

Путь лепестка

Hanamikoje™

Автор игры:
Кота Накаяма

ПРАВИЛА ИГРЫ

В старой столице Японии – Киото есть улица под названием Ханамикодзи*, на которой время, кажется, остановилось. Прекрасно сохранившиеся исторические дома напоминают о прежнем великолепии Киото. Множество гостей и сегодня найдут здесь высококлассные развлечения, отдых от повседневных забот и вкусную еду. Здесь всегда было много ресторанов.

Два новых ресторана хотят увеличить свою посещаемость. Если заручиться благосклонностью 7 известных гейш, то те смогут повлиять на мнение самых уважаемых людей города что, несомненно, отразится на популярности ресторана. Гейши – мастерицы многих искусств: музыки, пения, танца, слова и чайных церемоний. Эти хранительницы японской культуры и традиций способны наполнить посетителями любое заведение за считанные минуты.

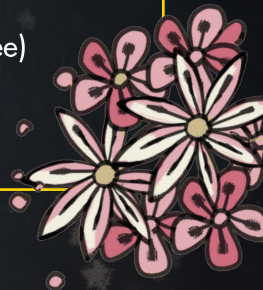
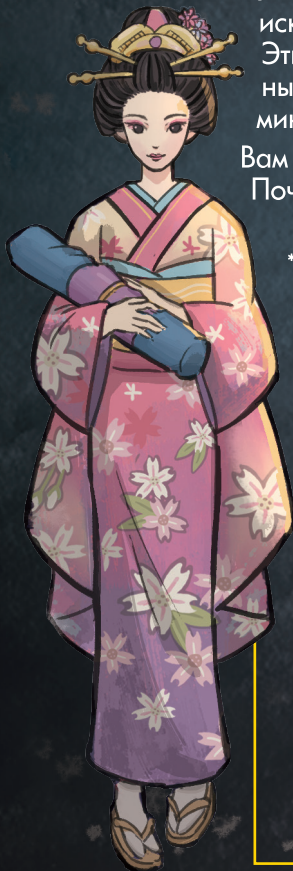
Вам предстоит осыпать обворожительных гейш подарками. Почему? Один из ресторанов – ваш.

*Ханамикодзи – улица в Киото, центр культурной жизни Японии. На ней с давних веков жили известные всему миру мастерицы искусств – Гейши (В самом Киото их называют Гейко, на местном диалекте). Дословно название улицы переводится с японского языка как «Аллея любования сакурой».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки по очереди выполняют одно из 4 возможных действий, различными способами предлагая подарки гейшам. Чтобы привлечь внимание гейши на себя, игрок должен предложить ей больше подарков, чем соперник.

Если один из игроков получил 11 (и более) победных очков или благосклонность 4-х красавиц к концу раунда, игра заканчивается, и он побеждает.



СОСТАВ ИГРЫ:



планшеты гейш
7 шт.



карточки гейш
для дорожного
варианта игры
7 шт.



карточки
подарков
21 шт.

флейта
2 шт.

веер
2 шт.

свиток
2 шт.

зонтик
3 шт.

сямисэн
3 шт.

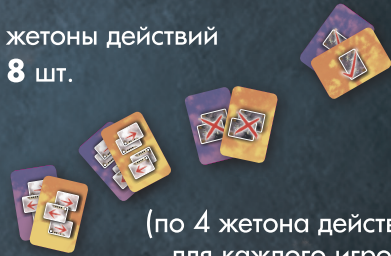
чайный
сервис
4 шт.

цветок
5 шт.

жетоны
благоклонности
7 шт.



жетоны действий
8 шт.



(по 4 жетона действий
для каждого игрока)

Карточки:

- 1 Количество карточек подарков для этой гейши в колоде и победные очки, которые в конце раунда принесет гейша игроку, преподнесшему ей больше подарков.
- 2 Имя гейши на японском языке.





• Аяне •

Музыка, как виртуозная, так и самая простая — источник силы и вдохновения.



• Ироха •

Не имеет значения, хорошо вы танцуете или плохо. Важно то, что вы танцуете.



• Томойо •

Книги являются неисчерпаемым источником знаний.



• Намико •

Прогулка по пляжу и вид на море успокаивают наш разум.



• Тихару •

Мелодии вызывают воспоминания. Они возвращают важные моменты.



• Андзю •

Красота проходит со временем. Благодать, однако, остается.



• Рури •

Снег падает и покрывает всю землю. Но никто не может поймать все хлопья.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- А** Игроки выкладывают **7 планшетов гейш** в ряд на центр стола по возрастанию.
- Б** **1 жетон благосклонности** выкладывается на середину каждой карточки гейши.
- В** **21 карточка подарков** кладется стопкой сбоку от 7 гейш **лицом вниз**.
- Г** Каждый из игроков получает **4 жетона действия** выбранного цвета (оранжевого или фиолетового) и кладет их **цветной** стороной вверх, в ряд перед собой.
- Д** 7 карточек гейш возвращаются в коробку. Они нужны только в дорожном варианте игры (см. стр 8).



Младший игрок начинает первым.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из **1, 2 или 3 раундов**. Раунд состоит из 3 этапов:

- 1 раздача карточек подарков;
- 2 действия игроков;
- 3 подсчет победных очков и, при необходимости, подготовка нового раунда.

1. Раздача карточек подарков

- Первый игрок перемешивает колоду подарков, откладывает одну карточку в сторону (она не участвует в раунде) и раздает себе и второму игроку по 6 карточек.
- Оставшиеся 8 карточек составляют стопку, лежащую лицом вниз, рядом с гейшами.

2. Действия игроков

Первый игрок начинает свой ход:

- добирает **1 карточку подарка** из стопки подарков;
- выбирает **1 жетон действия**;
- выполняет соответствующее действие и переворачивает жетон.

После этого ход передается следующему игроку и так до тех пор, пока оба игрока не выполнят все 4 действия.

Чтобы выполнить действие, игрок выбирает **1 из своих жетонов действий**, выполняет его и переворачивает жетон серой стороной вверх.

ВНИМАНИЕ: каждое действие может быть выполнено только один раз за раунд.

Всего есть 4 действия:

1. Секрет

Игрок выбирает 1 карточку подарка из своей руки и кладет ее под этот жетон действия лицевой стороной вниз.



Эта карточка будет закрыта до конца раунда. В конце раунда игрок откроет и разыграет ее.

ВНИМАНИЕ: эта карточка находится в игре! Игроку разрешено смотреть его секретную карточку в любое время.

2. Запрет

Игрок выбирает 2 карточки подарков из своей руки и кладет их под этот жетон действия лицевой стороной вниз.



ВНИМАНИЕ: данные карточки **не учитываются** в этом раунде! Игрок может посмотреть карточки под своим жетоном запрета в любое время.

3. Подарок

- 1) Игрок выбирает **3 карточки подарков** из своей руки и кладет их лицом вверх перед собой.
- 2) **Оппонент** выбирает **1 карточку** из выложенных и дарит ее соответствующей гейше (выкладывает перед ней лицом вверх со своей стороны).
- 3) Игрок берет оставшиеся **2 карточки** и **дарит** их соответствующим гейшам (выкладывает их перед карточками гейш со своей стороны лицом вверх).



4. Обмен

Игрок выбирает **4 карточки подарков** из своей руки

- 1) **Разделяет 4 карточки на 2 пары** и выкладывает перед собой лицом вверх.
- 2) **Оппонент** выбирает одну пару карточек и выкладывает перед соответствующими гейшами со своей стороны.
- 3) Оставшуюся пару карточек игрок выкладывает перед гейшами со своей стороны.



3. Подсчет очков и, при необходимости, подготовка к новому раунду

После того как оба игрока выполнили 4 своих действия:

- 1) Они **вскрывают карточки**, находящиеся **под жетоном «Секрет»** и выкладывают их на свою сторону к соответствующей гейше.
- 2) **Сравнивают количество карточек подарков**, которые находятся с их стороны около каждой гейши.

Начните с крайней гейши. Жетон благосклонности каждой гейши сдвигается на сторону игрока, выложившего перед ней больше карточек подарков.

Если карточек подарков равное количество или их вовсе нет – жетон благосклонности останется на своем месте.

ВНИМАНИЕ: благосклонность гейши непостоянна, так что не стоит расслабляться! Если игрок, который ранее не получил благосклонность гейши, имеет большинство карточек подарков в любом из следующих раундов, жетон благосклонности переместится на его сторону.

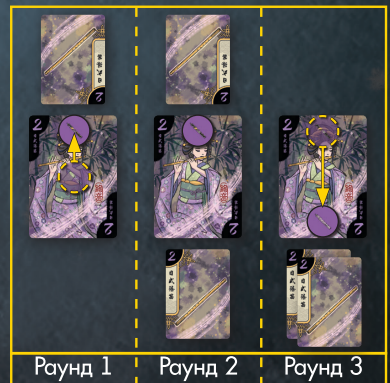
Если жетон благосклонности в одном из раундов сместился на сторону одного из игроков, **он никогда не возвратится в нейтральное положение в центре карточки гейши.**

ПРИМЕР:

В первом раунде только игрок 1 сделал подарок Аянэ. Жетон благосклонности перемещается на его сторону.

Во втором раунде оба игрока подарили подарки. Жетон благосклонности остается у игрока 1 (так же как и в случае, если ни один из игроков не подарил подарок).

В третьем раунде только игрок 2 сделал подарок. Поэтому жетон благосклонности сразу перемещается на его сторону.



- 3) Игроки проверяют, выполнил ли кто-то из них одно из двух условий победы:

- Набраны ли **11 (или более) победных очков** (сумма цифр в левом верхнем углу карточек гейш)?
- Получена ли благосклонность **4-х (или более) гейш?**

Если хотя бы **одно** из условий победы выполнено, игра немедленно **заканчивается** (см. Конец игры). Если ни одно из условий победы не выполнено, следует второй и, возможно, третий раунд.

Начинается подготовка к следующему раунду:

- Игроки собирают **21 карточку подарков** (вместе с отложенной в начале раунда), перемешивают их, откладывают одну в сторону и кладут стопкой лицом вниз справа от карточек гейш.
- **Жетоны благосклонности остаются** там, куда они переместились в результате действий игроков в предыдущем раунде и показывают, кому из игроков принадлежит благосклонность гейши на данный момент.
- **Жетоны действий переворачиваются обратно** на цветную сторону.
- Право первого хода переходит к другому игроку и **начинается следующий раунд**.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Если у игрока в конце раунда есть **11 (или более) победных очков** (написанных в углу планшетов и карточек гейш) или благосклонность **4-х (или более) гейш**, игра заканчивается.

Если игрок заручается благосклонностью 4-х гейш, а другой игрок набирает 11 (или более) победных очков, **игрок с большим количеством победных очков побеждает** в игре!

Если по **итогу 3 раундов** ни один из игроков еще не выполнил условия победы, то выигрывает игрок, **набравший большее количество победных очков**. Если количество очков равное, игра заканчивается ничьей.

ПРИМЕР:

Первому игроку благоволят 3 гейши (Аяне, Намико и Тихару) и у него 8 победных очков. Второй игрок также заручился симпатиями 3 гейш (Ироха, Андзю и Рури), но набрал при этом 11 победных очков. Побеждает второй игрок.



