Hanamikoji™

Erringe die Gunst der Geishas

Für 2 Spieler ab 10 Jahren

In Hanamikoji scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Die hervorragend erhaltenen historischen japanischen Häuser zeugen von der einstigen Pracht der Kaiserstadt Kyoto. Auch heute noch suchen hier die Reichen und Mächtigen, aber auch viele Touristen gehobene Unterhaltung, Entspannung vom Alltag und natürlich leckeres Essen. Deshalb gab es hier schon immer auch viele Restaurants.

Ihr habt beide ein neues Restaurant eröffnet und versucht nun, einige der angesehensten Künstlerinnen zu engagieren, um möglichst viele Kunden anzulocken. Dazu werbt ihr mit Geschenken um die Gunst der 7 berühmtesten Geishas. Diese Hüterinnen japanischer Kultur und Tradition sind Meisterinnen vieler Künste: Musizieren, Gesang, Tanz, geistreiche Konversation und Teezeremonie. Wem sie gewogen sind, dem winken viele Gäste und damit auch Ruhm und Reichtum.

Spielziel

Du und dein Mitspieler führt jeweils reihum eine von 4 möglichen Aktionen aus, um Geschenkkarten zu erhalten und diese den Geishas anzubieten. Um ihre Gunst zu erlangen, müsst ihr einer Geisha am Ende einer Runde mehr Geschenke angeboten haben, als euer Gegenspieler. Hat einer von euch bei Rundenende ENTWEDER die Gunst von 4 Geishas erlangt ODER 11 (oder mehr) Gunstpunkte, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt.

KOSMOS

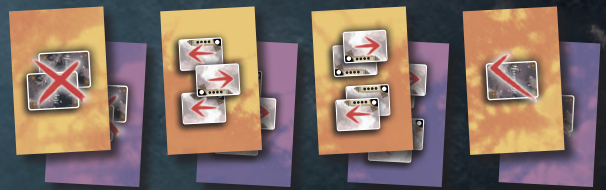
Inhalt

7 Geishas

21 Geschenkkarten
2x Flöte, 2x Fächer, 2x Schriftrolle, 3x Sonnenschirm, 3x Laute, 4x Teeservice, 5x Blumen

7 Gunstplättchen

8 Aktionsmarker
Je 4 in den Spielerfarben Orange und Lila (aktive Seite)



(verbraucht)

Kartenaufbau

1) **Gunstpunkte**, die dir diese Geisha bringt, wenn du bei Rundenende mehr passende Gegenstände auf deiner Seite anliegen hast, als dein Gegenspieler. Die Zahl gibt gleichzeitig auch an, wie viele Geschenkkarten dieses Typs es im Spiel gibt.

2) Name der Gegenstände in japanischer Schrift. Dient nur zur Dekoration bzw. um die Karten bei Farb-Sehschwäche besser unterscheiden zu können.

Spielvorbereitung

A) Platziert die **7 Geishas** wie abgebildet in einer Reihe in der Tischmitte (aufsteigend von links nach rechts entsprechend der Gunstpunkte).

B) Legt auf jede Geisha mittig **1 Gunstplättchen**.

C) Legt die **21 Geschenkkarten** als **verdeckten** Stapel rechts neben die 7 Geishas.

D) Anschließend erhält jeder von euch die **4 Aktionsmarker** eurer Farbe (orange oder lila). Legt sie mit der **aktiven** Seite nach oben als offene Reihe vor euch ab.

Der jüngere Spieler beginnt.

Spielablauf

Das Spiel geht über **1 oder mehr Runden**. Jede Runde besteht aus 3 Abschnitten:

1) Geschenkkarten austeilen
2) Aktionen ausführen
3) Wertung und ggf. neue Runde vorbereiten

1) Geschenkkarten austeilen

- Der Startspieler **mischt die 21 Geschenkkarten** verdeckt. Entferne dann 1 zufällig gezogene Geschenkkarte für diese Runde **unbesehen** aus dem Spiel.
- Jeder von euch erhält **6 Geschenkkarten** und nimmt sie auf die Hand.
  Achtung: Ihr dürft nur die Vorderseiten eurer eigenen Handkarten sehen.
- Die übrigen 8 Geschenkkarten bilden den verdeckten **Nachziehstapel** neben den Geishas.

2) Aktionen ausführen

Der Startspieler beginnt. Der Spieler am Zug führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- 1 Geschenkkarte vom Nachziehstapel ziehen
- 1 aktiven Aktionsmarker wählen
- die entsprechende Aktion ausführen und genutzten Aktionsmarker umdrehen

Danach ist der nächste Spieler am Zug usw. bis beide Spieler **alle** 4 Aktionen ausgeführt haben.

Um eine Aktion auszuführen, wählst du **1 deiner aktiven Aktionsmarker**. Führe die zugehörige Aktion aus und drehe anschließend den Aktionsmarker auf die verbrauchte Seite.

Achtung: Jede Aktion kannst du pro Runde **nur 1x ausführen**. Verbrauchte Aktionsmarker stehen dir in dieser Runde also nicht mehr zur Verfügung.

Es gibt folgende 4 Aktionen:

Geheimnis

Wähle **1 Geschenkkarte** aus deiner Hand und lege sie **verdeckt** unter diesen Aktionsmarker. Decke sie erst **am Ende der Runde** bei der Wertung auf und lege sie an die passende Geisha an.

Achtung: Diese Geschenkkarte fließt in die Wertung ein! Du darfst deine geheime Geschenkkarte jederzeit ansehen.

Ablage

Wähle **2 Geschenkkarten** aus deiner Hand und lege sie **verdeckt** unter diesen Aktionsmarker.

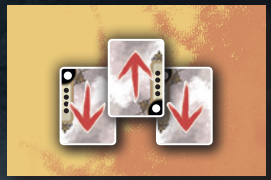
Achtung: Diese Geschenkkarten werden in dieser Runde **nicht gewertet**! Du darfst deine abgelegten Geschenkkarten jederzeit ansehen.

Angebot

1.) Wähle **3 Geschenkkarten** aus deiner Hand und lege sie **offen** vor dir ab.

2.) Nun wählt dein **Gegenspieler** davon **1 Geschenkkarte** aus und legt sie auf seiner Seite bei der passenden Geisha an.

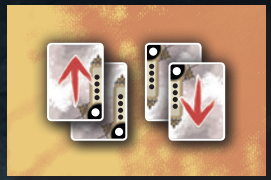
3.) **Danach** nimmst du die verbliebenen 2 Geschenkkarten und legst sie auf deiner Seite bei der jeweils passenden Geisha an.



Achtung: Diese Gegenstandskarten fließen in die Wertung ein!

Tausch

Wähle **4 Geschenkkarten** aus deiner Hand und lege sie offen vor dir ab.



1.) **Teile sie in 2 Paare** auf.

2.) Nun wählt dein **Gegenspieler** davon **1 Paar** aus und legt die 2 Geschenkkarten auf seiner Seite bei der jeweils passenden Geisha an.

3.) **Danach** nimmst du das verbliebene Paar und legst die beiden Geschenkkarten auf deiner Seite bei der jeweils passenden Geisha an.

Achtung: Diese Geschenkkarten fließen in die Wertung ein!

3) Wertung und ggf. neue Runde vorbereiten

Habt ihr beide eure 4 Aktionen ausgeführt, folgt die Wertung:

Zuerst deckt ihr die Geschenkkarten unter dem **Aktionsmarker „Geheimnis“** auf und legt sie auf eurer Seite an die jeweils passende Geisha an.

Vergleicht anschließend bei jeder Geisha die **Anzahl an Geschenkkarten**, die auf eurer Seite liegen. Beginnt links bei Ayane (Flöte, lila).

Gibt es eine Mehrheit bei einer Geisha?
Dann gewinnt derjenige von euch die Gunst dieser Geisha, der ihr mehr Geschenkkarten angeboten hat. Zieht als Zeichen ihrer Gunst den **Gunstmarker auf eure Seite** der Geisha (siehe Spielende).

Bei Gleichstand oder keinen Geschenkkarten:
Der Gunstmarker dieser Geisha bleibt, wo er ist.

Achtung: Die Gunst einer Geisha ist wechselhaft. Fühlt euch daher nicht zu sicher! Sollte der zuvor bei einer Geisha unterlegene Spieler in einer der folgenden Runden die Mehrheit an Geschenkkarten haben, **wechselt der Gunstmarker auf dessen Seite**.

Beispiel rechts: In Runde 1 hat nur Spieler A Ayane ein Geschenk gemacht. Der Gunstmarker wird auf seine Seite der Geisha gezogen. In Runde 2 hat kein Spieler Ayane ein Geschenk gemacht. Der Gunstmarker bleibt unverändert bei Spieler A. In Runde 3 hat nur Spieler B Ayane ein Geschenk gemacht. Der Gunstmarker wird daher auf der Geisha direkt auf die Seite von Spieler B gezogen.

Runde 1 **Runde 2** **Runde 3**

Prüft nun, ob einer von euch eine der beiden **Siegbedingungen** erfüllt:

- Besitzt einer von euch die **Gunst von 4 (oder mehr) Geishas**?
- Besitzt einer von euch **11 (oder mehr) Gunstpunkte** durch Geishas?

Ist eine Siegbedingung erfüllt, endet das Spiel **sofort** (siehe Spielende).

Falls **keine** der Siegbedingungen erfüllt ist, schließt sich eine 2. und ggf. noch eine 3. Runde an.

Bereitet nun die **nächste Runde** vor:

- Nehmt **alle 21 Geschenkkarten** (vom Tisch und der Spieleschachtel) und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben die Geishakarten.
- Achtet darauf, dass die Gunstmarker dort bleiben, wo sie sind. Legt sie also **auf keinen Fall** wieder in die Mitte der Geishakarte, falls sie nicht bereits dort liegen sollten.
- Dreht eure Aktionsmarker wieder auf die aktive Seite.
- Der Startspieler wechselt und die nächste Runde beginnt.

Spielende

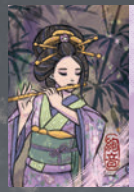
Besitzt ein Spieler die Gunst von **4 (oder mehr) Geishas** oder **11 (oder mehr) Gunstpunkte** durch Geishas, endet das Spiel sofort.

Erfüllt nur ein Spieler die Siegbedingungen, ist er der ehrenwerte Gewinner und steigt im Ansehen der Gäste.

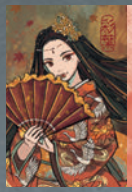
Sollte ein Spieler die Gunst von 4 Geishas gewinnen und der andere Spieler 11 (oder mehr) Gunstpunkte erlangen, gewinnt der Spieler mit **mehr Gunstpunkten**!

Falls **nach 3 Runden** noch immer kein Spieler die Siegbedingung erfüllt hat, gewinnt der Spieler mit **mehr Gunstpunkten**. Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Beispiel: Der obere Spieler hat die Gunst von 3 Geishas (Ayane, Yoko und Chiharu) und insgesamt 8 Gunstpunkte. Der untere Spieler hat ebenfalls die Gunst von 3 Geishas (Iroha, Anju und Ruri), aber insgesamt 11 Gunstpunkte. Damit gewinnt der untere Spieler.



AYANE
Aus der Musik ziehen wir Kraft, egal ob sie nun einfach oder meisterlich ist.



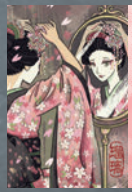
IROHA
Ob du gut oder schlecht springst, ist einerlei. Was zählt, ist, dass du springst.

TOMOYO
Bücher sind unerschöpfliche Quellen des Wissens. Sie zu lesen ist eine Freude.

YOKO
Am Strand zu spazieren und auf die See zu blicken beruhigt die Gedanken.

CHIHARU
Melodien rufen Erinnerungen wach. Sie bringen uns wichtige Momente zurück.

ANJU
Schönheit vergeht mit der Zeit. Anmut hingegen bleibt bestehen.



RURI
Der Schnee fällt und bedeckt das Land. Niemand kann alle Flocken fangen.

Kosmos und EmperorS4 danken allen Testspielern und Regellesern und allen, die an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren.

© 2016 EmperorS4 Technology Co. Ltd.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 692940

Autor: Kota Nakayama
Illustration: Maisherly Chan
Grafik: COLON ARC & Mirko Akira Suzuki
Spielentwicklung der Originalausgabe: Wie-Min Ling
Deutsche Redaktion: Michael Sieber-Baskal