

* GEJSZE *

ELEMENTY GRY

7 płytek gejsz



21 kart prezentów



7 żetonów
przychylności
gejsz



8 znaczników akcji
(po 4 znaczniki dla
każdego gracza)



Cyfra na płytce gejszy informuje graczy o:

- wartości płytki (tyle punktów gracz może zdobyć),
- liczbie kart w kolorze płytki.

Przykład:

Za płytkę gejszy z parasolką można zdobyć 3 punkty. W talii znajdują się 3 karty z parasolką.



CEL GRY

Gracze zdobywają przychylność gejsz, wręczając im odpowiednie prezenty. Każda gejsza oczekuje innych podarunków. Gejszę z parasolką należy obdarować parasolkami, gejsza z wachlarzem chętnie przyjmie wachlarze itd. Przychylność gejszy zdobędzie ten gracz, który wręczy jej więcej prezentów.

Aby zwyciężyć, wystarczy spełnić jeden z poniższych warunków:

- zdobyć przychylność 4 lub więcej gejsz,
- zdobyć przychylność tylu gejsz, aby suma wartości na ich płytkach wynosiła 11 lub więcej.

Gracz A



Gracz B



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **7 płytek gejsz** ułóżcie w rzędzie w taki sposób, aby wartości na kolejnych płytkach rosły od lewej do prawej.
- 2 **7 żetonów przychylności gejsz** połóżcie na **środku** płytek – po jednym na każdej płytce.
- 3 Potasujcie **karty prezentów** i stwórzcie z nich zakryty stos (połóżcie karty rewersem do góry). **Jedną z nich bez oglądania odłóżcie do pudełka** – nie będzie używana w tej rundzie.
- 4 Każdy gracz bierze **po 6 kart prezentów** z góry stosu. Karty należy trzymać w taki sposób, aby przeciwnik nie widział, co się na nich znajduje.
- 5 Każdy gracz bierze **4 znaczniki akcji** i układa je kolorową stroną przed sobą.

4

3



4

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają pierwszą rundę, podczas której każdy z nich wykorzystuje swoje **4 znaczniki akcji** (zgodnie z opisem obok). Po zakończeniu rundy gracze sprawdzają, czy któryś z nich zdobył przychylność wystarczającej liczby gejsz i wygrał. Jeśli nie, gracze rozpoczynają kolejną rundę (ponownie wykorzystują po **4 znaczniki akcji**), po której znów sprawdzają, czy można wyłonić zwycięzcę. Gracze rozgrywają kolejne rundy dotąd, aż któryś z nich sięgnie po zwycięstwo (zazwyczaj gra trwa 1-3 rundy).

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio zaparzała herbatę (lub najmłodszy gracz).

- Na początku swojej tury gracz **bierze kartę prezentu z góry stosu** i dokłada ją do kart trzymanyh w ręku. Następnie **wybiera 1 ze swoich znaczników akcji** i wykonuje przedstawione na nim działanie (zgodnie z opisem obok).
- Po nim drugi gracz **bierze kartę prezentu z góry stosu** i dokłada ją do kart trzymanyh w ręku. Następnie **wybiera 1 ze swoich znaczników akcji** i wykonuje przedstawione na nim działanie.

Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury (dobierają kartę ze stosu, wybierają kolejne swoje znaczniki akcji i wykonują przedstawione na nich działania). Gdy każdy z graczy wykorzysta swoje 4 znaczniki akcji, runda się kończy.

Każdy gracz może wykorzystać swoje 4 znaczniki akcji **w dowolnej kolejności**.

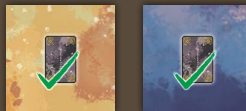
Każdy znacznik akcji może być wykorzystany **tylko raz podczas rundy**.

Po wykonaniu działania znacznik akcji należy odwrócić czarno-białą stroną do góry. W ten sposób zaznaczamy, że został już wykorzystany.



Opis znaczników akcji

Sekret



- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **1 kartę prezentu**.
- Nie pokazuje jej przeciwnikowi.
- Kładzie ją **zakrytą** na stole przed sobą.
- Umieszcza na niej znacznik akcji (czarno-białą stroną do góry).
- Gracz może podglądać kartę prezentu podczas gry.
- Karta ta ujawniona zostanie na koniec rundy i dodana do odpowiedniej gejszy.



Eliminacja



- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **2 karty prezentów**.
- Nie pokazuje ich przeciwnikowi.
- Kładzie je **zakryte** na stole przed sobą.
- Umieszcza na nich znacznik akcji (czarno-białą stroną do góry).
- Gracz może podglądać karty prezentów podczas gry.
- Karty te nie wezmą udziału w tej rundzie gry (nie będą dodane do odpowiednich gejsz).



Kompromis



- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **3 karty prezentów**.
- Kładzie je **odkryte** przed sobą **1**.
- **Przeciwnik wybiera jedną z nich** i kładzie po swojej stronie przy odpowiedniej gejszy **2**.
- **Dwie pozostałe karty** gracz kładzie po swojej stronie przy odpowiednich gejszach **3**.



Podwójny podarunek



- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **4 karty prezentów**.
- Tworzy z nich **dwie pary** i kładzie je **odkryte** przed sobą **1**.
- **Przeciwnik wybiera jedną z par** i kładzie karty po swojej stronie przy odpowiednich gejszach **2**.
- **Dwie pozostałe karty** gracz kładzie po swojej stronie przy odpowiednich gejszach **3**.



KONIEC RUNDY

Po wykorzystaniu **4 znaczników akcji** każdy gracz wykonuje poniższe działania:

- Gracze odkrywają swoje karty znajdujące się pod znacznikami **Sekret** i dokładają je do odpowiednich gejsz po swoich stronach (przykład obok).
- Karty leżące pod znacznikami **Eliminacja** odkładane są na bok – nie są brane pod uwagę.



- Gracze sprawdzają, kto zdobył przychyłność poszczególnych gejsz:
 - porównują liczbę kart prezentów przy każdej gejszy,
 - gracz, który podarował gejszy **więcej prezentów** (położył więcej kart przy danej gejszy), przesuwa żeton przychyłności gejszy **na swoją stronę**,
 - jeśli gracze **remisują** pod względem liczby podarowanych prezentów, **nie przesuwają** żetonu przychyłności gejszy.

Przykład:

Gracz B podarował gejszy więcej prezentów niż przeciwnik. Przesuwa więc żeton przychyłności gejszy w swoją stronę.

- Następnie gracze sprawdzają, czy któremuś z nich udało się spełnić któryś z warunków zwycięstwa:
 - czy udało się zdobyć przychyłność **4 lub więcej gejsz** lub
 - czy udało się zdobyć przychyłność tylu gejsz, aby suma wartości na ich płytkach wyniosła **11 lub więcej**.



Gracz A



Gracz B

Jeśli któryś gracz spełnił któryś warunek zwycięstwa, **gra kończy się**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Przykład:

Gracz A zdobył przychylność 3 gejsz o wartości płytek 8. Gracz B również zdobył przychylność 3 gejsz, jednak suma wartości płytek gejsz to 11, zatem gracz B zostaje zwycięzcą.

Gracz A



Gracz B

Jeśli jeden gracz zdobył przychylność 4 gejsz, a drugi zdobył przychylność gejsz o sumie wartości płytek 11 lub więcej, zwycięzcą zostaje ten drugi gracz.

KOLEJNA RUNDA

Jeśli żaden gracz nie osiągnął wyniku dającego mu zwycięstwo, rozgrywana jest kolejna runda.

- Należy zebrać **wszystkie 21 kart prezentów**, dokładnie je potasować i jedną z nich odłożyć do pudełka.
- Żetony przychylności gejsz pozostają na swoich miejscach** – nie wracają na środek płytek.
- Gracze kładą przed sobą po 4 **znaczniki akcji** kolorową stroną do góry.
- Rundę rozpocznie osoba, która w poprzedniej rundzie wykonywała swoje działania jako druga.

Po wykorzystaniu 4 **znaczników akcji** gracze wykonują działania opisane wcześniej (patrz: KONIEC RUNDY).

Uwaga!

- Gracz, który w nowej rundzie podarował gejszy **więcej prezentów**, przesuwa żeton przychylności gejszy **na swoją stronę** – niezależnie od tego, w którym miejscu żeton znajdował się do tej pory.
- Jeśli gracze **remisują** pod względem podarowanych prezentów, żeton przychylności gejszy **nie zmienia swojej pozycji** – niezależnie od tego, w którym miejscu żeton znajdował się do tej pory.

Przykład:

Gracz A podarował pierwszej gejszy więc wachlarzy, przesuwa więc żeton na swoją stronę (gracz B traci przychylność tej gejszy).

Gracz B zyskuje jednak przychylność drugiej gejszy – przesuwa żeton z pozycji neutralnej na swoją stronę.

Przy trzeciej gejszy jest remis, żeton pozostaje więc na swoim miejscu (gracz A zdołał utrzymać przychylność tej gejszy).



Gracz B

Po zakończeniu rundy gracze ponownie sprawdzają, czy któremuś z nich udało się spełnić warunek zwycięstwa. Jeśli nie, rozgrywają kolejną rundę.

Poznaj nasze gry planszowe! • nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Tytuł oryginalny **Hanamikoje™**



© 2017 EmperorS4 Games.



© 2017 COLON AR.

Autor: Kota Nakayama
Ilustracje: Maisherly Chan

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc