

DOSSIER HISTOIRE DU JEU

Hanafuda un trésor culturel du Japon

PIK Vincent LPMJGL



IUT Bordeaux-Montaigne
Histoire du Jeu : Jean-Manuel Mascort

Sommaire

Introduction : Le Hanafuda, entre Jeu et Patrimoine	2
Chapitre 1 : Aux Racines du Hanafuda au Pays du Soleil Levant - Genèse d'un Jeu millénaire	2
1.1. L'Ère des Cartes : Une Histoire japonaise singulière	2
1.2. De la Proscription à la Prospérité : L'ingéniosité face aux interdits	3
1.3. L'Avènement de Nintendo : Quand le Hanafuda donne naissance à un empire	5
Chapitre 2 : La Poésie en Images - Décryptage des Cartes Hanafuda	6
2.1. Un Calendrier Floral : La Symbolique des douze mois	6
2.2. Les Objets Trésors : Comprendre les combinaisons (Yaku)	7
2.3. L'Esthétique du Hanafuda : Art, Culture et Représentations	9
Chapitre 3 : L'Art du Jeu – Les Règles du Hanafuda	10
3.1. Koi-Koi : La variante la plus appréciée et jouée	10
3.1.1. Préparation et Objectifs	10
3.1.2. Déroulement d'une Partie : Pioche, Capture et Annonce de "Koi-Koi"	10
3.1.3. Calcul des Points et Stratégies Fondamentales	11
3.2. Autres Jeux emblématiques : Hachi-Hachi et Mushi	12
Chapitre 4 : Le Hanafuda au-delà des Cartes - Influence et Rayonnement	13
4.1. Un Pont entre les Générations : Tradition et Transmission	13
4.2. Le Hanafuda dans la Culture Populaire : Du cinéma aux jeux vidéo	14
4.3. Une Ouverture sur le Monde : La Diffusion internationale	15
4.3.1. Le rôle de Nintendo	15
4.3.2. Les versions localisées	16
4.3.3. L'attrait artistique	16
Conclusion : Le Hanafuda, Miroir d'une Culture Vivante	16
Bibliographie :	17
Tables des Illustrations:	17
Annexe	18

Introduction : Le Hanafuda, entre Jeu et Patrimoine

Je n'ai pas choisi le thème de ce dossier par hasard. Le jeu Hanafuda qui va être présenté dans ce dossier revêt un caractère particulier pour moi. En effet friand de jeu de cartes je me suis vu offrir par ma famille un jeu de hanafuda qu'ils avaient trouvé en France après l'avoir découvert lors de leur voyage au Japon. Ce jeu a été et est toujours un véritable coup de cœur que je rejoue régulièrement depuis lors. Ce choix m'est donc apparu comme une évidence.

Au Japon (日本), les traditions font partie du quotidien, souvent transmises au fil des générations à travers les arts, les objets, ou les pratiques sociales. Le Hanafuda (花札) — littéralement “cartes fleuries” — en est un parfait exemple : c'est à la fois un jeu, un support artistique et un héritage culturel vivant.

À première vue, ce jeu de 48 cartes ornées de fleurs peut sembler simple. Mais chaque carte représente en réalité un mois du calendrier japonais et évoque des éléments de nature, de poésie ou de symbolisme. On y retrouve des grues, des cerisiers en fleurs, des érables rouges, des papillons, autant d'images qui incarnent les saisons, la beauté éphémère et la philosophie japonaise.

Le Hanafuda n'a pourtant pas toujours eu la vie facile. Son histoire est marquée par des interdictions, des détournements clandestins, mais aussi des réinventions brillantes. Ce sont ces péripéties qui lui ont permis de devenir un pilier de la culture japonaise, et même, plus tard, de donner naissance à l'entreprise Nintendo (任天堂).

Ce dossier propose de retracer cette aventure, en explorant :

- L'origine historique du jeu,
- La signification des cartes et leur esthétique,
- Les règles les plus populaires, notamment le Koi-Koi (こいこい),
- Et enfin, l'influence durable du Hanafuda au Japon et dans le monde.

Chapitre 1 : Aux Racines du Hanafuda au Pays du Soleil Levant - Genèse d'un Jeu millénaire

Le Hanafuda (花札), connu aujourd'hui comme un jeu de cartes traditionnel japonais, n'a pourtant rien d'un jeu né spontanément au Japon. Derrière ses illustrations fleuries se cache une histoire complexe, riche en rebondissements, influencée à la fois par des contacts avec l'Occident et par des périodes de censure imposées par les gouvernements japonais. Ce chapitre retrace la naissance du Hanafuda, depuis l'arrivée des premières cartes étrangères sur l'archipel jusqu'à sa renaissance dans le Japon moderne.

1.1. L'Ère des Cartes : Une Histoire japonaise singulière

Les cartes à jouer font leur apparition au Japon au XVI^e siècle, période marquée par l'arrivée des premiers navigateurs et missionnaires européens. C'est vers 1543, avec l'établissement de relations commerciales entre les Portugais et le Japon, que le pays découvre les cartes à jouer venues d'Europe. Celles-ci sont appelées "karuta" (カルタ), mot dérivé du portugais carta.

Les premières cartes utilisées étaient probablement basées sur les jeux d'enseignes latines (coupes, deniers, bâtons, épées), et leur esthétique ainsi que leur mode de jeu fascinent rapidement les classes aisées japonaises, notamment les daimyō (大名) et les samouraïs. Les karuta deviennent alors un loisir apprécié de la haute société, à la fois pour leur caractère étranger et pour leur potentiel ludique.



Figure 1: Exemples de "Karuta" Carta Portuguesa

Mais très vite, les autorités s'inquiètent de la tournure que prennent ces jeux, notamment à cause des **paris illégaux** qui se développent autour. Le **shogunat Tokugawa** (徳川幕府), instauré en 1603, met progressivement en place une politique de **fermeture du pays** (鎖国 – Sakoku), limitant drastiquement les influences étrangères. Dans cette logique de contrôle, le shogunat interdit officiellement les cartes portugaises à partir de **1633**. C'est le début d'une longue période d'**interdictions successives**, visant à **éradiquer les jeux de cartes européens** jugés contraires à la moralité et à l'ordre public.

Mais au lieu de disparaître, les cartes évoluent... Les joueurs et les fabricants, confrontés aux lois anti-jeu, font preuve d'une ingéniosité remarquable. Ils créent des jeux de cartes aux designs modifiés, souvent simplifiés ou stylisés, pour échapper à la reconnaissance des autorités. C'est dans ce contexte de censure et d'adaptation que les bases de ce qui deviendra le Hanafuda commencent à se dessiner. Les motifs figuratifs, bien que toujours présents, deviennent moins ostentatoires et plus abstraits, se mêlant à des éléments purement japonais. L'idée est de masquer la fonction première des cartes aux yeux des censeurs, en les faisant passer pour de simples supports d'illustrations ou de poésie. Cette période est cruciale, car elle forge l'identité visuelle unique du Hanafuda, le distinguant radicalement des cartes occidentales.

1.2. De la Proscription à la Prospérité : L'ingéniosité face aux interdits

Face à l'interdiction des jeux de cartes étrangers, les Japonais ne renoncent pas à leur goût pour ce divertissement. Au contraire, ils font preuve d'une créativité remarquable pour contourner les lois. Des fabricants de cartes, souvent anonymes, mettent au point des jeux à l'apparence plus discrète, modifiant les symboles européens pour les remplacer par des motifs plus neutres, voire abstraits. On assiste alors à la naissance des premières formes de cartes japonaises originales, comme les "Unsun Karuta" (雲寸かるた) ou les "Mekuri Karuta" (めくりかるた).

Ces jeux s'éloignent peu à peu de leurs modèles occidentaux. Les cartes deviennent plus stylisées, les enseignes disparaissent, et les motifs japonais prennent le dessus : paysages, animaux, plantes... L'objectif est clair : rendre les cartes méconnaissables aux yeux des censeurs, tout en conservant leur intérêt ludique. Cette période voit donc l'émergence d'un style graphique japonais, une forme d'appropriation culturelle du jeu de cartes.

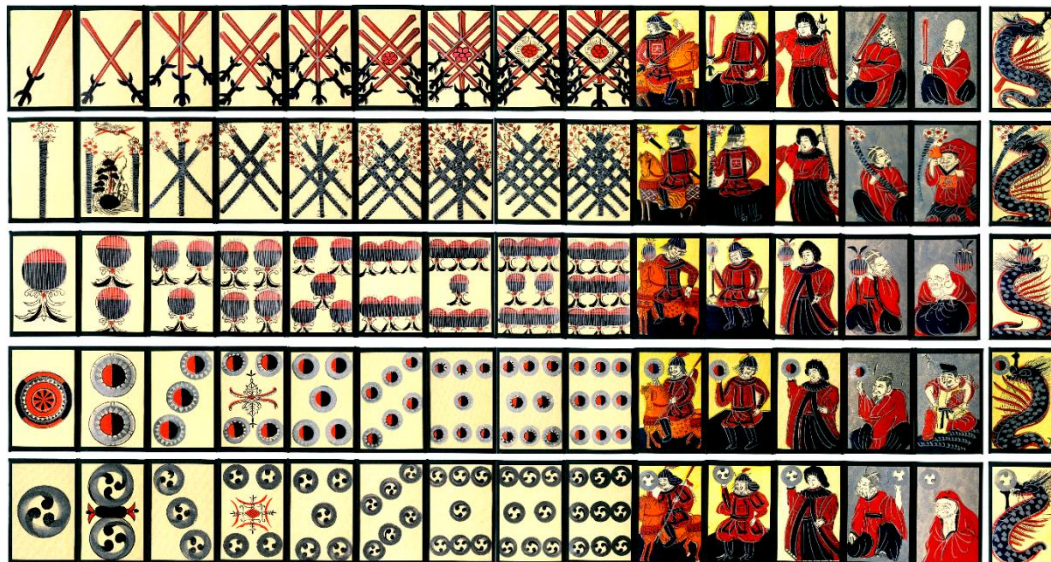


Figure 2 : Deuxième version des "Karuta" Japonaises nommées Unsun Karuta

Le design du Hanafuda tel que nous le connaissons aujourd'hui commence à prendre forme durant l'**ère Edo** (1603-1868) plus précisément à la fin du XVIII^e siècle. Les jeux de 48 cartes, divisées en 12 séries de quatre cartes représentant chacune un mois de l'année et sa flore associée, deviennent la norme. Cette structure permettait une grande variété de jeux tout en masquant efficacement la nature de "jeu de hasard" sous l'apparence d'un almanach illustré ou d'un support éducatif sur la botanique et la poésie. Les artisans qui fabriquaient ces cartes faisaient preuve d'une grande discrétion, souvent dans des ateliers clandestins, et la distribution se faisait par des réseaux informels. La demande, quant à elle, restait forte, portée par le désir inaltérable des populations de se divertir.

Le gouvernement a tenté à plusieurs reprises de réprimer ces jeux "déguisés", mais chaque nouvelle interdiction donnait lieu à une nouvelle innovation dans le design ou les règles. Cette course-poursuite entre les autorités et les joueurs a paradoxalement contribué à affiner et à standardiser le Hanafuda. C'est le développement de réseaux de distribution solides et la popularité grandissante des "**yakuza**" (organisations criminelles japonaises) qui ont en partie permis au Hanafuda de se pérenniser et de s'expandre. Ces groupes, souvent impliqués dans les jeux de hasard, voyaient dans le Hanafuda un outil idéal pour leurs activités, garantissant ainsi sa production et sa diffusion, bien que dans un cadre illégal ou semi-légal.

La restauration Meiji en 1868 marque un tournant. Avec l'ouverture du Japon à l'Occident et la modernisation rapide du pays, les lois sur les jeux sont progressivement assouplies. Paradoxalement, c'est cette période de libéralisation qui va permettre au Hanafuda de sortir de l'ombre et de s'épanouir légalement, ouvrant la voie à des entreprises qui allaient marquer l'histoire.

1.3. L'Avènement de Nintendo : Quand le Hanafuda donne naissance à un empire

C'est dans ce nouveau contexte qu'un **artiste-cartier** du nom de **Fusajirō Yamauchi** (山内房治郎) fonde le 23 septembre **1889**, à Kyoto, une petite entreprise artisanale appelée **Nintendo Koppai** (任天堂骨牌). À l'origine, Nintendo ne fabrique **que des jeux de cartes Hanafuda**, réalisés **à la main** selon des techniques traditionnelles. Le mot **Nintendo** (任天堂) peut se traduire par "laisser le destin entre les mains du ciel", un nom très symbolique pour un fabricant de cartes.



Figure 4 : Portrait de **Fusajirō Yamauchi** (山内房治郎)



Figure 3 : Photographie de la première usine Nintendo à Kyoto

À cette époque, bien que les interdictions aient été levées, la fabrication de cartes restait une industrie de niche, souvent associée aux milieux douteux. Fusajiro Yamauchi a su percevoir le potentiel commercial du Hanafuda. Il parvient à **distinguer ses produits** en misant sur :

- La **qualité du papier**,
- Des **illustrations nettes et colorées**,
- Une stratégie de **vente innovante**, avec distribution dans les **maisons de thé** (茶屋), les **boutiques**, et même via des accords avec des **réseaux yakuza**, toujours friands de Hanafuda.

Les cartes Nintendo Hanafuda étaient réputées pour leur solidité et la finesse de leurs illustrations. Très vite, les cartes Nintendo gagnent en popularité. L'entreprise devient l'un des **principaux fournisseurs du pays**. Malgré son statut encore marginal dans l'industrie du divertissement à l'époque, Nintendo se forge une solide réputation.

Durant les premières décennies du XXe siècle, Nintendo a continué à dominer le marché des cartes à jouer au Japon. Le véritable bouleversement a lieu, sous la direction du petit-fils du fondateur, **Hiroshi Yamauchi** (山内溥), qui prend la tête de la société en **1949**. Il comprend que le marché du jeu de cartes est limité, et décide de **diversifier les activités** de Nintendo : jouets mécaniques, taxis, hôtels à thème... avant de trouver sa voie dans les **jeux électroniques** et plus tard dans le **jeu vidéo**.

Mais même après son explosion mondiale avec les **Game & Watch**, la **Famicom**, **Mario** ou **Zelda**, Nintendo n'a **jamais oublié ses origines**. L'héritage du Hanafuda reste ancré dans l'ADN de

Nintendo. En témoigne la persistance de la fabrication de ces cartes traditionnelles, qui continuent d'être produites et vendues par la compagnie, rappelant ses humbles débuts.

L'histoire du Hanafuda est donc **intimement liée à l'histoire du Japon** : elle commence par une rencontre entre deux cultures (occidentale et japonaise), passe par des périodes de **censure**, se transforme grâce à l'**ingéniosité du peuple**, et finit par **devenir un symbole identitaire**, jusqu'à poser les bases d'un des plus grands empires du divertissement mondial.

Le Hanafuda, loin d'être un simple jeu de cartes, s'est imposé comme un **véritable patrimoine culturel** un objet à la fois populaire et raffiné, traditionnel et toujours actuel.

Chapitre 2 : La Poésie en Images - Décryptage des Cartes Hanafuda

Le Hanafuda ne se résume pas à un jeu de cartes aux règles particulières. Il est aussi **et surtout** une œuvre d'art miniature, un calendrier symbolique, un livre de saison poétique. Chaque carte possède une dimension esthétique forte, mais aussi une résonance culturelle et émotionnelle, en lien direct avec la philosophie japonaise de la nature, du cycle du temps et de la beauté éphémère.

2.1. Un Calendrier Floral : La Symbolique des douze mois

Un jeu complet de **Hanafuda (花札)** est composé de **48 cartes**, réparties en **12 séries de 4 cartes**, chacune représentant **un mois de l'année** et une plante associée. Ce système suit le **calendrier agricole traditionnel japonais**, en harmonie avec les **saisons** et la nature environnante.

Voici la répartition mois par mois, avec leurs motifs caractéristiques :

- **Janvier (Matsu - Pin)** : Le pin, symbole de longévité, de résilience et de bon augure, est la première fleur de l'année. Malgré la rigueur de l'hiver, il reste vert et vigoureux. Les cartes incluent souvent des oiseaux (grues), symboles de bonne fortune et de longue vie.
- **Février (Ume - Prunier)** : Le prunier en fleurs est l'un des premiers signes du printemps, défiant le froid avec ses fleurs délicates. Il représente la beauté, la persévérance et le renouveau. Les cartes de février intègrent souvent un rossignol, messenger du printemps.
- **Mars (Sakura - Cerisier)** : Icône emblématique du Japon, le cerisier en fleurs (Sakura) est associé à la beauté éphémère, la nouveauté et le renouveau. Ses fleurs sont souvent représentées avec un rideau, évocation des fêtes de *hanami* (contemplation des fleurs).
- **Avril (Fuji - Glycine)** : La glycine, avec ses grappes de fleurs violettes, symbolise la romance, la noblesse et l'élégance. Les cartes d'avril sont souvent accompagnées d'un coucou (hototogisu), un oiseau dont le chant annonce l'été.
- **Mai (Ayame - Iris)** : L'iris, avec ses pétales dressés, évoque la pureté, la protection et le courage. Il est souvent associé à la Fête des Garçons (Tango no Sekku), célébrée en mai, et peut être accompagné d'un pont, symbole de transition.
- **Juin (Botan - Pivoine)** : La pivoine est la "reine des fleurs" au Japon, symbolisant la richesse, la prospérité et la noblesse. Ses fleurs exubérantes sont souvent accompagnées d'un papillon, métaphore de la légèreté et de la transformation.

- **Juillet (Hagi - Lespedeza/Trèfle japonais) :** La lespedeza, une plante modeste mais charmante qui fleurit en fin d'été, est associée à l'amour, la mélancolie et le temps qui passe. Un sanglier est souvent représenté sur l'une des cartes, ce qui peut sembler étrange mais est lié à des contes anciens.
- **Août (Susuki - Miscanthus/Herbe de la Pampa) :** Le miscanthus, une herbe à croissance rapide qui évoque les paysages d'automne et les clairières lunaires. Les cartes d'août présentent souvent des oies sauvages en vol et la pleine lune, symboles de l'automne et de la sérénité nocturne.
- **Septembre (Kiku - Chrysanthème) :** Le chrysanthème est la fleur impériale du Japon, symbole de longévité, de perfection et de royauté. Les cartes de septembre peuvent inclure une tasse à saké, une allusion aux banquets et aux rituels d'automne.
- **Octobre (Momiji - Érable) :** Les feuilles d'érable, parées de leurs couleurs flamboyantes, sont l'emblème de l'automne et de la beauté éphémère de la saison. Un cerf est souvent associé à l'érable, évoquant les paysages forestiers d'automne.
- **Novembre (Yanagi - Saule) :** Le saule, avec ses branches pendantes, est un arbre associé à l'eau, à la pluie et à la mélancolie. Les cartes de novembre incluent souvent des éléments liés à la pluie, comme une hirondelle ou un personnage parapluie, et un crapaud dans la tradition de "l'homme de pluie".
- **Décembre (Kiri - Paulownia) :** Le paulownia, arbre dont les feuilles sont un motif récurrent sur les emblèmes impériaux japonais (notamment le sceau du Premier ministre), symbolise la fortune, le bon augure et la royauté. C'est un choix majestueux pour clôturer l'année.

Chaque plante évoque une ambiance particulière, une saison, une humeur. Les cartes ne sont pas seulement décoratives : elles sont porteuses de sens, comme des haikus visuels.



Figure 5 : Planche avec l'intégralité des cartes du Hanafuda

2.2. Les Objets Trésors : Comprendre les combinaisons (Yaku)

Le Hanafuda n'est pas seulement un plaisir visuel, c'est aussi un jeu stratégique, avec un système de points précis, basé sur la valeur des cartes et les combinaisons appelées Yaku (役). Chaque

mois possède 4 cartes, mais toutes n'ont pas la même valeur. On les regroupe généralement en 4 catégories :

1. **Kasupai (カス牌 - Cartes Vides/Plates)** : Ce sont les cartes les plus courantes, sans motif particulier si ce n'est la fleur du mois. Elles constituent la majorité du jeu (24 cartes, soit deux par mois). Elles ont une valeur minimale, généralement **1 point** chacune, et servent principalement à compléter les *yaku* de faible valeur ou à être utilisées comme "défausse" stratégique.
2. **Tanepai (タネ牌 - Cartes Graine/Animales)** : Ces cartes représentent des animaux, des oiseaux ou des objets spécifiques qui, en plus de la fleur du mois, leur confèrent une valeur supérieure. Il y en a **9** au total. Chaque *Tanepai* vaut généralement **10 points** et est cruciale pour former des *yaku* plus importants. Exemples : le sanglier de juillet, les oies d'août, le cerf d'octobre.
3. **Tanzaku (短冊 - Bandes de Poésie/Rubans)** : Ces cartes sont reconnaissables à la présence de bandes rectangulaires (souvent rouges ou bleues, parfois stylisées) superposées à la fleur du mois. Elles symbolisent les poèmes ou les souhaits calligraphiés sur des rubans. Il y a **10** *Tanzaku* dans un jeu. Chaque *Tanzaku* vaut généralement **5 points** et est essentielle pour former des *yaku* spécifiques basés sur les couleurs ou les groupes de rubans.
4. **Hikari (光 - Lumière/Brillante)** : Ce sont les cartes les plus précieuses et les plus rares du jeu, souvent considérées comme les "atouts" majeurs. Elles sont au nombre de **5** et se distinguent par des motifs emblématiques qui "brillent" :
 - **La Grue et le Soleil (Janvier)** : Une carte de valeur suprême, représentant une grue se découpant sur le soleil rougeoyant.
 - **Le Rideau et le Cerisier (Mars)** : Le cerisier en fleurs avec le rideau de *hanami*.
 - **La Lune et les Oies (Août)** : La pleine lune avec des oies en vol au-dessus du miscanthus.
 - **L'Homme de Pluie (Novembre)** : Le personnage de l'homme portant un parapluie et une grenouille, sous un saule et la pluie.
 - **Le Phénix (Décembre)** : Un phénix majestueux posé sur l'arbre de Paulownia.

Chacune de ces cartes *Hikari* a une valeur élevée (généralement **20 points**) et leur combinaison est la clé des *yaku* les plus prestigieux et les plus rémunérateurs du jeu, tels que les "cinq Hikari" (Goko) ou les "quatre Hikari" (Shiko). La maîtrise des valeurs et des *yaku* est ce qui transforme un simple acte de pioche en une danse stratégique de capture et d'anticipation



Figure 6 : Les 5 cartes Hikari

2.3. L'Esthétique du Hanafuda : Art, Culture et Représentations

Au-delà de leur fonctionnalité ludique, les cartes Hanafuda sont de véritables expressions artistiques, profondément ancrées dans l'esthétique et la culture japonaise. Leur design, bien que stylisé, est le fruit d'une longue tradition artistique et d'une connexion intime avec la nature.

L'esthétique du Hanafuda repose sur plusieurs principes fondamentaux de l'art japonais :

- **La simplicité et la stylisation** : Les motifs sont épurés, presque idéogrammes, permettant une reconnaissance rapide tout en conservant une grande élégance. Chaque ligne, chaque couleur est intentionnelle.
- **La symbolique saisonnière** : Le jeu lui-même est une célébration des "**vingt-quatre saisons**" (*nijūshi sekki*) du calendrier agricole japonais, qui divisent l'année en périodes plus précises que les quatre saisons occidentales.
- **La connexion avec la poésie et la littérature** : De nombreux motifs et associations (comme le cerf avec l'érable, ou le chrysanthème avec la tasse de saké) sont des références directes à des poèmes classiques (*waka* ou *haiku*) ou à des proverbes populaires japonais. Le jeu devient ainsi un support pour la culture littéraire.
- **L'harmonie des couleurs** : Les palettes de couleurs utilisées sont souvent vives mais équilibrées, reflétant les teintes naturelles des fleurs et des paysages japonais.
- **Le concept de *Mono no aware* (物の哀れ)** : Souvent traduit par la "pathos des choses" ou une conscience mélancolique de l'éphémère. Les cartes, en représentant le cycle des fleurs qui éclosent, culminent et fanent, incarnent cette appréciation de la beauté passagère et de la nature transitoire de la vie. Le Sakura de mars en est l'exemple le plus poignant.

Les illustrations du Hanafuda sont un témoignage de l'art populaire de l'ère Edo et Meiji. Elles reflètent les styles de gravure sur bois (*ukiyo-e*) et de peinture traditionnelle, avec une attention particulière aux détails naturalistes malgré la stylisation. Chaque motif est choisi non seulement pour sa beauté, mais aussi pour sa signification culturelle et la façon dont il interagit avec les autres éléments du mois.

Aujourd'hui encore, les cartes Hanafuda sont admirées pour leur valeur artistique. Elles sont collectionnées, exposées et utilisées comme source d'inspiration pour des designers et des artistes contemporains, prouvant que leur esthétique intemporelle transcende leur fonction première de jeu. Elles rappellent que dans la culture japonaise, même les objets les plus humbles peuvent être porteurs d'une profonde beauté et d'une richesse culturelle.

Chapitre 3 : L'Art du Jeu – Les Règles du Hanafuda

Le Hanafuda n'est pas seulement un bel objet ou un symbole culturel : c'est avant tout **un jeu**, encore pratiqué aujourd'hui au Japon, en famille ou entre amis, surtout pendant les fêtes. Parmi les nombreux jeux qu'on peut pratiquer avec un jeu de cartes Hanafuda, le plus populaire reste le **Koi-Koi (こいこい)**. Le Koi-Koi est un jeu **rapide, stratégique et légèrement addictif**, qui combine mémoire, observation, prise de risque et une bonne dose de chance. C'est aussi un jeu très visuel, où **la construction des combinaisons (Yaku)** est au cœur de l'action.

3.1. Koi-Koi : La variante la plus appréciée et jouée

Le Koi-Koi est un jeu de pêche aux cartes qui se joue généralement à deux joueurs, bien qu'il existe des variantes pour trois joueurs. L'objectif principal est de collecter des cartes pour former des combinaisons spécifiques (les fameux *yaku*) et accumuler plus de points que son adversaire. Une partie se déroule sur une série de manches, correspondant souvent aux douze mois de l'année, mais on peut aussi convenir d'un nombre de manches fixes (par exemple, 6 ou 12).

3.1.1. Préparation et Objectifs

Pour commencer une partie de Koi-Koi, il faut d'abord distribuer les cartes :

- **Distribution** : Chaque joueur reçoit **8 cartes** face cachée.
- **Table (Ba)** : **8 cartes** sont placées face visible au centre de la table, constituant le "champ" ou la "rivière" où les joueurs vont "pêcher".
- **Pioche (Yama)** : Le reste du paquet forme la pioche, placée face cachée.

L'objectif de chaque joueur est de **former des yaku** (combinaisons de cartes) en capturant des cartes sur la table. Une fois qu'un joueur a formé un *yaku*, il a deux choix cruciaux :

1. **"Shōbu" (勝負 - Arrêter la partie)** : Le joueur déclare la fin de la manche et marque les points de ses *yaku*. C'est l'option la plus prudente.
2. **"Koi-Koi" (こいこい - Continuer)** : Le joueur décide de ne pas arrêter la manche et de continuer à jouer, dans l'espoir de former d'autres *yaku* plus lucratifs ou d'augmenter la valeur de ses *yaku* existants. C'est ici que le bluff et le risque entrent en jeu, car si l'adversaire forme un *yaku* avant lui, le joueur qui a dit "Koi-Koi" ne marque aucun point, et l'adversaire voit ses points doubler.

3.1.2. Déroulement d'une Partie : Pioche, Capture et Annonce de "Koi-Koi"

Chaque tour de jeu se déroule en plusieurs étapes simples mais stratégiques :

1. **Jouer une carte de sa main** : Le joueur dont c'est le tour choisit une carte de sa main et la place sur la table.

- **Capture :** Si cette carte correspond (même mois/fleur) à une carte déjà présente sur la table, le joueur "capture" les deux cartes. Il les place ensuite, face visible, devant lui dans sa zone de capture.
 - **Pas de capture :** Si la carte jouée ne correspond à aucune carte sur la table, elle reste sur la table, rejoignant le "champ".
2. **Piocher une carte du paquet (Yama) :** Après avoir joué une carte de sa main, le joueur pioche la carte supérieure du paquet.
- **Capture :** Si cette carte piochée correspond à une carte sur la table, le joueur capture les deux cartes.
 - **Pas de capture :** Si la carte piochée ne correspond à aucune carte sur la table, elle rejoint le "champ".
3. **Vérification des Yaku :** Après ces deux actions (jouer de la main, puis piocher), le joueur vérifie s'il a formé de nouveaux *yaku* avec les cartes qu'il vient de capturer.
- **Si un *yaku* est formé :** Le joueur doit décider de "Shōbu" (arrêter) ou "Koi-Koi" (continuer).
 - Si le joueur dit "Shōbu", la manche se termine, les points sont calculés et marqués.
 - Si le joueur dit "Koi-Koi", le jeu continue. Le risque est que l'adversaire forme un *yaku* à son tour, annulant les points du joueur qui a dit "Koi-Koi" et doublant les siens.
 - **Si aucun *yaku* n'est formé :** Le tour passe au joueur suivant.

La manche se termine lorsque toutes les cartes de la main des joueurs ont été jouées, ou lorsqu'un joueur décide de "Shōbu". Si la manche se termine sans que personne n'ait formé de *yaku*, elle est déclarée nulle (*Nagare*) et aucun point n'est marqué pour ce mois.

3.1.3. Calcul des Points et Stratégies Fondamentales

Le cœur stratégique du Koi-Koi réside dans la formation et l'optimisation des *yaku*. Voici quelques-uns des *yaku* les plus courants et leur valeur, à noter que la valeur exacte des points peut varier légèrement selon les règles locales ou les groupes de joueurs, mais les principes restent les mêmes (Le tableau complet des *yaku* est à retrouver en Annexe) :

- **Kasupai (カス) - Cartes "Plates" :** Toute combinaison de 10 cartes *Kasu* (1 point chacune). Vaut **1 point**. Pour chaque *Kasu* supplémentaire, on ajoute 1 point.
- **Tanzaku (短冊) - Bandes de Poésie :**
 - **Aka Tanzaku (赤短) - Bandes Rouges :** Les 3 *Tanzaku* rouges de Pin, Prunier et Cerisier. Vaut **5 points**.
 - **Ao Tanzaku (青短) - Bandes Bleues :** Les 3 *Tanzaku* bleues de Chrysanthème, Érable et Paulownia. Vaut **5 points**.
 - **Ino Shika Chō (猪鹿蝶) - Sanglier, Cerf, Papillon :** Les 3 *Tanepai* du Sanglier (Juillet), du Cerf (Octobre) et du Papillon (Juin). Vaut **5 points**. (Ce *yaku* est parfois

compté parmi les *Tanepai* plutôt que les *Tanzaku* selon les variantes, mais il est très reconnaissable).

- **Tanzaku (五短) - Cinq Rubans** : N'importe quel groupe de 5 *Tanzaku*. Vaut **5 points**. Chaque *Tanzaku* supplémentaire ajoute 1 point.
- **Tanepai (タネ) - Cartes Animales** : N'importe quel groupe de 5 *Tanepai* (animaux/objets de 10 points). Vaut **10 points**. Chaque *Tanepai* supplémentaire ajoute 1 point.
- **Hikari (光) - Cartes Lumière/Brillantes** : Ce sont les *yaku* les plus valorisés.
 - **Go Kō (五光) - Cinq Lumières** : Les 5 cartes *Hikari* (Grue, Rideau de Cerisier, Lune, Homme de Pluie, Phénix). C'est le *yaku* le plus puissant. Vaut **15 points** (ou 20 points, ou même 50 points selon les variantes, car il est très rare).
 - **Shi Kō (四光) - Quatre Lumières** : N'importe quel groupe de 4 cartes *Hikari*, **sans l'Homme de Pluie de Novembre**. Vaut **8 points** (ou 10 points).
 - **Ame Shiko (雨四光) - Quatre Lumières avec Pluie** : N'importe quel groupe de 4 cartes *Hikari*, **incluant l'Homme de Pluie de Novembre**. Vaut **7 points** (ou 8 points). Sa valeur est légèrement inférieure au Shi Kō classique car la carte de l'Homme de Pluie est moins "pure" que les autres *Hikari* dans la symbolique du jeu (elle est la seule "humaine" et est parfois considérée comme un peu moins prestigieuse).
 - **San Kō (三光) - Trois Lumières** : N'importe quel groupe de 3 cartes *Hikari*, **sans l'Homme de Pluie de Novembre**. Vaut **6 points** (ou 5 points).

Stratégies clés en Koi-Koi :

- **Penser aux Yaku** : Dès le début, évaluez les *yaku* potentiels que vous pouvez former avec vos cartes en main et celles sur la table.
- **Blocage** : Essayez d'empêcher votre adversaire de former ses *yaku* en capturant les cartes dont il a besoin, même si elles ne vous aident pas directement.
- **Le "Koi-Koi" audacieux** : La décision de "Koi-Koi" est le moment le plus tendu du jeu. C'est un pari. Vous le faites si vous êtes confiant de pouvoir former un *yaku* plus grand, ou si vous estimez que votre adversaire a peu de chances de former quoi que ce soit. Mais le risque de voir ses points doublés par l'adversaire est toujours là.
- **Contrôle du champ** : Maintenez un œil sur les cartes laissées sur la table. Elles peuvent être capturées par l'adversaire si elles correspondent à une carte qu'il a en main ou qu'il va piocher.

Le Koi-Koi est un mélange subtil de chance (avec les pioches) et de stratégie (avec les choix de capture et les décisions de "Koi-Koi"). C'est ce qui le rend si addictif et rejouable.

3.2. Autres Jeux emblématiques : Hachi-Hachi et Mushi

Bien que Koi-Koi soit le plus connu, le Hanafuda est le support de plusieurs autres jeux, chacun avec ses propres règles et dynamiques.

- **Hachi-Hachi (八八 - "Huit-Huit")** : C'est un jeu plus ancien et souvent plus complexe que Koi-Koi, traditionnellement associé aux joueurs expérimentés et aux maisons de jeux. Le

Hachi-Hachi se joue avec un système de points plus élaboré et une distribution de cartes différente. L'objectif est également de former des *yaku*, mais les valeurs et les combinaisons sont plus nombreuses et spécifiques. Il implique souvent des enchères et un aspect "banque" qui le rend plus proche des jeux de hasard traditionnels. Son nom "Huit-Huit" fait référence à une valeur de points particulière ou à une ancienne règle.

- **Mushi (虫 - "Insecte")** : Un autre jeu traditionnel, souvent moins connu que Koi-Koi et Hachi-Hachi. Mushi est un jeu de défausse et de capture où l'objectif est de se débarrasser de ses cartes en main tout en formant des paires et des combinaisons. C'est un jeu plus rapide et moins axé sur les *yaku* complexes, mais qui demande une bonne observation et de la réactivité.

Ces autres jeux, bien que moins médiatisés que Koi-Koi, témoignent de la polyvalence du Hanafuda et de sa capacité à s'adapter à différentes envies de jeu, du défi stratégique au simple divertissement. Ils soulignent également la richesse du patrimoine ludique japonais autour de ces cartes fleuries.

Chapitre 4 : Le Hanafuda au-delà des Cartes - Influence et Rayonnement

Le **Hanafuda (花札)**, malgré ses origines anciennes et son apparence traditionnelle, continue de **vivre, d'évoluer et de surprendre**. Bien plus qu'un simple jeu, il est devenu **un marqueur culturel**, une passerelle entre générations, entre le Japon ancien et la société contemporaine. Ce chapitre montre comment le Hanafuda s'est adapté à la modernité, tout en gardant son identité.

4.1. Un Pont entre les Générations : Tradition et Transmission

Le Hanafuda reste un **jeu populaire au sein des familles japonaises**, surtout lors des **fêtes traditionnelles** comme le **Nouvel An (正月 – Shōgatsu)**. Il est fréquent que **grands-parents et petits-enfants** jouent ensemble au Koi-Koi ou à d'autres variantes comme le Hachi-Hachi.

Son attrait repose sur :

- **Sa simplicité apparente**, qui le rend accessible dès le plus jeune âge
- **La richesse de ses illustrations**, qui parle à l'imaginaire
- Et surtout, son côté **rituel et saisonnier**, en lien avec les grandes fêtes japonaises

Mais la transmission ne se limite plus au cadre familial. Depuis les années 2000, le Hanafuda connaît **un renouveau grâce au numérique** :

- Jeux de Koi-Koi sur **Nintendo DS, Switch ou mobile**
- Applications en ligne multijoueur
- Tutoriels YouTube ou plateformes comme Steam

Cela permet à une **nouvelle génération** de Japonais, parfois éloignée des traditions, de **redécouvrir ce jeu sous un nouveau format**.

4.2. Le Hanafuda dans la Culture Populaire : Du cinéma aux jeux vidéo

L'influence du Hanafuda ne se limite pas aux cercles traditionnels ; il a également trouvé sa place et son expression dans diverses formes de la culture populaire, soulignant sa reconnaissance et son attrait durables.

- **Le Cinéma et l'Animation** : Le Hanafuda apparaît régulièrement dans des films, des séries télévisées et des *anime* japonais, souvent comme un élément de décor pour établir une ambiance traditionnelle ou pour marquer un moment de tension dramatique. Son lien historique avec les yakuzas le rend également un accessoire récurrent dans les films de ce genre, symbolisant les jeux d'argent et les relations de pouvoir. Deux exemples notables sont : le film d'animation de Studio Ghibli, "**La Colline aux Coquelicots**" (2011), où le Hanafuda est joué par les personnages, ajoutant une touche d'authenticité et de nostalgie et le film « **Summer Wars** » (2009) dans lequel les protagonistes jouent au jeu Hanafuda dans sa version Koï-Koï.



Figure 7, 8 et 9 : Extrait de Summer Wars

- **Les Jeux Vidéo :** L'héritage de Nintendo est le plus évident dans ce domaine. Bien que l'entreprise soit devenue un géant mondial des jeux vidéo, elle n'a jamais totalement abandonné ses racines. Des adaptations numériques du Hanafuda sont disponibles sur les consoles Nintendo (comme sur la Wii ou la Switch), permettant aux joueurs modernes de découvrir ce jeu traditionnel. Des références au Hanafuda peuvent également être trouvées dans d'autres jeux vidéo, parfois sous forme d'easter eggs ou d'inspirations pour des mécanismes de jeu.



Figure 10 : Hanafuda sur la thématique Pokémon !

- **L'Art et le Design :** Les motifs du Hanafuda ont inspiré de nombreux artistes, designers de mode et créateurs de produits. Leurs illustrations sont reproduites sur des articles de papeterie, des vêtements, des objets décoratifs et même des tatouages. Cette réappropriation moderne des designs témoigne de leur esthétique intemporelle et de leur capacité à être réinterprétés tout en conservant leur essence japonaise.

Ces apparitions dans la culture populaire contribuent à maintenir le Hanafuda visible, à le rendre accessible à un public plus large et à rappeler son importance historique et culturelle.

4.3. Une Ouverture sur le Monde : La Diffusion internationale

Le Hanafuda a longtemps été **peu connu en dehors du Japon**, à cause de :

- Sa forte charge symbolique
- L'absence de traduction officielle
- Et son système de règles jugé complexe

Mais depuis les années 2010, plusieurs facteurs ont contribué à **son exportation** :

4.3.1. Le rôle de Nintendo

En produisant des jeux de cartes Hanafuda aux **effigies de ses héros** (Mario, Zelda, Pokémon...), Nintendo a **créé un pont culturel**. Ces éditions spéciales sont devenues des objets de collection recherchés dans le monde entier.

4.3.2. Les versions localisées

Des éditeurs étrangers comme **Japanime Games** ou **Oink Games** ont adapté des jeux de cartes inspirés du Hanafuda, avec des règles simplifiées ou hybrides. Des créateurs indépendants proposent même des versions **modernisées ou féminisées**, en lien avec des thèmes contemporains.

4.3.3. L'attrait artistique

De nombreux artistes occidentaux s'inspirent du Hanafuda pour créer :

- Affiches,
- T-shirts,
- Tatouages,
- Jeux de tarot stylisés

Le Hanafuda devient un **symbole de raffinement japonais**, souvent associé à la tradition zen, à l'esthétique du wabi-sabi (侘寂).

Loin d'avoir disparu, le Hanafuda continue d'**inspirer, d'évoluer et de se transmettre**. Il a su **s'adapter à la modernité sans perdre son âme**, devenant un **symbole d'identité japonaise** aussi bien dans les foyers que sur les écrans. Plus qu'un jeu, c'est un **support de mémoire collective**, qui traverse les générations et les frontières.

Conclusion : Le Hanafuda, Miroir d'une Culture Vivante

Le **Hanafuda (花札)** est bien plus qu'un simple jeu de cartes : c'est un **témoignage vivant de la culture japonaise**, un pont entre les époques, entre art et divertissement, entre tradition et modernité.

Né dans un contexte d'**interdictions et de réinvention**, il a su se métamorphoser, intégrer les éléments esthétiques et spirituels du Japon, tout en restant **ludique et populaire**. Son lien avec **Nintendo**, l'une des plus grandes entreprises de divertissement au monde, prouve que même les jeux les plus simples peuvent avoir **un impact culturel durable**.

Aujourd'hui encore, que ce soit sur des plateaux de jeu en bois, sur des consoles, dans des salons familiaux ou sur des écrans de smartphones, le Hanafuda continue de transmettre **des valeurs, des images et des émotions**. Il témoigne de la capacité du Japon à **conserver l'essence du passé**, tout en s'ouvrant au futur.

Dans un monde où tout va vite, il incarne le **temps qui passe avec grâce**, la **beauté dans la simplicité**, et l'art de **jouer avec élégance**.

Bibliographie :

- Gauthier, M. (2014). *Les jeux traditionnels japonais*. Éditions du Lotus.
- Nakamura, H. (2002). *History of Karuta and Hanafuda*. Kyoto University Press.
- Dufour, J. (2010). *Nintendo avant Mario*. Pix'n Love Éditions.
- “Hanafuda.” *Japan Encyclopedia*, Louis Frédéric, Éd. Plon, 2005.
- Nintendo Co., Ltd. (site officiel) : www.nintendo.co.jp
- Tofugu – “How to play Koi-Koi” : www.tofugu.com
- Film d’animation *Summer Wars*, Mamoru Hosoda, 2009.

Tables des Illustrations:

Figure 1: Exemples de "Karuta" Carta Portugaise.....	3
Figure 2 : Deuxième version des "Karuta" Japonaises nommées Unsun Karuta	4
Figure 4 : Photographie de la première usine Nintendo à Kyoto	5
Figure 3 : Portrait de Fusajirō Yamauchi (山内房治郎)	5
Figure 5 : Planche avec l'intégralité des cartes du Hanafuda	7
Figure 6 : Les 5 cartes Hikari.....	9
Figure 7, 8 et 9 : Extrait de Summer Wars	14
Figure 10 : Hanafuda sur la thématique Pokémon.....	15

Annexe

KOI-KOI Quick Reference

Play

1. Match a card from your hand to the field, or add a card to the field

2. Draw the top card from the deck

Matches a card: Take it and if you had any other matches

Matches your other match: Leave all three in the field, the player who matches the 4th gets all.

Matches nothing: Add to the field

3. Play continues till someone forms a Yaku, then

Player may end round and claim points

or

player may call koi-koi and try and make another match

(if you make a match before then then your score is doubled)

4. End Round and Score

The player who got the Yaku gets the points, the other player gets nothing. Continue on to next round.

If you formed a hand first after you called Koi-Koi their score is doubled and you get nothing.

Goko (5 Brights) all five Bright (20pt) cards



10 pts

Shiko (4 brights)

Four of the Brights cards excluding the Rain Bright



8 pts

Ame-Shiko (Rainy 4)

Any 3 of the Bright cards + the Rain Bright



7 pts

Sanko (3 brights)

Any 3 of the Bright cards excluding the Rain Bright



5 pts

Aotan (Blue Scrolls)

The Blue scrolls - 1pt for each additional scroll (any style)



5 pts*

Akatan (Poetry Scrolls)

The poetry scrolls - 1 for each additional scroll (any style)



5 pts*

Variant Scoring:

Rainy day penalty: Any viewing parties are ruined by the Rain Man or Lightning card, making them worth zero.

Tanzaku (5- Scrolls)

Any 5 scrolls -1 for each additional scroll



1 pts*

Akatan, Aotan no Chofuku (Poetry and Blue Scrolls)

The Poetry and Blue Scrolls -1 for each additional scroll



10 pts*

Inoshikacho (Boar-Deer-Butterfly)

-1 for additional animal cards



5 pts*

Tane (Animals)

Any 5 Animal (10pt) cards -1 for each additional animal card



1 pts*

Kosu (Dreg/Junk)

Any 10 of the Junk (1pt) cards -1 for each additional



1 pts*

Viewing Parties

The Sake Cup plus either the Curtain card or the Moon card or both

Hanami **Tsukimi** **Tsukiakari no Hanami**
(Flower Viewing) (Moon Viewing) (Moonlit Flower Viewing)



5 pts



5 pts



10 pts