

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 сэнзем (если вы одинакового возраста, то сэнзем становится тот, кто последним любовался падением лепестка сакуры).

Сэнсей раздает карты в закрытую: 4 оппоненту и 4 себе. Еще 4 выкладывает на центр стола рубашкой вниз. Потом еще раз раздает 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 rozdвались в закрытую, игроки берут в руки, не показывая противнику.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди: сначала сэнсей, потом его противник. Пропустить свой ход нельзя. Начиная со второго раунда сэнзем становится участником выигравшей предыдущий раунд.

## ХОД СОСТОИТ ИЗ ДВУХ ПОХОЖИХ ФАЗ:

1. Выберите из руки карту, которая по масти (ее определяет изображение 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 карта подходит по масти в центре стола две — стоит выбрать любую из них.

ПРАВИЛА ИГРЫ В  
КОЙ-КОЙ

ИГРАЮТ ИГРОКИ: 2

КОЛОДА: мафиоза

(используется все 48 карт)

ПРЕДАВАНИЕ: 10 мин

3, 6 или 12 раундов

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

обладать наибольшим  
количеством монет



# СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА

КАРТЫ В ТУЗЕ СТОИМЫ (А СРАВНЕНИИ)  
КАРТ МОЖЕТ ВИДЕТЬ ТОЛЬКО ВАШЕЛСЯ



Колода карт



Общие карты в центре стола



Блокнот для подсчета монет



ВАШИ КАРТЫ

(низовые карты можно видеть только вы)

Вид: левый туз  
(разностила паз, 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 — «Агарн», 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 соберёт 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 «Агарн».

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 «Гарин»; 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.



**ТЕНАД** (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  
КОРТЕЖ



**ДВОЙНОЕ ТЕНАД**

(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  
КОРТЕЖ



**КАСУ** (все простые)

10 простых карт без лент, животных и пр. Карта «сакан» может засчитываться как простая или увольнять стоемство уже собранного касу, несмотря на участие в других комбинациях.

(+1 за каждую следующую простую карту)

1  
КОРТЕЖ



**ЯКУ**



**ТАНЭ** (животные)

5 любых карт с животными. Карта «сакан» является картой животного. Комбинация считается с «ино-сакан-ноу». (+1 за каждую следующую карту с животным.)

1  
КОРТЕЖ



**ТАНЗАКУ** (ленты)

5 любых карт с лентами. Считается с эотаном и эактаном. (+1 за каждую следующую карту с лентой)

1  
КОРТЕЖ



### ТСУКИМИ

(саки под луной)  
3 уникальные карты:  
«саки» и «луна».  
Сочетается с ханами.



5  
КОМЕТ

### ХАНАМИ

(саки под сакурой)  
2 уникальные карты:  
«саки» и «сакура».  
Сочетается с тсукими.



5  
КОМЕТ

### САНКО

(три якраю)  
3 из 4 якраю карт. Не  
сочетается с аме  
цакю, дакю и гоку.



5  
КОМЕТ

**АМЕ ШИКИ** (сакино и  
человек под дождем)  
3 из 4 якраю карт и карта  
человек под дождем. Не  
сочетается с санко и цакию.



7  
КОМЕТ

**ШИКИ** (четыре якраю)  
Все 4 якраю карты. Не  
сочетается с санко или аме  
цакю.



8  
КОМЕТ

**ГОКУ** (все благородные  
карты)  
Все 4 якраю карты и карта  
«человек под дождем». Не  
сочетается с санко, аме  
цакю и цакию.



10  
КОМЕТ



Комбинации тсукими и ханами являются договорными, но наличие договорности в начале игры. Также, с этими комбинациями всегда ряд других дополнительных договорных правил.

- Монеты за тсукими и ханами старост, если игрок получает в личный прикарту человека под дождем.
- Тсукими и ханами вместе стоят по 3 монеты, а не 5.
- Тсукими и ханами не сочетаются с гоку цакию, аме цакию и санко.



**ИНО-ШИКИ-ГОУ**  
(кабан-олень-бабочка)  
3 уникальные карты с  
изображением кабана,  
олени и бабочки.  
Сочетается с таню.

5  
КОМЕТ



**АКАТАН** (разноцветные  
ленты) 5 уникальные карты  
с изображением разноцветных  
лент с шариками.  
Сочетается с танюгу и  
аотаном.

5  
КОМЕТ



**АОТАН**  
(синие ленты)  
3 уникальные карты с  
изображением синих  
лент. Сочетается с  
танюгу и аютаганом.

5  
КОМЕТ

## ЯРКИЕ



## ЖИВОТНЫЕ



## ЛЕНТЫ





**ЯНУАРИ**

снег  
морозы

**ФЕВРАЛЬ**

снег  
солнечный

**МАРТ**

снег  
девичья

**АПРЕЛЬ**

осенние  
птицы

**МАЙ**

весна  
костюм  
солнечный

**ИЮНЬ**

весна  
бабочка

**ИЮЛЬ**

осенние  
листья

**АВГУСТ**

осенние  
птицы

**СЕНТЯБРЬ**

осенние  
краски

**ОКТАБРЬ**

листья  
бабочка

**НОЯБРЬ**

листья  
костюм  
птица

**ДЕКАБРЬ**

осенние  
птицы





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>