



КОМПОНЕНТИ

- ⊗ 8 червоних жетонів гейш
- ⊗ 8 чорних жетонів гейш
- ⊗ 16 плиток імператорського саду (4 набори).



ПРАВИЛА ГРИ

Кожен набір складається з чотирьох плиток однієї рослини, проте з різними особливостями.

Рослини: кленовий лист, сакура, сосна, ірис.

Особливості: східне сонце, тандзаку (листок паперу з написаними на ньому поетичними рядками), птахи, дощ.

М1: приклад набору «кленовий лист».

МЕТА ГРИ

Щоб здобути прихильність імператора, гравець мусить виконати одну з трьох умов перемоги:

- ⊗ Викласти вертикальний, горизонтальний або діагональний ряд із чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.
- ⊗ Викласти квадрат 2x2 з чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.
- ⊗ Заблокувати ходи суперника так, щоб той більше не міг продовжити гру.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Ретельно перетасуйте 16 плиток саду і викладіть їх горілиць квадратом 4x4, утворюючи гральне поле. Гравці беруть по 8 жетонів гейш одного кольору і кладуть їх поруч поля з протилежних сторін (як показано на малюнку **М2**).

ЯК ГРАТИ

Виберіть гравця, що зробить перший хід. У наступних раундах першим буде гравець, що програв попередній раунд. Перший гравець бере плитку саду з грального поля. Це має бути плитка з краю поля (тобто за перший хід гравець не може взяти жодної з чотирьох плиток, розміщених у центрі поля). Потім перший гравець кладе цю плитку горілиць поруч грального поля, а на її місце кладе один зі своїх жетонів гейші.

Забрана плитка саду визначає правила подальших дій другого гравця. Цей гравець тепер може забрати з поля лише ту плитку, на якій рослина чи особливість збігається із зображеннями на плитці, взятій першим гравцем. На **М3** це плитка або з ірисом (A1-A2-A3),

або з тандзаку (B1-B2-B3). Вибравши одну з цих плиток, гравець забирає її з поля, а на її місце кладе свій жетон гейші. Взяті плитку він кладе горілиць на попередню взяті плитку – тепер уже верхня плитка визначає правила для його суперника.

На **М4** чорні вирішили взяти плитку B3. Червоні тепер можуть забрати з поля плитку або з кленовим листком (C1-C2-C3), або з тандзаку (D1-D2).

Гра триває в такий спосіб, поки якийсь гравець не виконає однієї з умов перемоги:

1. Викласти вертикальний, горизонтальний або діагональний ряд із чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.

Приклад М5: Чорні перемагають, бо виклали горизонтальний ряд із чотирьох жетонів гейш свого кольору.

2. Викласти квадрат з чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі:

Приклад М6: Червоні перемагають, бо виклали квадрат із чотирьох жетонів гейш свого кольору.

3. Заблокувати ходи суперника, щоб він більше не міг продовжити гру.

Приклад М7: Зараз хід чорних. Згідно з правилами треба забрати з поля плитку з сосною або птахами. Проте таких плиток не залишилося. Чорні не можуть зробити хід, а, отже, програють.

КІНЕЦЬ ГРИ

Залежно від того, як довго ви хочете грати, можете вибрати один із трьох варіантів:

- ⊗ **Один раунд:** хто виграє раунд, той і перемагає.
- ⊗ **Матч до трьох перемог:** перемагає той, хто перший виграє три раунди.
- ⊗ **Матч на переможні очки:** переможець раунду набирає стільки переможних очок, скільки плиток залишилося на гральному полі. Матч закінчується, коли один з гравців набирає 10 очок (якщо ви хочете грати довше, то можете грати до 15 чи 20 очок).

КОМЕНТАРІ ДО ІЛЮСТРАЦІЙ

Ілюстрації у грі – данина пошани традиційній японській грі Ганафуда (дослівно означає «квіткові карти»). Ця картярська гра сповнена поетичності. Написи на Тандзаку складаються в невеличкий вірш.



приходить
зненацька



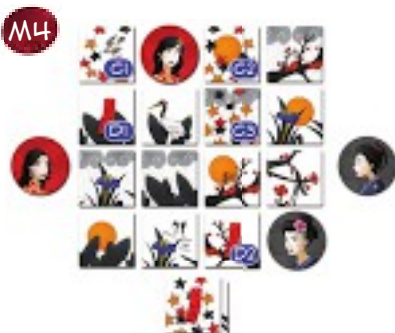
гуси



на вітрі
тріпотить



гілками
сосен





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/>