

# Hanamikoji™

花見小路



English

Welcome to the most well-known geisha street in the old capital, Hanamikoji. Geisha, the graceful women elegantly mastering in art, music, dance, and a variety of artistic performances after years of training, are greatly respected and adored. Geisha may be translated to “artist” and they dance, sing and entertain everyone.

In Hanamikoji, two players compete to earn the favors of the seven geisha masters by collecting the performance items with which they excel. With careful speculation and sometimes a few bold moves, you may earn the essential items by giving away the less critical ones. Can you outsmart your opponent and win the most favors of the geisha?

## ✧ Aim of the Game

- ◆ In the game of Hanamikoji, the aim is to win 4 Geishas or 11 (or more) Charm Points.
- ◆ You and your opponent take turns to perform actions to get different kinds of Item Cards. For each Geisha, if you have more Item Cards of the corresponding type than your opponent, then you win the Geisha’s favor.
- ◆ The game will continue until either player has reached the winning goal in the Scoring phase.

## Game Components

### ◆ 7 Geisha Cards



### ◆ 21 Item Cards



### ◆ 8 Action Markers



### ◆ 7 Victory Markers



## Details on the Cards

### ◆ Geisha Cards

- 1 Charm Points (equal to the number of Item Cards of the corresponding type)
- 2 Corresponding Item



### ◆ Item Cards

- 1 Charm Points (equal to the number of Item Cards of the corresponding type)
- 2 Corresponding Item



## Game Setup

1. Place 7 Geisha Cards in a row, in the following order from left to right, between players.
2. Place 1 Victory Marker on the center of each Geisha Card.
3. Stack the Item Cards face-down into a pile and place them aside.
4. Each player takes 4 Action Markers of the same color with the colored side up, and places them in front of himself.
5. The younger player is the starting player.



## Sequence of Play

- ◆ The game is played for **one or several rounds**. Each round consists of 3 phases in the given order:
- ◆ Phase 1: Deal      ◆ Phase 2: Action      ◆ Phase 3: Scoring and Update
- ◆ If any player reaches the winning goal in the Scoring phase, the game ends immediately. If neither player reaches the winning goal, the game proceeds to the next round. The game will continue until either player wins.

### Phase 1: Deal

---

- ◆ The starting player shuffles all 21 Item Cards into a face-down pile, and randomly **removes 1 card** from the game and put it back to the game box **unseen**. This card will not be used this round. No player is allowed to check it.
- ◆ Deal each player 6 Item Cards as a hand. Hand information is hidden.
- ◆ Stack the remaining Item Cards face-down as the “Item deck” and put them next to the row of Geisha Cards.

### Phase 2: Action

---

- ◆ Beginning with the starting player, players alternate to **take one turn (Player A → Player B → Player A → Player B → and so forth)** until both players have taken **4 turns**.
- ◆ In your turn, you **must draw a card** from the Item deck, and then **perform an action**.

- ◆ When you perform an action, you choose 1 of your **face-up** colored side Action Marker and perform the corresponding action. After resolving the action, flip the marker face-down. You can't choose face-down markers (each of the player's action markers will only be used once during the round).
- ◆ There are 4 actions in Hanamikoji:

### 1 Secret



- ◆ Choose 1 card from your hand, and place it **face-down** under the Secret marker. This card will be revealed in the Scoring phase and **be scored**.
- ◆ You can check this card at any time.

### 2 Trade-off



- ◆ Choose 2 cards from your hand, and place them **face-down** under the Trade-off marker. These cards will **not be scored** in this round.
- ◆ You can check these cards at any time.

### 3 Gift



- ◆ Choose 3 cards from your hand, and place them **face-up** in front of yourself.
- ◆ Your opponent chooses 1 card from them, and places this card on his side next to the **corresponding Geisha**. Then, place the 2 remaining cards on your side next to the corresponding Geisha(s). These cards will **be scored**.



## 4 Competition



- ◆ Choose 4 cards from your hand, and place them **face-up** in front of yourself. You divide them into two sets, each containing 2 cards.
- ◆ Your opponent chooses 1 set, and places these 2 cards on his side next to the **corresponding Geisha(s)**. Then, place the 2 remaining cards on your side next to the corresponding Geisha(s). These cards will **be scored**.



**Designer:** Kota Nakayama

**Artist:** Maisherly Chan

**Producer:** Wei-Min Ling

**Original:** COLON ARC

**Translation:** Wei-Min Ling

**Proofreading:** Smoox Chen, Loma Wong

**US&CN Distribution:** QSF Games



© 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: store.Boardgamelove.com.tw



**Emperors4**

## Phase 3: Scoring and Update

---

- ◆ After both players have performed 4 actions, the game proceeds to Phase 3.
- ◆ Both players reveal the card under their Secret markers, and place this card on their side next to the corresponding Geisha. Then, **compare** the number of Item Cards on both sides of each Geisha:
  - **One side is more than the other:** The side with more Item Cards wins this Geisha. Move the corresponding Victory Marker to the winning side.
  - **Two sides are draw or no cards:** Don't move the Victory Marker.
- ◆ After scoring, both players calculate the number of Geisha they win and the sum of their Charm Points. If any player reaches the winning goal, the game ends immediately (See: End of the Game).
- ◆ If neither player reaches the winning goal, proceed to the Update:
  - Pick up **ALL** the Item Cards on the table and in the box, stack them face-down into a pile and place them aside.
  - Victory Markers remain in place. **Note: Don't** move them back to the center of each Geisha Card.
  - Both players flip their Action Markers face-up.
  - The second player becomes the new starting player.
  - The next round is ready to begin.

## End of the Game

- ◆ If any player wins **4 Geishas** or **11 (or more) Charm Points**, the game ends immediately.
- ◆ If only one player reaches the winning goal, he is the winner.
- ◆ If one player wins 4 Geishas and the other wins 11 (or more) Charm Points, the latter is the winner.



### **Example:**

*Top player wins 3 Geishas, with a total of 8 Charm Points. Bottom player wins 3 Geishas, with a total of 11 Charm Points. Since the bottom player reaches the winning goal, the game ends immediately. Bottom player is the winner.*

- ◆ **Option Rule:** The game is played for **at most** three rounds. At the end of the third round, if neither player reaches the winning goal, the player with **more Geishas** becomes the winner. If there is a tie, then the player who wins more Charm Points breaks the tie. If there is still a tie, both players share the victory.



# 花見小路™

## Hanamikoji™



日本語

古都で最も華やかな花見小路へようこそ！街には綺麗な料亭が並び、芸者と呼ばれる魅力的な女性たちが、自らの芸をお客さんへ披露しています。その芸も、麗しさに満ち溢れているものです。夜が深くなり、灯籠が石畳の道を照らす頃には、道の側にいつも、古くて気品あふれた格子から明かりが漏れています。その中を覗くと、幻想的な情景が、無限に続くかのように広がっています。

あなたはとある高級料亭の老舗に行きつけの客の1人です。花見小路にいる7人の名高い芸者たちに迎えるために、他の客たちと争っています。古都和礼儀の伝統文化に習い、彼女たちの気を引くために、彼女たちの芸で使用される伝統的な道具を集め、それらをプレゼントしましょう。

### ✂ ゲームの目的

- ◆ 花見小路にいる芸者を4人迎えるか、魅力値を11以上集めます。いずれかを達成したプレイヤーが勝者となります。
- ◆ 対戦相手と道具カードを出し合い、各芸者に対して、より多くの対応道具カードを出したプレイヤーが、その芸者を迎えることができます。
- ◆ 勝者が決まるまで、ゲームは繰り返し続けられます。

## 内容物

◆ 芸者カード 7枚



◆ 道具カード 21枚



◆ アクションタイル 8枚



◆ 勝利マーカー 7枚



## カードの説明

◆ 芸者カード

① 魅力値 (道具カードの枚数)

② 道具の名称



◆ 道具カード

① 魅力値 (道具カードの枚数)

② 道具の名称



## ✦ ゲームの準備

1. 7枚の芸者カードを魅力値の順で左から右に、プレイヤーの間に一列に並べます。
2. 勝利マークをそれぞれの芸者カードの中央に1個ずつ置きます。
3. 道具カードを1つにまとめて芸者カードの脇においておきます。
4. プレイヤーは、アクションタイルのうち1色4個を受け取り、自分の前に色のある面を表にして並べておきます。
5. 年齢の低いプレイヤーが最初のラウンドのスタートプレイヤーとなります。



## ✦ ゲームの流れ



- ◆ このゲームでは**1ラウンド**、もしくはそれ以上のラウンドを行います。1つのラウンドは以下の3つのフェイズを順番に行います。
- ◆ フェイズ1：ラウンドの準備      ◆ フェイズ2：アクション      ◆ フェイズ3：マーカーの更新
- ◆ フェイズ3の終了時、いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たしていれば、そのプレイヤーの勝利でゲームは終了します。そうでなければいずれかが勝利条件を満たすまでラウンドを繰り返します。

### フェイズ1：ラウンドの準備

- ◆ スタートプレイヤーは21枚の道具カードを裏向きでよく混ぜた後、1枚を表を見ずに箱に戻します。この道具カードはこのラウンドの間、どちらのプレイヤーのものにもなりません。新しいラウンドでは使用しますので、その際に箱から取り出すことを忘れないようにしてください。
- ◆ 残った道具カードから各プレイヤーに6枚ずつ配ります。これは各プレイヤーの手札とします。手札は配られた本人だけが内容を確認出来ます。
- ◆ 残りの道具カードは山札として裏向きのままお互いの手が届く位置に置きます。

### フェイズ2：アクション

- ◆ スタートプレイヤーから交互に1回ずつ、合計4回手番を行います（プレイヤー1→プレイヤー2→プレイヤー1→…）
- ◆ 手番では、山札から道具カードを1枚引き、アクションを行います。

- ◆ アクションは、手元のアクションタイルのうち、**表向き**のタイルから自由に1つを選びます。アクションを行った後、そのアクションタイルを裏返します。このアクションはこのラウンド中は再び選ぶことができません。
- ◆ 各アクションの詳細は以下の4種類あります。

### 1 密約



- ◆ 手札から道具カードを1枚選び、**裏向き**でこのアクションタイルの下に置きます。
- ◆ この道具カードの内容はフェイズ3になるまで自分だけが確認できます。

### 2 取捨



- ◆ 手札から道具カードを2枚選び、**裏向き**でこのアクションタイルの下に置きます。この2枚の道具カードは「フェイズ3：マーカの更新」での枚数に数えません。
- ◆ これらの道具カードの内容は自分だけが確認ができます。

### 3 贈与



- ◆ 手札から道具カードを3枚選び、その内容を相手プレイヤーに見せます。相手プレイヤーはそのうち1枚を選び、**左上の数字と色**が一致する芸者カードの**自分の側に**置きます。
- ◆ 残る2枚の道具カードは、手番プレイヤーが同様に一致する芸者カードの手前に置きます。これらの道具カードは「フェイズ3：マーカの更新」で勝敗に数えられます。



## 4 競争



- ◆ 手札から4枚の道具カードを選び、2枚ずつ2つの組に分けて相手プレイヤーに見せます。
- ◆

相手プレイヤーは片方の組を選び、それぞれを**左上の数字と色**が一致する芸者カードの**自分の側に置きます**。もう一つの組の道具カードは、手番プレイヤーが一致する芸者カードの手前に置きます。これらのカードは「フェイズ3：マーカの更新」で勝敗に数えられます。



デザイン：Kota Nakayama  
イラスト：Maisherly Chan  
製作：Wei-Min Ling  
翻訳：Kenichi Tanabe  
オリジナル：COLON ARC  
広東省と香港販売：栢龍玩具  
中国販売：一刻館  
米国とカナダ販売：QSF Games



著作権：© 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.)

電話番号：+886-2-2732-6972

Email: Boardgamelove@bgl.com.tw

ウェブサイト: store.Boardgamelove.com.tw



EmperorS4

## フェイズ3：マーカーの更新

---

- ◆ フェイズ2でそれぞれ4回ずつアクションを行ったら、フェイズ3を行います。
- ◆ お互いに自分の「密約のアクションタイル」の下においた道具カードを表向け、一致する芸者カードの自分の側に並べます。そして、**各芸者カード**について、手前に置いている**道具カードの枚数を比較**します。
  - ・ **より多くの道具カード持っている場合**：この芸者は行先を決めました。該当する芸者カードの上に置かれた勝利マーカーを、より多くの道具カードを持ったプレイヤーの側に移動します。
  - ・ **どちらも同じ枚数、もしくは誰も道具カードを置いていない場合**：勝利マーカーは移動しません。
- ◆ すべての芸者カードに対する比較が終わった後、自分の側に勝利マーカーが置かれた芸者カードの枚数、及び魅力値をそれぞれ合計します。
- ◆ もし、勝利条件を満たしたプレイヤーがいる場合、次の「ゲームの終了と勝敗」に従い勝者を決めます。どちらも勝利条件を満たしていない場合、以下のように行います。
  - ・ 箱に戻した道具カード1枚を含む、**すべての道具カード**を1つにまとめます。
  - ・ 勝利マーカーはそのままにします（**注意**：一度どちらかの側に来た芸者は中央に**戻りません**！）
  - ・ アクションタイルをすべて表返します。
  - ・ スタートプレイヤーを相手と変わります。
  - ・ フェイズ1に戻り、ラウンドを開始します。

## ✦ ゲームの終了と勝敗

- ◆ フェイズ3：マーカーの更新後、勝利条件である「**4人以上の芸者を迎える**」か、もしくは「**迎えた芸者の魅力値の合計が11以上**」であれば、そこでゲームは終了します。
- ◆ 勝利条件を満たしたプレイヤーが1人の場合、そのプレイヤーの勝利となります。
- ◆ 片方のプレイヤーが4人の芸者を迎え、もう一方のプレイヤーが迎えた芸者の魅力値の合計が11以上である場合、迎えた芸者の魅力値の合計が11以上のプレイヤーが勝利します。



上のプレイヤーは3人の芸者を迎え、その魅力値合計は8でした。下のプレイヤーも3人の芸者を迎え、魅力値の合計は11でした。下のプレイヤーだけが勝利条件である魅力値が11以上であることを満たしていますので、下のプレイヤーが勝利します。

- ◆ **オプションルール**：3ラウンドで勝者が決まらない場合、より多くの芸者を迎えていたプレイヤーが勝者となります。もし、同数の場合、魅力値の合計が高い方が勝者となります。それも同点の場合、引き分けとなります。