

Fase 3: Puntuar y Actualizar

- Después de que ambos jugadores hayan realizado 4 acciones, el juego prosigue a la Fase 3.
- Los jugadores revelan la carta debajo del Marcador de Acción (Secreto) y la colocan en su lado junto a la correspondiente Geisha. **Compara** el número de Cartas de Objeto en ambos lados de cada Geisha.
 - **Un lado tiene más cartas que el otro:** El lado con más Cartas de Objeto gana el Favor de la Geisha. Mueve el Marcador de Victoria al lado vencedor.
 - **Ambos lados empatan o no hay cartas:** No se mueve el Marcador de Victoria.
- Tras puntuar, los jugadores calculan el número de Geishas cuyo Favor han ganado y suman sus Puntos de Carisma. Si algún jugador alcanza el objetivo de victoria, el juego finaliza inmediatamente. (Ver Finalización del Juego).
- Si ningún jugador consigue el objetivo de victoria, se procede a Actualizar:
 - Recoge **TODAS** las Cartas de Objeto de la mesa y de la caja, apílalas boca abajo en un mazo y colócalo a un lado.
 - Los Marcadores de Victoria permanecerán en su lugar. **Nota:** No los devuelvas al centro de cada Carta de Geisha.
 - Los jugadores colocan boca arriba sus Marcadores de Acción.
 - El segundo jugador se convierte en el jugador inicial.
 - La siguiente ronda está lista para empezar.

Finalización del Juego

- Si algún jugador gana el Favor de **4 Geishas** u **11 (o más) Puntos de Carisma**, el juego finaliza.
- Si un único jugador alcanza el objetivo de victoria, es el vencedor.
- Si un jugador gana el Favor de 4 Geishas y el otro gana 11 (o más) Puntos de Carisma, éste último vence.

Ejemplo:

El jugador de arriba gana 3 Geishas, con un total de 8 Puntos de Carisma. El jugador de abajo gana 3 Geishas con un total de 11 Puntos de Carisma. Puesto que el jugador de abajo consigue el objetivo de victoria, el juego finaliza inmediatamente. El jugador de abajo es el vencedor.



- **Regla Opcional:** Se juega **al menos** tres rondas. Al final de la tercera ronda, si ningún jugador ha conseguido el objetivo de victoria, el jugador con **más Geishas** será el vencedor. Si hay empate, el jugador con más Puntos de Carisma rompe el empate. Si todavía hay empate, ambos jugadores ganan.

Designer: Kota Nakayama
Artist: Maisherry Chan
Producer: Wei-Min Ling
Original: COLON ARC
Translation: Wei-Min Ling
Proofreading: Smoox Chen



© 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: www.Boardgamelove.com.tw



Bienvenido a la calle de Geishas mejor conocida de la antigua capital, Hanamikoji.

Las Geishas, las agraciadas mujeres que dominan elegantemente el arte, la música, la danza, y toda una variedad de representaciones artísticas tras años de aprendizaje, son ampliamente respetadas y adoradas. Geisha podría traducirse como "artista" y con sus bailes y canciones entretienen a todo el mundo.

En Hanamikoji, dos jugadores compiten por conseguir el favor de las siete mejores Geishas coleccionando los objetos representativos con los que tienen mayor talento. Con cada cuidadosa apuesta y en ocasiones algunos movimientos audaces, puedes obtener los objetos esenciales regalando los menos significativos. ¿Podrás superar a tu oponente y ganar más favores de las Geishas?

Componentes del Juego

- 7 Cartas de Geisha



- 21 Cartas de Objeto



- 8 Marcadores de Acción



- 7 Marcadores de Victoria



Objetivo del Juego

- En Hanamikoji el objetivo del juego es ganar el Favor de 4 Geishas u 11 (o más) Puntos de Carisma.
- Tú y tu oponente os turnáis realizando acciones para conseguir distintas clases de Cartas de Objeto. Por cada Geisha, si tienes más Cartas de Objeto que tu oponente del tipo correspondiente, ganas el Favor de la Geisha.
- El juego continuará hasta que uno de los jugadores alcance el objetivo de victoria en la Fase de Puntuación.

Detalles de las Cartas

- Cartas de Geisha

- 1 Puntos de Carisma (igual al número de Cartas de Objeto del tipo correspondiente)
- 2 Objeto del tipo correspondiente



- Cartas de Objeto

- 1 Puntos de Carisma (igual al número de Cartas de Objeto del tipo correspondiente)
- 2 Objeto del tipo correspondiente



Preparación

- Coloca 7 Cartas de Geisha en una fila, en el siguiente orden de izquierda a derecha, entre los jugadores.
- Coloca 1 Marcador de Victoria en el centro de cada Carta de Geisha.
- Apila las Cartas de Objeto boca abajo en un mazo y colócalo a un lado.
- Cada jugador coge 4 Marcadores de Acción del mismo color con el lado coloreado hacia arriba y los coloca frente a él.
- El jugador más joven es el jugador inicial.



Secuencia de Juego

- El juego se desarrolla durante **una o varias rondas**. Cada ronda consiste en 3 fases en el siguiente orden:
 - Fase 1: Reparto
 - Fase 2: Acción
 - Fase 3: Puntuar y Actualizar
- Si cualquier jugador consigue el objetivo de victoria en la fase de Puntuar, el juego finaliza inmediatamente. Si ningún jugador consigue el objetivo de victoria, el juego prosigue a la siguiente ronda. El juego continuará hasta que alguno de los jugadores gane.

Fase 1: Reparto

- El jugador inicial baraja las 21 Cartas de Objeto y las apila boca abajo, y al azar retira 1 carta del mazo y la devuelve a la caja del juego **sin mirarla**. Esta carta no se usará en esta ronda. Ningún jugador tiene permitido revisarla.
- Reparte a cada jugador 6 Cartas de Objeto para conformar su mano, que se mantendrá oculta.
- Apila el resto de Cartas de Objeto boca abajo como "Mazo de Objetos" y colócalo a un lado de la fila de Cartas de Geisha.

Fase 2: Acción

- Empezando por el jugador inicial, los jugadores se alternan en **turnos (Jugador A → Jugador B → Jugador A → Jugador B → Etcétera)** hasta que ambos jugadores hayan realizado **4 turnos**.
- En tu turno, **debes coger una carta** del Mazo de Objetos y **realizar una acción**.
- Cuando realizas una acción, escoges 1 de tus Marcadores de Acción del **lado colorado** y realizas la correspondiente acción. Tras resolverla, coloca boca abajo el marcador. No puedes usar marcadores boca abajo (los marcadores de acción de cada jugador se podrán usar una sola vez por ronda).
- Hay 4 acciones en Hanamikoji:



1 Secreto

- Escoge una carta de tu mano y colócala **boca abajo** debajo del Marcador de Acción usado (Secreto). Esta carta se revelará en la Fase de Puntuar y se **puntuará**.
- Puedes revisar esta carta en cualquier momento.



2 Renuncia

- Escoge 2 cartas de tu mano y colócalas **boca abajo** frente a ti, debajo del Marcador de Acción usado (Renuncia). Estas cartas **no puntuarán** en esta ronda.
- Puedes revisar estas cartas en cualquier momento.



3 Regalo

- Escoge 3 cartas de tu mano y colócalas **boca arriba** frente a ti.
- Tu oponente escoge 1 de esas cartas y la coloca en su lado junto a la **correspondiente Geisha**. Tú colocas las otras 2 cartas en tu lado junto a la(s) correspondiente(s) Geisha(s). Estas cartas **puntuarán**.



4 Competición

- Escoge 4 cartas de tu mano y colócalas **boca arriba** frente a ti. Divídelas en dos grupos, cada uno con 2 cartas.
- Tu oponente escoge 1 grupo y coloca las 2 cartas en su lado junto a la(s) **correspondiente(s) Geisha(s)**. Tú colocas las otras 2 cartas en tu lado junto a la(s) correspondiente(s) Geisha(s). Estas cartas **puntuarán**.

