

GEISZE 2

Herbaciarnie



Przygotowanie gry

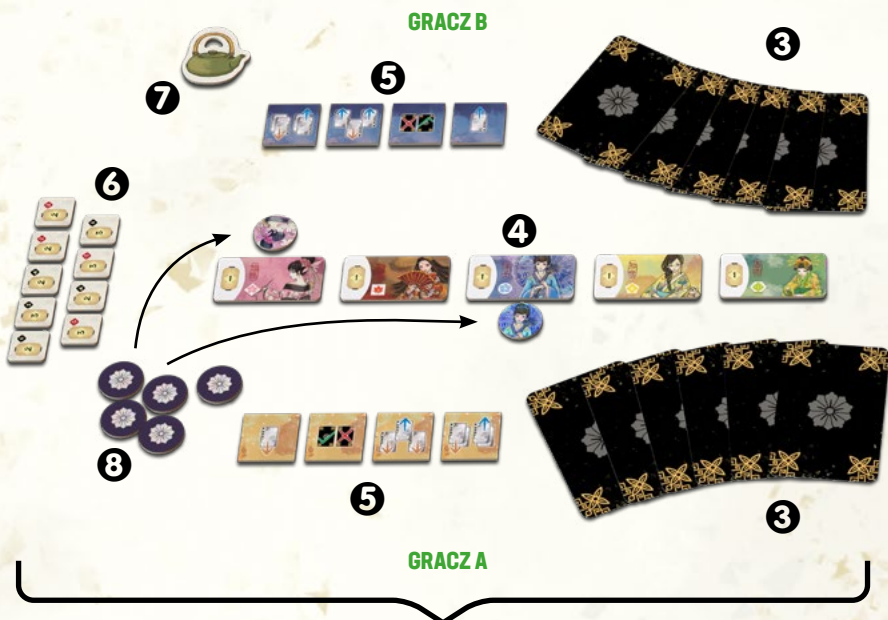
Rozdział **PRZYGOTOWANIE GRY** umieściliśmy na osobnym arkuszu. Dzięki temu wygodniej będzie z niego korzystać.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze siadają naprzeciwko siebie. **Wybierają 1 z 3 trybów**, który chcą rozegrać, i przygotowują grę zgodnie z poniższym opisem.

TRYB PODSTAWOWY

- 1 Gracze rozkładają **herbaciarnie** losowo, tworząc z nich okrąg. Na każdej herbaciarni stawiają **pionek gejszy** w tym samym kolorze (przed pierwszą rozgrywką gejsze należy umieścić w podstawkach).
- 2 Gracze dokładnie tasują **karty prezentów** i kładą je w zakrytym stosie wewnątrz okręgu herbaciarni.
- 3 Biorą **po 6 kart prezentów** z góry stosu. Karty trzymają w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.



Tutaj gracze walczą o przychyłność gejsz.

- 4 **5 płytek gejsz** kładą w rzędzie (w dowolnej kolejności) między sobą. Płytki leżą **lampionami** z cyfrą 1 do góry.
- 5 Gracze biorą **po 4 znaczniki akcji** i kładą przed sobą kolorową stroną do góry.
- 6 **9 lampionów** tasują i kładą w **2 rzędach** jasną stroną do góry:
 - w górnym rzędzie 5 losowych lampionów,
 - w dolnym rzędzie 4 losowe lampiony.
- 7 **Znacznik gracza rozpoczynającego** bierze osoba, która ostatnio parzyła herbatę.
- 8 **Znaczniki przychyłności gejsz** gracze tasują i kładą symbolem kwiatu do góry. Losują **po 1 znaczniku**, odkrywają je i kładą **po swojej stronie przy odpowiedniej płytce gejszy**. Pozostałe znaczniki przychyłności gejsz gracze odkładają do pudełka. Nie będą brały udziału w grze.

Pozostałe elementy gry gracze odkładają do pudełka.



Tutaj gejsze podróżują po herbaciarniach.



TRYB TRUDNIEJSZY

- 1 Gracze rozkładają **herbaciarnie** losowo, tworząc z nich okrąg. Na każdej herbaciarni stawiają **pionek gejszy** w tym samym kolorze (przed pierwszą rozgrywką gejsze należy umieścić w podstawkach).
- 2 Gracze dokładnie tasują **karty prezentów** i kładą je w zakrytym stosie wewnątrz okręgu herbaciarni.
- 3 Biorą **po 6 kart prezentów** z góry stosu. Karty trzymają w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.
- 4 **5 płytek gejsz** kładą w rzędzie (w dowolnej kolejności) między sobą. Płytki leżą **lampionami** z **cyfrą 1** do góry.
- 5 Gracze biorą **po 4 znaczniki akcji** i kładą przed sobą kolorową stroną do góry.



- 6 **9 lampionów** tasują i kładą w **2 rzędach** jasną stroną do góry:
 - w górnym rzędzie 5 losowych lampionów,
 - w dolnym rzędzie 4 losowe lampiony.
 - 7 **Znacznik gracza rozpoczynającego** bierze osoba, która ostatnio parzyła herbatę.
 - 8 **15 znaczników gości** gracze kładą pod herbaciarniami (po 3 znaczniki gości pod każdą herbaciarnią w tym samym kolorze).
 - 9 **Znaczniki przychylności gejsz** gracze kładą rysunkiem gejszy do góry obok herbaciarni w tym samym kolorze.
- Pozostałe elementy gry gracze odkładają do pudełka.



Tutaj gracze walczą o przychylność gejsz.



Tutaj gejsze podróżują po herbaciarniach.

TRYB ZAAWANSOWANY

- 1 Gracze rozkładają **herbaciarnie** losowo, tworząc z nich okrąg. Na każdej herbaciarni stawiają **pionek gejszy** w tym samym kolorze (przed pierwszą rozgrywką gejsze należy umieścić w podstawkach).
- 2 Gracze dokładnie tasują **karty prezentów** i kładą je w zakrytym stosie wewnątrz okręgu herbaciarni.
- 3 Biorą **po 6 kart prezentów** z góry stosu. Karty trzymają w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.
- 4 **5 płytek gejsz** kładą w rzędzie (w dowolnej kolejności) między sobą. Płytki leżą **lampionami** z cyfrą **1** do góry.
- 5 Gracze biorą **po 4 znaczniki akcji** i kładą przed sobą kolorową stroną do góry.



- 6 **9 lampionów** tasują i kładą w **2 rzędach** jasną stroną do góry:
 - w górnym rzędzie 5 losowych lampionów,
 - w dolnym rzędzie 4 losowe lampiony.
- 7 **Znacznik gracza rozpoczynającego** bierze osoba, która ostatnio parzyła herbatę.
- 8 **15 znaczników gości** gracze kładą pod herbaciarniami (po 3 znaczniki gości pod każdą herbaciarnią w tym samym kolorze).
- 9 **Znaczniki przychylności gejsz** gracze kładą rysunkiem gejszy do góry obok herbaciarni w tym samym kolorze.
- 10 Gracze biorą **po 2 znaczniki akcji specjalnych** i kładą kolorową stroną do góry obok swoich znaczników akcji.



Tutaj gracze walczą o przychylność gejsz.



Tutaj gejsze podróżują po herbaciarniach.

GEISZE 2

Herbaciarnie



Instrukcja gry

Od wydawcy:

W 2017 roku wydaliśmy grę **Gejsze**, która do dziś pozostaje jedną z najczęściej polecanych gier dwuosobowych. **Gejsze 2 – Herbaciarnie** to druga gra w tej serii. Jest ona nieco bardziej rozbudowana i wymagająca niż pierwsza część.

W **Gejszach** gracze walczyli o przychylność gejsz, wręczając im odpowiednie podarunki. W grze **Gejsze 2 – Herbaciarnie** rywalizują w podobny sposób. Tym razem jednak wręczenie upominku powoduje, że obdarowana gejsza udaje się w podróż po tytułowych herbaciarniach. W ten sposób gracze pomagają gejszom zdobyć doświadczenie w sztuce parzenia herbaty. Im więcej go zyskają, tym więcej punktów otrzymają gracze. A którzy? Ci, którzy zdobyli przychylność poszczególnych gejsz!

ELEMENTY GRY

5 herbaciarni (z jednej strony jest dzień, z drugiej noc, ale nie ma to znaczenia dla przebiegu rozgrywki)



5 pionków gejsz i 5 podstawek



20 kart prezentów (w każdym kolorze są 4 karty: o wartościach 1, 2, 3 i 4)



5 płytek gejsz



8 znaczników akcji (po 4 znaczniki dla każdego gracza)



4 znaczniki akcji specjalnych

(po 2 znaczniki dla każdego gracza)



15 znaczników gości

(po 3 znaczniki w każdym z 5 kolorów)



5 znaczników przychylności gejsz



9 lampionów



Lampiony są dwustronne: jasne i ciemne. Te ciemne wykorzystywane są w **wariacie PRZEZNACZENIE GEJSZY** opisanym na końcu instrukcji.

znacznik gracza rozpoczynającego



CEL GRY

Gracze walczą o **przychylność gejsz**, wręczając im odpowiednie **prezenty**. **Każda gejsza oczekuje innych prezentów**: gejszę niebieską należy obdarowywać prezentami niebieskimi, żółtą – prezentami żółtymi itd. Przychylność gejszy zdobędzie ten gracz, który wręczy jej karty prezentów o większej sumie wartości.

Wręczenie prezentu powoduje, że obdarowana gejsza udaje się w **podróż po herbaciarniach**. W ten sposób gejsze zdobywają doświadczenie w sztuce parzenia herbaty. Im więcej doświadczenia gejsze zdobędą, tym więcej **punktów** otrzymają gracze, którzy zdobyli ich **przychylność**.

Są 2 sposoby na zwycięstwo:

- **zdożyć przychylność 4 gejsz** (lub więcej),
- jeśli żaden gracz nie zdobył przychylności 4 gejsz, wygra ten, który **zdożył więcej punktów**.

Jeśli znacie Gejsze, podczas gry w Gejsze 2 – Herbaciarnie pamiętajcie o poniższych różnicach:

- W grze *Gejsze* wartość kart prezentów oznacza liczbę kart danego prezentu w talii (np. karta z parasolką ma wartość 3, czyli w talii są 3 parasolki).
→ W grze *Gejsze 2 – Herbaciarnie* każda karta prezentu występuje 4 razy w talii.
- W grze *Gejsze* jednym z warunków zwycięstwa jest zdobycie przychylności gejsz o sumie wartości 11 lub więcej.
→ W grze *Gejsze 2 – Herbaciarnie* nie ma tego warunku zwycięstwa.
- W grze *Gejsze* znaczniki przychylności gejsz leżą na płytkach gejsz i służą do „przeciągania liny”.
→ W grze *Gejsze 2 – Herbaciarnie* leżą one w innym miejscu i służą do rozstrzygnięcia remisów.

3 TRYBY ROZGRYWKI

Gra ma 3 tryby pozwalające na stopniowe wzbogacanie rozgrywki i wprowadzanie nowych elementów. Wybierzcie tryb i odpowiednio rozłóżcie elementy, zgodnie z zasadami opisanymi w broszurce **PRZYGOTOWANIE GRY**.

- **Tryb podstawowy** to podstawowe zasady gry. Polecamy go na początkowe rozgrywki.
- **Tryb trudniejszy** wzbogaca rozgrywkę o **gości** odwiedzających herbaciarnie i związany z nimi dodatkowy sposób zdobywania punktów.
- **Tryb zaawansowany** wprowadza **znaczniki akcji specjalnych**.

OPIS KART PREZENTÓW



Wartość karty wykorzystywana jest do:

- ustalania, kto zdobył przychyłność gejszy,
- przesuwania pionka gejszy po herbaciarniach.

Liczba symboli gości wykorzystywana jest w trybach trudniejszym i zaawansowanym.

LAMPIONY



Na kilku elementach gry znajdują się lampiony. Cyfra na lampionie to liczba **punktów**.



Na znacznikach lampionów widnieją **małe cyfry** – wykorzystywane są w trybie zaawansowanym.

PRZYGOTOWANIE GRY

Po wybraniu trybu rozgrywki przygotujcie odpowiednie elementy gry. Wykorzystajcie do tego broszurkę **PRZYGOTOWANIE GRY**. Potem broszurkę tę możecie odłożyć do pudełka.

TRYB PODSTAWOWY

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka toczy się przez **1 lub 2 rundy**, w zależności od tego, czy spełniony zostanie warunek zwycięstwa:

- Gracze rozgrywają **1 rundę**.
 - Jeśli na koniec 1. rundy któryś gracz **zdołał przychyłność 4 gejsz** (lub więcej), **zostaje zwycięzcą i gra się kończy**.
 - Jeśli żaden gracz **nie zdołał przychyłności 4 gejsz**, gracze **liczą punkty** zdobyte w tej rundzie i **rozgrywają 2 rundę**.

- Gracze rozgrywają **2. rundę**.
 - Jeśli na koniec 2. rundy któryś gracz **zdołał przychylności 4 gejsz** (lub więcej), **zostaje zwycięzcą i gra się kończy**.
 - Jeśli żaden gracz **nie zdołał przychylności 4 gejsz**, gracze **liczą punkty** zdobyte w tej rundzie i dodają je do punktów zdobytych w 1. rundzie. **Zwycięża gracz, który zdołał w sumie więcej punktów**.

1. RUNDA

Grę rozpoczyna osoba ze *znacznikiem gracza rozpoczynającego* (czyli ta, która ostatnio pa-
rzyła herbatę). W dalszej części instrukcji będziemy ją nazywać **graczem rozpoczynającym**.

PRZEBIEG TURU GRACZA:

- Gracz **bierze kartę prezentu z góry stosu** i dokłada ją do kart trzymanyh w rękę.
- Gracz **wybiera 1 ze swoich znaczników akcji**, a następnie **wykonuje przedstawione na nim działanie** (zgodnie z zasadami opisanymi w dalszej części instrukcji).

Pamiętajcie, że **na początku swojej tury należy wziąć kartę prezentu z góry stosu**. Łatwo o tym zapomnieć, a jest to niezwykle ważne dla przebiegu rozgrywki.

Gracze na zmianę rozgrywają swoje tury. Gdy każdy gracz wykorzysta swoje 4 znaczniki akcji (po 4 turach), **runda się kończy**.

Każdy gracz wykorzystuje swoje 4 znaczniki akcji **w dowolnej kolejności**.

Każdy znacznik akcji może być wykorzystany **tylko raz podczas rundy**. Dlatego po wykonaniu działania znacznik akcji należy odwrócić **czarno-białą stroną do góry**. W ten sposób zaznaczamy, że został już wykorzystany.



PODRÓŻ GEJSZ PO HERBACIARNIACH

Na następnej stronie jest *OPIS ZNACZNIKÓW AKCJI*. W wyniku działania tych znaczników gracze będą **dokładać karty prezentów do odpowiednich płytek gejsz**. Pamiętajcie o ważnej zasadzie:

Każda dołożona karta prezentu powoduje, że obdarowana gejsza wyrusza w podróż po herbaciarniach! Gracz, który dołożył kartę prezentu do płytki gejszy, przesuwając pionek obdarowanej gejszy do przodu **o tyle herbaciarni, ile wynosi wartość dołożonej karty prezentu**.

- Pionki gejsz zawsze poruszają się po herbaciarniach zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Jeśli gracz dołożył **więcej niż 1 kartę prezentu**, za każdą z tych kart przesuwając (w dowolnej kolejności) obdarowane gejsze o tyle herbaciarni, ile wynosi wartość dołożonej karty. Gracze każdą kartę traktują osobno, nawet te dołożone do tej samej gejszy (nie sumują ich wartości, pionek gejszy przesuwają, rozpatrując po kolei każdą kartę).

- Nie ma znaczenia, czy gracz dołożył kartę prezentu w wyniku działania **swójgo znacznika akcji**, czy **znacznika rywala** – każde dołożenie karty prezentu powoduje podróż obdarowanej gejszy po herbaciarniach.
- Na każdej herbaciarni może zatrzymać się dowolna liczba pionków gejsz.

OPIS ZNACZNIKÓW AKCJI



Ujawnienie

- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **1 kartę prezentu**.
- Kładzie ją **odkrytą** po swojej stronie przy odpowiedniej płytce gejszy.
- Obdarowana gejsza wyrusza w podróż po herbaciarniach.



Intryga

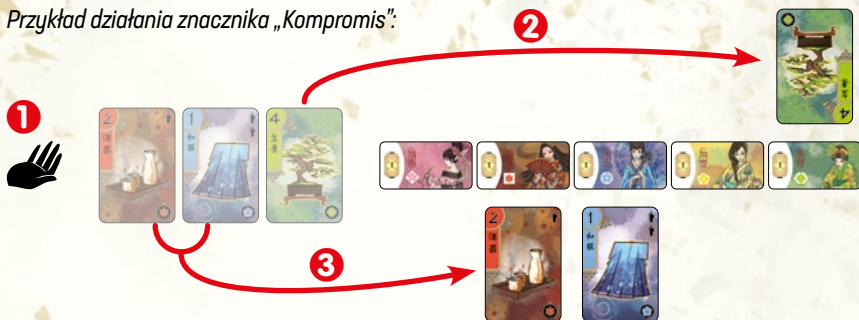
- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **2 karty prezentów**.
- Nie pokazuje ich rywalowi.
- Kładzie je **zakryte** na stole przed sobą – jedną obok drugiej (jak na znaczniku) – i umieszcza na nich znacznik akcji (czarno-białą stroną do góry). Gracz może podglądać te karty podczas gry.
- **Kartę z lewej strony gracz ujawni na koniec rundy i położy po swojej stronie przy odpowiedniej płytce gejszy.**
- Obdarowana gejsza wyruszy wtedy w podróż po herbaciarniach.
- **Karta z prawej strony nie weźmie udziału w tej rundzie (nie będzie dołożona do odpowiedniej płytki gejszy).**



Kompromis

- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **3 karty prezentów**.
- Kładzie je **odkryte** przed sobą **1**.
- **Rywal wybiera 1 z nich** i kładzie po swojej stronie przy odpowiedniej płytce gejszy **2**.
- Obdarowana gejsza wyrusza w podróż po herbaciarniach.
- **2 pozostałe karty prezentów** gracz kładzie po swojej stronie przy odpowiednich płytkach gejsz **3**.
- Obdarowane gejsze (w dowolnej kolejności) wyruszają w podróż po herbaciarniach.

Przykład działania znacznika „Kompromis”:



Podwójny podarunek

- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera **4 karty prezentów**.
- Tworzy z nich **2 pary** i kładzie je **odkryte** przed sobą **1**.
- **Rywal wybiera 1 z par** i kładzie karty po swojej stronie przy odpowiednich płytkach gejsz **2**.
- Obdarowane gejsze (w dowolnej kolejności) wyruszają w podróż po herbaciarniach.
- **2 pozostałe karty prezentów** gracz kładzie po swojej stronie przy odpowiednich płytkach gejsz **3**.
- Obdarowane gejsze (w dowolnej kolejności) wyruszają w podróż po herbaciarniach.

Przykład działania znacznika „Podwójny podarunek”:



POWRÓT GEJSZY DO SWOJEJ HERBACIARNI

Gdy gejsza zatrzyma się (zakończy swój ruch) w herbaciarni w swoim kolorze, gracz wykonuje poniższe działania:

- Jeśli gejsza **po raz pierwszy** zatrzyma się w swojej herbaciarni, gracz bierze **lampion z górnego rzędu** (pierwszy z lewej). Kładzie go na płytce gejszy w tym samym kolorze. Lampion leżący na płytce gejszy oznacza, że gejsza ta wróciła już raz do swojej herbaciarni. Gracze nie muszą więc o tym pamiętać – leżący żeton informuje ich o tym.
- Jeśli gejsza **po raz drugi** zatrzyma się w swojej herbaciarni, gracz bierze **lampion z dolnego rzędu** (pierwszy z lewej). Kładzie go na płytce gejszy w tym samym kolorze. Na płytce gejszy będą więc leżeć 2 lampiony.

Przykład:

❶ Gracz podarował **niebieskiej** gejszy kartę prezentu o wartości 2. Przesuwa więc pionek **niebieskiej** gejszy o 2 herbaciarnie.

❷ Gejsza zatrzymuje się na herbaciarni w swoim kolorze. Jest to jej pierwszy powrót do swojej herbaciarni, gracz bierze więc pierwszy (od lewej) lampion z górnego rzędu. Kładzie go na płytce **niebieskiej** gejszy.

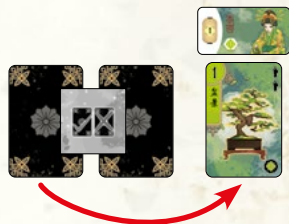


Lampiony leżące na płytce gejszy to **punkty**, które na koniec rundy dostanie gracz, który zdobył przychylność tej gejszy.

KONIEC 1. RUNDY

Po wykorzystaniu **4 znaczników akcji** każdy gracz, począwszy od gracza rozpoczynającego, wykonuje poniższe działania:

- Odkrywa **lewą kartę prezentu** leżącą pod znacznikiem akcji **Intryga**. Dokłada ją do odpowiedniej płytki gejszy (po swojej stronie).



Obdarowana gejsza wyrusza w podróż po herbaciarniach. Jeśli wróci do swojej herbaciarni, należy wykonać działania opisane w rozdziale *POWRÓT GEJSZY DO SWOJEJ HERBACIARNI*.

Prawa karta prezentu leżąca pod znacznikiem akcji **Intryga** nie jest brana pod uwagę (gracz jej nie odkrywa!).

- Następnie gracze **sprawdzają, kto zdobył przychyłność poszczególnych gejsz**:

- porównują wartość kart prezentów przy każdej płytce gejszy,
- gracz, który podarował gejszy **prezenty o większej sumie wartości, zdobywa przychyłność gejszy: bierze płytkę gejszy i leżące na niej lampiony,**
- jeśli gracze **remisują** pod względem sumy wartości kart prezentów, przychyłność gejszy zdobywa gracz z żetonem przychyłności danej gejszy (jeśli żaden z graczy nie ma tego żetonu, nikt nie zdobywa przychyłności tej gejszy).



! Jeśli któryś gracz **zdołał przychyłność 4 gejsz** (lub więcej), **gra się kończy**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

! Jeśli żaden gracz **nie zdobył przychyłności 4 gejsz** (lub więcej), **konieczne będzie rozegranie 2. rundy**. Wcześniej jednak gracze **liczą punkty zdobyte w 1. rundzie** i zapisują je (np. na arkuszu dostępnym na stronie gry.nk.com.pl).



Przykład: Gracze sprawdzają, kto zdobył przychylność gejsz na koniec 1. rundy:

Gejsza **różowa**:

gracz A podarował jej prezenty o wartości **5**, a **gracz B** o wartości **1**. Przychylność gejszy zdobywa **gracz A** (bierze płytkę **różowej** gejszy).

Gejsza **czerwona**:

gracz A podarował jej prezenty o wartości **4**, a **gracz B** o wartości **6**. Przychylność gejszy zdobywa **gracz B** (bierze płytkę **czerwonej** gejszy i leżący na niej lampion).

Gejsza **niebieska**:

obaj gracze podarowali jej prezenty o wartości **5**, jest więc remis. Przychylność gejszy zdobywa **gracz A**, ponieważ ma **niebieski** znacznik przychylności gejsz (bierze płytkę **niebieskiej** gejszy i leżący na niej lampion).

Gejsza **żółta**:

obaj gracze podarowali jej prezenty o wartości **3**, jest więc remis. Żaden z nich nie zdobywa jej przychylności, ponieważ nie mają **żółtego** znacznika przychylności gejsz (nikt nie bierze płytki **żółtej** gejszy i leżącego na niej lampionu).

Gejsza **zielona**:

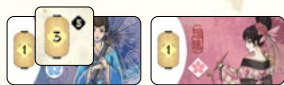
gracz A podarował jej prezenty o wartości **3**, a **gracz B** o wartości **7**. Przychylność gejszy zdobywa **gracz B** (bierze płytkę **zielonej** gejszy i leżące na niej 2 lampiony).

Nikt nie zdobył przychylności 4 gejsz (lub więcej), gracze rozegrają więc 2. rundę.



Gracze liczą punkty zdobyte w 1. rundzie: **gracz A** zdobył w sumie **5 punktów**, a **gracz B** zdobył w sumie **9 punktów**.

GRACZ A



GRACZ B



2. RUNDA

Rozpocznie ją gracz, który w 1. rundzie zdobył **mniej punktów**. Jeśli obaj gracze zdobyli tyle samo punktów, gracz mający *znak* gracza rozpoczynającego w 1. rundzie przekazuje go rywalowi – rozpocznie on nową rundę.

PRZYGOTOWANIE 2. RUNDY

- **Pionki gejsz** zostają na swoich miejscach – nie wracają do swoich herbaciarni.
- Gracze zbierają **karty prezentów**, dokładnie je tasują i kładą w zakrytym stosie wewnątrz okręgu herbaciarni.
- Gracze biorą **po 6 kart prezentów** z góry stosu. Karty trzymają w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.
- **5 płytek gejsz** gracze kładą w rzędzie (w dowolnej kolejności) między sobą. Płytki tym razem leżą **lampionami z cyfrą 2 do góry**.
- Gracze biorą **po 4 znaczniki akcji** i kładą przed sobą kolorową stroną do góry.
- **9 lampionów** gracze tasują i kładą w **2 rzędach** jasną stroną do góry:
 - w górnym rzędzie 5 losowych lampionów,
 - w dolnym rzędzie 4 losowe lampiony.
- **Znaczniki przychylności gejsz** wylosowane na początku 1. rundy **gracze zachowują na tę rundę** (nie losują nowych).

2. runda rozgrywana jest tak samo jak 1. runda.

KONIEC 2. RUNDY

Na koniec 2. rundy gracze wykonują te same działania co na koniec 1. rundy (patrz: str. 8). Jeśli któryś gracz **zdołał przychylności 4 gejsz** (lub więcej), **gra się kończy**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Jeśli żaden gracz **nie zdobył przychylności 4 gejsz** (lub więcej), **gracze liczą punkty zdobyte w 2. rundzie** i dodają je do punktów zdobytych w 1. rundzie.



KONIEC GRY



Zwycięzcą zostaje gracz, który – w 1. lub 2. rundzie – **zdołał przychylności 4 gejsz** (lub więcej). Jeśli nikt nie zdobył przychylności 4 gejsz, wygra gracz, który po 2 rundach **zdołał więcej punktów**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Tryb ten wzbogaca rozgrywkę o **gości** odwiedzających herbaciarnie i związany z nimi **dodatkowy sposób zdobywania punktów**.

Rozgrzywka toczy się tak samo jak w trybie podstawowym, z poniższymi zmianami.



PODRÓŻ GEJSZ PO HERBACIARNIACH

Po przesunięciu pionka obdarowanej gejszy **gracz bierze odpowiednią liczbę znaczników** (gości lub przychylności gejsz) **z herbaciarni, w której zatrzymała się gejsza**. Gracz bierze tyle znaczników, ile **symboli gości** jest na dołożonej karcie prezentu:



2 symbole gości = gracz bierze z herbaciarni **2 znaczniki** (2 znaczniki gości lub 1 znacznik gości i 1 znacznik przychylności gejszy),



1 symbol gości = gracz bierze z herbaciarni **1 znacznik** (1 znacznik gości lub 1 znacznik przychylności gejszy),



Brak symbolu gości = gracz nie bierze z herbaciarni **żadnego znacznika**.

Uwaga! Jeśli liczba znaczników w herbaciarni jest mniejsza niż liczba symboli gości na dołożonej karcie, gracz bierze z herbaciarni tyle znaczników, ile jest dostępnych.

Znaczniki wzięte z herbaciarni gracze kładą odkryte przed sobą na stole.

Im wyższa wartość karty prezentu, tym mniej symboli gości na niej:

- na kartach o wartości 1 są 2 symbole gości,
- na kartach o wartości 2 jest 1 symbol gości,
- na kartach o wartości 3 i 4 nie ma symbolu gości.

Przykład: Gracz dokłada kartę prezentu o wartości 1 do **zielonej** płytki gejszy ①. Przesuwa więc **zielony** pionek gejszy o 1 herbaciarnię ②. Na dołożonej karcie są 2 symbole gości, gracz bierze więc z herbaciarni 2 znaczniki – zdecydował się na 2 gości ③.

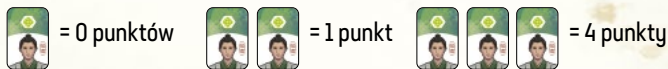


KONIEC 1. RUNDY

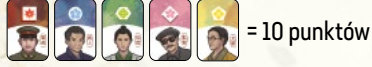
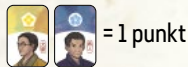
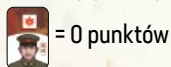
Po wykorzystaniu **4 znaczników akcji** każdy gracz wykonuje takie działania jak w podstawowym trybie gry (patrz: str. 8).

Jeśli żaden gracz **nie zdobył przychylności 4 gejsz** (lub więcej), do zdobytych punktów gracz **dobdają punkty za gości**:

- za znaczniki gości **tego samego koloru**:



- za znaczniki gości **w różnych kolorach** (zestawy te mogą mieć różne kolory, ważne, aby każdy gość był w innym kolorze):



Uwaga! Każdy znacznik gości może być wykorzystany **tylko w 1 zestawie** (za znaczniki gości w tym samym kolorze lub za znaczniki gości w różnych kolorach).

Znaczniki przychylności gejsz służą do tego samego co w trybie podstawowym: rozstrzygają **remisy** podczas sprawdzania, kto zdobył przychylność poszczególnych gejsz.

2. RUNDA

Gracze przygotowują 2. rundę tak jak w podstawowym trybie gry z poniższymi zmianami.

- Gracze zbierają **znaczniki gości** i kładą pod herbaciami w tym samym kolorze.
- Zdobyte **znaczniki przychylności gejsz** zostają u graczy.

KONIEC 2. RUNDY

Na koniec 2. rundy gracze wykonują te same działania co na koniec 1. rundy (patrz: str. 13).

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który – w 1. lub 2. rundzie – **zdobył przychylność 4 gejsz** (lub więcej). Jeśli nikt **nie zdobył przychylności 4 gejsz**, wygra gracz, który po 2 rundach **zdobył więcej punktów**.

W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą znaczników przychylności gejsz. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

TRYB ZAAWANSOWANY

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Tryb ten wprowadza **znaczniki akcji specjalnych**.

Rozgrzywka toczy się tak samo jak w trybach podstawowym i trudniejszym, z poniższymi zmianami.



Wykorzystując znaczniki akcji **Kompromis** lub **Podwójny podarunek**, gracz może (ale nie musi) dodać do nich wybrany znacznik akcji specjalnej, a następnie **wykonać przedstawione na nim działanie** (zgodnie z zasadami opisanymi poniżej).



Uwaga! Każdy **niewykorzystany** znacznik akcji specjalnej na koniec rundy = **1 punkt**. Przypominają o tym lampiony na tych znacznikach.

OPIS ZNACZNIKÓW AKCJI SPECYJALNYCH



Kontroferta

Jeśli rywal wybrał znacznik akcji **Kompromis** lub **Podwójny podarunek** i wyłożył związane z nimi karty prezentów, gracz może (ale nie musi) wykorzystać znacznik akcji specjalnej **Kontroferta**:

- Gracz **wybiera 1 z kart prezentów wyłożonych przez rywala**, odkłada na stos i dokładnie go tasuje.
- W miejsce tej karty gracz **kładzie 1 ze swoich kart prezentów** (trzymanych w ręce).
- Potem gracz bierze **nową kartę prezentu** ze stosu i dokłada do kart trzymanych w rękę.

- Następnie rywal jako pierwszy dokonuje wyboru odpowiedniej liczby kart prezentów (2 kart w przypadku *Kompromisu*, 1 pary kart w przypadku *Podwójnego podarunku*).

Uwaga! Na *Kontrofertę* można odpowiedzieć *Kontrofertą*. W takim przypadku odpowiadający gracz jeszcze raz wykonuje wszystkie działania związane ze znacznikiem akcji *Kontroferta*.



Ukryta oferta

Jeśli gracz wybrał znacznik akcji **Kompromis** lub **Podwójny podarunek**, może (ale nie musi) wykorzystać znacznik akcji specjalnej **Ukryta oferta**:

- Spośród kart trzymanyh w ręku gracz wybiera odpowiednią liczbę kart (3 karty w przypadku *Kompromisu*, 2 pary kart w przypadku *Podwójnego podarunku*).
- Przed położeniem ich przed sobą gracz podejmuje decyzję, którą z nich kładzie **zakrytą**. Pozostałe kładzie **odkryte**.
- Zakryta karta prezentu odwracana jest dopiero po dokonaniu wyboru przez obu graczy.

Uwaga! *Kontrofertę* i *Ukrytą ofertę* można wykorzystać razem. W takim przypadku gracz wybiera 1 z kart prezentów wyłożonych przez rywala i w jej miejsce kładzie zakrytą 1 kartę ze swojej ręki.

KONIEC 1. RUNDY

Po wykorzystaniu **4 znaczników akcji** każdy gracz wykonuje takie działania jak w trybach podstawowym i trudniejszym (patrz: str. 8 i str. 13).

Jeśli żaden gracz **nie zdobył przychylności 4 gejsz** (lub więcej), do zdobytych punktów gracz **dobdaje 1 punkt za każdy niewykorzystany znacznik akcji specjalnej**.

2. RUNDA

Gracze przygotowują 2. rundę tak jak w trybach podstawowym i trudniejszym, z poniższymi zmianami:

- Gracze kładą swoje **2 znaczniki akcji specjalnych** kolorową stroną do góry obok swoich znaczników akcji.

KONIEC 2. RUNDY

Na koniec 2. rundy gracze wykonują te same działania co na koniec 1. rundy (patrz wyżej).

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który - w 1. lub 2. rundzie - **zdołał przychylność 4 gejsz** (lub więcej).
Jeśli nikt **nie zdobył przychylności 4 gejsz**, wygra gracz, który po 2 rundach ma **więcej zdobytych punktów**. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą znaczników przychylności gejsz. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant: PRZEZNACZENIE GEJSZY

Wariant ten wykorzystuje **ciemną stronę lampionów**. Można grać w ten wariant w każdym z 3 trybów rozgrywki. Toczy się ona tak samo jak w poszczególnych trybach, z poniższymi zmianami.



PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze losują **5 lampionów** i kładą w jednym rzędzie jasną stroną do góry. Następnie w losowy sposób **2 z nich** odwracają **ciemną** stroną do góry. Niewykorzystane lampiony odkładają do pudełka.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

POWRÓT GEJSZY DO SWOJEJ HERBACIARNI

Gdy gejsza zatrzyma się (zakończy swój ruch) w **herbaciarni w swoim kolorze**, gracz wykonuje poniższe działania:

- Jeśli gejsza **po raz pierwszy** zatrzyma się w swojej herbaciarni, gracz bierze **pierwszy lampion** od lewej strony. **Kładzie go na płytce gejszy w tym samym kolorze.**
- Jeśli gejsza **po raz drugi** zatrzyma się w swojej herbaciarni, gracz **odwraca na drugą stronę** lampion leżący już na płytce gejszy w tym kolorze.

Małe cyfry obok lampionów informują o wartości lampionu znajdującej się po jego drugiej stronie.

Uwaga! Za niektóre znaczniki można otrzymać **punkty ujemne!**



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2023 Wydawnictwo Nasza Księgarnia



© 2021 EmperorS4 Technology Co. Ltd
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

