ПРАВИЛА ГРИ В КОЙ-КОЙ

HANAFUDA

КОЙ-КОЙ

ПРАВИЛА ГРИ В КОЙ-КОЙ
КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ: 2
КОЛОДА: ханафуда (всі 48 карт)
ТРИВАЛІСТЬ ГРИ: 3, 6 або 12 раундів
МЕТА: мати більшу кількість монет ніж у супротивника

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Визначте кількість раундів: 12, 6 або 3. Саме від цього буде залежати кількість монет в кожного з гравців: 100, 50 або 25. Зробіть відповідну позначку в блокноті.

Ретельно перемішайте карти. Найстарший гравець стає сенсеєм (якщо обоє гравців одного віку, то сенсеєм має стати той, хто останнім милувався падінням пелюстка сакури).

Сенсей роздає карти долілиць: 4 супротивнику і 4 собі. Ще 4 карти він викладає горілиць в центрі столу. Потім, таким само чином, роздає ще по 4 карти — опоненту, собі й на центр столу.

Колоду розмістіть долілиць на столі, так, щоб обом гравцям було зручно брати з неї карти. Учасники беруть у руки карти, що були роздані їм в закриту, і тримають так, щоб не показувати їх супротивнику.

ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі: спочатку сенсей, потім його супротивник. Пропустити свій хід не можна. Розпочинаючи з другого раунду сенсеєм стає гравець. що виграв у попередньому раунді.

ХІД ГРАВЦЯ СКЛАДАЄТЬСЯ З ДВОХ ДІЙ:

1. Оберіть одну з карт у своїй руці, що збігається за мастю з однією з відкритих карт в центі столу. Масть визначає зображена на карті рослина. Обидві карти покладіть перед собою горілиць. Це буде ваш особистий пул.

АБО

Оберіть будь-яку карту зі своє руки та викладіть горілиць на центр столу.

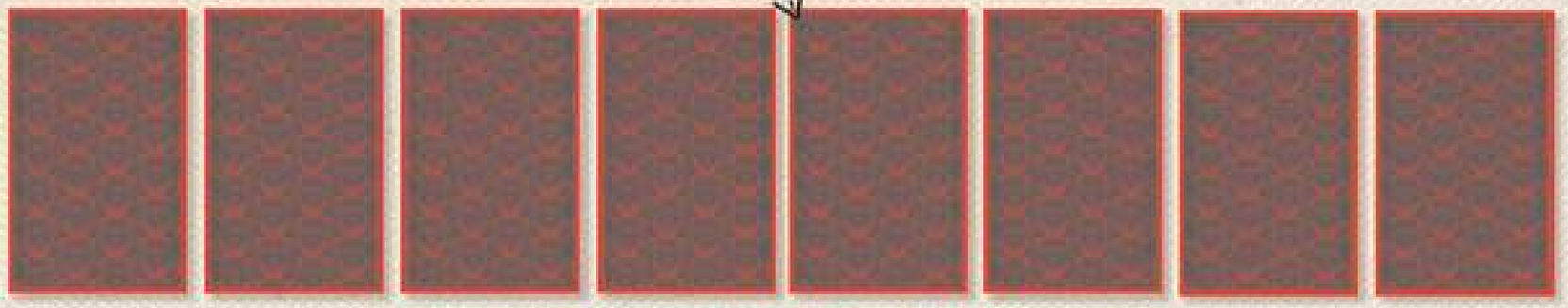
2. Відкрийте верхню карту колоди. Якщо вона тотожна за мастю хоча б з однією картою в центрі столу — заберіть обидві карти у свій особистий пул горілиць.

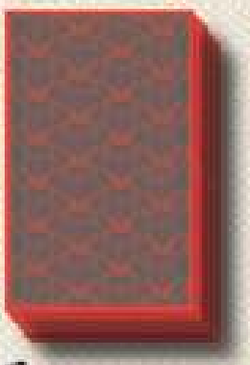
Якщо відкрита карта не збігається за мастю з іншими картами, то її варто залишити горілиць в центрі столу.

УВАГА! Якщо карта, в будь-якій фазі, збігається за мастю одразу з трьома картами в центрі столу, то всі вони переходять в особистий пул гравця. Якщо карт, потрібної масті в центрі столу дві, то гравець має самостійно обрати, яку з них він перемістить у свій пул.

ПОЧАТОК ПАРТІЇ

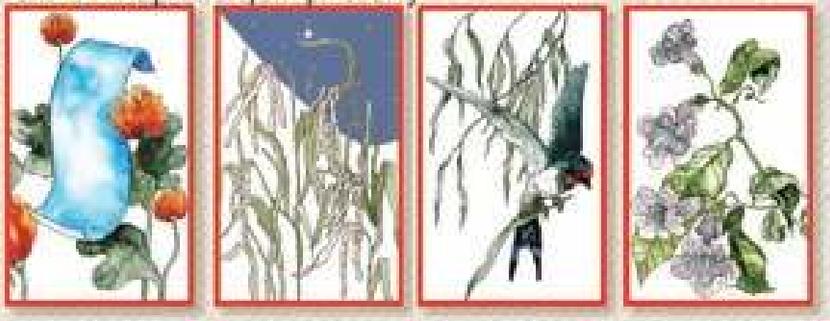
КАРТИ, ЩО ЗНАХОДЯТЬСЯ В РУЦІ В ОПОНЕНТА
(ІХ ЗНАЧЕННЯ МОЖЕ БАЧИТИ ЛИШЕ ВІН)





Колода карт

Спільні карти в центрі столу



Блокнот для підрахунку монет

ВАШІ КАРТИ
(їх лицьову сторону можете бачити лише ви)

Ваш особистий пул (розмістіть його так, щоб всім було добре видно викладені карти)

МЕТА ГРИ

Мати найбільшу кількість монет наприкінці гри.

Цього можна досягти збираючи певні комбінації карт — «Яку» (див. стор. 5-6). Гравець, що зібрав будь-яку з комбінацій, послідовно завершує всі дії свого ходу і може обрати: або завершити раунд, оголосивши свою перемогу — «Агарі», або ж продовжити раунд, промовивши «Кой-кой!».

В першому випадку гравець отримує монети від свого супротивника за всі свої комбінації. Всі розрахункові операції зручно відмічати в блокнотику. Опісля розпочніть новий раунд.

В другому випадку раунд продовжується за звичайними правилами. Але, тепер гравець, що вимовив «Кой-кой!» не має права зупинити гру допоки не покращить свою комбінацію або не збере нову. Його супротивник може оголосити перемогу як тільки збере комбінацію.

Якщо гравець, що виголосив «Кой-кой!», виграє раунд, то отримані ним в цьому раунді монети подвоюються.

Оголошувати «Кой-кой!» можна безліч разів за раунд, збираючи нові чи покращуючи старі комбінації, і рівно на таку ж кількість раз буде подвоюватись кількість монет.

УВАГА: монети за комбінації отримує лише той гравець, що оголосив про перемогу.

Якщо в обох гравців скінчаться карти на руках, ще до того як хтось з них оголосить про перемогу, то раунд завершиться нічиєю. Жоден з гравців не отримає монет, в незалежності від зібраних комбінацій.

Раунд завершується якщо: на руках в обох гравців скінчилися карти або хтось оголосив «Агарі».

Гра завершується якщо: в одного з гравців скінчилися монети або було розіграно заздалегідь визначену кількість раундів (3, 6 або 12).

ПОМНОЖЕННЯ КІЛЬКОСТІ МОНЕТ

В грі є декілька ситуацій, коли кількість монет, що були отримані в цьому раунді подвоюється:
гравець отримав за раунд 7 або більше монет;
гравець оголосив «Кой-кой», а потім зібрав нову чи покращив попередню комбінацію і вигукнув «Агарі!»;
гравець виграв, після того як «Кой-кой» оголосив його супротивник.

Ви також можете домовитись про ще одне правило подвоєння монет. Якщо на початку раунду, до ходу сенсея, в центрі стола є хоча б одна шляхетна карта — всі монети отримані в цьому раунді множаться на 2, якщо в центрі 2 шляхетні карти — монети множаться на 3, тощо.

УВАГА: ви самі вирішуєте, чи грати без помноження, або з якимось одним з них, чи з усіма одразу, збільшуючи кількість монет декілька раз поспіль.

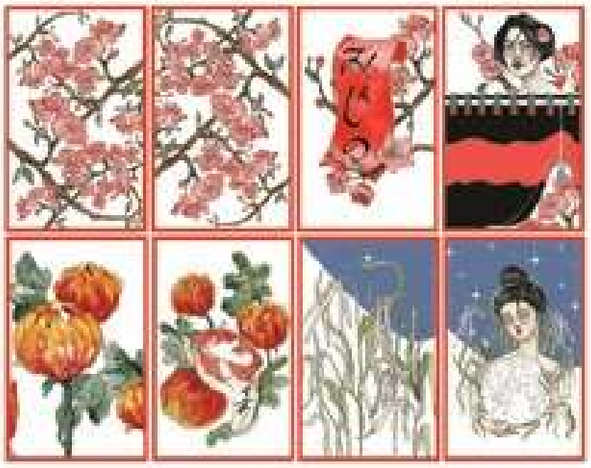
ПОДВОЄННЯ:

гравець отримав 7 або більше монет;
гравець виграв після оголошення кой-коя;
гравець виграв після того, як «Кой-кой» оголосив опонент;
на початку раунду в центрі столу є 1 або більше шляхетних карт.

ТЕНХО (перемога на щойно розданих на руку картах)

На руках в гравця на самому початку раунду є 4 карти однієї масті або 4 пари. Перемогу не буде зараховано, якщо гравець не оголосить про неї на першому ході, до початку виконання дій. Після оголошення перемоги цей раунд завершується.

6 МОНЕТ



ПОДВІЙНЕ ТЕНХО (перемога на щойно розданих на руку картах)

На руках в гравця на самому початку раунду є 8 карт однієї масті. Перемогу не буде зараховано, якщо гравець не оголосить про неї на першому ході, до початку виконання дій. Після оголошення перемоги цей раунд завершується.

14 МОНЕТ

КАСУ (прості карти)

10 простих карт, без зображень стрічок, тварин, тощо. Карта «саке» може бути порахована як проста або збільшувати вартість вже зібраного касу (навіть, якщо вона враховується ще й в інших комбінаціях).

(+1 за кожну наступну просту карту)

1 МОНЕТА

ЯКУ

ТАНЕ (тварини)

5 будь-яких карт із зображенням тварин. Карта «саке» вважається картою з твариною. Комбінація поєднується з іно-шико-чоу.

1 МОНЕТА

(+1 за кожну наступну карту з твариною)

ТАНЗАКУ (стрічки)

5 будь-яких карт із стрічками. Поєднується з аотаном та акатаном.

1 МОНЕТА

(+1 за кожну наступну карту зі стрічкою)

ТСУКІМІ

(саке під місяцем)
2 унікальні карти: «саке» і «місяць». Поєднується з ханамі.

5 МОНЕТ

ХАНАМІ

(саке під сакурою)
2 унікальні карти: «саке» і «сакура». Поєднується з тсукімі.

5 МОНЕТ

САНКО

(три шляхетних)
3 з 4-х шляхетних карт. Не поєднується з аме шико, шико і гоку.

5 МОНЕТ

АМЕ ШИКО (санко і «людина під дощем»)

3 з 4-х шляхетних карт і карта «людина під дощем». Не поєднується з санко і шико.

7 МОНЕТ

ШИКО

(чотири шляхетних)
Всі 4 шляхетні карти. Не поєднується з санко й аме шико.

8 МОНЕТ

ГОКУ (всі шляхетні карти)

Всі 4 шляхетні карти і карта «людина під дощем». Не поєднується з санко, шико й аме шико.

10 МОНЕТ

ІНО-ШИКО-ЧОУ

(кабан-олень-метелик)
3 унікальні карти із зображенням кабана, оленя та метелика. Поєднується з тане.

5 МОНЕТ

АКАТАН (поетичні стрічки)

3 унікальні карти із зображенням червоних стрічок з написами. Поєднується з танзаку та аотаном.

5 МОНЕТ

АОТАН

(блакитні стрічки)
3 унікальні карти із зображенням блакитних стрічок. Поєднується з танзаку та акатаном.

5 МОНЕТ

Комбінації тсунімі та ханамі використовуються або ні за домовленістю гравців перед початком гри. Також, з цими комбінаціями є купка інших додаткових договірних правил:

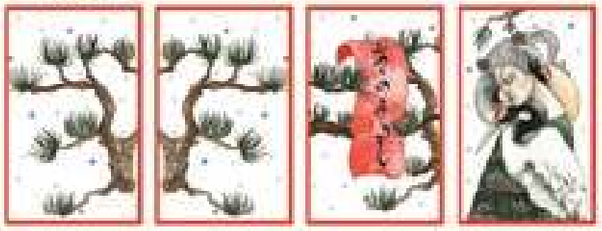
- Монети за тсукімі та ханамі не нараховуються, якщо гравець має в особистому пулі карту «людина під дощем».
- Тсукімі та ханамі разом коштують по 3 монети, а не по 5.
- Тсукімі та ханамі не поєднуються з гоку, шико, аме шико та санко.

ШЛЯХЕТНІ

ТВАРИНИ

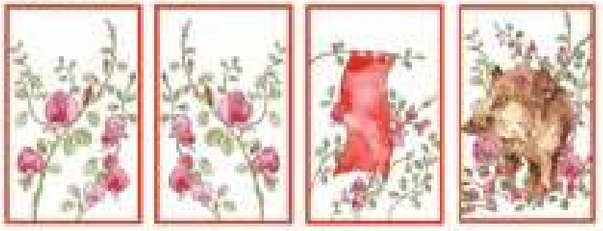
СТРІЧКИ

СІЧЕНЬ



сосна
-
журавель

ЛИПЕНЬ



леспедеца
-
кабан

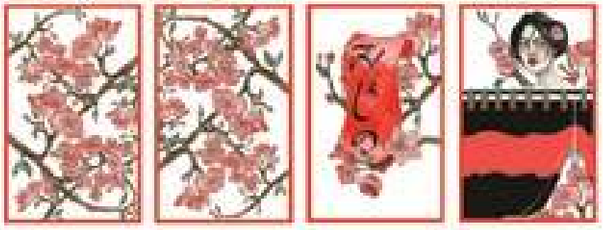
ЛЮТИЙ

слива
-
соловей

СЕРПЕНЬ

міскантус
-
гуси

БЕРЕЗЕНЬ

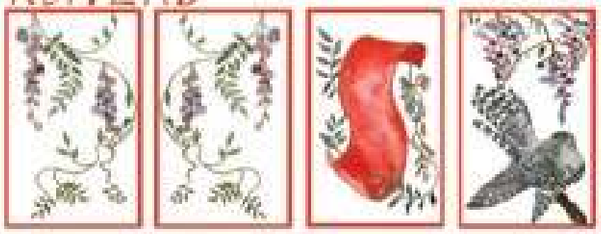


сакура
-
дзінмаку

ВЕРЕСЕНЬ

хризантема
-
саке

КВІТЕНЬ

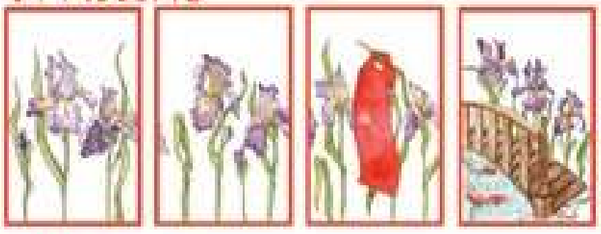


гліцинія
-
зозуля

ЖОВТЕНЬ

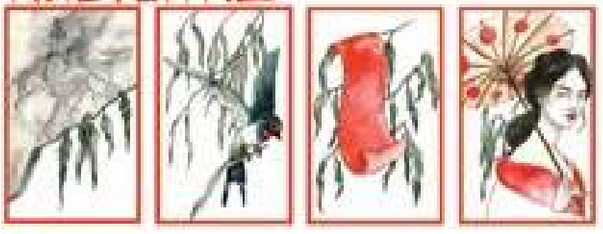
клен
-
олень

ТРАВЕНЬ



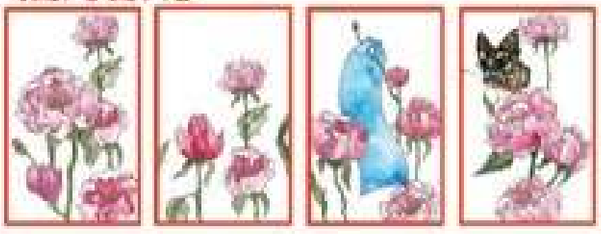
ірис
-
місточок
над водою

ЛИСТОПАД



верба
-
людина під
дощем

ЧЕРВЕНЬ



півонія
-
метелик

ГРУДЕНЬ

павловнія
-
фенікс

WANTED
GAMES
HANAFUDA