

花見小路 Hanamikoji™

Köszöntelek a Hanamikojin, Kyoto legismertebb gésa-utcáján. A gyönyörű és kecses gésákat, a költészet, a zene, és a tánc mester-asszonyait kendőzetlen tisztelet és rajongás övezi, és itt végre te is mosolyt csalhatsz hibátlan arcukra.

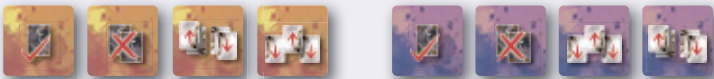
A DOBOZ TARTALMA



7 gésatábla



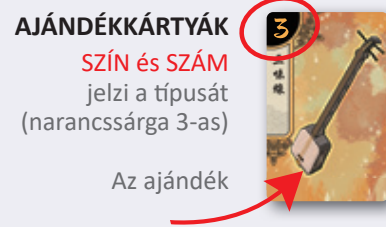
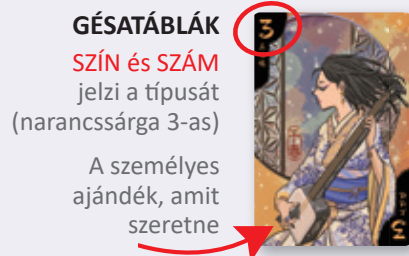
21 ajándékkártya



4-4 akciólapka



7 hódításjelölő



Hét különböző gésa van: lila 2-es, piros 2-es, sárga 2-es, narancs 3-as, kék 3-as, zöld 4-es, rózsaszín 5-ös. Ugyanezek a szín-szám kombinációi a hozzájuk tartozó ajándékkártyáknak is (lila 2-es, piros-2-es, és így tovább). A szám azt is mutatja, hogy hány kártya van abból a típusból, és hány kegypont jár annak a gésának a meghódításáért.

A JÁTÉK CÉLJA

A többfordulós játékban a hét sztárgésa kegyeiért fogtok versengeni. Minden fordulóban négy akciót fogtok végrehajtani, hogy ezzel különböző ajándékkártyákhoz jussatok. Minden egyes gésát úgy hódíthatsz meg, hogy a hozzá tartozó ajándéklapokból többet juttatsz neki, mint riválisod.

A célod az, hogy meghódíts négy gésát, vagy összegyűjts 11 kegypontot!

ELŐKÉSZÜLETEK

- Képezd a gésatáblákból egy balról jobbra **növekvő sort** (1).
- Tegyéél egy-egy hódításjelölőt minden gésatábla **közepére** (2).
- Tedd képpel lefelé az ajándékkártyákat a gésatáblák sora mellé (3).
- Vegyétek el a 4-4 akciólapkát a választott színből, és az **akciószimbólummal felfele** tegyétek magatok elé (4).

Aki legutóbb adott ajándékot a párocskájának, az lesz a **kezdőjátékos**.



JÁTÉK MENET

Egy játék **egy vagy több** fordulóból áll.

Minden fordulóban az alábbi 3 fázis követi egymást:

- Osztás
- Akciók
- Pontszámítás

Ha a 3. fázis végén bármelyikőtök meghódít négy gésát, vagy összegyűjt 11 kegypontot (vagy többet), a játék azonnal véget ér. Ellenkező esetben egy új forduló veszi kezdetét, és a játékot addig folytatjátok, míg valaki nyer.

I. FÁZIS – OSZTÁS

A kezdőjátékos megkeveri a 21 ajándékkártyát, egyesével kioszt 6-6 lapot, és a többiből egy lefordított húzópaklit képez a gésatáblák sora mellett. A kézben tartott kártyák titkosak.

Végezetül, anélkül hogy azt megnézné, a pakli legfelső lapját viszateszi a dobozba (színnel lefelé). **Ezt a lapot ebben a fordulóban nem használjuk!**

II. FÁZIS – AKCIÓK

A kezdőjátékos kezd, majd felváltva, négy-négy akciót hajtotok végre. Körödben először lapot húzol, majd utána végrehajtasz egy akciót.

HÚZOL EGY LAPOT → VÉGREHAJTASZ EGY AKCIÓT



Fontos! Négy különböző akciót fogsz végrehajtani, körönként egyet. Te választod meg, milyen sorrendben, de mindegyiket végre kell hajtsd, és mindegyiket csak egyszer! Erre való a négy akciólapka.

Válaszd ki valamelyik még akció felével felfele lévő akciólapkádat, és hajtsd végre a hozzá tartozó akciót. Miután végrehajtottad, fordítsd a lapkát az üres felével felfele. Nem választhatsz olyan akciót, amelyiknek lefordított a lapkája.

A HANAMIKOJI JÁTÉK 4 AKCIÓJA

1 TITOK



Válassz egy kártyát a kezedből, és csúsztasd **képpel lefele** a Titok akciólapka alá. Ez a lap csak a 3. fázisban fog a helyére kerülni, de bármikor meglesheted, hogy melyik lapot tetted ide.

2 KOMPROMISSZUM



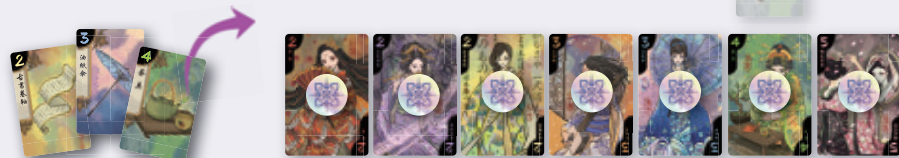
Válassz két kártyát a kezedből, és csúsztasd **képpel lefele** a Kompromisszum akciólapka alá. Ezek a lapok kikerülnek a játékból és **nem fognak pontozódni**. Bármikor meglesheted, hogy melyik két lapot tetted ide.

3 AJÁNDÉK



Válassz három kártyát a kezedből, és tedd képpel felfele magad elé. A **rivalisod választ** közülük egyet, és elhelyezi a saját oldalán a megegyező jelölésű gésa alá. Ezek után a megmaradt két lapot helyezd a saját oldaladon, a megegyező jelölésű gésák alá.

Példa: A felajánlott kártyákból a felső játékos a zöld 4-est választotta, és azt a zöld 4-es gésa mellé helyezi.



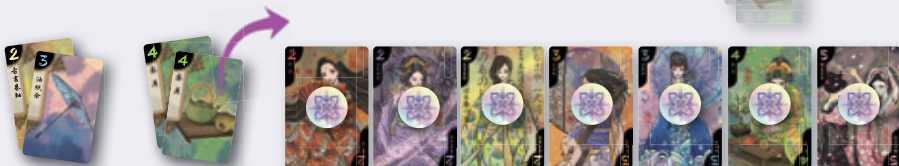
Így, az alsó játékos a megmaradt két lapot (a sárga 2-est és kék 3-ast) a megegyező gésák mellé helyezi.

4 VERSENGÉS



Válassz négy kártyát a kezedből és tedd képpel felfele magad elé, **két kétlapos kártyaszettként**. A **rivalisod választ** közülük egy szettet, és elhelyezi a saját oldalán a megegyező jelölésű gésák alá. Ezek után a megmaradt két lapot helyezd a saját oldaladon, a megegyező jelölésű gésák alá.

Példa: A felajánlott kártyákból a felső játékos a zöld 4-es párt választotta és azokat a nekik megegyező gésa mellé helyezi.



Így az alsó játékos a megmaradt két lapot (a sárga 2-est és kék 3-ast) a megegyező gésák mellé helyezi.

III. FÁZIS – PONTSZÁMÍTÁS

Miután mindketten végrehajtottátok a négy akciót, felfeditek a Titok akciólapkák alatt levő kártyákat és a saját oldalatokon a megfelelő gésa alá teszitek.

Ezután hasonlítsátok össze a gésák melletti kártyák számát.

- Ha **az egyik játékosnak több lapja van**, akkor ő hódítja meg a gésát, és a táblán levő hódításjelölőt a maga felére húzza.
- **Döntetlen esetén** (vagy ha nincsenek lapok) a jelölő a helyén marad!



Figyelem, döntetlen esetén a hódításjelölőt ne húzzátok középre!

Ha az előző fordulóban egyikőtök elhódította az egyik gésát (a jelölő az ő felén van), csupán egy „döntetlen” nem változtat az álláson!

Végül számoljátok meg, hogy ki hány gésát hódított meg, és hogy a meghódított gésákkal hány kegypontot gyűjtött. Ha bármelyikőtök teljesítette bármelyik győzelmi feltételt, a játék azonnal véget ér, ellenkező esetben készüljétek a következő fordulóra:

- Szedjétek össze a huszonegy ajándékkártyát, és tegyétek a gésatáblák sora mellé (**figyelem**, az előző fordulóban kivett lapot se felejtsetek a dobozban).
- Forgassátok vissza az akciólapkákat (az akciószimbólum legyen felül).
- **A hódításjelölők maradjanak a helyükön, ne húzzátok őket középre!**
- Váltsatok kezdőjátékost, és már kezdődhet is az új forduló.

A JÁTÉK VÉGE

Ha bármelyikőtök meghódít **4 gésát**, vagy összegyűjt **11 kegypontot** (vagy többet) a játék azonnal véget ér.

- Ha csak az egyik játékos éri el valamelyik győzelmi feltételt, ő nyer.
- Ha az egyik játékos meghódít négy gésát, a másik meg kigyűjt 11 (vagy több) kegypontot, akkor az utóbbi nyer – **ez utóbbi erősebb győzelmi feltétel.**



Példa: A felső játékos összesen három gésát hódított meg és ezzel 8 kegypontot gyűjtött. Az alsó játékos is csak három gésát hódított meg, viszont ezzel 11 kegypontot gyűjtött, és ezzel meg is nyerte a játékot.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2, B2/5
Tel.: +36 1 688 1858, Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



Szerző: Kota Nakayama,
Grafika: Maisherly Chan
© 2016 EmperorS4 Technology Co., Ltd. Eredeti verzió: COLON ARC.
Magyar verzió: Mind Fitness Games.