

Hanamikoji™

Benvenuti nella strada delle Geisha più famosa della vecchia capitale: Hanamikoji. Le Geisha (dal giapponese *gei* "arte" - *sha* "persona") sono donne eleganti, colte e raffinate con spiccati talenti che includono l'arte, la musica e la danza. Molto rispettate ed adorate, sono capaci di dar vita ad un'ampia varietà di spettacoli e cerimonie: le Geisha sono maestre d'intrattenimento.

In Hanamikoji, due giocatori competono per ottenere il favore di sette illustri Geisha; attraverso un'attenta pianificazione, cercheranno di collezionare i loro oggetti di scena preferiti.

Sarete più astuti del vostro avversario? Riuscirete a conquistare la grazia del maggior numero di Geisha?

Obiettivo

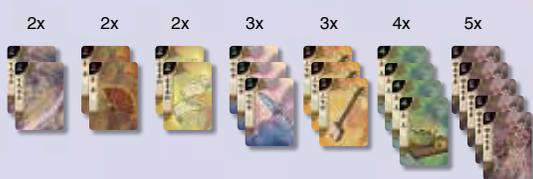
- ◆ L'obiettivo di Hanamikoji è ottenere il favore di 4 Geisha *oppure* ottenere almeno 11 punti Fascino.
- ◆ I giocatori, a turno, svolgono azioni per giocare carte Oggetto. Ogni Geisha ha il suo set di carte Oggetto. Per ottenerne i Favori, un giocatore deve collezionare più carte Oggetto corrispondenti rispetto all'avversario. In questo modo i giocatori guadagnano segnalini Favore e punti Fascino.
- ◆ La partita termina quando, durante la fase Punteggio, uno dei giocatori raggiunge uno dei due obiettivi di vittoria.

Componenti

◆ 7 Carte Geisha



◆ 21 Carte Oggetto così divise:



◆ 8 Segnalini Azione



◆ 7 Segnalini Favore



Dettaglio Carte

◆ Carte Geisha

- 1 Punti Fascino (indica il valore di Punti Fascino ottenuti dalla Geisha)
- 2 Oggetto/Colore Corrispondente



◆ Carte Oggetto

- 1 Punti Fascino (indica il valore di Punti Fascino ottenuti dalla Geisha corrispondente)
- 2 Oggetto/Colore Corrispondente



Preparazione del Gioco

1. Formate la **Fila delle Geisha** posizionando le 7 carte Geisha in mezzo ai giocatori. Posizionate le carte in ordine di punti Fascino crescente, da sinistra verso destra (*vedi immagine*).
2. Mettete 1 segnalino Favore al centro di ogni carta Geisha.
3. Formate un mazzo con le carte Oggetto e posizionate a faccia in giù a fianco della Fila delle Geisha.
4. Ogni giocatore prende un set di 4 segnalini Azione dello stesso colore e li posiziona davanti a sé, con il lato colorato visibile.
5. Il giocatore più giovane è il primo giocatore.



Sequenza di Gioco

◆ Ogni partita si divide in round. Ogni round consiste in 4 fasi, da giocare nel seguente ordine:

◆ **Fase 1:** Carte ◆ **Fase 2:** Azioni ◆ **Fase 3:** Punteggio ◆ **Fase 4:** Ripristino

◆ Durante la fase Punteggio, la partita termina immediatamente se un giocatore ottiene il favore di 4 Geisha *oppure* ottiene almeno 11 punti Fascino. Se nessun giocatore raggiunge uno dei due obiettivi di vittoria, la partita continua con la Fase Ripristino.

Fase 1: Carte

- ◆ Il primo giocatore prende il mazzo carte Oggetto e rimuove 1 carta a caso **senza guardarla**, mettendola da parte. Questa carta non verrà utilizzata durante questo round. Nessun giocatore può guardarla!
- ◆ Mescolate ora il mazzo delle carte Oggetto e distribuitene 6 a ciascun giocatore per formare la sua mano.
- ◆ Mettete il mazzo carte Oggetto a faccia in giù accanto alla Fila delle Geisha.

Fase 2: Azioni

- ◆ I giocatori si alternano effettuando **un'azione a testa (Giocatore A e poi Giocatore B, poi Giocatore A e poi Giocatore B e così via)** finché entrambi non hanno svolto le proprie **4 azioni**.
- ◆ Durante il vostro turno **doвете prima pescare** una carta Oggetto dal mazzo, aggiungerla alla vostra mano e **poi svolgere un'azione**.
- ◆ Per svolgere un'azione, scegliete 1 dei vostri segnalini Azione con il **lato colorato visibile** e effettuate l'azione corrispondente. Dopo aver risolto l'azione, girate il segnalino Azione in modo che sia visibile il lato grigio. Potete usare **ogni azione una sola volta** per round.

◆ Le 4 azioni di Hanamikoji sono:

1 Segreto



- ◆ Scegliete 1 carta dalla vostra mano e mettetela **a faccia in giù** sotto il segnalino Azione *Segreto*. Questa carta **viene rivelata e conteggiata** durante la fase Punteggio.
- ◆ Potete guardare questa carta in qualsiasi momento.

2 Scarto



- ◆ Scegliete 2 carte dalla vostra mano e mettetele **a faccia in giù** sotto il segnalino Azione *Scarto*. Queste carte **non vengono conteggiate** in questo round.
- ◆ Potete guardare queste carte in qualsiasi momento.

3 Regalo



- 1 Scegliete 3 carte dalla vostra mano e mettetele **a faccia in su** davanti a voi.
- 2 Il vostro avversario sceglie 1 delle 3 carte e la posiziona dal suo lato della Fila delle Geisha, davanti alla Geisha corrispondente.
- 3 Posizionate poi le 2 carte rimaste dal vostro lato, davanti alle Geisha corrispondenti. Queste carte **vengono conteggiate** durante la Fase Punteggio.



4 Sfida



- 1 Scegliete 4 carte dalla vostra mano e mettetele **a faccia in su** davanti a voi. Dividetele in due set, ognuno composto da 2 carte.
- 2 Il vostro avversario sceglie un set e posiziona le 2 carte dal suo lato della Fila delle Geisha, davanti alle Geisha corrispondenti.
- 3 Posizionate poi le 2 carte rimaste dal vostro lato, davanti alle Geisha corrispondenti. Queste carte **vengono conteggiate** durante la Fase Punteggio.



Fase 3: Punteggio

- ◆ Quando entrambi i giocatori hanno svolto le loro 4 azioni, inizia la fase Punteggio.
- ◆ Entrambi i giocatori rivelano la carta sotto il proprio segnalino Azione *Segreto* e la posiziona dal proprio lato della Fila delle Geisha, davanti alla Geisha corrispondente. Confrontate poi il numero di carte Oggetto presenti su entrambi i lati di ciascuna Geisha:
 - Il giocatore con più carte Oggetto dal proprio lato ottiene il favore della Geisha. Spostate il segnalino Favore corrispondente dal lato del vincitore.
 - Se i due lati della carta Geisha hanno lo stesso numero di carte Oggetto oppure non sono state giocate carte, **NON** spostate il segnalino Favore (questo è molto importante dopo il secondo round).
- ◆ Dopo aver spostato i segnalini Favore, ogni giocatore somma i punti Fascino di ogni Geisha di cui ha ottenuto il favore (ovvero di tutte le Geisha con il segnalino Favore dal proprio lato).
- ◆ Se un giocatore ha ottenuto il favore di 4 Geisha oppure ha ottenuto almeno 11 punti Fascino la partita termina immediatamente e si passa alla Fine della Partita. Se nessun giocatore ha raggiunto uno dei due obiettivi di vittoria, passate alla Fase Ripristino.

Fase 4: Ripristino

- ◆ Raccogliete **tutte** le carte Oggetto sul tavolo **compresa** quella messa da parte ad inizio round. Formate un mazzo e posizionate a faccia in giù a fianco della Fila delle Geisha.
- ◆ I segnalini Favore rimangono al proprio posto. **NON** rimetteteli al centro di ogni carta Geisha.
- ◆ Entrambi i giocatori girano i propri segnalini Azione dal lato colorato.
- ◆ Il secondo giocatore diventa il primo giocatore.
- ◆ Giocate un nuovo round iniziando dalla Fase Carte.
- ◆ **REGOLA FACOLTATIVA:** La partita dura **al massimo tre round**. Alla fine del terzo round, se nessun giocatore ha raggiunto uno dei due obiettivi di vittoria, **vince il giocatore con più punti Fascino**. In caso di pareggio vince il giocatore che ha ottenuto il favore della Geisha dal valore più alto (EX. 5, 2, 2 > 4, 3, 2). In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

✦ Fine della Partita

- ◆ Se un giocatore ottiene il favore di 4 Geisha oppure ottiene almeno 11 punti Fascino, la partita termina immediatamente.
- ◆ Il giocatore che ha raggiunto uno dei due obiettivi di vittoria è dichiarato il vincitore.



Esempio:

Anna ottiene il favore di 3 Geisha per un totale di 8 punti Fascino. Noah ottiene il favore di 3 Geisha per un totale di 11 punti Fascino. Dato che Noah ha raggiunto l'obiettivo di vittoria la partita termina immediatamente. Noah è il vincitore.

- ◆ Se un giocatore ottiene il favore di 4 Geisha e l'altro ottiene 11 (o più) punti Fascino durante lo stesso turno, quest'ultimo è il vincitore.

Autore: Kota Nakayama
Illustratore: Maisherly Chan
Produttore: Wei-Min Ling



facebook.com/MSEdizioni
 www.msedizioni.it



© 2018 EmperorS4
 Technology Co., Ltd.
 BoardgameLove@bgl.com.tw
 www.EmperorS4.com

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl
 Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.
 Layout: Paolo Veronica.
 Traduzione: Ginevra Pavone.
 Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani, Angelo Ricci.