

FASE 3 - Pontuação e Atualização

- ◆ Depois que ambos os jogadores tiverem realizado 4 ações, o jogo segue para a Fase 3
- ◆ Ambos os jogadores revelam a carta sob seus marcadores secretos e coloca esta carta no lado da Geisha correspondente. Então, **compare** o número de Cartas de Itens em ambos os lados de cada Geisha:
 - **Um lado é maior do que o outro:** o lado com mais Cartas de Itens ganha essa gueixa. Mova o marcador de vitória correspondente para o lado vencedor.
 - **Dois lados empatados ou sem cartas:** Não mova o marcador de vitória.
- ◆ Após a pontuação, ambos os jogadores calculam o número de Geishas que eles ganharam e a soma de seus Pontos de Charme. Se algum jogador atingir o objetivo, o jogo termina imediatamente (Ver: Fim do Jogo). Se nenhum dos jogadores atingir o objetivo, avance para a Atualização:
 - Pegue **todas** as cartas de itens na mesa e na caixa, embaralhe e coloquem em uma pilha.
 - Os marcadores de vitória permanecem no lugar. **Não mova-os de volta** ao centro da carta de Geisha.
 - Ambos os jogadores viram os seus marcadores de ação para cima.
 - O segundo jogador torna-se o novo jogador inicial.
- A próxima rodada está pronta para começar.



- ◆ Se algum jogador ganhar **4 Geishas ou 11 (ou mais) Pontos de Charme**, o jogo termina imediatamente.
- ◆ Se apenas um jogador atingir o objetivo vencedor, ele é o vencedor.
- ◆ Se um jogador ganha 4 Geishas e o outro ganha 11 (ou mais) Pontos de Charme, pontos de charme vence.



Exemplo: o jogador acima ganha 3 gueixas, com um total de 8 pontos de charme. O jogador abaixo ganha 3 gueixas, com um total de 11 pontos de charme. Uma vez que o jogador abaixo atinge o objetivo, o jogo termina imediatamente. O jogador abaixo é o vencedor.

Designer: Kota Nakayama
Artist: Maisherly Chan
Producer: Wei-Min Ling
Original: COLON ARC
Translation: Wei-Min Ling
Proofreading: Smoox Chen
Traduzido para PTBR por
 Edilson Caetano



© 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



花見小路™ Hanamikoji™



Português

Bem-vindo à mais conhecida capital antiga da Gueixa, Hanamikoji. Gueixa, as mulheres graciosas que dominam elegantemente a arte, música, dança e uma grande variedade de atuações artísticas após anos de treinamento, são muito respeitadas e adoradas. Gueixa pode ser traduzida como "artista" e elas dançam, cantam e entretêm a todos.

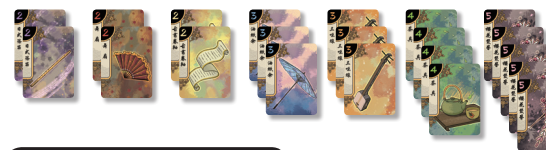
Em Hanamikoji, dois jogadores competem para ganhar os favores das sete mestres gueixas coletando os itens correspondentes com os quais elas se destacam. Com especulações cuidadosas e às vezes movimentos ousados, você pode ganhar os itens essenciais, oferecendo os menos críticos. Pode você surpreender seu oponente e ganhar os favores da gueixa?

Componentes

- ◆ 7 Cartas de Geishas



- ◆ 21 Cartas de Itens



- ◆ 8 Marcadores de Ação



- ◆ 7 Marcadores de Vitória



Objetivo

- ◆ No jogo de Hanamikoji, o objetivo é ganhar 4 Geishas ou 11 (ou mais) Pontos de Charme.
- ◆ • Você e seu oponente se revezam para realizar ações para obter diferentes tipos de cartas de Itens. Para cada Geisha, se você tiver mais cartas de Item tipo correspondente que seu oponente, você ganha o favor da Geisha.
- ◆ • O jogo continuará até que um jogador tenha alcançado o objetivo na fase de pontuação.

Detalhe das Cartas

- ◆ Cartas de Gueixa

- 1 Pontos de Charme (igual ao número da carta do item do tipo correspondente)
- 2 Item correspondente



- ◆ Item Cards

- 1 Pontos de Charme (igual ao número da carta do item do tipo correspondente)
- 2 Item correspondente



Preparação

1. Coloque 7 cartas de gueixas seguidas, da esquerda para a direita, entre os jogadores.
2. Coloque 1 marcador de vitória no centro de cada cartad de Geisha.
3. Embaralhe as Cartas de Itens com a face para baixo e coloque-as em uma pilha ao lado.
4. Cada jogador recebe 4 marcadores de ação da mesma cor e coloca-os na frente de si mesmo.
5. O jogador mais novo é o jogador inicial.



Sequencia de Jogo

- ◆ O jogo é disputado em **uma ou várias rodadas**. Cada rodada consiste em 3 fases na ordem a seguir:
- ◆ Fase 1: Negociação
- ◆ Fase 2: Ação
- ◆ Fase 3: Pontuação e Atualização
- ◆ Se algum jogador atingir o objetivo na fase de pontuação, o jogo termina imediatamente. Se nenhum dos jogadores atinge o objetivo, o jogo passa para a próxima rodada. O jogo continuará até que um jogador vença.

Fase 1: Negociação

- ◆ O jogador inicial embaralha todas as 21 Cartas de itens compondo uma pilha de com a face para baixo, remova aleatoriamente 1 carta do jogo e coloca-o de volta à caixa do jogo **sem ser vista**. Esta carta não será usada nesta rodada. Nenhum dos jogadores pode ver essa carta.
- ◆ De para cada jogador 6 Cartas de item para compor a mão de cartas. A informação da mão de cartas é secreta.
- ◆ Empilhe as cartas restantes de Itens com a face para baixo como o "Baralho de Itens" e coloque-os ao lado da linha de cartas de Geishas.

Fase 2: Ação

- ◆ Começando com o jogador inicial, os jogadores alternam os turnos, até que ambos os jogadores tenham feito **4 turnos**.
- ◆ Em sua vez, você **deve comprar uma carta** do baralho de itens, em seguida, **executar uma ação**. **Não há uma ordem de ação fixa.**
- ◆ Quando você executa uma ação, você escolhe 1 marcador de ação de face para cima e executa a ação correspondente. Depois de resolver a ação, vire o marcador com a face para baixo. Você não pode escolher marcadores com a face para baixo (cada um dos marcadores de ação do jogador só será usado uma vez durante a rodada).
- ◆ Existem 4 ações em Hanamikoji:

1 Secreto



- ◆ Escolha 1 carta da sua mão e coloque-a de **face para baixo secretamente** sob o marcador de negociação. Esta carta será revelada na fase de pontuação e **será pontuada**. Você pode verificar esta carta a qualquer momento.

2 Troca



- ◆ Escolha 2 cartas da sua mão e coloque-as de **face para baixo** sob o marcador de negociação. Estas cartas **não serão pontuadas** nesta rodada. Você pode verificar esta carta a qualquer momento.

3 Presente



- ◆ Escolha 3 cartas da sua mão e coloque-as com a **face para a cima** a sua frente. Seu oponente escolhe uma dessas cartas e move essa carta para o lado dele na **Geisha correspondente**. Em seguida, coloque as 2 cartas restantes do seu lado nas Geishas correspondentes. Essas cartas **serão pontuadas**.



4 Competição



- ◆ Escolha 4 cartas da sua mão e coloque-as com a face voltada para a cima a sua frente. Divida em dois conjuntos, cada um contendo 2 cartas.
- ◆ Seu oponente escolhe um conjunto e coloca essas 2 cartas do lado dele nas Geishas correspondentes. Em seguida, coloque as 2 cartas restantes do seu lado nas Geishas correspondentes. Essas cartas serão pontuadas.

