

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 обом гравцям одного віку, то сенсеєм має стати той, хто останнім вилувався під час перелювання карт). 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 розмістить долілиць 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. Розпочинаємо з другого раунду сенсеєм став гравець, що виграє 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 зображення на карті рослини. 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. 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 заледити 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

КРАЄВЕЛЬ ТРАВДИ: І

КОЛОДА: квінфорд

(як в карт)

ПРАВИЛЬНІ ГРИ

3, 6 або 12 раундів

МЕСТА:

має вказувати кількість монет нім у супротивника



ПОЧАТОК ПАРТІЇ

КАРТИ ЦЕЙ ЗНАХОДЯТЬСЯ В КРАЇ І ОФОРМЕНТА-
ТІЇ ЗНАВЕННІ МОЖЕ БІЛШІЇ КАРТИ БІТИ.



Нолода карт



Срібні карти в верхній столу



Блокот для
гідрауичку моделі



БІЛШІ КАРТИ

(Іх лєвєру старєкє мождє бєлєтє
лєтє оє)

Бєдє особєстєє прє
лєдє мїстєтє лєтє тєк, щоб
вєм бєлє дєбрє вєдєтє
вєдєдєтє картє

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 розрахунки операції зручно відмічати в блокнотик. Після розпочнеть новий раунд.

В другому випадку раунд продовжується за звичайними правилами. Але, тепер гравець, що вимовив «Кой-кой» не має права зупинити гру допови 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).



ПОДВОЄННЯ КІЬКОСТІ 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 жону чи покращив попередню комбінацію і вигукував «Гаррі»;
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 сенсел, 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 вирішуйте, чи грати без помноження, або з кількістю 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.



ТЕНАД (перемогла на цройно роздана на руку картас) на рука в граве на симону почату раунду є 4 карти однієї масті або 4 пар. Перемогу не буде зарековано, якщо гравець не оголосить про неї на першому ході, до початку виснаження дій. Після оголошення перемогти цей раунд завертується.

6
КОМБИ



ПОДАВАННЯ ТЕНАД

(перемогла на цройно роздана на руку картас)
На рука в граве на симону почату раунду є 8 карт однієї масті. Перемогу не буде зарековано, якщо гравець не оголосить про неї на першому ході, до початку виснаження дій. Після оголошення перемогти цей раунд завертується.

14
КОМБИ



КАСУ

(прості карти)
то прості карти, без зображень, стрінок, тварин, тощо. Карта «сани» може бути парована як проста або збільшувати вагність вже зображеної касу (квітть, якщо вона враховується ще й в інших комбінаціях).

(+1 за кожен наступну просту карту)

1
КОМБИ



ТАНЕ

(тварини)
5 будь-яких карт із зображеннями тварин. Карта «сани» замінюється картою з твариною. Комбінації подрачується з двома очками.

1
КОМБИ

(+1 за кожен наступну карту з твариною)



ТАНЖАКУ

(стрінки)
5 будь-яких карт із стрічками. Подрачується з додатком до вагності.

1
КОМБИ

(+1 за кожен наступну карту зі стрічкою)



ЯКУ

ТУСКІМІ

(само під вісцем)
з унікальній карти «само-і
«місця». Поєднується з
хавані.



ХАНАМІ

(само під сакурою)
з унікальній карти «само-і
«сакура». Поєднується з
тускімі.



САНКО

(три шалюктяк)
з 3-4-х шалюктяк карт.
Не поєднується з аме
шаво, амео і гроу.



АМЕ ШІКІ

(само і
«людина під дощем»)
з 3-4-х шалюктяк карт і
карта «людина під дощем».
Не поєднується з само і
шаво.



ШІКІ

(чотири шалюктяк)
Всі 4 шалюктяк карти. Не
поєднується з само і аме
шаво.



ГІКУ

(всі шалюктяк карти)
Всі 4 шалюктяк карти і
карта «людина під
дощем». Не поєднується з
само, шаво і аме шаво.



ПІКО-ШІКІ-ГІКУ

(кабан-олена-метелик)
з унікальній карти із
зображенням кабана,
олени та метелика.
Поєднується з таке.



АКАТАН (розелані
стрічок) з унікальній карти із
зображенням червоної
стрічок з написами.
Поєднується з такану та
астаном.



АСТАН

(блукані стрічок)
з унікальній карти із
зображенням блуканіх
стрічок. Поєднується з
танозу та астаном.



Коридорі тускімі та хавані використовуватися або-ні за дозволеністю граєць перед початком гри.
Таким, в цій коридорі відомі 4 карти іших додаткових догравних правил:

- Мешки за тускімі та хавані не маркуюються, якщо граєць має в особистому пулі карти «людина під дощем».
- Тускімі та хавані розкидаються по 3 мешки, а не по 5.
- Тускімі та хавані не поєднується з гроу, шаво, аме шаво та само.

ШАХЕТНИ



ТВАРИНИ



СТРИКИ



СЕНЬ



осень
—
курочка

ОКТЯЬ



осень
—
солнышко

БЕРЕЗЕНЬ



осень
—
длинноку

КВЕНЬ



осень
—
затуман

ТРАВЕНЬ



весна
—
мисочка
подушко

ФЕВРЕНЬ



весна
—
мисочка

АПЕНЬ



весна
—
кабан

СЕРПЕНЬ



весна
—
пухляк

ВЕРЕСЕНЬ



весна
—
сани

ИЮНЕНЬ



лето
—
сани

ИЮЛЕНЬ



лето
—
подушка
подушка

АВГУСТЕНЬ



лето
—
феникс





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/>