

Hanamikoji



Pendahuluan

Selamat datang di tempat yang sudah tidak asing lagi yaitu jalan Geisha di kota tua, Hanamikoji. Geisha, wanita anggun yang menguasai seni, musik, menari, dan berbagai pertunjukan setelah bertahun-tahun berlatih, sangat dihormati dan dipuja. Geisha dapat diartikan sebagai “seniman” dan mereka menari, bernyanyi dan menghibur orang-orang.

Dalam Hanamikoji, dua pemain bersaing untuk mendapatkan bantuan dari 7 master Geisha dengan mengkoleksi item yang mereka kuasai. Dengan hati-hati berspekulasi dan berani bergerak, kamu akan mendapatkan barang yang dibutuhkan dan membuang barang yang tidak. Bisakah kamu mengalahkan lawanmu dan mendapatkan bantuan dari semua geisha?.

Pemain: 2 orang

Waktu: 15 menit

Umur: 10 tahun keatas

ISI

- 7 Kartu Geisha



- 21 Kartu Item



- 8 Marker Aksi



- 7 Marker Victory



TUJUAN PERMAINAN

- Dalam permainan Hanamikoji, tujuannya adalah mendapatkan 4 Geisha atau 11 (atau lebih) poin pesona.
- Kamu dan lawanmu mengambil giliran untuk melakukan aksi untuk mendapatkan berbagai macam kartu Item. Untuk setiap Geisha, jika kamu mempunyai Kartu Item terbanyak dari tipe yang sesuai, kamu menenangkan Geisha tersebut.
- Permainan berlanjut sampai setiap pemain sudah mencapai kemenangan dalam Tahap Perhitungan (Scoring).

DETAIL KARTU

Kartu Geisha



1. Poin Pesona (sesuai dengan jumlah item kartu untuk tiap tipe)
2. Barang yang Sesuai dengan Geisha.

Kartu Geisha



1. Poin Pesona (sesuai dengan jumlah item kartu untuk tiap tipe)
2. Barang yang Sesuai dengan Geisha.

PERSIAPAN

1. Taruh 7 Geisha dalam sebuah barisan, urut dari kiri ke kanan, antar pemain.
2. Taruh 1 Marker Victory di tengah-tengah tiap kartu Geisha.
3. Tumpukan Kartu Item ditaruh tertutup bersebelahan dengan kartu Geisha.
4. Setiap pemain mengambil Token Aksi dengan warna yang sama dengan warna sisi atas-nya, dan taruh di depan mereka.
5. Pemain termuda jalan duluan.



URUTAN BERMAIN

Permainan dimainkan dalam beberapa ronde. Setiap ronde terdiri dari 3 tahap:

1. Tahap 1: Deal
2. Tahap 2: Aksi
3. Tahap 3: Perhitungan Skor dan Pembaharuan

Jika ada pemain yang mencapai kemenangan dalam perhitungan skor, permainan berakhir segera. Jika tidak, permainan berlanjut ke ronde selanjutnya. Permainan berlanjut hingga terdapat pemenang.

Tahap 1: Deal

* Untuk memulai pemain akan mengocok semua 21 Kartu Item tertutup, dan secara acak menyingkirkan 1 kartu dari permainan dan menaruhnya kembali ke box tanpa dilihat. Kartunya tidak dipakai untuk ronde ini. Para pemain tidak boleh memeriksa/melihat-nya.

* Bagikan setiap pemain 6 Kartu Item tertutup. Kartu tersebut hanya boleh diketahui oleh pemain bersangkutan.

* Tumpuk sisa Kartu Item secara tertutup sebagai Dek Kartu dan taruh bersebelahan dengan barisan Kartu Geisha.

Tahap 2: Aksi

* Dimulai dari pemain pertama, para pemain secara bergantian mengambil giliran (Pemain A → Pemain B → Pemain A → Pemain B → dan seterusnya) sampai kedua pemain sudah mengambil 4 giliran.

* Digiliranmu, kamu harus mengambil 1 kartu dari Dek Item, dan melakukan sebuah Aksi. penggunaan Aksi boleh acak (tidak ada urutan).

* Ketika kamu melakukan sebuah Aksi, kamu memilih 1 Marker Aksi yang terbuka dan melakukan Aksi. Setelah melakukan aksi tersebut, balik Marker Aksi. Kamu tidak bisa memilih Marker yang sudah tertutup (setiap Marker Aksi pemain hanya bisa digunakan sekali untuk tiap ronde)

Terdapat 4 Aksi dalam Hanamikoji:

1. Secret (Tertutup)



- Pilih 1 kartu dari tanganmu, dan taruh secara tertutup di bawah Marker Aksi: Secret. Kartu tersebut akan dibuka dalam tahap perhitungan skor dan di pakai untuk skoring.
- Kamu bisa memeriksanya setiap saat.

2. Trade Off (Pertukaran / Membuang Kartu)



- Pilih 2 kartu dari tanganmu, dan taruh secara tertutup di bawah Marker Aksi: Trade Off. Kartu tersebut tidak akan digunakan untuk skoring dalam ronde ini.
- Kamu bisa memeriksanya setiap saat.

3. Gift (Memberi)



- Pilih 3 kartu dari tanganmu, dan taruh menghadap terbuka didepanmu.
- Lawanmu akan memilih 1 kartu, dan menaruh di sisi-nya menghadap Geisha yang sesuai. Lalu, taruh 2 sisa kartu di sisimu dan hadapkan sesuai dengan Geisha-nya. Kartu tersebut digunakan untuk skoring.



4. Competition (Kompetisi)



- Pilih 4 kartu dari tanganmu, dan taruh menghadap terbuka didepanmu.
- Lawanmu akan mengambil 1 set berisi 2 kartu, dan menaruhnya 2 kartu tersebut disisinya menghadap Geisha yang sesuai. Lalu, taruh 2 sisa kartu disisimu dan hadapkan sesuai dengan Geisha-nya. Kartu tersebut digunakan untuk skoring.



Tahap 3: Perhitungan Score dan Pembaharuan

- * Setelah kedua pemain melakukan 4 Aksi, permainan berlanjut ke tahap 3.
- * Kedua pemain membuka kartu dari Marker Aksi: Secret, dan menaruh kartu tersebut di sisi mereka berdasarkan Geisha yang sesuai. Lalu, bandingkan jumlah dari Kartu Item dari kedua sisi dari setiap Geisha:
 - **Satu sisi lebih banyak dari lainnya:** Sisi yang memiliki Kartu Item lebih banyak memenangkan Geisha tersebut. Pindahkan Marker Victory ke sisi pemenang.
 - **Dua sisi Seri atau tidak ada Kartu:** Jangan ubah posisi Marker Victory.
- * Setelah skoring, kedua pemain menghitung jumlah angka dari Geisha yang mereka menangkan dan menjumlah poin pesona-nya. Jika ada pemain menang (4 Geisha atau 11 poin pesona), permainan segera berakhir (Lihat: Akhir Permainan).
- * Jika tidak ada yang mencapai kemenangan, proses untuk Pembaharuan/Memulai Permainan Kembali:
 - Ambil semua Kartu Item termasuk yang ada di dalam box, tumpuk menghadap tertutup dan taruh bersebelahan dengan Kartu Geisha.
 - Marker Victory tetap di tempat. Catatan: Jangan ubah posisi-nya ke tengah kartu Geisha.
 - Kedua pemain membalik Marker Aksi menghadap terbuka.
 - Pemain kedua menjadi pemain yang memulai permainan.
 - Ronde selanjut siap dimulai.

AKHIR PERMAINAN

- Jika ada seorang pemain yang memenangkan 4 Geisha atau 11 (atau lebih) Poin Pesona, permainan berakhir segera.
- Jika hanya ada satu pemain yang mencapai kemenangan, Dia adalah pemenangnya.
- Jika satu pemain memenangkan 4 Geisha dan pemain lain mendapatkan 11 (atau lebih) Poin Pesona, yang terakhir adalah pemenangnya.

Contoh:



Pemain di atas memenangkan 3 Geisha, dengan total 8 Poin Pesona. Pemain bawah menang 3 Geisha dengan total 11 poin Pesona. Karena pemain bawah mencapai kemenangan, permainan segera berakhir. Pemain bawah adalah pemenangnya.

KREDIT

- * Design Game: Kota Nakayama
- * Artist: Maisherly Chan
- * Produser: Wei-Min Ling
- * Original: COLON ARC
- * Translation: Wei-Min Ling
- * Proofreading: Smoox Chen
- * Penerjemah Indonesia: Agung Yuliyanto (agung96tm)