



Köszöntelek a Hanamikojin, Kyoto legismertebb gésa-utcáján. A gyönyörű és kecses gésákat, a költészet, a zene és a tánc mester-asszonyait kendőzetlen tisztelet és rajongás 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 GÉSÁTÁBLÁK ÉS A KÁRTYÁK

Hét különböző gésa van: piros, lila, 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 sztárgésa kegyeiért fogtok versengeni. Minden fordulóban négy akciót fogtok végrehajtani, hogy ezzel különböző ajándékkártyákhoz jussatok. Minden egyes gésát úgy hódíthatsz meg, hogy a neki megfelelő ajándékkártyákból több lesz a te feleden, mint a riválisodnak.

A célod az, hogy meghódíts négy gésát, vagy összegyűjts 11 kegypontot!

1

ELŐKÉSZÜLETEK

- 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 követi egymást:

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

Ha a III. fázis végén bármelyikőtök meghódít négy gésát, vagy összegyűjt 11 kegypontot (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 kártyát mindkét játékosnak, 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 visszateszi a dobozba (képpel lefelé). Ezt a lapot ebben a fordulóban nem használjátok!

II. FÁZIS – AKCIÓK

A kezdőjátékos kezd, majd felváltva következtek.

A körödben 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 hajtani, és mindegyiket csak egyszer.



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

2

A JÁTÉK 4 AKCIÓJA

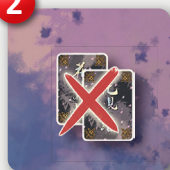
1



TITOK

Válassz egy kártyát a kezedből, és csúsztasd **képpel lefelé** a Titok akciólapka alá! Ez a lap csak a III. 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 **riválisod 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 felajánlott kártyákból a felső játékos a rózsaszín lapot választotta, és azt a rózsaszín gésához helyezi.



Így 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, **2 kétlapos kártyaszettként**. A **riválisod 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 felajánlott kártyákból a felső játékos a rózsaszín párt választotta, és mindkét lapot a rózsaszín gésához helyezi.



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

III. FÁZIS – PONTSZÁMÍTÁS

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

Ezután hasonlítsátok össze a gésák alatti kártyák számát!

- Ha **az egyik játékosnak több lapja van**, akkor ő hódítja meg a gésát, és a táblán levő hódításjelölőt a maga felére húzza.
- **Döntetlen esetén** (vagy ha nincsenek lapok) a jelölő a helyén marad!



Figyelem, döntetlen esetén a hódításjelölőt ne húzzátok középre! 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 kegypontot gyűjtött! Ha bármelyikőtök teljesítette 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 hódításjelölők maradjanak a helyükön, ne húzzátok őket középre!**
- Váltsatok kezdőjátékost, és már kezdődhet is az új forduló!

A JÁTÉK VÉGE

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

- Ha csak az egyik játékos éri el valamelyik győzelmi feltételt, ő nyer.
- Ha az egyik játékos meghódít négy gésát, a másik pedig összegyűjt 11 (vagy több) kegypontot, akkor az utóbbi nyer – **ez utóbbi erősebb győzelmi feltétel.**



Példa: A felső játékos összesen három gésát hódított meg és ezzel 8 kegypontot gyűjtött. Az alsó játékos is csak három gésát hódított meg, viszont 11 kegypontot gyűjtött, és ezzel meg is nyerte a játékot.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



EmperorS4



**LUDICUS®
GAMES**

Szerző: **Kota Nakayama**
Grafika: **Maisherly Chan**

© 2025 EmperorS4 Technology Co. Ltd.
Minden jog fenntartva.

© 2025 COLON ARC, Takamagahara,
Ludicus Games SRL - magyar nyelv.