

Hanamikoji
Путь лепестка
Вечер в Киото



ПРАВИЛА ИГРЫ

С возвращением в Киото, на самую известную улицу гейш – Ханамикодзи!

«Путь лепестка. Вечер в Киото» – это соревновательная стратегическая игра для двух игроков, полная неявных намерений, завуалированных сообщений и скрытых действий.

Игроки – дружественные, но соперничающие покровители Ирохи, Томойо, Андзи, Йоко и Рури на пути от учениц (майко) до лучших гейш (гэйко), а возможно даже хозяек (окаасан) собственных чайных домов.



Ироха



Томойо



Андзю



Йоко



Рури

ОБ ИГРЕ

- ◆ Игроки будут разыгрывать карточки с руки, тем самым помогая гейшам посещать чайные дома и демонстрировать свое мастерство гостям. Возвращаясь в свои чайные дома, гейши будут получать очки престижа.
- ◆ После 4 ходов сравниваются значения на карточках предметов, разыгранных игроками для каждой гейши. У кого сумма значений больше – тот получает очки престижа этой гейши.
- ◆ Если в конце раунда у игрока достаточно влияния, чтобы завоевать благосклонность хотя бы 4 гейш, он немедленно побеждает.
- ◆ В противном случае побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков престижа за 2 раунда.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

В этой игре предусмотрено 3 уровня сложности: простой, стандартный и продвинутый. Совет новичкам: начните с простого уровня, чтобы понять основную механику игры. Продвинутый уровень добавит опции игрокам, желающим большей свободы действий и соперничества.

	Жетоны ряда гейш	Жетоны гостей	Жетоны предложений
Простой	✓		
Стандартный	✓	✓	
Продвинутый	✓	✓	✓



СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ 5 планшетов чайных домов



- ◆ 20 карточек предметов (с цифрами от 1 до 4 в каждом из 5 цветов)



- ◆ 8 жетонов действий (по 4 для каждого игрока)



- ◆ 15 жетонов гостей (по 3 в каждом из 5 цветов; для стандартного и продвинутого уровней)



- ◆ 2 жетона встречного предложения
- ◆ 2 жетона скрытого предложения (по 1 для каждого игрока; для продвинутого уровня)



встречное предложение



скрытое предложение

- ◆ 5 фишек гейш (перед первой игрой вставьте фишки гейш в подставки)



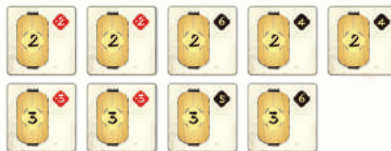
- ◆ 5 жетонов ряда гейш



- ◆ 5 жетонов влияния



- ◆ 9 жетонов очков престижа



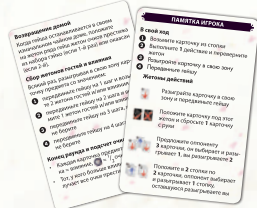
- ◆ карточка размещения очков престижа



- ◆ фишка первого игрока



- ◆ 2 памятки (по 1 для каждого игрока)





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся напротив друг друга и проводят подготовку к игре следующим образом:

- 1** Случайным образом разложите планшеты чайных домов по кругу и поставьте соответствующую фишку гейши на каждый планшет.
- 2** Возьмите 20 карточек предметов и перемешайте, затем сформируйте из них стопку и положите ее лицевой стороной вниз в центре круга.
- 3** В стороне от чайных домов выложите в линию жетоны ряда гейш стороной с 1 очком престижа вверх. По сторонам от ряда гейш находятся зоны игроков, где они будут разыгрывать свои карточки.
- 4** Каждый игрок берет набор из 4 жетонов действий выбранного цвета и кладет их в ряд в свою зону лицевой (цветной) стороной вверх.
- 5** В стороне от ряда гейш положите карточку размещения очков престижа (светлой стороной вверх). Перемешайте жетоны очков престижа и разложите их в случайном порядке в два ряда (светлой стороной вверх), сбоку от карточки размещения очков престижа.
- 6** Раздайте по 6 карточек предметов каждому игроку. Игроки должны держать их в тайне друг от друга.
- 7** Игрок, вернувшийся домой последним, получает фишку первого игрока.
- 8** Каждый игрок берет памятку.

А На ПРОСТОМ уровне сложности:

- ◆ Не используйте жетоны гостей.
- ◆ Положите все жетоны влияния лицевой стороной вниз и перемешайте. Каждый игрок наугад вытягивает один жетон и кладет в свою зону лицевой стороной вверх под соответствующий жетон ряда гейш. Оставшиеся жетоны влияния положите на жетоны ряда гейш соответствующих цветов.

Б На СТАНДАРТНОМ и ПРОДВИНУТОМ уровнях:

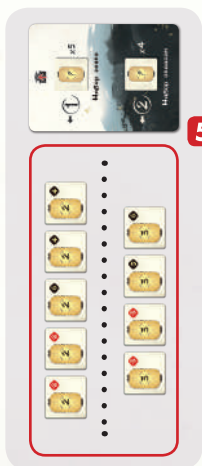
- ◆ Положите по 3 жетона гостей одного цвета рядом с соответствующими планшетами чайных домов.
- ◆ Положите жетоны влияния рядом с соответствующими планшетами чайных домов.

В Только на ПРОДВИНУТОМ уровне сложности:

- ◆ Каждый игрок берет по 1 жетону встречного и скрытого предложения и кладет их к своим жетонам действий лицевой стороной вверх.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ

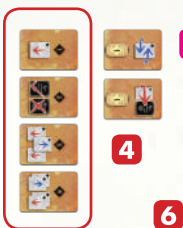
Для СТАНДАРТНОГО
и ПРОДВИНУТОГО уровня



5



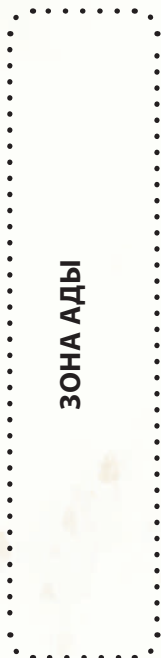
7



4

В

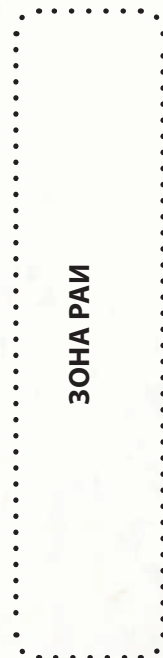
6



ЗОНА АДЫ



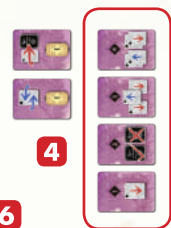
3



ЗОНА РАИ

В

6



4

6



5



2



1





ХОД ИГРЫ

Раунд завершится после того как оба игрока выполнят свои 4 действия. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок:

- 1 берет себе в руку карточку предмета с верха колоды;
- 2 решает, какое 1 из 4 действий хочет выполнить (см. ниже), и переворачивает соответствующий жетон;
- 3 разыгрывает карточку(-и) предметов в свою зону;
- 4 двигает фишку(-и) гейши – она перемещается по чайным домам по часовой стрелке. Сколько шагов она пройдет – зависит от числа, указанного на разыгранной карточке предмета.

Всего есть 4 действия:

1 – Встреча



Разыграйте со своей руки карточку предмета (положите ее лицевой стороной вверх) в свою зону, положив напротив гейши того же цвета. Затем передвиньте соответствующую гейшу.

2 – Интрига



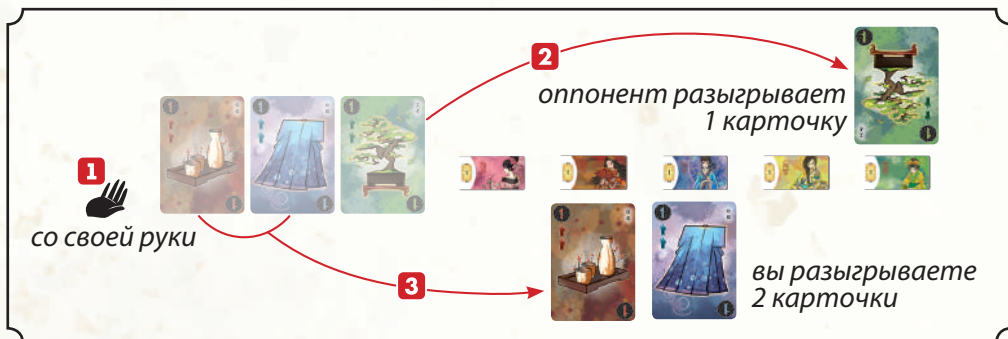
Выберите с руки карточку предмета, положите ее рядом со своей зоной лицевой стороной вниз и накройте этим жетоном действия. Затем уберите в сброс любую карточку с руки (лицевой стороной вниз).

Карточка предмета под этим жетоном будет закрыта до конца раунда (игрок может смотреть ее в любое время). В конце раунда оба игрока раскроют их и разыграют.

3 – Подарок



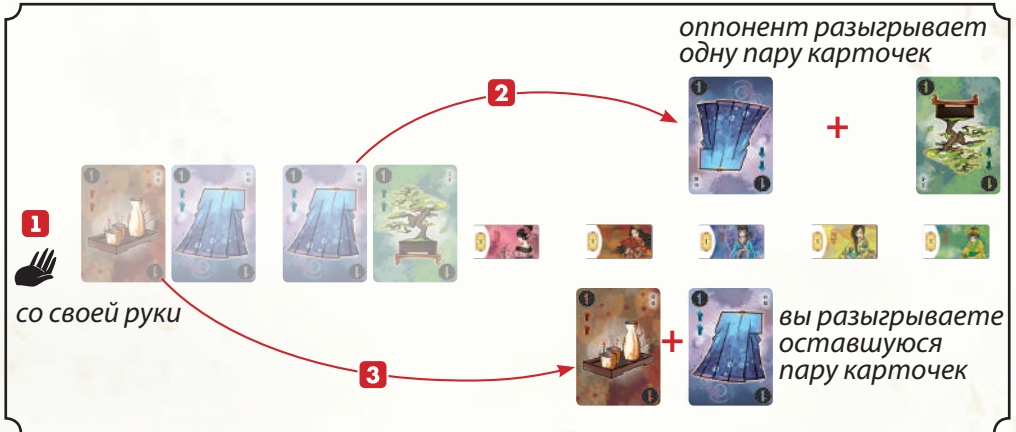
- 1 Выберите с руки 3 карточки предметов и положите их лицевой стороной вверх перед собой.
- 2 Оппонент выбирает 1 из этих карточек, разыгрывает ее в свою зону и передвигает соответствующую гейшу.
- 3 После этого вы разыгрываете оставшиеся 2 карточки в свою зону (в выбранном вами порядке) и передвигаете соответствующих гейш.



4 – Обмен



- 1 Выберите с руки 4 карточки предметов, разделите их на 2 пары и положите перед собой **лицевой стороной вверх**.
- 2 Оппонент выбирает одну пару карточек, разыгрывает их в свою зону (в выбранном им порядке) и передвигает соответствующих гейш.
- 3 После этого вы разыгрываете оставшуюся пару карточек в свою зону (в выбранном вами порядке) и передвигаете соответствующих гейш.



Примечание: каждое действие должно быть выполнено каждым игроком только один раз за раунд, но в порядке, выбранном игроком.

Сыгранные карточки будут определять влияние на гейш. Тот, у кого влияния на гейшу будет больше, получит все ее очки престижа.

СБОР ЖЕТОНОВ ГОСТЕЙ И ЖЕТОНОВ ВЛИЯНИЯ

(Для СТАНДАРТНОГО и ПРОДВИНУТОГО уровней сложности)

Каждый раз, когда игрок разыгрывает карточку предмета в свою зону:

- ♦ со значением 1: он передвигает соответствующую гейшу на 1 шаг и забирает себе **2 жетона** (гостей и/или влияния) из чайного дома, на котором она остановилась.
- ♦ со значением 2: он передвигает соответствующую гейшу на 2 шага и забирает себе **1 жетон** (гостя или влияния) из чайного дома, на котором она остановилась (т.е. где завершила ход).
- ♦ со значением 3 или 4: он передвигает соответствующую гейшу на 3 или 4 шага соответственно, но **НЕ берет** жетоны гостей и влияния.

Забирая жетоны гостей себе, игрок кладет их рядом со своими жетонами действий, а жетоны влияния – в свою зону, под соответствующий жетон ряда гейш.

Когда игрок разыгрывает карточку предмета в свою зону, он передвигает соответствующую гейшу.



- 1** Игрок разыгрывает **зеленую карточку предмета** 1.
- 2** Передвигает **зеленую гейшу** на 1 шаг по часовой стрелке.
- 3** Забирает 2 **желтых жетона гостей** из **желтого чайного дома**, на котором она остановилась.

ЖЕТОНЫ ВСТРЕЧНОГО И СКРЫТОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ

(Для ПРОДВИНУТОГО уровня сложности)

- ♦ Раз в раунд каждый игрок может применить жетон встречного и скрытого предложения как действие, прерывающее выбор игрока* (3 – «Подарок» 🎁, 4 – «Обмен» 🔄).

* «Подарок» и «Обмен» – это действия, когда один игрок предлагает другому карточки на выбор. Только такие действия можно прервать, применив жетоны встречного и скрытого предложений.

- ♦ Если эти жетоны не будут использованы, каждый принесет игроку по 1 очку престижа.



Применяя жетон **встречного предложения** (когда один игрок предлагает другому карточки на выбор):

- 1** Переверните жетон встречного предложения **лицевой** стороной вниз.
- 2** Отложите в сторону карточку, предложенную оппонентом, и замените ее карточкой со своей руки (лицевой стороной вверх).
- 3** Замешайте отложенную карточку **обратно** в стопку.
- 4** Возьмите новую карточку из стопки, чтобы пополнить свою руку.
- 5** Оппонент делает выбор **первым**.

Примечание: одно встречное предложение может быть разыграно сразу после другого.



Применяя жетон **скрытого предложения** (когда один игрок предлагает другому карточки на выбор):

- 1 Переверните жетон скрытого предложения лицевой стороной вниз.
- 2 Предлагая оппоненту карточки, выберите одну и положите ее лицевой стороной вниз, а остальные, как обычно, положите лицевой стороной вверх.
- 3 Закрытая карточка откроется непосредственно перед тем, как будет разыграна в зоне игрока.

Примечание: жетоны встречного и скрытого предложений игрок может использовать одновременно (т.е. заменить предложенную оппонентом карточку своей и положить ее лицевой стороной вниз в качестве встречного предложения), тогда при этом будут использованы оба жетона (общей стоимостью 2 очка престижа).

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ

Когда гейша **останавливается** (завершает ход) в своем изначальном чайном доме (т.е. возвращается домой) после розыгрыша карточки предмета:


- ♦ если это происходит первый раз, возьмите крайний левый жетон очков престижа (дальний от карточки) из набора **гэйко** и положите его на жетон ряда гейш соответствующего цвета.
- ♦ если это случается во второй раз, возьмите крайний левый жетон очков престижа (дальний от карточки) из набора **окаасан** и положите его на жетон ряда гейш соответствующего цвета.

- 1 В предыдущий ход была сыграна **синяя карточка предмета** 3.
- 2 Теперь разыграна **синяя карточка предмета** 2. **Синяя гейша** перемещается на два шага по часовой стрелке и встает на свой изначальный **синий чайный дом**.
- 3 Возьмите крайний левый жетон очков престижа из набора **гэйко** и положите на синий жетон ряда гейш.





КОНЕЦ РАУНДА

- ♦ Раунд заканчивается, когда оба игрока выполнят все свои 4 действия.
- ♦ Начиная с первого игрока, каждый игрок раскрывает карточку предмета, которую он положил под жетон «Интрига» , разыгрывает ее в свою зону и передвигает соответствующую гейшу. Если гейша возвращается домой, положите следующий доступный жетон очков престижа (из набора гейко или окаасан) на жетон ряда этой гейши.
- ♦ Начиная с крайнего жетона ряда гейш, игроки определяют влияние на каждую гейшу. Для этого каждый игрок складывает числа на карточках в своей зоне (напротив этой гейши). Затем сравните суммы. Если жетон влияния в зоне игрока, он приносит $\frac{1}{2}$ очка влияния.
- ♦ Тот, кто имеет наибольшее влияние в цвете, завоевывает благосклонность этой гейши (и все очки престижа, лежащие на ней, включая фонарь, изображенный на жетоне ряда этой гейши). Переместите жетон влияния на сторону этого игрока, под соответствующий жетон ряда гейш.
- ♦ Если ничья, никто не выигрывает очки престижа. Жетон влияния остается там же, где и был.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ПОБЕДА В ИГРЕ

- ♦ В конце любого раунда, если игрок завоевал благосклонность хотя бы 4 гейш, он немедленно побеждает в игре, независимо от количества очков.
- ♦ В противном случае каждый игрок считает свои очки престижа, последовательно складывая следующее:
 - 1 Очки престижа с жетонов ряда гейш.
 - 2 Для СТАНДАРТНОГО и ПРОДВИНУТОГО уровня сложности очки престижа за жетоны гостей:
 - за каждый набор из 1/2/3 жетонов гостей одного цвета получите 0/1/4 очков престижа;
 - за каждый набор из 1/2/3/4/5 жетонов гостей разных цветов получите 0/1/3/6/10 очков престижа.

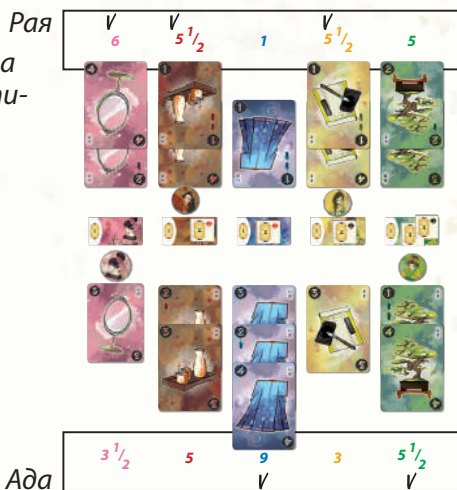
Примечание: каждый жетон гостя учитывается только в одном наборе (одного цвета или разных цветов).

 - 3 Для ПРОДВИНУТОГО уровня сложности: 1 очко престижа за каждый неиспользованный жетон встречного и скрытого предложения.
- ♦ Игрок с наибольшим количеством очков престижа выигрывает раунд. Если ничья, выигрывает игрок с наибольшим количеством жетонов влияния. Если ничья по-прежнему сохраняется, раунд выигрывает первый игрок.
- ♦ Запишите, сколько очков престижа набрал каждый игрок.

По итогам первого раунда Рая завоевала благосклонность **розовой** (1 очко престижа), **красной** (1+2), и **желтой** (1+2) гейш. Всего 3 гейши (7 очков престижа).

Ада завоевала благосклонность **синей** (1+3) и **зеленой** (1+3+3) гейш. Всего 2 гейши (11 очков престижа).

Так как ни один игрок не завоевал благосклонность хотя бы 4 гейш, игра продолжается.



ПОДГОТОВКА КО ВТОРОМУ РАУНДУ

Проведите подготовку ко второму раунду следующим образом:

- 1** Переверните все жетоны действий на лицевую сторону.
- 2** Перемешайте все карточки предметов и сформируйте новую стопку.
- 3** Сбросьте все жетоны очков престижа, перемешайте и снова выложите в случайном порядке в два ряда (светлой стороной вверх), как при подготовке к игре.
- 4** Переверните все жетоны ряда гейш на другую сторону (где изображено 2 очка престижа).
- 5** На СТАНДАРТНОМ и ПРОДВИНУТОМ уровнях сложности: положите по 3 жетона гостей одного цвета рядом с соответствующими планшетами чайных домов.
- 6** Для ПРОДВИНУТОГО уровня сложности: переверните все использованные жетоны встречного и скрытого предложения на лицевую сторону.
- 7** **НЕ сбрасывайте** жетоны влияния и фишки гейш – оставьте их там, где они находились на момент конца первого раунда.
- 8** Раздайте каждому игроку по 6 карточек предметов.
- 9** Игрок, проигравший в предыдущем раунде, выбирает, кто станет первым игроком.

КОНЕЦ ИГРЫ

- ◆ В конце любого раунда: если игрок завоевал благосклонность хотя бы 4 гейш, он немедленно побеждает.
- ◆ В противном случае посчитайте очки престижа после второго раунда так же, как после первого, затем прибавьте к полученным ранее. Игрок, у которого сумма очков престижа по итогам двух раундов больше, побеждает. Если ничья – побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов влияния на момент конца второго раунда. Если по-прежнему ничья, тот, кто начинал второй раунд, побеждает.

Гейши, которых поддержал победивший игрок, получают широкое признание за их красоту, обаяние и мастерство, отражающие престиж их покровителя.



МИНИ-КАМПАНИЯ

Чтобы сыграть мини-кампанию в хронологическом порядке и помочь ученицам стать прославленными гейшами, последовательно сыграйте «Жизнь майко», «Вечер в Киото» (см. стр. 4) и «Жизнь гэйко».

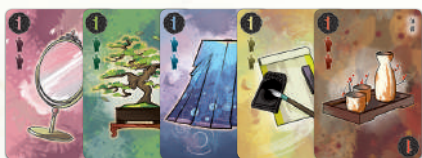
ЖИЗНЬ МАЙКО

СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ 5 планшетов чайных домов



- ◆ 20 карточек предметов (с цифрами от 1 до 4 в каждом из 5 цветов)



- ◆ фишка первого игрока



- ◆ 8 жетонов действий (по 4 для каждого игрока)



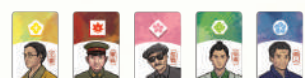
- ◆ 9 карточек фонарей



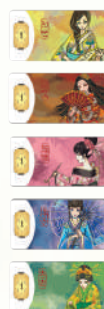
- ◆ 5 фишек гейш



- ◆ 15 жетонов гостей (по 3 в каждом из 5 цветов)



- ◆ 5 жетонов ряда гейш



Чтобы стать настоящей гейшей, майко нужно научиться грамотно распределять свое время между работой и учебой. Помогите им сделать мудрый выбор, собирая карточки для влияния (обучение) или сбрасывая их, привлекая гостей (работа), чтобы получить больше очков, чем соперник!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся напротив друг друга и проводят подготовку к игре следующим образом:

- 1 Случайным образом разложите планшеты чайных домов по кругу и наугад расставьте на каждый по одной фишке гейши.
- 2 Каждый игрок берет по 1 карточке с двумя и четырьмя фонарями и кладет их перед собой. Они нужны для отслеживания очков.

- 3 Случайным образом разложите оставшиеся 5 карточек фонарей рядом с каждым чайным домом.
- 4 Перемешайте жетоны гостей и случайным образом разложите на карточках фонарей, лежащих рядом с чайными домами (количество фонарей на карточке = количеству жетонов гостей).
- 5 Возьмите 20 карточек предметов и перемешайте, затем сформируйте из них стопку и положите ее лицевой стороной вниз в центре круга.
- 6 В стороне от чайных домов выложите в линию жетоны ряда гейш стороны с 1 очком престижа вверх.
- 7 Каждый игрок берет набор из 4 жетонов действий выбранного цвета и кладет их перед собой лицевой стороной вверх.
- 8 Раздайте каждому игроку по 6 карточек предметов. Игроки должны держать их в тайне друг от друга.
- 9 Игрок, который последним пил чай, получает фишку первого игрока.



ХОД ИГРЫ

Игра длится только 1 раунд. Игровой процесс проходит так же, как в основной игре (в начале своего хода возьмите карточку из стопки, выполните действие и переверните соответствующий жетон), но когда разыгрываете карточку предмета, вы должны сделать **выбор**:

♦ Обучение

Положите карточку предмета лицевой стороной вверх в свою зону, чтобы использовать ее как влияние. (Фишку гейши при этом не двигайте.)


♦ Работа


Положите в сброс эту карточку лицевой стороной вверх (таким образом вы ее разыгрываете) и передвиньте соответствующую гейшу по часовой


стрелке на указанное количество шагов. После этого выберите **один** жетон гостя из чайного дома, на котором остановилась гейша, и положите его на одну из 6 ячеек своих карточек фонарей.

Примечание: у каждого игрока может быть максимум 6 гостей.

Кроме того, у жетонов действий новые свойства:

 **Действие 1:** разыгрывая карточку предмета, вы **ОБЯЗАНЫ** выполнить действие «Работа» – положите в сброс эту карточку (лицевой стороной вверх) и передвиньте соответствующую гейшу. Эту карточку нельзя положить в свою зону.

 **Действие 2:** выберите со своей руки 2 карточки и положите их перед оппонентом лицевой стороной вверх. Оппонент убирает из игры одну из них и говорит, какое действие вы произведете с оставшейся карточкой – обучение (положите ее в свою зону) или работа (положите ее в сброс и передвинете соответствующую гейшу).

 **Действия 3 и 4:** эти действия работают так же, как в основной игре. Однако если вы получаете несколько карточек, вы должны выбрать для них одно и то же действие – обучение (поместите обе карточки в свою зону) или работа (положите в сброс обе и передвиньте соответствующих гейш).

- 1** Рая разыгрывает действие 3 и переворачивает жетон. Она раскрывает три карточки, оппонент делает выбор первым.
- 2** Ада выбирает обучение. Она помещает розовую карточку предмета 4 в свою зону, чтобы использовать ее как влияние.
- 3** Рая выбирает работу. Она сбрасывает оставшиеся карточки предметов: желтую 3 и синюю 3, чтобы передвинуть желтую и синюю гейш на 3 шага по часовой стрелке.
- 4** Рая выбирает по 1 жетону гостей из каждого чайного дома, где остановились синяя и желтая гейши.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается сразу после того, как оба игрока выполнят все свои 4 действия и переходят к подсчету очков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ПОБЕДА В ИГРЕ

- ◆ Подсчет очков состоит из 3 этапов, последовательно посчитайте очки за:
 - 1 Гости:** умножьте количество собранных вами жетонов гостей на количество совпадающих по цвету карточек предметов в зонах **обоих** игроков (повторите это действие для каждого цвета ваших гостей).
 - 2 Пустые ячейки фонарей:** посчитайте количество пустых ячеек на своих карточках фонарей. Каждая пустая ячейка приносит 1 очко (максимум 6 очков).
 - 3 Чайные дома:** как и в обычной игре, сначала определите влияние на каждую гейшу (сложите числа на карточках предметов для каждого цвета, а затем сравните суммы). Игрок с наибольшим влиянием в каждом цвете выигрывает очки соответствующего чайного дома: он считает пустые ячейки фонарей в этом чайном доме, а также прибавляет фонарь, изображенный на жетоне ряда гейш. Каждая пустая ячейка приносит 1 очко.
- ◆ Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.
- ◆ Если ничья, то побеждает первый игрок.

- 1** В зонах игроков выложены карточки предметов: 1 **синяя**, 3 **красные** и 3 **желтые**. У Раи есть 1 **синий гость** ($1 \times 1 = 1$), 1 **красный гость** ($1 \times 3 = 3$) и 2 **желтых гостя** ($2 \times 3 = 6$), таким образом Рая получает 10 очков.
- 2** У Раи 2 пустые ячейки на карточках фонарей, она получает 2 очка.
- 3** Определив влияние на каждую гейшу, Рая выигрывает в **розовом чайном доме** (3:1), таким образом она получает 4 очка за пустые ячейки фонарей (3 в чайном доме + 1 фонарь, изображенный на жетоне ряда гейш). Она также выигрывает в **зеленом чайном доме** (4:2) и **красном чайном доме** (5:4), получая 3 и 2 очка соответственно.



ЖИЗНЬ ГЭЙКО

Теперь, когда все гейши стали артистками высшего класса, помогите им посетить разные чайные дома, для этого разыгрывайте карточки предметов в чайные дома. В конце раунда карточки предметов в каждом чайном доме будут добавлены к победному счету, а карточки на руке игрока повлияют на то, кто получит очки. Победит игрок, по итогам двух раундов набравший наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ

♦ 5 планшетов чайных домов



♦ 5 фишек гейш



♦ фишка первого игрока



♦ 20 карточек предметов



♦ 9 карточек фонарей



♦ 2 жетона действий
(по 1 каждого цвета)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся напротив друг друга и проводят подготовку к игре следующим образом:

- 1 Случайным образом разложите планшеты чайных домов по кругу и наугад расставьте на каждый по одной фишке гейши.
Примечание: в этом варианте игры цвета планшетов чайных домов имеют значение только при применении дополнительных правил.
- 2 Случайным образом каждый игрок назначает 1 чайный дом своим и для обозначения этого помещает на него свой жетон действия.
Примечание: действие, изображенное на этом жетоне, не имеет значения в этом варианте игры.
- 3 Отложите карточки фонарей в сторону. Они потребуются для подсчета очков.
- 4 Возьмите 20 карточек предметов и перемешайте, затем сформируйте из них стопку и положите ее лицевой стороной вниз в центре круга.

5 Раздайте каждому игроку по 6 карточек предметов. Игроки должны держать их в тайне друг от друга.

6 Игрок, который последним путешествовал, получает фишку первого игрока.



ХОД ИГРЫ

- Начинает первый игрок. В свой ход он играет карточку с руки в чайный дом (кладет ее лицевой стороной вверх под карточку чайного дома), в котором **находится гейша того же цвета, что и сыгранная карточка**. Затем игрок передвигает эту гейшу по часовой стрелке на указанное количество шагов.

- Если гейша остановилась в чайном доме, выбранном игроком (с его жетоном действия), этот игрок получает 2 очка – он берет карточку с двумя фонарями и кладет перед собой.

Примечание: в любой момент игры можно разменять свои карточки фонарей на те, что есть в запасе.

- Игрок берет из стопки карточку предмета себе в руку и передает ход.

Примечание: карточки в руке игрока – это и влияние, и победные очки, которые он получит в конце раунда.



1 Ада играет **синюю карточку предмета** **4**.

2 Двигает **синюю гейшу** на четыре шага по часовой стрелке.

3 Рая играет **желтую карточку предмета** **1**.

4 Двигает **желтую гейшу** на один шаг по часовой стрелке; она остановилась в чайном доме Раи. Рая получает 2 очка.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда у каждого игрока остается в руке **5 карточек** (на последнем ходе игроки карточки не берут). Карточки на руке принесут победные очки, а также станут влиянием для соответствующих гейш.





ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

- ◆ Подсчет очков состоит из 3 этапов, последовательно посчитайте очки за:
 - 1 Визиты гейш:** каждый игрок считает количество фонарей на своих карточках фонарей.
 - 2 Разницу:** каждый игрок складывает значения на карточках на своей руке. Сравните полученные суммы: игрок с наименьшей получает столько очков, какова разница между суммами.
 - 3 Влияние:** для каждого чайного дома, где есть **хотя бы одна гейша**, каждый игрок складывает значения на карточках на руке, **соответствующие по цвету всем гейшам в этом чайном доме** – это влияние. Игрок с наивысшим влиянием получает очки, равные сумме всех карточек, лежащих под этим чайным домом. Если у игроков равное количество влияния, никто не получает очки за этот чайный дом.
- ◆ Запишите, сколько очков набрал каждый игрок.

1 Подсчет очков за визиты гейш:
Ада получает 6 очков, Рая – 4 очка.

2 Подсчет очков за разницу:
у Ады 14 очков, а у Раи 16 очков –
Ада получает 2 очка.

3 Подсчет очков за влияние:
В **синем чайном доме** нет гейш.

В **желтом чайном доме** одна **гейша (желтая)**,
у Ады 2 очка влияния, у Раи – 4 очка.
Рая получает 9 очков с карточек
под этим чайным домом ($4+3+2=9$).

В **красном чайном доме** только **розовая
гейша**, у Ады нет очков влияния, а у Раи
5 очков. Рая получает 2 очка с карточек
под этим чайным домом ($1+1=2$).

В **зеленом чайном доме** две гейши (**синяя
и красная**), у Раи и Ады по 7 очков влияния.
Поскольку ничья, то никто очки не получает.

В **розовом чайном доме** одна **гейша (зеленая)**,
у Раи нет очков влияния, а у Ады 5 очков.
Ада получает 2 очка с карточки
под этим чайным домом.



ПОДГОТОВКА КО ВТОРОМУ РАУНДУ

- 1 Оставьте гейш в тех чайных домах, где они находились на момент конца первого раунда.
- 2 Перемешайте все карточки предметов, сформируйте новую стопку и раздайте по 6 карточек каждому игроку.
- 3 Передайте фишку первого игрока оппоненту.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ


- ♦ Посчитайте очки после второго раунда так же, как после первого, затем прибавьте к полученным ранее. Игрок, по итогам двух раундов набравший наибольшее количество очков, побеждает.
- ♦ При равном счете побеждает игрок, который начинал второй раунд.


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

(рекомендуем применять после 1-2 партий)

- 1 В начале каждого раунда каждый игрок разыгрывает с руки (кладет перед собой) 1 карточку предмета лицевой стороной вниз. Эти карточки игроки раскроют в конце раунда и положат в чайные дома, в которых находятся соответствующие гейши.

Примечание: у игроков будет на 1 карточку на руке меньше, поэтому раунд закончится, когда у каждого игрока останется на руке 4 карточки (т.е. когда стопка закончится, игроки сделают еще по одному ходу, но карточки при этом в руку не доберут, таким образом у каждого в руке останется по 4 карточки).

- 2 Во время игры: если гейша останавливается в чайном доме такого же цвета, тот игрок, чей сейчас ход, получает 1 очко. Используйте для этого жетоны влияния .

Примечание: в конце раунда посчитайте очки так же, как это описано на стр. 19, затем прибавьте количество набранных вами жетонов влияния. 1  = 1 очко.



ПРИЛОЖЕНИЕ

- ◆ «Путь лепестка. Вечер в Киото» включает следующие модули дополнений:

- ✦ Встречное предложение
- ✦ Скрытое предложение
- ✦ Судьба гейши


- ◆ Эти модули могут быть смешаны и подходят для игры «Путь лепестка. Вечер в Киото» и других дополнений (если не сказано иного).

ВСТРЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ



СКРЫТОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ



- ◆ Оба модуля уже добавлены на ПРОДВИНУТОМ уровне. Также можно выбрать только один и играть с ним на СТАНДАРТНОМ уровне сложности или дополнить любым из них другой модуль.
- ◆ Если вы играете с жетонами действий из игры «Путь лепестка» или с жетонами действий из других дополнений, используйте эти жетоны только с действиями, предоставляющими выбор игроку (например, когда один игрок выбирает, какие карточки оставить оппоненту). Такие жетоны имеют оба цвета: и синий, и красный (например ).

СУДЬБА ГЕЙШИ



«Судьба гейши» меняет порядок начисления очков престижа. В некоторых случаях повторное возвращение гейши домой может привести к потере престижа гейши или отнять какое-то количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку как обычно, кроме:

- ◆ переверните карточку размещения очков престижа на сторону с **одним рядом**;
- ◆ случайным образом выберите **5** из **9** жетонов очков престижа (положив их светлой стороной вверх), лишние уберите в коробку.

ПОДГОТОВКА ПЕРЕД НАЧАЛОМ КАЖДОГО РАУНДА

1 Случайным образом выберите **2** из **5** жетонов очков престижа и переверните их на темную сторону.

2 Расположите их в один ряд в случайном порядке сбоку от карточки размещения очков престижа.



ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Когда гейша останавливается в своем изначальном чайном доме после розыгрыша карточки предмета:

- ♦ Если это происходит первый раз, возьмите крайний левый (дальний от карточки) жетон очков престижа и положите его на жетон ряда гейш соответствующего цвета.
- ♦ Если это происходит во второй раз, переверните жетон очков престижа, лежащий на этом жетоне ряда гейш, на другую сторону.

СПОСОБЫ ДОСТИЖЕНИЯ ПОБЕДЫ

Победить в игре «Путь лепестка. Вечер в Киото» можно разными способами. Отметьте те, с помощью которых вы смогли выиграть.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ В ИГРЕ

- Натиск:** победить в игре немедленно, после первого раунда, завоевав благосклонность хотя бы **4** гейш.
- Возвращение:** проиграть в первом раунде на **7 или более** очков, но победить в игре, набрав во **втором** раунде больше очков.
- Непостоянство фортуны:** проиграть в первом раунде, но победить в игре, завоевав во **втором** раунде благосклонность хотя бы **4** гейш.
- Полный захват:** завоевать благосклонность всех **5** гейш.
- Первая ничья:** в случае ничьей в конце **второго** раунда победить в игре, обладая бóльшим количеством жетонов влияния.
- Последняя ничья:** в случае ничьей в конце **второго** раунда победить в игре, будучи первым игроком во **втором** раунде.
- Неопределенная лояльность:** победить в игре во **втором** раунде при условии, что **2 или более** жетонов влияния не были взяты никем из игроков.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ В РАУНДЕ

ОБЩИЕ

- Доминирование:** выиграть раунд, набрав как **минимум 15** очков.
- Превосходный баланс:** выиграть раунд, набрав наибольшее количество очков и в ряду гейш, и за жетоны гостей.
- Сильное меньшинство:** выиграть раунд с меньшим количеством гейш и жетонов гостей, чем у оппонента.

РЯД ГЕЙШ

- Непобедимое очарование:** выиграть раунд, завоевав благосклонность **только 1** гейши.
- На волоске:** при определении влияния на гейш разрешить **3 или более** ничьих с помощью жетонов влияния.
- Полная преданность:** выиграть раунд, имея в своей зоне **у двух гейш** полные наборы карточек (т.е. всего 8 карточек, по 4 в каждом цвете).

ГОСТИ

- Множество гостей:** выиграть раунд, собрав **все** жетоны гостей.
- Хорошее путешествие:** выиграть раунд, обладая **2 или более** наборами из **5** разных жетонов гостей.
- VIP:** выиграть раунд, обладая **3 или более** наборами из **3 одинаковых** жетонов гостей.

ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

- Высокий сезон:** выиграть раунд при условии, что **все 15** жетонов гостей были взяты игроками.
- Тяжелый год:** выиграть раунд при условии, что **только 3** жетона очков престижа лежат на жетонах ряда гейш.
- Резерв талантов:** выиграть раунд при условии, что **все 9** жетонов очков престижа лежат на жетонах ряда гейш.

Над игрой работали:

Разработчики игры: Джерри Чанг, Эрос Лин
Иллюстрации: Мейшерли Чан
Продюсер: Эрос Лин
Графический дизайн: EmperorS4
Корректурa английского текста: Гарри Джон Шепард
Дизайн и верстка: Екатерина Самухина
Бренд-менеджер: Валентина Чикулаева
Перевод на русский язык: Павел Комиссаров

На создание «Путь лепестка. Вечер в Киото» авторов вдохновил Кота Накаяма и созданная им игра «Hanamikoji».
Разработчики благодарят всех, кто тестировал игру, а также тех, кто поддержал игру на Кикстартере.

Разработчики благодарят всех тестировщиков и сотрудников, и особенно: Taiwan Boardgame Design (TBD), Смукса Чена, Феликса Чоу, Гарри Джона Шепарда, Джея Бернардо, Тони Чена, Леонардо Сантоса, Джона Чанг, Нину ДженКью, Ребекку Дженсен Уэсуги, Стива Ходжа, Джона Родригеса и Романа Катерджана.



© 2022 EmperorS4 Technology Co., Ltd.
All Rights Reserved.

8888

© Zvezda
All rights reserved.

