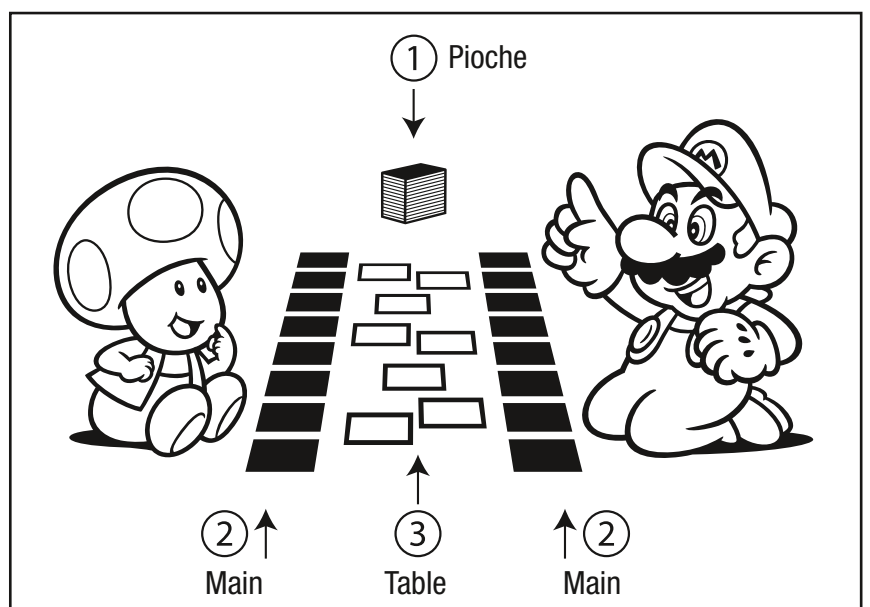
- Mois complet : main contenant les quatre cartes d'un même mois.
- Quatre paires : main constituée de quatre paires de mois différents.

Combinaisons

Chacune des combinaisons ci-dessous vaut un certain nombre de points et donne l'occasion au joueur qui la réalise de mettre fin à la manche ou d'annoncer « Koi-Koi ! »

① Cinq lumières (10 pts)

Les cinq cartes lumières.



② **Quatre lumières (8 pts)**

Quatre des cartes lumières au choix, mais si la combinaison contient la carte Mario et Goomba, elle ne vaut que 7 points.

③ **Trois lumières (5 pts)**

Trois des cartes lumières au choix, à l'exception de la carte Mario et Goomba.

④ **Contemplation des fleurs (Princesse Peach et Plante Piranha) (5 pts)**

Les associations de cartes 4 et 5 peuvent ne pas être considérées comme une combinaison, puisque le joueur est libre d'utiliser la carte Plante Piranha en tant que carte d'animal ou en tant que carte normale.

⑤ **Contemplation de la lune (Boo et Plante Piranha) (5 pts)**

⑥ **Mario tanuki, Mario maneki-neko et Mario cape (5 pts)**

Chaque carte d'animal supplémentaire vaut 1 point.

⑦ **Rubans rouges (5 pts)**

Les trois cartes avec un ruban rouge portant une inscription. Chaque carte de ruban supplémentaire vaut 1 point.

⑧ **Rubans bleus (5 pts)**

Chaque carte de ruban supplémentaire vaut 1 point.

⑨ **Animaux (1 pt)**

Cinq cartes d'animal. Chaque carte d'animal supplémentaire vaut 1 point.

⑩ **Rubans (1 pt)**

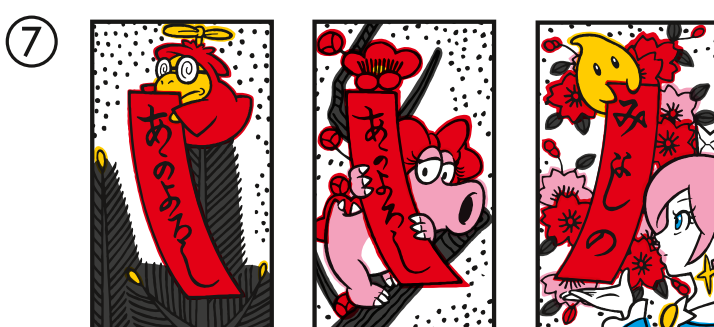
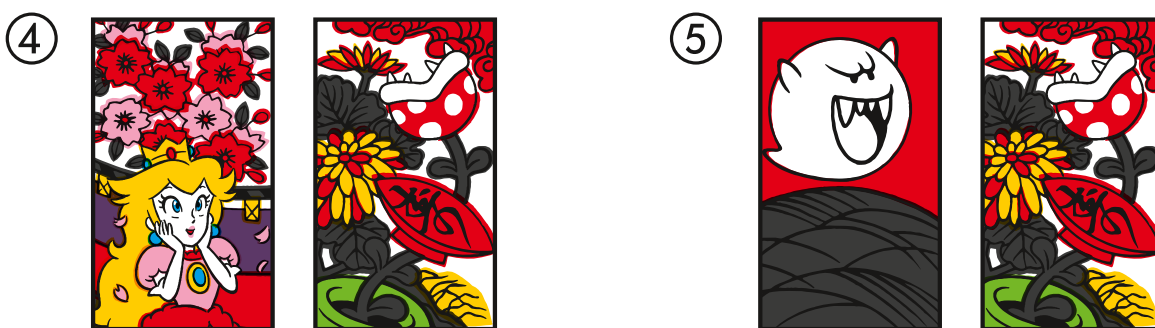
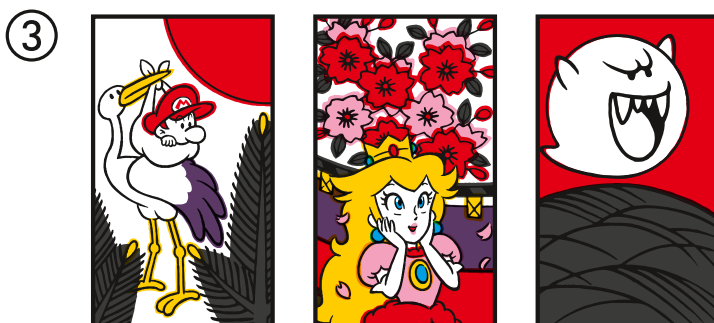
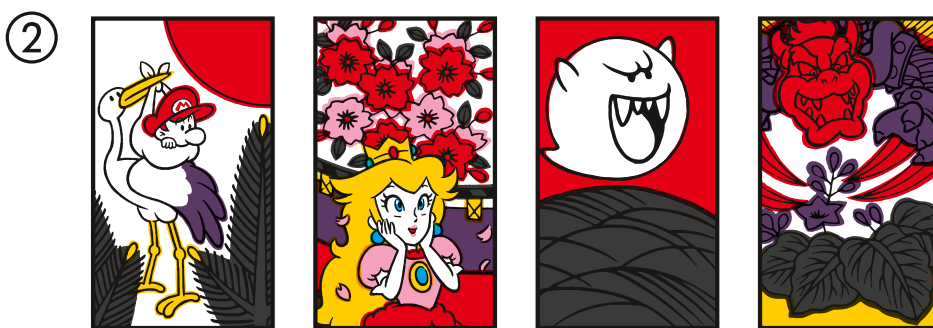
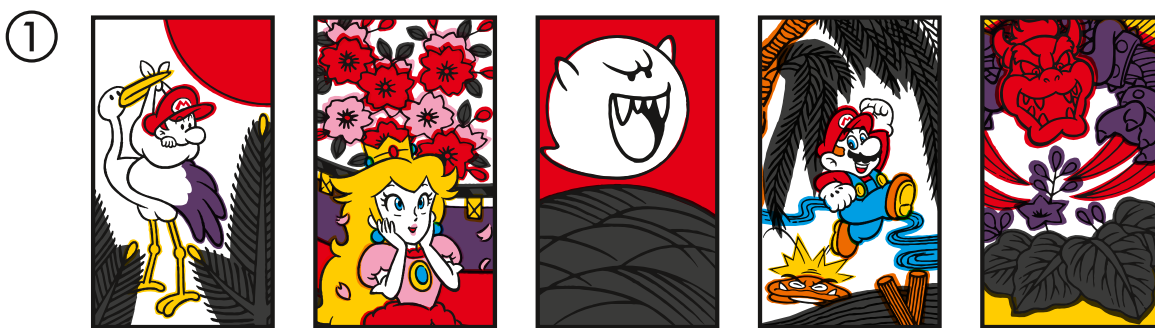
Cinq cartes de ruban. Chaque carte de ruban supplémentaire vaut 1 point.

⑪ **Cartes normales (1 pt)**

Dix cartes normales. Chaque carte normale supplémentaire vaut 1 point.

⑫ **Rubans rouges et bleus (10 pts)**

Les trois cartes avec un ruban rouge portant une inscription et les trois cartes avec un ruban bleu. Chaque carte de ruban supplémentaire vaut 1 point.



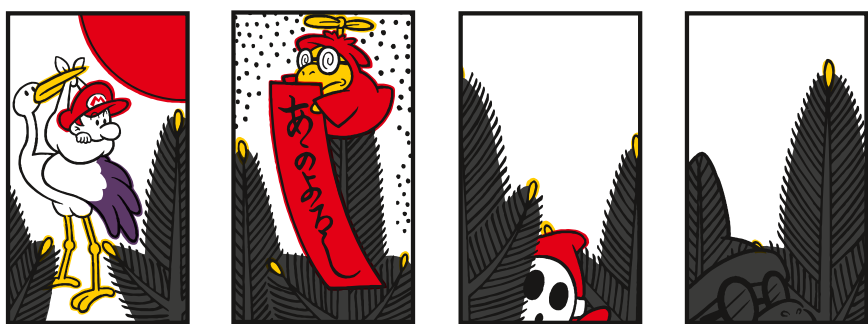


Cartes

Les 48 cartes du jeu sont réparties en 12 séries de quatre cartes représentant les 12 mois de l'année. Chaque série est illustrée par une fleur ou une plante qui s'épanouit au mois correspondant, et présente aussi divers motifs de l'univers de Mario.

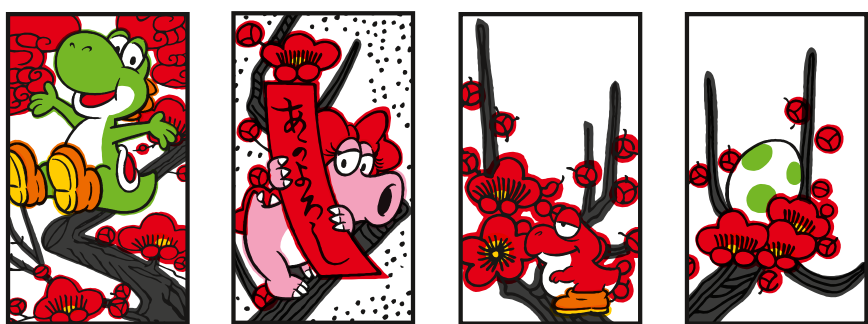
Janvier – Pin

Bébé Mario (lumière), ruban rouge



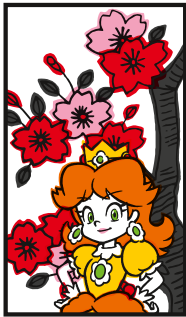
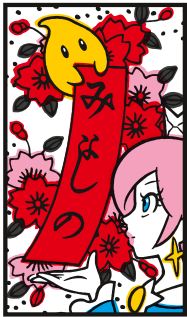
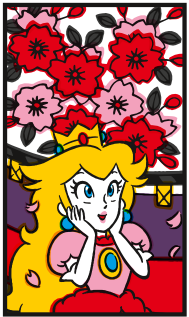
Février – Abricotier du Japon

Yoshi (animal), ruban rouge



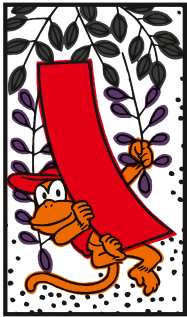
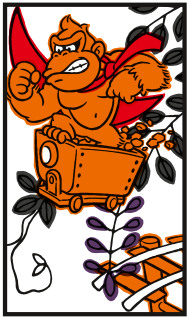
Mars – Cerisier du Japon

Princesse Peach (lumière), ruban rouge



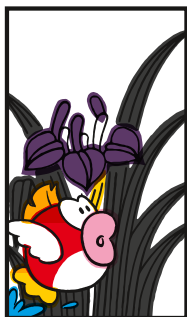
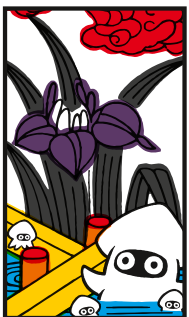
Avril – Glycine

Donkey Kong (animal), ruban rouge



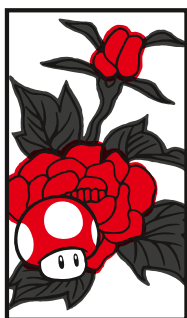
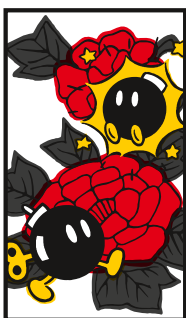
Mai – Iris

Bloups (animal), ruban rouge



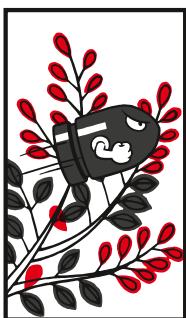
Juin – Pivoine

Mario cape (animal), ruban bleu



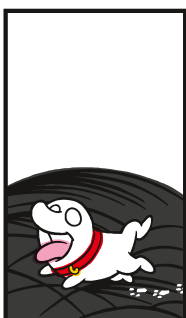
Juillet – Lespédéza

Mario tanuki (animal), ruban rouge



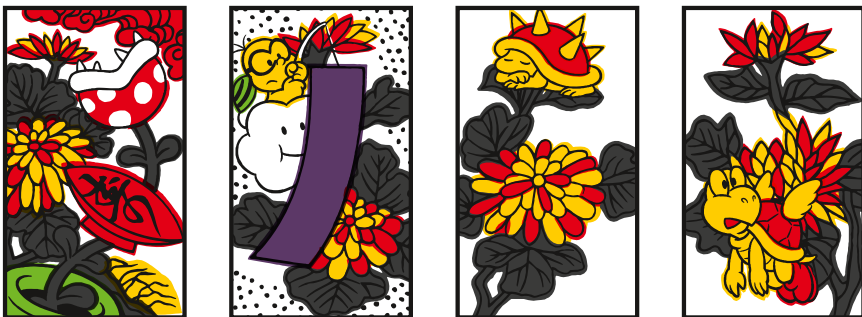
Août – Roseau de Chine

Boo (lumière), Luigi (animal)



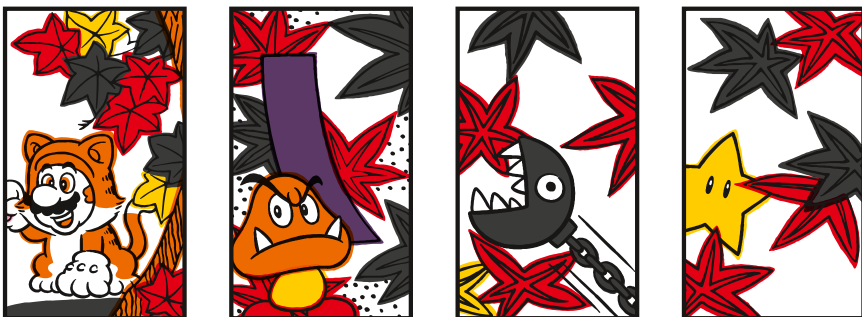
Septembre – Chrysanthème

Plante Piranha (animal), ruban bleu



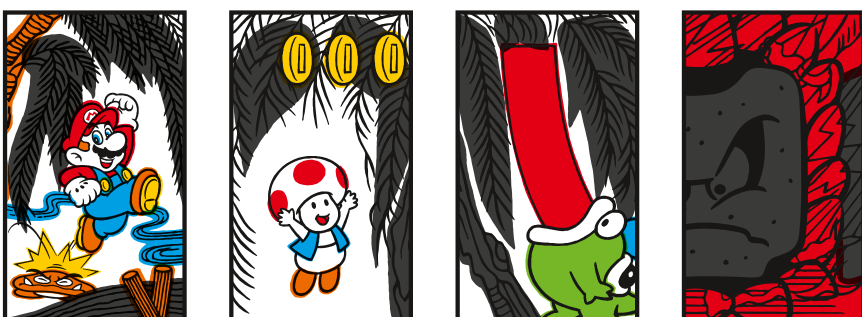
Octobre – Érable

Mario maneki-neko (animal), ruban bleu



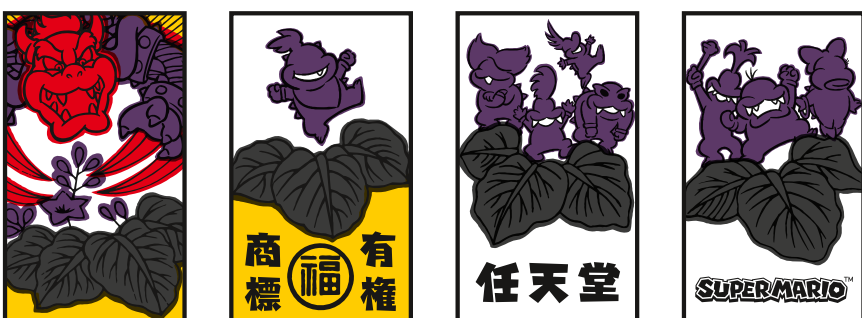
Novembre – Saule

Mario et Goomba (lumière), Toad (animal), ruban rouge



Décembre – Paulownia

Bowser (lumière)



Détails des cartes

- Cartes lumières :** Mémorisez bien les cartes considérées comme des lumières afin de former les combinaisons qui rapportent le plus de points ! Voici la liste des cartes lumières dans ce jeu (le motif correspondant dans la version traditionnelle du Hanafuda est indiqué à la suite) : Bébé Mario (la Grue), Princesse Peach (le Rideau), Boo (la Lune), Mario et Goomba (l'Homme au parapluie) et Bowser (le Phénix).
- Cartes d'animal :** Dans ce jeu, les cartes d'animal sont : Yoshi (la Bouscarle chanteuse), Donkey Kong (le Coucou), Bloups (le Pont), Mario cape (les Papillons), Mario tanuki (le Sanglier), Luigi (les Oies), Plante Piranha (la Coupe), Mario maneki-neko (le Cerf) et Toad (l'Hirondelle).
- Rubans :** Il y a trois rubans rouges portant une inscription, et quatre rubans rouges sans inscription. Seuls les trois rubans rouges avec une inscription peuvent être utilisés pour former la combinaison « Rubans rouges ». Il y a aussi trois rubans bleus, qui peuvent former une combinaison distincte ou se combiner avec les rubans rouges pour former la combinaison « Rubans rouges et bleus ».
- Cartes normales :** Traditionnellement considérées comme les cartes de base, ce sont toutes les cartes restantes, c'est-à-dire celles qui ne présentent ni une lumière, ni un animal, ni un ruban.
- Points des cartes :** D'autres jeux de Hanafuda attribuent des points à chaque type de carte. À titre de référence, ces valeurs sont : lumière = 20 pts, animal = 10 pts, ruban = 5 pts, normale = 1 pt.
- Carte spéciale :** La carte Plante Piranha est une carte d'animal qui peut également être utilisée comme carte normale.

À partir de 6 ans

