

Hanamikoji

Willkommen in der Hanamikoji, der bekanntesten Geisha-Straße der alten Hauptstadt. Die Geishas, die anmutigen Damen, die nach jahrelanger Ausbildung Meisterinnen in der Kunst, der Musik, dem Tanz und einer Vielzahl von anderen künstlerischen Darbietungen geworden sind, werden allseits respektiert und bewundert. Das Wort „Geisha“ kann als „Künstlerin“ übersetzt werden, und sie tanzen, singen und unterhalten jeden.

In Hanamikoji konkurrieren zwei Spieler um die Gunst der sieben Meister-Geishas, indem sie die Gegenstände sammeln, mit denen diese herausragend umgehen können. Durch vorsichtiges Spekulieren und gelegentlich durch wagemutige Taten könnt ihr die entscheidenden Dinge ansammeln, indem ihr die weniger wichtigen weggebt. Könnt ihr euren Gegner überlisten und die Gunst der meisten Geishas gewinnen?

Spielmaterial

- ◆ 7 Geisha-Karten
- ◆ 21 Gegenstandskarten
- ◆ 8 Aktionsmarker
- ◆ 7 Siegmarker

Ziel des Spiels

- ◆ *Das Spielziel ist es, 4 Geishas oder mindestens 11 Charme-Punkte zu gewinnen.*
- ◆ *Beide Spieler führen abwechselnd Handlungen aus, um verschiedene Gegenstandskarten zu bekommen. Man gewinnt die Gunst einer Geisha, indem man mehr der von ihr bevorzugten Gegenstände sammelt als der Gegner.*
- ◆ *Es wird so lange gespielt, bis einer der Spieler in der Wertungsphase das Spielziel erreicht hat.*

Die Karten

- ◆ *Geisha-Karten*
 1. *Charme-Punkte (entsprechen der Anzahl der passenden Gegenstandskarten)*
 2. *Passender Gegenstand*
- ◆ *Gegenstandskarten*
 1. *Charme-Punkte (entsprechen der Anzahl der passenden Gegenstandskarten)*
 2. *Gegenstand*

Spielvorbereitung

1. *Legt die 7 Geisha-Karten in einer Reihe von links nach rechts zwischen euch Spielern aus.*
2. *Legt einen Siegmarker mitten auf jede Geisha-Karte.*
3. *Legt die Gegenstandskarten als verdeckten Stapel bereit.*
4. *Jeder Spieler nimmt die 4 Aktionsmarker einer Farbe und legt sie mit der farbigen Seite nach oben vor sich hin.*

5. Der jüngere Spieler ist Startspieler.

Spielablauf

- ◆ Das Spiel verläuft über **eine oder mehrere Runden**. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:
- ◆ Phase 1: Geben
- ◆ Phase 2: Aktionen
- ◆ Phase 3: Wertung und Neuvorbereitung
- ◆ Wenn ein Spieler in der Wertungsphase das Spielziel erreicht, endet das Spiel sofort. Wenn keiner der Spieler das Spielziel erreicht, geht das Spiel in eine neue Runde. Das setzt man solange fort, bis einer der Spieler gewinnt.

Phase 1: Geben

- ◆ Der Startspieler mischt die 21 Gegenstandskarten zu einem verdeckten Stapel, entfernt eine Karte und legt sie ungesehen in die Schachtel. Diese Karte wird in dieser Runde nicht benötigt. Keiner der Spieler darf sie sich ansehen.
- ◆ Jeder Spieler erhält 6 Gegenstandskarten auf die Hand. Die Handkarten zeigt man seinem Gegner nicht.
- ◆ Die restlichen Gegenstandskarten bilden einen verdeckten Gegenstandsstapel, der neben die Geisha-Kartenreihe gelegt wird.

Phase 2: Aktionen

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler machen die Spieler abwechselnd **je einen Zug**, bis jeder **vier Züge** gemacht hat.
- ◆ In einem Zug **muss man eine Karte** vom Gegenstandsstapel ziehen und dann **eine beliebige seiner Aktionen ausführen**.
- ◆ Wenn man eine Aktion ausführt, wählt man eine seiner **offen (mit der farbigen Seite nach oben) liegenden** Aktionsmarker und führt die entsprechende Aktion durch. Anschließend dreht man den Marker um, sodass er verdeckt liegt. Mit verdeckten Aktionsmarkern kann man keine Aktion ausführen (jeder Aktionsmarker kann nur einmal pro Runde benutzt werden).
- ◆ Es gibt 4 Aktionen in Hanamikoji:

1. Geheimnis

- ◆ Man wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie **verdeckt** unter den Geheimnis-Marker. Diese Karte wird in der Wertungsphase aufgedeckt und **gewertet**.
- ◆ Man darf seine Karte jederzeit ansehen.

2. Abwerfen

- ◆ Man wählt 2 Karten aus seiner Hand und legt sie **verdeckt** unter den Abwerfen-Marker. Diese Karten werden in dieser Runde **nicht gewertet**.
- ◆ Man darf seine Karten jederzeit ansehen.

3. Geschenk

- ◆ Man wählt 3 Karten aus seiner Hand und legt sie **offen** vor sich.
- ◆ Der Gegner wählt eine davon aus und legt sie auf seiner Seite an die **entsprechende Geisha**. Anschließend legt man die beiden verbleibenden Karten auf seiner eigenen Seite an die entsprechenden Geishas an. Diese Karten werden in dieser Runde **gewertet**.

4. Konkurrenz

- ◆ Man wählt 4 Karten aus seiner Hand und legt sie **offen** vor sich, unterteilt in zweimal zwei Karten.
- ◆ Der Gegner wählt eins der beiden Kartenpaare und legt die beiden Karten auf seiner Seite an die entsprechenden Geishas an. Anschließend legt man die beiden verbleibenden Karten auf seiner eigenen Seite an die entsprechenden Geishas an. Diese Karten werden in dieser Runde **gewertet**.

Phase 3: Wertung und Neuvorbereitung

- ◆ Nachdem jeder Spieler alle 4 Aktionen ausgeführt hat, geht das Spiel mit Phase 3 weiter.
- ◆ Beide Spieler decken die Karte unter ihrem Geheimnis-Marker auf und legen sie auf ihrer Seite an die entsprechende Geisha an. Dann wird die Anzahl der Gegenstandskarten auf beiden Seiten jeder Geisha **verglichen**:
 - **Auf einer Seite liegen mehr als auf der anderen:** Der Spieler mit mehr Gegenstandskarten gewinnt die Gunst dieser Geisha. Der entsprechende Siegmarker wird auf die Gewinnerseite verschoben.
 - **Auf beiden Seiten liegen gleich viele oder keine Karten:** Der Siegmarker wird nicht bewegt.
- ◆ Nach der Wertung zählen beide Spieler die Anzahl der Geishas, deren Gunst sie gewonnen haben, und die Summe ihrer Charme-Punkte. Wenn einer der Spieler das Spielziel erreicht hat, endet das Spiel sofort (siehe: Ende des Spiels).
- ◆ Wenn keiner der Spieler das Spielziel erreicht, geht es mit der Neuvorbereitung weiter:
 - **ALLE** Gegenstandskarten auf dem Tisch und in der Schachtel werden in einem verdeckten Stapel beiseite gelegt.
 - Die Siegmarker bleiben, wo sie sind. **Achtung:** Sie werden **nicht** wieder auf die Mitte der Geisha-Karten verschoben.
 - Beide Spieler decken ihre Aktionsmarker wieder auf. Der zweite Spieler wird der neue Startspieler.
 - Die nächste Runde beginnt.

Ende des Spiels

- ◆ Wenn einer der Spieler die Gunst von **4 Geishas** oder **mindestens 11 Charme-Punkte** hat, endet das Spiel sofort.
- ◆ Wenn nur einer der Spieler das Spielziel erreicht, gewinnt er das Spiel.
- ◆ Wenn einer der Spieler die Gunst von 4 Geishas und der andere mindestens 11 Charme-Punkte hat, gewinnt letzterer.

Beispiel: Der obere Spieler gewinnt die Gunst von 3 Geishas und hat insgesamt 8 Charme-Punkte. Der untere Spieler gewinnt 3 Geishas und hat insgesamt 11 Charme-Punkte. Da der untere Spieler das Spielziel erreicht hat, endet das Spiel sofort. Der untere Spieler hat gewonnen.

Autor: Kota Nakayama

Illustrationen: Maisherly Chan

Produzent: *Wei-Min Ling*
Originalausgabe: *COLON ARC*
Übersetzung: *Hilko Drude*

© 2016 EmperorS4 Technology Co. Ltd. All Rights Reserved.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist., Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

Tel: +886-2-2732-6972

Email: Boardgamelove@bgl.com.tw

Website: store.Boardgamelove.com.tw