

Hanamikoji - KSR

Vorbereitungen: Platziert die 7 Geishas von links nach rechts in aufsteigender Gunst.

Legt auf jede Geisha 1 Gunst-Marker. Legt die 21 Geschenkkarten verdeckt rechts neben die Geishas. Jeder Spieler legt die 4 Aktionsmarker (aktive Seite oben) seiner Farbe in Reihe vor sich. Der jüngere Spieler oder ein sonstwie geloster Spieler beginnt.


Ablauf einer Runde:


1 - Geschenkkarten austeilen:


- ◆ Der Startspieler mischt die Geschenkkarten verdeckt und entfernt unbesehen 1 Karte davon.
- ◆ Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand.


2 - Aktionen ausführen:

- ◆ Der Startspieler beginnt und zieht 1 Geschenkkarte von Nachziehstapel UND wählt 1 seiner aktiven (farbig) Aktions-Marker aus, dessen Aktion er ausführt. Es gibt 4 mögliche Aktionen:

Geheimnis:  Lege 1 Karte aus Deiner Hand verdeckt unter den Aktions-Marker. Decke sie erst zum Ende der Runde auf und lege sie zur passenden Geisha.

Ablage:  Wähle 2 Karten aus Deiner Hand + lege sie verdeckt unter den Aktions-Marker. Diese Karten werden in dieser Runde NICHT gewertet.

Angebot:  Wähle 3 Karten aus Deiner Hand + lege sie OFFEN vor Dir ab. Dein Gegenspieler wählt 1 Karte davon aus + legt sie auf seiner Seite an die passende Geisha an. Du legst die 2 Restkarten auf Deiner Seite passend an.

Tausch:  Wähle 4 Karten aus Deiner Hand + lege sie OFFEN vor Dir ab. Teile sie in 2 Paare auf, wovon Dein Gegenspieler 1 Paar nimmt und an seiner Seite den passenden Geishas zuordnet. Das 2. Paar ordnest Du auf Deiner Seite passend zu.

- ◆ Der genutzte Aktions-Marker wird auf inaktiv gedreht (grau).
- ◆ Der Gegenspieler ist am Zug. Es geht solange weiter, bis jeder Spieler seine 4 Marker genutzt hat.

3 - Wertung und ggf. neue Runde:

- ◆ Geschenkkarten unter Aktions-Marker "Geheimnis" aufdecken und den Geishas zuordnen.
- ◆ Vergleicht bei jeder Geisha (links beginnend) die Anzahl Karten auf eigener Seite. Wer mehr Karten als der Gegenspieler dort hat, zieht den dortigen Gunst-Marker zu seiner Seite. Patt bzw. 0 Karten an der Geisha: Der Gunst-Marker bleibt auf seiner momentanen Position liegen.
- ◆ Hat nach der gesamten Geisha-Wertung mind. 1 Spieler eine der 2 Siegbedingungen erfüllt?

- A) 4 oder mehr Gunst-Marker auf eigener Seite
- B) 11 oder mehr Gunst-Punkte durch eigene Geishas erzielt.

Ist eine Bedingung erfüllt, **endet das Spiel sofort**. Andernfalls wird eine weitere Runde gespielt.

- ◆ **Runde vorbereiten:** Alle 21 Geschenkkarten als verdeckten Stapel rechts neben Geishas legen. Positionen der Gunst-Marker nicht verändern! Alle Aktions-Marker auf aktive Seite drehen. Der Startspieler wechselt und es geht weiter mit Phase 1.

Spielende:

- ◆ Hat nur ein Spieler mind. 1 Siegbedingung erfüllt, gewinnt er das Spiel.
- ◆ Haben beide Spieler mind. je 1 Siegbedingung erfüllt, gewinnt derjenige mit mehr Gunst-Punkten. *Es zählen die Gunst-Punkte der Geishas, deren Gunst-Marker auf der eigenen Spielerseite sind.*
- ◆ Ist nach 3 Runden noch kein Spielende eingetreten, gewinnt der Spieler mit mehr Gunst-Punkten. Bei Patt endet die Partie unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELERE!
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.12.17

Hanamikoji - KSR

Vorbereitungen: Platziert die 7 Geishas von links nach rechts in aufsteigender Gunst.

Legt auf jede Geisha 1 Gunst-Marker. Legt die 21 Geschenkkarten verdeckt rechts neben die Geishas. Jeder Spieler legt die 4 Aktionsmarker (aktive Seite oben) seiner Farbe in Reihe vor sich. Der jüngere Spieler oder ein sonstwie geloster Spieler beginnt.


Ablauf einer Runde:


1 - Geschenkkarten austeilen:


- ◆ Der Startspieler mischt die Geschenkkarten verdeckt und entfernt unbesehen 1 Karte davon.
- ◆ Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand.


2 - Aktionen ausführen:

- ◆ Der Startspieler beginnt und zieht 1 Geschenkkarte von Nachziehstapel UND wählt 1 seiner aktiven (farbig) Aktions-Marker aus, dessen Aktion er ausführt. Es gibt 4 mögliche Aktionen:

Geheimnis:  Lege 1 Karte aus Deiner Hand verdeckt unter den Aktions-Marker. Decke sie erst zum Ende der Runde auf und lege sie zur passenden Geisha.

Ablage:  Wähle 2 Karten aus Deiner Hand + lege sie verdeckt unter den Aktions-Marker. Diese Karten werden in dieser Runde NICHT gewertet.

Angebot:  Wähle 3 Karten aus Deiner Hand + lege sie OFFEN vor Dir ab. Dein Gegenspieler wählt 1 Karte davon aus + legt sie auf seiner Seite an die passende Geisha an. Du legst die 2 Restkarten auf Deiner Seite passend an.

Tausch:  Wähle 4 Karten aus Deiner Hand + lege sie OFFEN vor Dir ab. Teile sie in 2 Paare auf, wovon Dein Gegenspieler 1 Paar nimmt und an seiner Seite den passenden Geishas zuordnet. Das 2. Paar ordnest Du auf Deiner Seite passend zu.

- ◆ Der genutzte Aktions-Marker wird auf inaktiv gedreht (grau).
- ◆ Der Gegenspieler ist am Zug. Es geht solange weiter, bis jeder Spieler seine 4 Marker genutzt hat.

3 - Wertung und ggf. neue Runde:

- ◆ Geschenkkarten unter Aktions-Marker "Geheimnis" aufdecken und den Geishas zuordnen.
- ◆ Vergleicht bei jeder Geisha (links beginnend) die Anzahl Karten auf eigener Seite. Wer mehr Karten als der Gegenspieler dort hat, zieht den dortigen Gunst-Marker zu seiner Seite. Patt bzw. 0 Karten an der Geisha: Der Gunst-Marker bleibt auf seiner momentanen Position liegen.
- ◆ Hat nach der gesamten Geisha-Wertung mind. 1 Spieler eine der 2 Siegbedingungen erfüllt?

ODER B) 11 oder mehr Gunst-Punkte durch eigene Geishas erzielt.

Ist eine Bedingung erfüllt, **endet das Spiel sofort**. Andernfalls wird eine weitere Runde gespielt.

- ◆ **Runde vorbereiten:** Alle 21 Geschenkkarten als verdeckten Stapel rechts neben Geishas legen. Positionen der Gunst-Marker nicht verändern! Alle Aktions-Marker auf aktive Seite drehen. Der Startspieler wechselt und es geht weiter mit Phase 1.

Spielende:

- ◆ Hat nur ein Spieler mind. 1 Siegbedingung erfüllt, gewinnt er das Spiel.
- ◆ Haben beide Spieler mind. je 1 Siegbedingung erfüllt, gewinnt derjenige mit mehr Gunst-Punkten. *Es zählen die Gunst-Punkte der Geishas, deren Gunst-Marker auf der eigenen Spielerseite sind.*
- ◆ Ist nach 3 Runden noch kein Spielende eingetreten, gewinnt der Spieler mit mehr Gunst-Punkten. Bei Patt endet die Partie unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELERE!
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.12.17