

Règles du Koi Koi

Comment jouer au Koi Koi

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Capturer des cartes sur la table pour former les meilleures combinaisons (appelées « Yaku ») et marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Associer des cartes du même mois pour les récupérer devant soi, puis décider de continuer ou de s'arrêter pour scorer.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points après 12 manches (ou 6 pour une partie courte).

Le **Koi Koi** est un jeu de cartes traditionnel japonais pour **2 joueurs** qui se joue avec un paquet de **Hanafuda** (48 cartes magnifiquement illustrées). C'est un mélange subtil de capture, de collection et de prise de risque. Si vous aimez les jeux de cartes à deux comme le [Schotten Totten](#) ou le [Love Letter](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on s'installe et on démarre !

Le matériel et les cartes

Votre jeu de **Hanafuda** est composé de **48 cartes** réparties en **12 groupes de 4 cartes**.

Chaque groupe représente un **mois de l'année**, reconnaissable à sa fleur (pin pour janvier, prunier pour février, cerisier pour mars, etc.). Une aide de jeu est généralement fournie pour vous aider à identifier les mois. Prenez le temps de la garder sous les yeux pour vos premières parties, c'est vraiment utile !

Les quatre types de cartes

C'est ici que ça devient intéressant. Parmi les 48 cartes, on distingue **4 catégories** bien distinctes :

- **Cartes Fleur (Kasu)** : les plus courantes, il y en a **24**. Ce sont les cartes « de base » de chaque mois.
- **Cartes Banderole (Tanzaku)** : il y en a **10** au total. Elles se divisent en 3 sous-types : les **banderoles simples** (4 cartes), les **banderoles rouges à poème** (3 cartes) et les **banderoles bleues** (3 cartes).
- **Cartes Animal ou Objet** : il y en a **9**. On y voit des animaux (sanglier, cerf, papillon...) ou des objets (pont, coupe à saké...).
- **Cartes Lumière (Kô)** : les plus rares et les plus puissantes, seulement **5** ! Ce sont la **Grue**, le **Rideau**, la **Pleine lune**, le **Poète** et le **Phénix**.

Pourquoi c'est important

Chaque catégorie de carte sert à former des **combinaisons** (les fameux **Yaku**) qui vous rapportent des points. Plus la catégorie est rare, plus les Yaku associés sont puissants. On y revient en détail un peu plus loin, promis.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

Déterminer le premier joueur

Chaque joueur pioche **1 carte au hasard**. Celui qui tire la carte la plus proche du mois de **janvier** devient l'**Oya**, c'est-à-dire le premier joueur. Décembre est considéré comme le mois le plus éloigné de janvier. En cas d'égalité, on repioche.

Distribuer les cartes

L'**Oya** mélange les 48 cartes puis distribue dans cet ordre précis :

- **4 cartes face cachée** à l'adversaire
- **4 cartes face cachée** à lui-même
- **4 cartes face visible** au centre de la table

On répète cette distribution une seconde fois. Résultat : chaque joueur a **8 cartes en main**, et il

Il y a **8 cartes face visible** au centre de la table. Cette zone centrale s'appelle le **Ba**. Les cartes restantes forment la **pioche**, placée face cachée à côté du Ba.

Cas particuliers à la distribution

- Si le Ba contient **4 cartes du même mois** ou **4 paires de mois** : la manche est annulée. L'Oya remélange et redistribue.
- Si votre **main** contient **4 cartes du même mois** ou **4 paires de mois** : vous marquez immédiatement **6 points** et remportez la manche sur-le-champ !

Déroulement d'un tour de jeu

Les joueurs alternent les tours en commençant par l'**Oya**. À votre tour, vous effectuez toujours **deux actions dans l'ordre** :

Action 1 : jouer une carte de votre main

Choisissez **1 carte** de votre main et posez-la face visible dans le **Ba**.

- Si cette carte est du **même mois** qu'une carte déjà présente dans le Ba : vous les **assemblez** et récupérez les deux cartes devant vous. Bravo, c'est une capture !
- Si votre carte ne correspond à aucun mois présent dans le Ba : elle reste simplement dans le Ba à la disposition de tous.

Petite astuce : quand vous ne pouvez pas capturer, réfléchissez bien à la carte que vous laissez dans le Ba. Vous pourriez offrir une belle prise à votre adversaire !

Action 2 : jouer une carte de la pioche

Retournez la première carte de la **pioche**.

- Si cette carte piochée correspond au **même mois** qu'une carte du Ba : vous les assemblez et récupérez les deux devant vous.
- Sinon : la carte piochée reste dans le Ba.

Notez qu'on ne peut **jamais assembler plus de 2 cartes à la fois**. Il y a toutefois une

exception : si **3 cartes du même mois** sont déjà dans le Ba, jouer ou piocher la 4e carte de ce mois vous permet de **capturer les 4 d'un coup**.

Si le Ba est complètement vide au début de votre tour, retournez la première carte de la pioche et placez-la dans le Ba avant de jouer normalement.

Les Yaku et le décompte des points

Au fur et à mesure que vous capturez des cartes, vous les posez devant vous. Dès que vos cartes forment une **combinaison valide** (un **Yaku**), vous avez un choix crucial à faire. C'est là que le jeu prend toute sa saveur, un peu comme au [Texas Hold'em](#) quand il faut décider de suivre ou de se coucher !

Les 12 Yaku possibles

Yaku	Cartes nécessaires	Points
Kasu	10 cartes Fleur (Kasu)	1 point (+1 par carte Fleur supplémentaire)
Tan	5 cartes Banderole (Tanzaku)	1 point (+1 par carte Banderole supplémentaire)
Tane	5 cartes Animal ou Objet	1 point (+1 par carte Animal/Objet supplémentaire)
Aotan	Les 3 Banderoles bleues	6 points
Akatan	Les 3 Banderoles rouges à poème	6 points
Ino-Shika-Chô	Sanglier + Cerf + Papillon	5 points
Hanami-de-ippai	Coupe à saké + Rideau	3 points
Tsukimi-de-ippai	Coupe à saké + Pleine lune	3 points
San Kô	3 cartes Lumière (sans le Poète)	6 points
Ame Yon Kô	4 cartes Lumière (dont le Poète)	8 points

Yaku	Cartes nécessaires	Points
Yon Kô	4 cartes Lumière (sans le Poète)	10 points
Go Kô	Les 5 cartes Lumière	15 points

Astuce pour bien s'y retrouver : regroupez vos cartes capturées par catégorie (Fleur, Banderole, Animal/Objet, Lumière) devant vous. Vous verrez d'un coup d'œil quels Yaku se dessinent.

Cumuler les Yaku

Bonne nouvelle : vous pouvez réaliser **plusieurs Yaku** en même temps ! La seule règle est qu'une carte ne peut compter que dans **un seul Yaku**. Par exemple, vos 3 banderoles bleues comptent pour l'Aotan, mais elles peuvent aussi contribuer au Tan si vous avez assez de banderoles au total.

Shobu ou Koi : le choix qui change tout

C'est LE moment de tension du jeu, celui qui lui donne son nom ! Dès que vous complétez un Yaku, vous devez choisir entre deux options :

Annoncer « Shobu »

Vous mettez **fin à la manche immédiatement**. Vous marquez les points de **tous vos Yaku**. Votre adversaire perd autant de points. C'est le choix sûr, la valeur garantie.

Annoncer « Koi »

Vous décidez de **continuer la manche** pour tenter de former d'autres Yaku ou d'améliorer ceux que vous avez. À chaque nouveau Yaku réalisé (ou Yaku amélioré), vous devez à nouveau choisir entre « Shobu » et « Koi ».

Voici le gros avantage : si vous finissez par annoncer « Shobu » après avoir dit « Koi » une ou plusieurs fois, vos points sont **multipliés** !

- 1 « Koi » annoncé avant le « Shobu » : points **doublés**

- 2 « Koi » annoncés : points **triplés**
- 3 « Koi » annoncés : points **quadruplés**
- Et ainsi de suite !

Mais attention, le risque est réel : si pendant que vous tentez votre chance, votre **adversaire** complète un Yaku et annonce « Shobu », c'est lui qui empêche les points, et le multiplicateur que VOUS avez accumulé s'applique à SES points à lui ! Vous perdez alors autant de points qu'il en gagne. C'est un pari, et c'est ce qui rend le Koi Koi si addictif.

[IMAGE_FIN]

Fin d'une manche et décompte

Une manche se termine dans l'un de ces cas :

- Un joueur annonce « **Shobu** » après avoir réalisé un Yaku. Il remporte la manche et marque ses points (avec le multiplicateur éventuel). Son adversaire perd autant de points.
- **L'Oya n'a plus de cartes en main**. Si l'Oya est le dernier à avoir réalisé un Yaku, ou si personne n'a fait de Yaku, la manche est **nulle** (aucun point). Si c'est l'autre joueur qui a réalisé le dernier Yaku, il remporte la manche sans jouer sa dernière carte.

Notez les points gagnés et perdus au fur et à mesure sur un papier. Le gagnant de la manche devient l'**Oya** pour la manche suivante. Si la manche est nulle, l'Oya change automatiquement.

Fin de la partie et victoire

La partie se termine après **12 manches** (ou **6 manches** pour une version plus rapide, ce qui est parfait pour débiter). Le joueur avec le **plus de points cumulés** remporte la partie ! En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire pour vous départager.

Variantes pour pimenter vos parties

Une fois que vous maîtrisez les bases, ces variantes apportent un souffle nouveau, un peu comme quand on découvre de nouvelles règles dans un jeu qu'on adore, comme au [8 Américain](#) avec ses multiples versions maison !

Cartes Lumière dans le Ba

Si une **carte Lumière** est révélée dans le Ba lors de la mise en place, les points de fin de manche sont **doublés**. S'il y en a 2, ils sont **triplés**, et ainsi de suite. De quoi rendre les manches encore plus explosives.

Échange

Avant de regarder les mains, le second joueur peut décider d'**échanger sa main** avec celle de l'Oya. Une variante héritée des jeux d'argent pour éviter toute triche !

Gaji (l'Orage)

Parmi les cartes de novembre, il y a le **Gaji** (la carte de l'Orage). Si aucune carte de novembre n'a encore été jouée et que vous jouez le Gaji **depuis votre main** (pas depuis la pioche), vous pouvez l'associer avec **n'importe quelle carte du Ba**, quel que soit son mois. Le Gaji reste ensuite à côté de la carte capturée : en fin de manche, il vous permet de récupérer **toutes les cartes restantes dans le Ba** du même mois que la carte associée.

Triade

Si vous possédez les **3 banderoles bleues ET les 3 banderoles rouges à poème**, vous gagnez un bonus de **3 points supplémentaires** qui s'ajoute aux points des Yaku Tan, Aotan et Akatan.

Quelques conseils pour bien démarrer

Pour finir, voici deux astuces qui feront la différence dès vos premières parties :

- **Surveillez les mois des cartes Lumière** : si vous avez en main des cartes appartenant aux mêmes mois que les cartes Lumière (janvier, mars, août, novembre, décembre), vous augmentez vos chances de les capturer. Et les Yaku de Lumière sont les plus rentables !
- **Ne capturez pas au hasard** : assembler des cartes du même mois, c'est bien, mais récupérer des cartes qui contribuent à un Yaku en cours de construction, c'est beaucoup

mieux. Gardez toujours un œil sur ce que votre adversaire accumule devant lui pour anticiper ses Yaku et ne pas lui faciliter la tâche.

Le Koi Koi est un jeu qui se bonifie avec la pratique. Plus vous jouerez, plus vous reconnaîtrez les cartes instinctivement et plus vos décisions « Koi » ou « Shobu » seront affûtées. Si vous cherchez d'autres jeux de cartes captivants pour deux joueurs, jetez un œil aux règles du [Skyjo](#) pour quelque chose de plus léger. Bonne partie et que les fleurs vous soient favorables !