



Hanamikoji

Le temps semble s'être arrêté. Les maisons japonaises typiques et parfaitement préservées témoignent de l'ancienne splendeur de la ville impériale de Kyōto. Aujourd'hui encore, riches, puissants ou simples touristes y recherchent des divertissements, s'y relaxent loin de la vie quotidienne, tout en dégustant un thé délicieux.

C'est pour cette raison qu'il y a toujours eu de nombreux ochayas dans cette ville. Vous et votre adversaire avez tous les deux ouvert un de ces salons de thé, et essayez maintenant d'engager certains des artistes les plus respectés afin d'attirer autant de clients que possible. Offrez le plus de cadeaux pour profiter des représentations des 7 Geishas les plus célèbres. Ces gardiennes de la culture et de la tradition japonaises sont maîtresses en de nombreux arts.

Aperçu et but du jeu

Vous et votre adversaire jouez l'une de vos 4 actions disponibles à tour de rôle afin d'obtenir les meilleures cartes Objet à offrir aux Geishas. Pour convaincre l'une d'elles de venir dans votre salon de thé, vous devez être celui qui lui a offert le plus de cadeaux à la fin de la manche. Si vous convainquez au moins **4 Geishas**, ou obtenez au moins **11 points Art**, vous remportez la partie.



Matériel

7 cartes Geisha



8 jetons Action dont 4 orange et 4 violets



7 jetons Art



Description des cartes

21 cartes Objet

dont 2 Flûte, 2 Éventail, 2 Papier,
3 Ombrelle, 3 Luth, 4 Service à thé, 5 Fleur



Le chiffre en haut à gauche des cartes Geisha représente les **points Art** que vous rapporte cette Geisha, si vous avez plus d'objets de sa couleur de votre côté que votre adversaire à la fin de la manche. Ce nombre indique également combien de cartes Objet de ce type existent dans le jeu.



Le texte à gauche des cartes Objet indique le nom des objets en japonais. Il n'est que purement décoratif. La couleur de la carte permet de mieux voir quel objet revient à quelle Geisha.

Mise en place



- A** Placez-vous l'un en face de l'autre. Disposez entre vous deux et sur une seule ligne les **7 cartes Geisha** comme indiqué ci-dessus. Pour plus de fluidité lors de la partie, triez-les par ordre croissant selon les points Art.
- B** Placez **1 jeton Art** sur chacune des Geishas, au centre de chaque carte.

- C** Formez une pioche avec les **21 cartes Objet**, que vous placez face cachée à côté des Geishas.
- D** Chaque joueur prend les **4 jetons Action** d'une couleur (orange ou violet). Placez-les devant vous, face disponible visible.
- E** Le **plus jeune** joueur devient le premier joueur.


Déroulement de la partie

La partie se déroule en **1, 2 ou 3 manches**.

Chaque manche comprend 3 phases :

1. Distribution des cartes Objet
2. Déroulement des actions
3. Vérification du score (et préparation d'une nouvelle manche)

1. Distribution des cartes Objet

 Le premier joueur **mélange la pioche** de 21 cartes Objet. Il retire ensuite 1 carte, qu'il remet dans la boîte pour toute la durée de la manche, **sans la révéler**.

 Piochez chacun **6 cartes Objet** de la pioche. Gardez ces cartes en main.




*Attention ! Vous seul pouvez voir vos cartes.
Ne les montrez pas à votre adversaire.*

 Les 8 cartes Objet restantes forment la pioche face cachée, à côté des Geishas.

2. Déroulement des actions

Le premier joueur commence.

Durant votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre :

-  Piochez 1 carte de la pioche
-  Activez un jeton Action au choix
-  Réalisez l'action du jeton en question, puis retournez-le, face utilisée visible.

Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur. L'un après l'autre, vous jouerez donc 1 action jusqu'à ce que vous ayez chacun joué **vos 4 actions**.

Pour réaliser une action, choisissez 1 jeton Action face disponible visible. Réalisez l'action associée à ce jeton, puis retournez-le, face utilisée visible.

Attention ! Chaque action ne peut être réalisée qu'une fois par manche. Vous ne pouvez pas choisir un jeton déjà utilisé durant une même manche.



Il existe **4 jetons Action** :

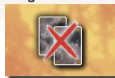
Secret



Choisissez **1 carte Objet** de votre main, et placez-la **face cachée** sous ce jeton Action. Au début de la phase Vérification du score de cette manche, révélez cette carte, et placez-la en face de la Geisha correspondante.

Attention ! Cette carte est comptée lors de la Vérification du score de cette manche. Vous pouvez à tout moment regarder la carte que vous avez placée sous le jeton.

Dépôt



Choisissez **2 cartes Objet** de votre main, et placez-les **face cachée** sous ce jeton Action.

Attention ! Ces cartes ne sont pas comptées lors de la Vérification du score de cette manche. Vous pouvez à tout moment regarder les cartes que vous avez placées sous le jeton.

Offre



1. Choisissez **3 cartes Objet** de votre main, et posez-les **face visible devant vous**.
2. Votre adversaire choisit 1 carte Objet parmi ces trois cartes, qu'il place de son côté devant la Geisha correspondante.
3. Prenez les 2 cartes restantes, et placez-les de votre côté devant la ou les Geishas correspondantes.

Attention ! Ces cartes sont comptées lors de la Vérification du score de cette manche.

Échange



Choisissez **4 cartes Objet** de votre main, et posez-les **face visible devant vous**.

- 1 Formez deux paires de votre choix avec ces 4 cartes Objet.
- 2 Votre adversaire choisit 1 paire de cartes Objet parmi ces deux paires. Il place ces deux cartes de son côté devant la ou les Geishas correspondantes.

- 3 Prenez la paire de cartes restante, et placez-les de votre côté devant la ou les Geishas correspondantes.

Attention ! Ces cartes sont comptées lors de la Vérification du score de cette manche.



3. Vérification du score (et préparation d'une nouvelle manche)

Après que vous avez tous les deux réalisé vos 4 actions, suivez les points suivants :

- 1. Tout d'abord, révélez votre carte Objet placée sous votre jeton Action « Secret », et placez-la de votre côté devant la Geisha correspondante.
- 2. Ensuite, comparez le nombre de cartes Objet devant chaque Geisha d'un côté et de l'autre. Commencez par Ayane (la joueuse de flûte en violet), avant de passer à la carte Geisha suivante.

Si un joueur a posé plus de cartes Objet de son côté devant cette Geisha que son adversaire, cette Geisha accepte de venir jouer dans son salon de thé. Le joueur obtient alors le jeton Art de cette Geisha, qu'il place de son côté de la carte Geisha.

En cas d'égalité ou d'absence de carte des deux côtés, le jeton Art reste là où il se trouve.

Attention ! Ne soyez jamais certains de conserver indéfiniment le jeton Art d'une Geisha. Même si un joueur en a obtenu un lors d'une manche précédente, il peut changer de côté si son adversaire obtient une majorité de cartes Objet pour cette Geisha lors d'une manche future.

Exemple :

Lors de la 1^{re} manche, seul le joueur du haut a donné une carte à Ayane. Le jeton Art est placé de son côté de la carte Geisha.

Lors de la 2^e manche, aucun joueur n'a donné de carte Objet à Ayane. Le jeton Art reste du côté du joueur du haut.

Lors de la 3^e manche, seul le joueur du bas a donné une carte à Ayane. Le jeton Art d'Ayane est déplacé du côté du joueur du bas.

1^{re} manche 2^e manche 3^e manche



Ensuite, vérifiez si l'un d'entre vous remplit l'une de ces deux conditions de victoire :

- ▶ Vous avez actuellement les jetons Art de **4 Geishas ou plus**
- ▶ Vous avez actuellement **11 points Art ou plus**

Si **une condition de victoire** est remplie par l'un des joueurs, passez **immédiatement** à Fin de la partie.

Si **aucune des conditions de victoire** n'est remplie, une seconde manche sera jouée, puis une troisième.

Après la troisième manche, passez à Fin de la partie.

Si nécessaire, préparez maintenant la prochaine manche :

- 🎲 Prenez les 21 cartes Objet (étalées sur la table, et remises dans la boîte), et formez une pioche face cachée à côté des cartes Geisha.
- 🎲 Assurez-vous que les jetons Art qui ont été déplacés lors des manches précédentes restent là où ils sont. Si un jeton a été déplacé durant la partie, il ne doit **en aucun cas** revenir au milieu de la carte Geisha.
- 🎲 Retournez vos 4 jetons Action du côté face disponible.
- 🎲 Le joueur qui n'était pas premier joueur commence maintenant une nouvelle manche en reprenant à la phase « Distribution des cartes Objet ».





Fin de la partie

Si un joueur a les jetons Art d'**au moins 4 Geishas**, ou bien **au moins 11 points Art**, la partie se termine immédiatement.

Si un seul joueur remplit au moins une des conditions de victoire, il est l'honorable gagnant, et son salon de thé devient le plus réputé de la ville.

Si un joueur devait gagner grâce aux jetons Art d'au moins 4 Geishas, et un autre joueur grâce à au moins 11 points Art, le gagnant est celui qui a **le plus de points Art**.

Si, **après 3 manches**, aucun joueur n'a encore rempli de condition de victoire, le gagnant est le joueur avec **le plus de points Art**. S'il y a égalité, la partie se termine, et il n'y a pas de gagnant.

Exemple :

Le joueur du haut a les jetons Art de 3 Geishas (Ayane, Yoko et Chiharu) pour un total de 8 points Art.
Le joueur du bas a également les jetons Art de 3 Geishas (Iroha, Anju et Ruri), mais un total de 11 points Art. C'est donc le joueur du bas qui l'emporte.





AYANE

*Nous tirons notre force
De la musique,
Qu'elle soit simple ou magistrale.*



YOKO

*Marcher sur la plage
Regarder la mer
Calment votre esprit.*



IROHA

*Qu'importe si vous jouez
Bien ou mal,
Tant que vous jouez.*



ANJU

*Beauté
Passe avec le temps.
Grâce, cependant reste.*



CHI HARU

*Les mélodies
Évoquent des moments importants.
Ils rappèlent des souvenirs.*



TOMOYO

*Les livres sont des sources
Inépuisables de connaissances.
Les lire, un plaisir.*



RURI

*La neige
Passe entre nos doigts
Mais recouvre le sol.*

Kosmos et EmperorS4 remercient tous les testeurs et relecteurs ainsi que tous ceux qui ont participé à la réalisation de ce jeu.

Auteur : Kota Nakayama
Illustration : Maisherly Chan
Graphisme d'origine : Mirko Akira Suzuki
Graphisme pour la version française : Mélanie Walryck
Traduction : Xavier Taverne
Licence © 2016 EmperorS4 Games
© 2017 KOSMOS Verlag, Stuttgart
© 2018 IELLO pour la version française
Éditeur original : COLON ARC
Tous droits réservés. Fabriqué en Pologne