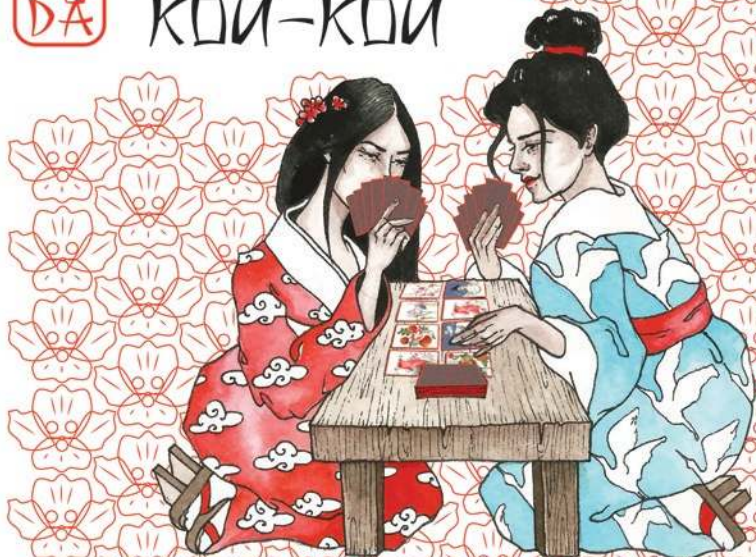


ПРАВИЛА
ИГРЫ
В
КОЙ-КОЙ



КОЙ-КОЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Определитесь с количеством раундов: 12, 6 или 3. От этого будет зависеть количество монет у каждого из игроков в начале партии: 100, 50 или 25. Отметьте это в блокноте.

Тщательно перемешайте колоду карт. Пусть старший игрок станет сэнсэем (если вы одинакового возраста, то сэнсэем становится тот, кто последним любовался падением лепестка сакуры).

Сэнсэй раздаёт карты в закрытую: 4 оппоненту и 4 себе. Еще 4 выкладывает на центр стола рубашкой вниз. Потом еще раз раздаёт 4 оппоненту, 4 себе и 4 на центр стола.

Остаток колоды стоит положить на стол рубашкой вверх, так, чтобы обоим игрокам было удобно брать новые карты. Карты, которые раздавались в закрытую, игроки берут в руки, не показывая противнику.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди: сначала сэнсэй, потом его противник. Пропустить свой ход нельзя. Начиная со второго раунда сэнсэем становится участник выигравший предыдущий раунд.

ХОД СОСТОИТ ИЗ ДВУХ ПОХОЖИХ ФАЗ:

1. Выберите из руки карту, которая по масти (ее определяет изображенное на карте растение) совпадает с одной из выложенных в центре стола карт. Обе карты поместите рубашкой вниз перед собой (в личный пул игрока).

ИЛИ

Выберите любую карту с руки и положите рубашкой вниз в центр стола.

2. Откройте верхнюю карту колоды.

Если она совпадает по масти хотя бы с одной картой в центре стола — обе карты положите в свой личный пул в открытую.

Если она не совпадает по масти с другими картами, то ее стоит оставить лежать рубашкой вниз в центре стола.

ВАЖНО. Если карта (в любой из фаз) совпадает по масти с тремя картами в центре стола, то все они попадают в личный пул игрока. Если карт подходящей масти в центре стола две — стоит выбрать любую из них.

ПРАВИЛА ИГРЫ В

КОЙ-КОЙ

ЧИСЛО ИГРОКОВ: 2

КОЛОДА: ханафуда

(используются все 48 карт)

ПРОДАЖИТЕЛЬНЕСТЬ:

3, 6 или 12 раундов

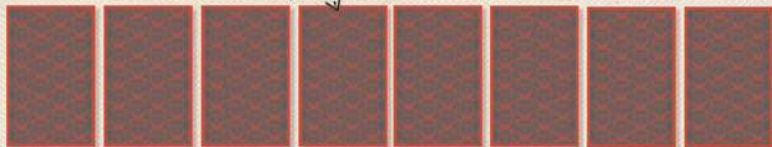
ЦЕЛЬ ИГРЫ:

обладать наибольшим количеством монет.



СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА

КАРТЫ В РУКЕ ОППОНЕНТА (ЗНАЧЕНИЯ
КАРТ МОЖЕТ ВИДЕТЬ ТОЛЬКО ВЛАДЕЛЕЦ)



Колода карт



Общие карты в центре стола



Половина Монеты	Половина-Плюс 1 1000000 10 000	Половина-Плюс 2 1000000 20 000	ИТ
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Блокнот для
подсчета монет



ВАШИ КАРТЫ

(значения карт можете видеть
только вы)

Ваш личный пул
(разместите так, чтобы
было хорошо видно все
собранные вами карты)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Иметь наибольшее количество монет к концу игры.

Сделать это можно собирая определённые комбинации карт — «Яку» (см. стр. 5-6). Игрок, который собрал любую из комбинаций, заканчивает все действия своего хода и вправе решить: закончить ему раунд, объявив победу — «Агари», или продолжить раунд, сказав: «Кой-кой!».

В первом случае игрок получает монеты от противника за все собранные комбинации. Все передвижения средств от игрока к игроку отмечаются в блокноте. Начинается новый раунд.

Во втором случае раунд продолжается как обычно, однако теперь игрок, сказавший «Кой-кой!», не вправе остановить игру до тех пор, пока он не соберет новую комбинацию, не улучшит имеющуюся или пока его противник не объявит победу.

Если игрок, сказавший «Кой-кой!», выигрывает раунд, то полученные им монеты за комбинации карт удваиваются. Говорить «Кой-кой!» можно несколько раз за раунд, собирая новые или улучшая существующие комбинации — столько же раз игрок будет удваивать количество монет.

ВАЖНО: монеты за комбинации получает только игрок, объявивший победу.

Если карты на руках у обоих игроков закончатся до того, как один из них объявит победу, раунд будет считаться завершённым вничью. Никто не получит монет, вне зависимости от комбинаций на руках.

Раунд заканчивается если: на руках у обоих игроков закончились карты или кто-то объявил «Агари».

Игра заканчивается если: у одного из игроков закончились монеты или было сыграно оговоренное в начале количество раундов (3, 6 или 12).



УМНОЖЕНИЕ МОНЕТ

В игре возможен ряд ситуаций, когда монеты, заработанные в текущем раунде умножаются на 2:

игрок заработал за раунд 7 или более монет;

игрок объявил «Кой-кой!», а потом собрал новую комбинацию или улучшил уже имеющуюся и объявил «Агари»;

игрок выиграл после объявления кой-кой противником.

Также, вы можете ввести особенное правило. Если при стартовой раздаче в центре стола есть 1 яркая карта — все монеты, заработанные в этом раунде умножаются на 2, если в центре стола 2 ярких карты — монеты умножаются на 3 и т.д.

ВАЖНО: вы можете сами решить, играть без умножения монет, с каким-то одним типом удвоений или со всеми, умножая монеты по несколько раз.

УДВОЕНИЯ

игрок получил 7 или более монет;
игрок выиграл после объявления кой-кой;
игрок выиграл после того, как «Кой-кой!» объявил противник;
в начале раунда в центре стола 1 или более ярких карт.



ТЕНХО (победа на сданной руке)

В руке у игрока, в самом начале раунда, 4 карты одной масти или 4 пары. Победа не будет засчитана, если игрок не объявит о ней на первом ходу, до совершения действий. После объявления победы раунд заканчивается.

6
ОЧКЕТА



ДВОЙНОЕ ТЕНХО

(победа на сданной руке) В руке у игрока, в самом начале раунда, 8 карт одной масти. Победа не будет засчитана, если игрок не объявит о ней на первом ходу, до совершения действий. После объявления победы раунд заканчивается.

14
ОЧКЕТА



КАСУ (все простые)

10 простых карт без лент, животных и пр. Карта «саке» может засчитываться как простая или увеличивать стоимость уже собранного касту, несмотря на участие в других комбинациях.

(+1 за каждую следующую простую карту)

1
ОЧКЕТА



ТАНЭ (животные)

5 любых карт с животными. Карта «саке» является картой животного. Комбинация сочетается с ино-шико-чоу. (+1 за каждую следующую карту с животным)

1
ОЧКЕТА



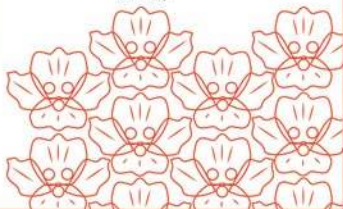
ТАНЗАКУ (ленты)

5 любых карт с лентами. Сочетается с аотаном и акатаном. (+1 за каждую следующую карту с лентой)

1
ОЧКЕТА



ЯКУ



ТСУКИМИ

(саке под луной)

2 уникальные карты:
«саке» и «луна».

Сочетается с ханами.



5
МОНЕТ

ХАНАМИ

(саке под сакурой)

2 уникальные карты:
«саке» и «сакура».

Сочетается с тсукими.



5
МОНЕТ

САНКО

(три ярких)

3 из 4 ярких карт. Не
сочетается с аме
шико, шико и гоку.



5
МОНЕТ

АМЕ ШИКО

(санко и

«человек под дождем»)
3 из 4 ярких карт и карта
«человек под дождем». Не
сочетается с санко и шико.



7
МОНЕТ

ШИКО

(четыре ярких)
Все 4 яркие карты. Не
сочетается с санко или аме
шико.



8
МОНЕТ

ГОКУ

(все благородные
карты)
Все 4 яркие карты и карта
«человек под дождем». Не
сочетается с санко, аме
шико и шико.



10
МОНЕТ



Комбинации тсукими и ханами являются договорными, их наличие оговаривают в начале игры. Также, с этими комбинациями связан ряд других дополнительных договорных правил:

- Монеты за тсукими и ханами сгорают, если игрок получает в личный пул карту «человек под дождем».
- Тсукими и ханами вместе стоят по 3 монеты, а не 5.
- Тсукими и ханами не сочетается с гоку шико, аме шико и санко.



ИНО-ШИКО-ЮУ

(кабан-олень-бабочка)

3 уникальные карты с
изображением кабана,
олени и бабочки.

Сочетается с танз.

5
МОНЕТ



АКАТАН

(позитивские
ленты) 3 уникальные карты
с изображением красных
лент с надписями.

Сочетается с танзаку и
аотаном.

5
МОНЕТ



АОТАН

(синие ленты)

3 уникальные карты с
изображением синих
лент. Сочетается с
танзаку и акатаном.

5
МОНЕТ

ЯРКИЕ



ЖИВОТНЫЕ



ЛЕНТЫ



ЯНВАРЬ



сосна
-
журавль

ФЕВРАЛЬ



слива
-
соловей

МАРТ



сакура
-
дзинмаку

АПРЕЛЬ



глициния
-
кукушка

МАЙ



ирис
-
мост над
водой

ИЮНЬ



пион
-
бабочка

ИЮЛЬ



леспедеца
-
кабан

АВГУСТ



мисант
-
гуси

СЕНТЯБРЬ



хризантема
-
чаша сазе

ОКТАБРЬ



клен
-
олень

НОЯБРЬ



ива
-
человек
под
дождем

ДЕКАБРЬ



павловния
-
феникс



HANA
FU
DA