



Készítettek a Hanamikojin, Kyoto legismertebb gésa-utcaján. A gyönyörű és kecses gésákat, a költészet, a zene és a tánc mesterei-asszonyait kendőzetlen tisztelői és rajongós övezi, és itt végre te is mosolyt csalhatsz hibátlan arcukra.

A DOBOZ TARTALMA



7 gésatábla és a nekik megfelelő ajándékkártyák (21)

4-4 akciólapka

7 hódításjelölő

A GÉSATÁBLÁK ÉS A KÁRTYÁK

Hét különböző gésa van: piros, illa, sárga, narancs, kék, zöld és rózsaszín. A nekik megfelelő ajándékkártyák színe ugyanaz (a képen a kék gésa és a neki megfelelő kék ajándékkártya látható).

- 1** **Kegypont** – mutatja, hogy mennyi pontot hoz neked a gésa, ha a végén több ajándékkártyád lesz mellette, mint riválisodnak. Azt is jelzi, hogy az adott színből hány ajándékkártya van a pakliban.
- 2** A gésa kedvenc tárgyának elnevezése Japánul.



A JÁTÉK CÉLJA

A többfordulós játékban a hét sztrárgésa kegyelért fogtok versengeni.

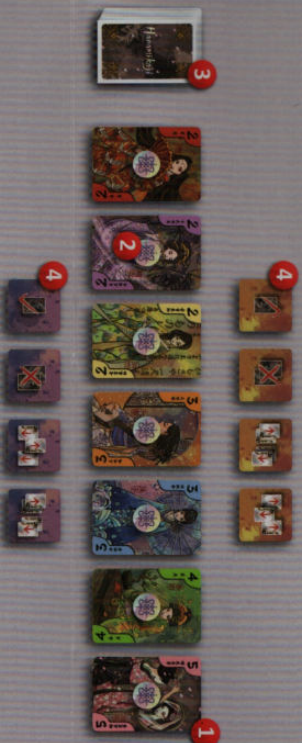
Minden fordulóban négy akciót fogtok végrehajtani, hogy ezzel különböző ajándékkártyákhoz jussatok. Minden egyes gésát úgy hódíthatsz meg, hogy a neki megfelelő ajándéklapokból több lesz a te feleiden, mint a riválisodnak.

A célad az, hogy meghódíts négy gésát, vagy összegyűjts 11 kegyepontot!

ELŐKÉSZÜLTEK

- 1) Képezz a gésatáblákból egy balról jobbra növekvő sort!
- 2) Tegyd el egy-egy hódításjelölőt minden gésatábla közepére!
- 3) Tedd képpel lefelé az ajándékkártyákat a gésatáblák sora mellé!
- 4) Vegyétek el a 4-4 akciólapkát a választott színből, és az akciószimbólummal felfelé tegyétek magatok elé!

Aki legutóbb adott ajándékot a párjának, az lesz a kezdőjátékos.



JÁTÉKMENET

Egy játék egy vagy több fordulóból áll.

Minden fordulóban az alábbi 3 fázis követ egymást:

- I. : Osztas
- II. : Akciók
- III. : Pontszámítás

Ha a 3. fázis végén bármelyikőtök meghódít négy gésát, vagy összegyűjt 11 kegyepont (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.

Ezután, anélkül hogy azt megnézné, a pakli legfelső lapját visszatesszi a dobozba (képpel lefelé). **Ezt a lapot ebben a fordulóban nem használjátok!**

II. FÁZIS – AKCIÓK

A kezdőjátékos kezd, majd felváltva következtek.
A körökben először **lapot húzol**, utána **végrehajtasz egy akciót**.

HOGYAN HAJTASZ VÉGRE EGY AKCIÓT?

A négy akciólapka mindegyikén egy-egy akció szerepel. A fordulóban **ezt a négy akciót fogod végrehajtani**, körönként egyet. A sorrendet te választod meg, de mindegyiket végre kell hajtano, és mindegyiket csak egyszer.

A körökben válaszd ki valamelyik még képpel felfelé lévő akciólapkádát, és hajtsd végre a rajta szereplő akciót! Miután végrehajtottad, fordítsd a lapkát az üres felére, így jelezve, hogy azt már használtad.

A JÁTÉK 4 AKCIÓJA

1 TITOK

Válassz egy kártyát a kezedből, és csúsztasd **képpel lefelé** 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 lefelé** a Kompromisszum akciólapka alá! Ezek a lapok kikerülnek a játékból és **nem fognak pontot érni**. Bármikor meglesheted, hogy melyik két lapot tetted ide.

3 AJÁNDÉK

Válassz három kártyát a kezedből, és tedd képpel felfelé magad elé! A **tváltsd választ közülük egyet**, és elhelyezi a saját oldalán a megfelelő (azonos színű) gésa alá! Ezek után a megmaradt két lapot helyezd a saját oldaladon a megfelelő gésa alá.

Példa: A feljelinlott kártyákból a felső játékos a rózsaszín lapot választotta, és azt a rózsaszín gésához helyezte.



Igy az alsó játékos a megmaradt két lapot (a sárgát és a kéket) a sárga illetve a kék gésához helyezi.

4

VERSENGÉS

Válassz négy kártyát a kezedből és tedd képpel felfelé magad elé, két kétlapos kártyaszettként. A **tváltsd választ közülük egy szettet**, és elhelyezi a saját oldalán a megfelelő (azonos színű) gésák alá. Ezek után a megmaradt két lapot helyezd a saját oldaladon a megfelelő gésák alá.

Példa: A feljelinlott kártyákból a felső játékos a rózsaszín párt választotta, és mindkét lapot a rózsaszín gésához helyezte.



Igy az alsó játékos a megmaradt két lapot (a sárgát és a kéket) a sárga ill. a kék gésához helyezi.

III. FÁZIS – PONTSZÁMÍTÁS

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

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 hódításjelzőt a maga felére húzza.

• **Döntetlen esetén** (vagy ha nincsenek lapok) a jelölő a helyén marad!



Figyelem, döntetlen esetén a hódításjelzőt ne húzzátok közrepre! 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 kegypontra gyűjtött! Ha bármelyikőtök feljlesztette 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 hódításjelzőtök maradjanak a helyükön, ne húzzátok őket középre!**
- Váltásokat kezdőjátékos, és már kezdődhet is az új forduló!

A JÁTÉK VÉGE

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

- Ha csak az egyik játékos ért el valamelyik győzelmi feltételt, **6 nyer**.
- Ha az egyik játékos meghódít négy gésát, a másik pedig kigyűjt **11** (vagy több) kegypontra, akkor az utóbbi nyer – **ez utóbbi erősebb győzelmi feltétel**.



Példa: A felső játékos összesen három gésát hódított meg és ezzel 8 kegypontra gyűjtött. Az alsó játékos is csak három gésát hódított meg, viszont ezzel 11 kegypontra 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: Maishery Chan

© 2022 EmperorS4 Technology Co. Ltd.

Minden jog fenntartva.

© 2022 COLON ARC, Takamagahara,

Ludicus Games - magyar nyelv.