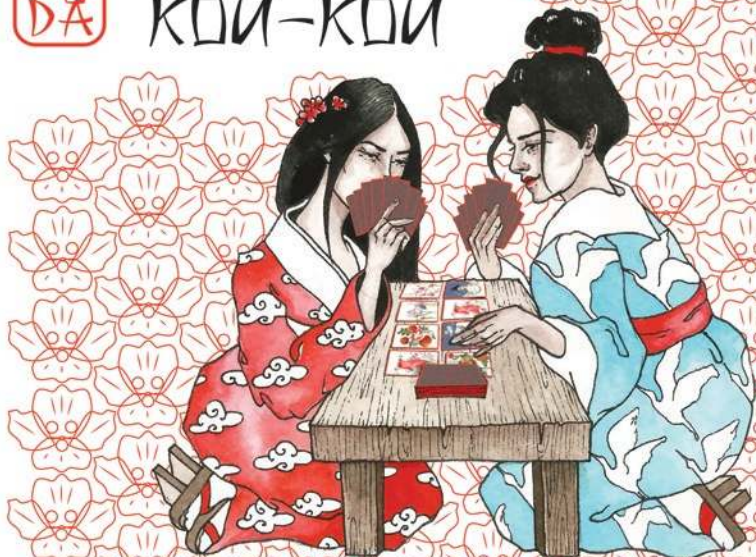


ПРАВИЛА  
ИГРЫ  
В  
КОЙ-КОЙ



# 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<br>Монеты | Половина-Плюс 1<br>1000000 10 000 | Половина-Плюс 2<br>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-коя 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-коя;  
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



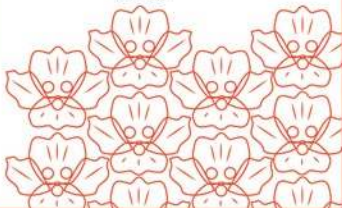
**ТАНЗАКУ** (ленты)

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