

**LE
Koi-Koi**

**ORIGINES, RÈGLES
ET STRATÉGIES**

Parfait pour s'initier !



UN JEU TRADITIONNEL JAPONAIS QUI ASSOCIE CONTEMPLATION ET COMBINAISON

Réalisez les plus beaux Yaku, c'est-à-dire les plus belles combinaisons de cartes. Le Koi-Koi est un jeu de capture et de collection qui se joue avec des cartes de Hanafuda, des cartes traditionnelles japonaises. Entre le calme de l'observation et la tension du hasard, laissez-vous transporter par ce jeu emblématique.

SOMMAIRE :

- Histoire et origine du jeu **3**
- Règles du jeu **8**
- Stratégies rapides **25**
- Variantes **26**



BRÈVE HISTOIRE DES CARTES

PAR LE MUSÉE FRANÇAIS
DE LA CARTE À JOUER

L'origine des cartes à jouer reste un mystère.

Le papier et l'imprimerie viennent de Chine, mais l'idée d'associer plusieurs séries de cartes hiérarchisées est peut-être née ailleurs. Quelques fragments de cartes trouvés en Égypte (datés sans certitude du XIII^e siècle), un jeu de la fin du XV^e siècle conservé au musée du palais de Topkapi (à Istanbul) et la mention de « cartes sarrasines » dans des textes italiens pointent le **Proche-Orient comme origine possible**. Pourtant, c'est bien en Europe que les « cartes à jouer » sont mentionnées pour la première fois dans les années 1370, et que l'on en trouve les plus anciens exemplaires. C'est également en Europe qu'elles connaissent l'essor le plus spectaculaire.

Les cartes apportent au monde du jeu de société une nouvelle tactique, le bluff, ainsi que d'immenses possibilités combinatoires. Il faut imaginer l'incroyable diversité des jeux qui, sur les quais et les trottoirs, dans les tripots, les auberges et les salons aristocratiques, ont été conçus, modifiés et partagés. **En quelques dizaines d'années, les cartes se sont répandues partout**. Leur présence est attestée en Égypte en 1400, puis en Chine. À partir du XVI^e siècle, une tradition cartière originale se développe en Perse puis en Inde, avec des jeux de huit ou dix séries entièrement

peints à la main. Au même moment, le Japon adopte les cartes européennes introduites par les marchands portugais.

S'adaptant à toutes sortes d'usages (ludiques bien sûr, mais aussi divinatoires, artistiques, pédagogiques...), les cartes à jouer traditionnelles ont toujours su se réinventer tout en restant fidèles à leur forme d'origine.



HISTOIRE DU HANAFUDA

PAR LE MUSÉE FRANÇAIS
DE LA CARTE À JOUER

Bien que la Chine ait exercé une influence majeure sur la culture ludique japonaise, ce n'est pas de l'empire du Milieu que les Japonais tiennent leurs cartes à jouer mais **des Portugais**, venus commercer sur l'archipel au milieu du XVI^e siècle. Elles ont été rapidement **adoptées et bientôt produites sur place sous le nom de « Karuta »**. Comme les jeux portugais, les premiers jeux de Karuta comptent **48 cartes**. Ils ont **pour enseignes des deniers, des coupes, des bâtons et des épées** (Ôru, Koppu, Pau et Isu) et **pour figures des rois, des cavaliers et des servantes** (Rei, Kaba et Sōta) correspondant aux *rei, cavaleiro* et *sota* portugais.

La fermeture du Japon à l'étranger entre 1639 et 1868 va **considérablement influencer l'évolution des cartes**. Les Japonais vont redoubler d'ingéniosité pour les réinventer en masquant leur origine occidentale et contourner l'interdiction des jeux d'argent. Deux types de jeux se développent alors : ceux qui s'inspirent d'un ancien jeu de paires utilisant des coquillages (le Kai-awase), comme le « jeu des Cent Poètes » (Hyakunin isschu karuta), et ceux qui descendent des cartes portugaises. Parmi ces derniers **apparaît une création très originale, le « jeu des Fleurs » ou Hanakaruta** (rebaptisé plus tard « Hanafuda »).

Les cartes, réparties en douze séries de quatre cartes (au lieu de quatre séries de douze cartes), représentent les mois de l'année. Elles sont illustrées de dessins de fleurs, de bandes de papier utilisées pour écrire de courts poèmes (les Tanzaku), d'animaux, et d'autres motifs plus singuliers : soleil, lune, rideau, phénix, et le poète Michikaze accompagné d'une grenouille. **Mais il ne faut pas s'y tromper : ce jeu charmant a longtemps été un jeu de tripot.** Une petite fabrique créée en 1889 va connaître le succès grâce à la production de Hanafuda : **Nintendo**. Le Hanafuda s'est ensuite exporté. Il se pratique aujourd'hui notamment en Corée et à Hawaï, et s'est en partie débarrassé de sa sulfureuse réputation.



CARTES ET SIGNIFICATIONS

Le Koi-Koi est un jeu riche, en partie grâce aux éléments présents sur les cartes qui revêtent tous une grande signification. Tout au long de ce livret, vous trouverez des encadrés expliquant plus en détail la portée symbolique et culturelle de certaines cartes ou éléments visuels.

LE KOI-KOI DANS LA CULTURE POPULAIRE

On retrouve le Koi-Koi dans de nombreux éléments de la culture populaire, notamment dans des films ou des animés. Par exemple, le scénario du film d'animation japonais *Summer Wars* (réalisé par Mamoru Hosoda) est construit autour d'un affrontement épique de Koi-Koi entre une intelligence artificielle et un jeune lycéen.

Au-delà de la pratique du jeu, on trouve également ici et là des références aux combinaisons de cartes, appelées « Yaku », qui permettent de marquer des points. Par exemple, dans le manga *Naruto* de Masashi Kishimoto, la formation Ino-Shika-Chō (formée par les personnages Ino, Shikamaru et Chōji) reprend le Yaku « Sanglier, Cerf, Papillon », un Yaku puissant puisqu'il permet de remporter des points avec seulement trois cartes.

MATÉRIEL

Il s'agit d'un jeu de cartes de Hanafuda. Le jeu est composé de **48 cartes**, divisées en **12 groupes de 4 cartes**. Chacun de ces groupes représente un mois de l'année, identifiable grâce aux fleurs que l'on y voit. Une aide de jeu est fournie avec les cartes pour en faciliter la lecture.

Janvier • Pin



Février • Prunier



Mars • Cerisier



Avril • Glycine



Mai • Iris



Juin • Pivoine



Juillet • Lespédèze



Août • Miscanthe



Septembre • Chrysanthème



Octobre • Érable



Novembre • Saule



Décembre • Paulownia





Janvier - Pin : Vénérable et vaillant, le pin est l'arbre de l'éternité, symbole de longévité et de bonheur (lors des mariages japonais, la tradition est de réunir sous une branche de pin deux petits personnages représentant les époux). Le pin, symboliquement, permet d'ouvrir l'année sur d'heureuses promesses.



Juin - Pivoine : Symbole de prospérité et de bonheur, la pivoine est régulièrement représentée dans les écoles et sur les lieux de travail pour favoriser la réussite.



Juillet - Lespédèze : Peu attrayante à première vue, la lespédèze n'a pas de symbolique forte. Pourtant, elle est la fleur à laquelle sont dédiés le plus de poèmes dans le *Man'yōshū* (la première anthologie de poésie japonaise, datée vers 760). De plus, un jardin inviolable lui est consacré au sein du palais de Kyoto, le mystérieux Hagi no tsubo, « le clos aux lespédèzes ». Il est dit que sa force réside justement dans le caractère insoupçonnable de sa beauté.



Nous avons pris le parti d'ajouter une icône distinctive, inexistante dans le jeu traditionnel, afin de reconnaître plus facilement la catégorie de chaque carte.



Parmi toutes ces cartes, 4 types cohabitent :

LES CARTES FLEUR (AUSSI APPELÉES « KASU »)

Ce sont les plus nombreuses, il en existe 24. Chaque mois en compte 2, à l'exception de novembre (1) et décembre (3).

LES CARTES BANDEROLE (AUSSI APPELÉES « TANZAKU »)

Il existe 10 cartes Banderole au total (1 par mois, sauf en août et décembre).

Elles sont de 3 types : les banderoles simples (x4), les rouges à poème (x3) et les bleues (x3).



Février - Prunier : Cet arbre est un symbole fort pour les calligraphes. En effet, le prunier est lié à la légende de Michizane. Poète érudit conseiller de l'empereur, il devint un esprit vengeur en conséquence d'une mort injuste. Il fut ensuite fait dieu protecteur des lettres et des arts. Dès janvier, on vient admirer les pruniers en fleur et tracer les premiers caractères de l'année au sanctuaire Kitano (à Kyoto) qui lui est dédié. Lors de ces cérémonies d'hommage, les Tanzaku sont accrochés par les visiteurs aux branches des arbres du temple. À l'origine, les Tanzaku étaient de petites cartes verticales où l'on inscrivait des poèmes, mais de nos jours, ils sont davantage utilisés pour formuler des vœux lors de fêtes ou de cérémonies.

LES CARTES ANIMAL OU OBJET

On y voit évidemment un animal ou un objet. Cependant, sur certaines cartes, l'illustration traditionnelle peut présenter un animal sans pour autant faire partie de cette catégorie (comme c'est le cas de la grue ou du phénix). Il existe 9 cartes de ce type.



Février - Prunier : Symbole de bravoure et de renouveau, l'arbre fleurit juste avant la fonte des neiges. Sa fleur annonce, au milieu du froid, le printemps à venir. Dans l'estime des poètes japonais, l'arbre prend le dessus sur le cerisier, qui paraît banal et commun à côté du prunier chinois. En effet, dans le *Man'yōshū* (la première anthologie de poésie japonaise), 118 poèmes lui sont consacrés contre 42 pour le cerisier. L'arbre fut adopté comme symbole par les lettrés, et son rameau en fleur est l'emblème des calligraphes et des poètes.

LES CARTES LUMIÈRE (AUSSI APPELÉES « KÔ »)

Il existe 5 cartes **Lumière** : la Grue, le Rideau, la Pleine lune, le Poète et le Phénix. Ces cartes permettent de réaliser les Yaku les plus puissants.





Janvier - Pin : Comme le pin, la grue est symbole de longévité. Elle est également la monture des immortels, ces humains ermites parvenus à la vie éternelle à force de sagesse et de vertu. Animal vénérable, sage et puissant, la grue est un symbole récurrent au Japon. On la retrouve sur les plus chers kimonos de mariage, sur les peintures des plus grands maîtres, sur les blasons des samourais, mais aussi au creux des mains des enfants qui s'initient à l'origami, l'art du pliage.

COMMENT JOUER

Il y a de nombreuses manières de jouer au Koi-Koi. Les règles présentées ici sont largement répandues et forment donc la parfaite porte d'entrée pour s'initier à ce jeu.

APERÇU ET BUT DU JEU

Le Koi-Koi se joue à **2 joueurs**, en **12 manches**, pour une partie de 80 minutes environ. Il est aussi fréquent de jouer en **6 manches** pour des parties plus courtes. Vous pouvez aussi choisir de vous arrêter quand bon vous semble (en fonction de votre temps).

À chaque tour, capturez des cartes au centre de la table grâce à celles de votre main pour **former les meilleures combinaisons** (appelées « **Yaku** ») et mettre fin à la manche en marquant un maximum de points. À la fin de la partie, le joueur totalisant le plus de points l'emporte !

MISE EN PLACE

Piochez chacun 1 carte au hasard. Le joueur ayant pioché la carte la plus proche du mois de janvier devient l'« Oya » (c'est-à-dire le premier joueur). Le mois de décembre est le mois le plus éloigné de janvier. En cas d'égalité, piochez chacun à nouveau 1 carte.

L'Oya mélange les 48 cartes et en distribue une partie dans l'ordre suivant :

- 4 cartes face cachée à son adversaire.
- 4 cartes face cachée à lui-même.
- 4 cartes face visible au centre de la table.

Renouvelez cette distribution une fois de sorte que chaque joueur ait 8 cartes, et qu'il y ait 8 cartes au centre de la table. Formez une pioche face cachée au centre de la table avec les cartes restantes. Les cartes face visible forment ce qu'on appelle le « Ba ». Vous (et vous seul) pouvez prendre connaissance des cartes de votre main.



Cas particulier :

Si l'Oya a révélé dans le Ba 4 cartes du même mois ou 4 paires (une paire est formée de 2 cartes du même mois), considérez la manche comme nulle. L'Oya remélange alors toutes les cartes et redistribue.

Si vous avez **4 cartes du même mois** ou **4 paires de mois en main**, vous marquez 6 points et remportez immédiatement la manche (voir Fin d'une manche page 19).



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Jouez chacun votre tour en commençant par l'Oya. À votre tour, réalisez ces deux actions dans l'ordre :

1. Jouer une carte de votre main.
2. Jouer une carte de la pioche.

1. JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Choisissez 1 carte de votre main, et jouez-la face visible dans le Ba.

Si la carte jouée appartient au même mois qu'une carte du Ba, assemblez-les. Lorsque 2 cartes sont assemblées, prenez-les et posez-les devant vous. Si aucune paire ne peut être ainsi assemblée, vous ne récupérez aucune carte.

Le joueur dont c'est le tour joue depuis sa main une carte d'août (miscanthe). Il peut donc l'assembler avec la carte d'août présente dans le Ba.



2. JOUER UNE CARTE DE LA PIOCHE

Révélez la première carte de la pioche. Si cette carte appartient au même mois qu'une carte du Ba, assemblez-les et posez-les devant vous. Si aucune paire ne peut être ainsi assemblée, vous ne récupérez aucune carte. Ajoutez alors la carte révélée au Ba.

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte d'août (miscanthe). Il peut donc l'assembler avec la carte d'août présente dans le Ba.



Ba



Carte piochée

Il est impossible d'assembler plus de 2 cartes à la fois.

Cas particulier : Si 3 cartes d'un même mois se retrouvent dans le Ba lors de la mise en place du jeu, la carte jouée ou piochée qui serait la 4^e de ce même mois permet d'assembler en une fois les 4 cartes du mois concerné.



Ba



3 cartes du mois de juin (pivoine) sont présentes dans le Ba. Jouer la 4^e permet d'avoir le mois complet et d'assembler les 4 cartes devant soi.

Une fois vos deux actions effectuées, c'est à votre adversaire de jouer ses deux actions dans l'ordre.

Si, au début de votre tour de jeu, il n'y a plus aucune carte dans le Ba, révéléz et placez-y la première carte de la pioche avant de jouer votre tour.

REMPORTER LA MANCHE ET MARQUER DES POINTS

En rassemblant et donc en récupérant des cartes devant vous, **vous pouvez réaliser des Yaku** (des combinaisons). Cela se produit chaque fois que les cartes récupérées correspondent aux différents Yaku décrits aux pages 20 à 24. Soyez donc toujours attentif aux potentiels nouveaux Yaku que vous créez en rassemblant des cartes.

Lorsque vous réalisez un Yaku, deux options s'offrent à vous :

- **Mettre fin immédiatement à la manche en annonçant « Shobu »** (ce qui signifie « partie », comme pour dire « Comptons les points ! »). Vous gagnez les points correspondant à tous vos Yaku. Votre adversaire perd autant de points.
- **Tenter de marquer plus de points en annonçant « Koi »** (ce qui signifie « viens », comme pour dire « Que vienne la chance ! »). Dans ce cas, si vous réalisez un nouveau Yaku (ou augmentez la valeur d'un de vos Yaku), vous devez rechoisir entre mettre fin à la manche ou la faire durer. À chaque fois que vous décidez de faire durer la manche, annoncez un « Koi » supplémentaire par rapport à ce que vous aviez annoncé pour le Yaku précédent.

Si vous mettez fin à la manche (en annonçant « Shobu » lors d'un de vos Yaku), les points de tous vos Yaku seront **doublés, triplés ou quadruplés** selon que vous aurez annoncé « Koi », « Koi Koi », « Koi Koi Koi » et ainsi de suite. Votre adversaire perd autant de points que vous en gagnez.

Cependant, si vous faites durer la manche et que votre adversaire réalise un Yaku avant vous, il peut alors mettre fin à la partie en annonçant « Shobu » et marquer à votre place le double, triple ou quadruple des points de ses propres Yaku (en fonction de ce que vous aviez annoncé). Vous perdez alors autant de points.

FIN D'UNE MANCHE

La manche prend fin lorsqu'une des deux conditions suivantes est remplie :

- **Un joueur réalise un Yaku (voir Les différents Yaku page 20) et décide d'annoncer « Shobu ».** Dans ce cas, la manche s'arrête immédiatement, et ce joueur remporte la manche.
- **L'Oya n'a plus de cartes en main.** Dans ce cas, si l'Oya est le dernier à avoir réalisé un Yaku ou si aucun Yaku n'a été réalisé, la manche est nulle. En revanche, si l'Oya n'est pas le dernier à avoir réalisé un Yaku, l'autre joueur ne joue pas sa dernière carte et remporte la manche.

Additionnez les points des Yaku du gagnant, puis multipliez cette somme en fonction des règles détaillées à la page précédente. Prenez note des points gagnés et perdus au fur et à mesure des manches.

PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

Le joueur ayant remporté la manche précédente devient l'Oya. S'il n'y a pas eu de gagnant lors de la manche précédente, l'Oya change automatiquement.

Le nouvel Oya prend les cartes, les mélange et les distribue pour commencer une nouvelle manche (comme expliqué page 13).

LES DIFFÉRENTS YAKU

Il existe 12 Yaku. Ces Yaku, ainsi que leurs valeurs, sont rappelés sur les aides de jeu.

Kasu

Si vous avez 10 cartes Kasu (♣), gagnez 1 point. Gagnez 1 point supplémentaire pour chaque carte Kasu au-delà de la 10^e.



Ce Yaku vaut 1 point pour les 10 cartes Kasu, plus 1 point pour la 11^e. C'est donc un Yaku de 2 points.

Tan

Si vous avez 5 cartes Tanzaku (♠, ♡, ♢), gagnez 1 point. Gagnez 1 point supplémentaire pour chaque carte Tanzaku au-delà de la 5^e.



Ce Yaku vaut 1 point pour les 5 cartes Tanzaku, plus 2 points pour les 6^e et 7^e. C'est donc un Yaku de 3 points.

Tane

Si vous avez 5 cartes Animal ou Objet (🐾 🐾 🐾), gagnez 1 point. Gagnez 1 point supplémentaire pour chaque carte Animal ou Objet au-delà de la 5^e.

1 pt



1 pt



Ce Yaku vaut 1 point pour les 5 cartes Animal et Objet, plus 1 point pour la 6^e. C'est donc un Yaku de 2 points.



Mai - Iris : Parmi les cartes Objet, la carte figurant un pont interpelle. « L'iris aux huit ponts » représente un lieu hérité d'une des plus anciennes sources de la poésie japonaise : *Les Contes d'Ise*. Un des récits de cet ouvrage raconte l'histoire d'un poète en exil qui arrive là où la rivière se sépare en huit filets d'eau. Il y découvre des iris des marais, ce qui lui inspire un acrostiche avec le mot *iris* (Kakitsu-hata en vieux japonais). La représentation des huit ponts, pour les huit filets d'eau, devient dès lors un paysage célèbre, évocateur d'un monde ancien empli de sentiments poétiques.

Aotan

Si vous avez les 3 cartes Tanzaku bleues (🌊), gagnez 6 points.

6 pts



Akatan

Si vous avez les 3 cartes Tanzaku rouges affichant un poème (📜), gagnez 6 points.



Ino-Shika-Chō (Sanglier, Cerf, Papillon)

Si vous avez les 3 cartes Sanglier, Cerf et Papillon (🦌), gagnez 5 points.



Juillet - Lespédèze : Le sanglier est considéré comme une créature dangereuse lorsque, en hiver, il déserte les collines pour aller chercher à manger dans les villages. Sa présence sur une carte de juillet a pour but de conjurer son hostilité en l'invitant à somnoler au soleil !

Hanami-de-ippai (Contempler la lune et boire du saké)

Si vous avez la carte Coupe à saké (🍶) et la carte Pleine lune (🌕), gagnez 3 points.



Tsukimi-de-ippai (Contempler les fleurs et boire du saké)

Si vous avez la carte Coupe à saké (☺) et la carte Rideau (☺), gagnez 3 points.



Mars - Cerisier : Tous les ans, l'éclosion des cerisiers est célébrée autour de pique-niques festifs. Des rideaux sont tendus entre les arbres pour se protéger des regards, et on boit du saké en admirant la beauté éphémère des cerisiers en fleur.

San kō

Si vous avez 3 cartes Lumière (☺) mais pas celle du Poète (☺), gagnez 6 points.



Ameyonkō

Si vous avez 4 cartes Lumière (☺) dont celle du Poète (☺), gagnez 8 points.



Novembre - Saule : Cet homme, « le Poète », représente le père de la calligraphie japonaise, Ono no Tōfū, qui émancipa l'écriture japonaise des codes chinois. Une nouvelle calligraphie appelée « Wyo » naquit alors, caractérisée par la fluidité du trait, rappelant ainsi le rameau du saule qui plie sans jamais rompre sous la neige et le vent. C'est également pourquoi le saule est souvent utilisé comme symbole de l'habileté et de la sagesse requises dans les arts martiaux.

Yonkō

Si vous avez 4 cartes Lumière (☀️) mais pas celle du Poète (👤), gagnez 10 points.

Gokō

Si vous avez les 5 cartes Lumière (☀️), gagnez 15 points.

CUMULER LES YAKU

Il est possible de réaliser plusieurs Yaku, mais chaque carte ne peut être comptabilisée que dans un seul Yaku. Il est plus simple de visualiser vos possibilités de Yaku en regroupant vos cartes devant vous en fonction de leur type (Kasu, Tanzaku, Animal, Objet et Lumière). Une fois les Yaku réalisés, cela facilitera aussi le décompte des points.

FIN DE LA PARTIE

Traditionnellement, la partie prend fin après 12 manches. Pour des parties plus rapides, il est courant de jouer 6 manches seulement.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte !

En cas d'égalité, rejouez une manche pour vous départager.

STRATÉGIES RAPIDES

Voici quelques astuces à garder en tête afin de progresser rapidement.

Assembler des cartes de même mois permet de les récupérer, mais elles ne vous feront pas forcément marquer beaucoup de points. Il faut donc aussi faire attention au type des cartes que vous pouvez récupérer avec votre main.

Certains mois contiennent des cartes plus fortes que d'autres. Si vous avez dans votre main des cartes appartenant aux mêmes mois que les cartes Lumière, vous aurez de grandes chances de récupérer ces dernières au cours de la manche. En connaissant la répartition des cartes (ce qui s'acquiert surtout à force de pratique), vous aurez une meilleure vision du potentiel des cartes de votre main, et vous saurez davantage quand mettre fin à la manche et quand vous risquer à la prolonger.

Lorsque vous placez les cartes devant vous, vous pouvez les classer par catégories afin de bien voir vos Yaku à venir.

VARIANTES

Le Koi-Koi est un jeu traditionnel pratiqué depuis le XVIII^e siècle. Il a donc connu **de nombreuses variantes**. Nous avons sélectionné pour vous les plus rafraîchissantes parmi celles que nous avons pu observer !

CARTES LUMIÈRE DANS LE BA

Lors de la mise en place, **si une carte Lumière est révélée dans le Ba**, doublez les points gagnés à la fin de la manche. S'il y en a 2, triplez-les (et ainsi de suite).

ÉCHANGE

Avant que les joueurs n'aient regardé leur main en début de manche, **le deuxième joueur peut décider d'échanger ses cartes avec celles de l'Oya**.

Cette variante est sans doute héritée des jeux d'argent, afin de prévenir toute triche.

GAJI

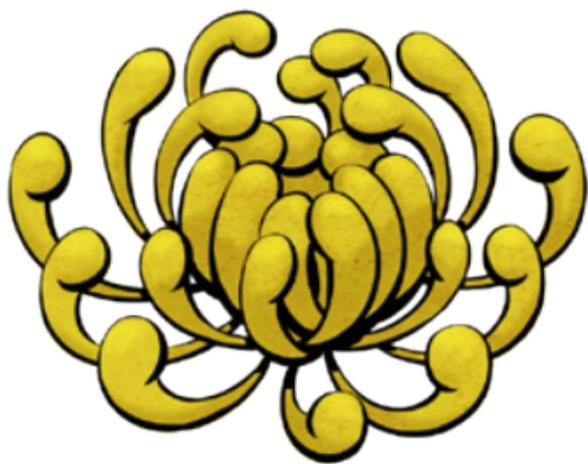
Parmi les cartes du mois de novembre, il en est une particulière : **le Gaji (ou l'Orage)**.

Si aucune carte du mois de novembre n'a encore été jouée lorsqu'un joueur joue le Gaji **depuis sa main** (et non de la pioche), **il peut associer cette carte avec n'importe quelle carte du Ba** (en ignorant son mois).

Le Gaji doit ensuite être laissé à côté de la carte ainsi récupérée : à la fin de la manche, il permettra à son joueur de récupérer toutes les cartes restantes dans le Ba appartenant au même mois que celle-ci.

TRIADE

Si vous avez les **3 cartes Tanzaku bleues** et les **3 cartes Tanzaku rouges** affichant un poème, gagnez un bonus de **3 points supplémentaires**. Ce bonus s'additionne également aux points des Yaku Tan, Aotan et Akatan.





Illustratrice : Anna Gushchina

Cheffe de projet : Amélie Scordilis

*Graphistes : Claire Wach
et Lenaïg Bourgoïn*

*Rédacteur de l'introduction historique :
Gwenaël Beuchet*

(attaché de conservation du patrimoine)

Rédacteur : Xavier Taverne



Projet réalisé en collaboration avec
le musée français de la Carte à jouer
et la ville d'Issy-les-Moulineaux.

