

ПРАВИЛА  
ГРИ  
В  
КОЙ-КОЙ



# КОЙ-КОЙ

## 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 долилиць: 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 долилиць на столі, так, щоб обом гравцям було зручно брати з неї карти. Учасники беруть у руки карти, що були роздані їм в закриті, 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 центрі столу. Мاستь визначає зображена на карті рослина. Обидві карти покладіть перед собою горілиць. Це буде ваш особистий пул.

### АБО

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

2. Відкритий 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.

### ПРАВИЛА ГРИ В

КОЙ-КОЙ

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ: 2

КОЛОДА: ханафуда

(всі 48 карт)

ТРИВАЛІСТЬ ГРИ:

3, 6 або 12 раундів

МЕТА:

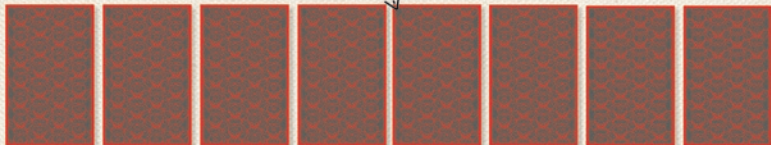
мати більшу кількість

монет ніж у супротивника



# ПОЧАТОК ПАРТІЇ

КАРТИ, ЩО ЗНАХОДЯТЬСЯ В РУЛІ В ОПОНЕНТА  
ПІД ЗНАЧЕННЯ МОЖЕ БАЧИТИ ЛИШЕ ВІН



Колода карт



Спільні карти в центрі столу



Кількість монет	Кількість Партії 1 100000/20 (0-95)	К2	Кількість Партії 2 100000/20 (0-95)	К3
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

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.

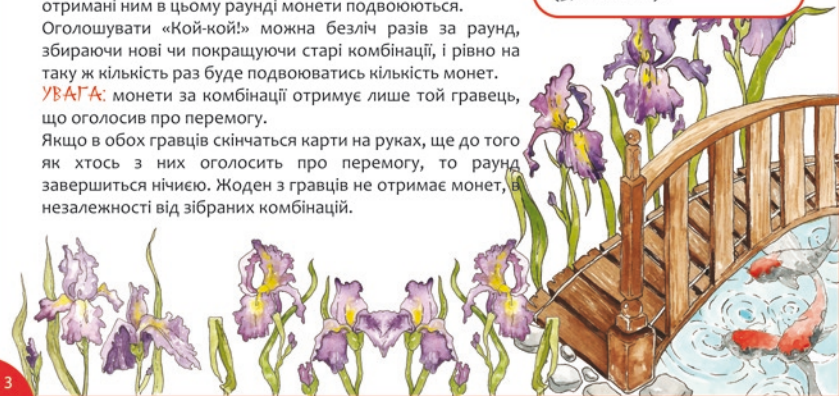
Оголошувати «Кой-кой!» можна безліч разів за раунд, збираючи нові чи покращуючи старі комбінації, і рівно на таку ж кількість раз буде подвоюватись кількість монет.

**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-кой;  
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 картях) 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**  
АДМЕТА



### ПОДВИЙНЕ ТЕНХО

(перемога на щойно розданих на руку картях) 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**  
АДМЕТА



### КАСУ

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

**1**  
АДМЕТА



**ЯКУ**



### ТАНЕ

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

**1**  
АДМЕТА

(+1 за кожну наступну карту з твариною)



### ТАНЗАКУ

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

**1**  
АДМЕТА

(+1 за кожну наступну карту зі стрічкою)



### ТСУКІМІ

(саке під місяцем)  
2 унікальні карти: «саке» і «місць». 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 шляхетні)  
Всі 4 шляхетні карти. Не поєднується з санко і аме шико.



8  
МОНЕТ

**ГОКУ** (всі шляхетні карти)  
Всі 4 шляхетні карти і карта «людина під дощем». Не поєднується з санко, шико і аме шико.



10  
МОНЕТ



Комбінації тсукімі 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.



**ІНО-ШИКО-УЗУ**  
(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 танзакю та аотаном.

5  
МОНЕТ



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

5  
МОНЕТ

## ШЛЯХЕТНІ



## ТВАРИНИ



## СТРІЖКИ





## СІЧЕНЬ



сосна  
журавель

## ЛЮТИЙ



слива  
соловей

## БЕРЕЗЕНЬ



сакура  
дзінмаку

## КВІТЕНЬ



гліцинія  
зозуля

## ТРАВЕНЬ



ірис  
місточок  
над водою

## ЧЕРВЕНЬ



півонія  
метелик

## ЛИПЕНЬ



леспедеца  
кабан

## СЕРПЕНЬ



міскантус  
гуся

## ВЕРЕСЕНЬ



хризантема  
саке

## ЖОВТЕНЬ



клен  
олень

## ЛИСТОПАД

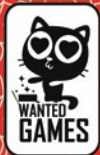


верба  
людина під  
дощем

## ГРУДЕНЬ



павловія  
фенікс



H  
A  
N  
A  
F  
U  
D  
A