

# Ханамікоджі

Ласкаво просимо до старої столиці Японії. Чи не найвідоміше місце Кіото — вулиця гейш Ханамікоджі. У Японії гейш шанують і люблять. Ці витончені й граціозні жінки неперевершені в мистецтві, музиці, танцях, а також у різноманітних виставах і церемоніях. У грі «Ханамікоджі» два гравці змагаються за прихильність семи знаменитих гейш, збираючи потрібний їм реквізит для виступів. Чи вдасться вам, ретельно обдумуючи свої ходи й виважено ризикуючи, перехитрити свого суперника й здобути прихильність більшості гейш?



## МЕТА ГРИ

- ◆ Перемагає гравець, якому вдається здобути прихильність 4 гейш або набрати щонайменше 11 очок шарму.
- ◆ Ви з суперником по черзі виконуєте дії, розігруючи карти предметів різними способами. Кожна гейша нагороджує маркером прихильності та дає очки шарму тому гравцеві, що зумів зібрати для неї більше потрібних їй карт предметів, ніж суперник.
- ◆ Гра триває, поки один з гравців не виконає умову перемоги під час фази підрахунку очок.

## ВМІСТ ГРИ

### ◆ 7 карт гейш



### ◆ 8 жетонів дій



### ◆ 21 карта предметів



### ◆ 7 маркерів прихильності



## СТРУКТУРА КАРТ

### ◆ Карти гейш

- 1 Очки шарму (також означають кількість карт предметів гейші у колоді)
- 2 Потрібний гейші предмет



### ◆ Карти предметів

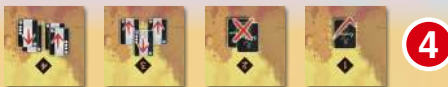
- 1 Очки шарму (кількість очок шарму, які дає відповідна гейша)
- 2 Потрібний гейші предмет



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Викладіть між гравцями в ряд 7 карт гейш у порядку зростання зліва направо.
2. Покладіть по 1 маркеру прихильності на центр кожної карти гейші.
3. Перетасуйте всі карти предметів і покладіть їх колодою долілиць біля ряду.
4. Кожен гравець бере набір із 4 жетонів дій і кладе їх перед собою кольоровою стороною догори (горілиць).
5. Гру починає наймолодший гравець.

Гравець А



Гравець Б



## ПЕРЕБІГ ГРИ

- ◆ Гра триває довільну кількість раундів (до виконання умови перемоги). Кожен раунд складається з 4 фаз, які грають у визначеному порядку:
- ◆ Фаза 1. Роздавання карт ◆ Фаза 2. Дії ◆ Фаза 3. Підрахунок очок ◆ Фаза 4. Оновлення
- ◆ Якщо один із гравців виконує умову перемоги у фазі підрахунку очок, гра відразу закінчується. Якщо ніхто не виконав умову перемоги, переходьте до фази 4, а потім розпочніть наступний раунд. Гра триває, доки не переможе один із гравців.

### ФАЗА 1. РОЗДАВАННЯ КАРТ

- ◆ Перший гравець бере колоду карт предметів і вилучає з неї 1 випадкову карту. **Не дивлячись** цю карту, він повертає її в коробку. Ця карта не буде використана в поточному раунді. Ніхто не може дивитися її!
- ◆ Перетасуйте решту карт предметів, а потім роздайте кожному гравцеві по **6 карт предметів** для початкової руки. Гравці не показують своїх карт один одному.
- ◆ Покладіть колоду карт предметів долілиць біля ряду карт гейш.

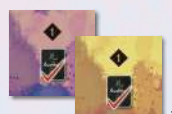
### ФАЗА 2. ДІЇ

- ◆ Починаючи з першого гравця, гравці по черзі **виконують по 1 дію** (гравець А, потім гравець Б, знову гравець А, потім знову гравець Б і т. д.), поки обидва не виконують кожну зі своїх 4 дій.
- ◆ У свій хід ви **повинні взяти на руку 1 карту** з колоди предметів, а потім **виконати 1 дію**.

◆ Виконуючи дію, ви вибираєте один з ваших жетонів дій, що лежать **горілиць**, і виконуєте відповідну дію. Виконавши дію, переверніть жетон долілиць. Протягом раунду кожна дію можна виконати лише один раз.

◆ У «Ханамікоджі» є такі **4 дії**:

### 1. ТАЄМНИЦЯ



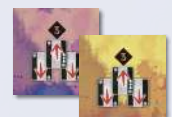
- ◆ Виберіть 1 карту з руки й покладіть її **долілиць** під жетон таємниці. Ви відкриєте цю карту й **використаєте** у фазі підрахунку очок.
- ◆ Ви можете будь-коли дивитися цю карту.

### 2. НЕПОТРІБ



- ◆ Виберіть 2 карти з руки й покладіть їх **долілиць** під жетон непотребу. Ви **не використовуєте** цих карт у фазі підрахунку очок.
- ◆ Ви можете будь-коли дивитися ці карти.

### 3. ПОДАРУНОК



- 1 Виберіть 3 карти з руки й покладіть їх **горілиць** перед собою.
- 2 Ваш суперник вибирає 1 з цих 3 карт і кладе її зі свого боку ряду гейш напроти відповідної гейші.
- 3 Потім ви кладете 2 позostalі карти зі свого боку ряду гейш напроти відповідної гейші (чи гейш). Ви **використаєте** ці карти у фазі підрахунку очок.



### 4. БОРОТЬБА



- 1 Виберіть 4 карти з руки й покладіть їх **горілиць** перед собою. Потім поділіть їх на **два набори**, по 2 карти в кожному.
- 2 Ваш суперник вибирає один набір і кладе ці 2 карти зі свого боку ряду гейш напроти відповідної гейші (чи гейш).
- 3 Потім ви кладете 2 позostalі карти зі свого боку ряду гейш напроти відповідної гейші (чи гейш). Ви **використаєте** ці карти у фазі підрахунку очок.



## ФАЗА 3. ПІДРАХУНОК ОЧОК

- ◆ Після того як кожен гравець виконає по 4 свої дії, починається підрахунок очок.
- ◆ Кожен гравець **відкриває карту під своїм жетоном таємниці** й викладає її зі свого боку ряду гейш напроти відповідної гейші. Потім гравці **порівнюють кількість карт предметів** з обох боків кожної гейші:
  - Якщо з одного боку більше карт предметів, ніж з іншого, то гравець, чиїх карт більше, здобуває прихильність гейші. Він пересуває жетон прихильності на свій бік.
  - Якщо з обох боків гейші порівну карт предметів або їх **узагалі немає**, то маркер прихильності **Залишається на місці** (це важливо для подальших раундів).
- ◆ Перемістивши маркери прихильності, гравці рахують загальну кількість очок шарму від гейш, чию прихильність вони здобули.
- ◆ Якщо хтось із гравців виконав **умову перемоги**, ви негайно переходите до кінця гри. Якщо ніхто з гравців не виконав умови перемоги, переходьте до **фази 4**.

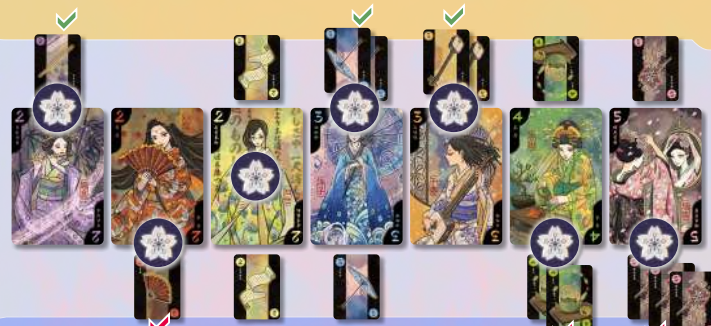
## ФАЗА 4. ОНОВЛЕННЯ

- ◆ Візьміть **усі** карти предметів зі стола й коробки, перетасуйте їх і покладіть колодою долілиць.
- ◆ Маркери прихильності залишаються на місці. **НЕ ПЕРЕМІЩУЙТЕ** їх назад, тобто на центр кожної карти гейші.
- ◆ Обидва гравці перевертають горілиць свої жетони дій.
- ◆ Другий гравець стає новим першим гравцем.
- ◆ Можна починати новий раунд! Переходьте до **фази 1**.
- ◆ **Необов'язкове правило**: гра триває щонайбільше три раунди. Якщо наприкінці третього раунду жоден гравець не виконав умову перемоги, то перемагає той гравець, що набрав найбільше очок шарму. У разі нічиєї перемагає той гравець, що здобув прихильність гейші з найбільшою кількістю очок шарму (наприклад, 5, 2, 2 > 4, 3, 2). Якщо знову нічия, то обидва гравці ділять перемогу.

## КІНЕЦЬ ГРИ

- ◆ Гра закінчується негайно, якщо один із гравців здобув прихильність **4 ГЕЙШ** або набрав щонайменше **11 ОЧОК ШАРМУ**.
- ◆ Якщо лише один гравець виконав умову перемоги, то він і перемагає.
- ◆ Іноді, якщо один гравець здобув прихильність 4 гейш, а інший набрав 11 (або більше) очок шарму в тому самому раунді, то перемагає гравець, що набрав 11+ очок шарму.

Гравець А: 2+0+0+3+3+0+0 = 8 очок шарму



Гравець Б: 0+2+0+0+0+4+5 = 11 очок шарму

### Приклад

Гравець А здобуває прихильність 3 гейш, набравши загалом 8 очок шарму. Гравець Б — прихильність 3 гейш, набравши загалом 11 очок шарму.

Гравець Б виконав умову перемоги, тому гра негайно закінчується.

Перемагає гравець Б.

### УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Перекладач:** Святослав Михаць  
**Редактор:** Сергій Лисенко  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Директор з виробництва:** Сергій Водоп'янов  
**Неоціненна допомога:** Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Біб'юк, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров

**Автор гри:** Кота Накаяма  
**Художниця:** Майшерлі Чан  
**Виробник:** EmperorS4

© 2022 EmperorS4 Technology Co., Ltd.  
 Усі права застережено.  
 BoardgameLove@bgl.com.tw  
 www.EmperorS4.com  
 Twitter: @boardgame\_love

