

Hanamikoji™

Bem-vindo à mais famosa rua das gueixas da antiga capital, Hanamikoji. As gueixas são mulheres elegantes e graciosas, habilidosas em arte, música, dança e em uma variedade de apresentações e cerimônias. Muito respeitadas e admiradas, as gueixas são mestras do entretenimento.

Em *Hanamikoji*, dois jogadores competem para conquistar o favor de sete ilustres gueixas, reunindo os itens de apresentação preferidos de cada uma. Com especulação cuidadosa e algumas jogadas ousadas, será que você consegue superar seu oponente e conquistar o favor do maior número de gueixas?



OBJETIVO

No jogo **Hanamikoji**, o objetivo é conquistar o favor de **4 gueixas** ou pelo menos **11 Pontos de Encanto**.

Você e seu oponente se alternam realizando ações para jogar Cartas de Item de forma estratégica. Para cada gueixa, se você tiver mais Cartas de Item do tipo correspondente do que seu oponente, então você conquista o favor dessa gueixa, ganhando Marcadores de Favor e Pontos de Encanto.

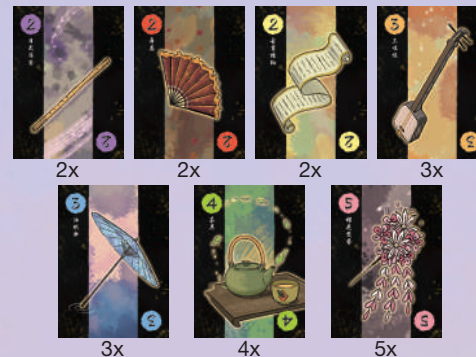
O jogo continua até que um dos jogadores alcance uma das condições de vitória na **Fase de Pontuação**.

COMPONENTES DO JOGO

- 7 Cartas de Gueixa



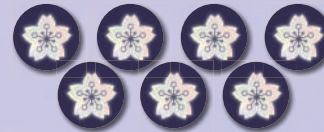
- 21 Cartas de Item



- 8 Marcadores de Ação



- 8 Marcadores de Favor



DETALHES DAS CARTAS

Cartas das Gueixas

Pontos de Encanto (equivalem ao número de Cartas de Item do tipo correspondente)

Item correspondente



Cartas de Item

Pontos de Encanto (mostram quantos Pontos de Encanto vale a gueixa correspondente)

Item correspondente



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque as 7 Cartas de Gueixa em uma fileira, na ordem mostrada, da esquerda para a direita, entre os jogadores.
2. Coloque 1 Marcador de Favor no centro de cada Carta de Gueixa.
3. Empilhe as Cartas de Item viradas para baixo em um monte e coloque-o ao lado.
4. Cada jogador pega um conjunto com 4 Marcadores de Ação, colocando cada um com o lado colorido voltado para cima à sua frente.
5. O jogador mais jovem é o jogador inicial.



FLUXO DA PARTIDA

O jogo é disputado ao longo de um número variável de rodadas. Cada rodada consiste em 4 fases, nesta ordem:

- **Fase 1: Distribuição**
- **Fase 2: Ações**
- **Fase 3: Pontuação**
- **Fase 4: Renovação**

Se qualquer jogador alcançar uma condição de vitória na Fase de Pontuação, o jogo termina imediatamente. Se nenhum jogador alcançar uma condição de vitória, o jogo segue para a Fase 4 e depois para a rodada seguinte. O jogo continua até que alguém vença.

FASE 1: DISTRIBUIÇÃO

O jogador inicial pega o baralho de Cartas de Item e **remove aleatoriamente 1 carta do jogo**, colocando-a de volta na caixa **sem que ninguém a veja**. Essa carta não será usada nesta rodada. Nenhum jogador pode olhar essa carta!

Embaralhe as cartas restantes do baralho de

Cartas de Item e **depois distribua 6 Cartas de Item para cada jogador como sua mão**. As cartas nas mãos são informação oculta.

Coloque o baralho de Cartas de Item virado para baixo ao lado da fileira de Cartas de Gueixa.

FASE 2: AÇÕES

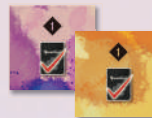
Começando pelo jogador inicial, os jogadores se alternam para realizar **uma ação** (Jogador A, depois Jogador B, depois Jogador A, depois Jogador B, e assim por diante) até que ambos tenham realizado cada uma de suas **4 ações**.

No seu turno, você deve **comprar uma carta** do baralho de Cartas de Item, colocá-la em sua mão e então realizar **uma ação**.

Ao realizar uma ação, você escolhe 1 dos seus Marcadores de Ação ainda **virados para cima** e executa a ação correspondente. Depois de resolvê-la, vire o marcador para baixo. Você só pode usar cada ação **uma vez por rodada**.

As 4 ações em Hanamikoji são:

1-SEGREDO



- Escolha **1 carta** da sua mão e coloque-a virada para baixo sob o marcador de **Segredo**. Essa carta será revelada na Fase de Pontuação e **será pontuada**.
- Você pode olhar essa carta a qualquer momento.

2-DESCARTE

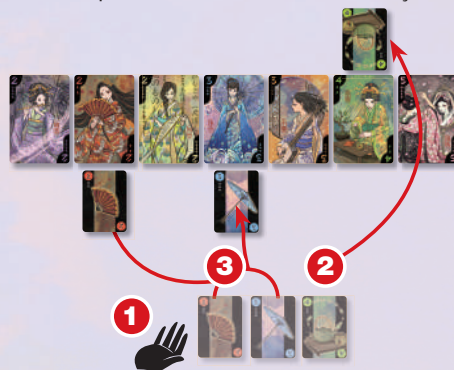


- Escolha **2 cartas** da sua mão e coloque-as viradas para baixo sob o marcador **Descarte**. Essas cartas **não serão pontuadas** nesta rodada.
- Você pode olhar essa carta a qualquer momento.

3-PRESENTE



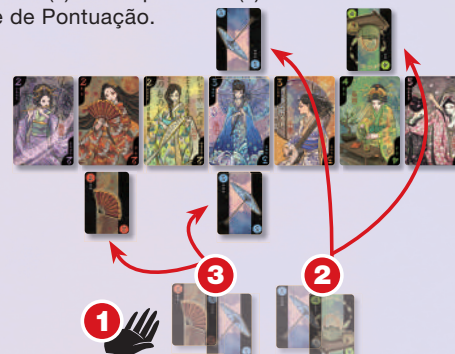
- Escolha **3 cartas** da sua mão e coloque-as **viradas para cima** à sua frente.
- Seu oponente então escolhe **1 das 3 cartas** e a coloca em sua própria fileira, junto à gueixa correspondente.
- Depois, coloque as **2 cartas restantes** do seu lado, ao lado da(s) gueixa(s) correspondente(s). Essas cartas serão pontuadas na Fase de Pontuação.



4-COMPETIÇÃO



- Escolha **4 cartas** da sua mão e coloque-as **viradas para cima** à sua frente. Divida-as em **dois conjuntos**, cada um contendo **2 cartas**.
- Seu oponente escolhe **1 conjunto** e coloca essas 2 cartas do lado dele na fileira, junto à(s) gueixa(s) correspondente(s).
- Depois, coloque as **2 cartas restantes** do seu lado, ao lado da(s) gueixa(s) correspondente(s). Essas cartas serão pontuadas na Fase de Pontuação.



FASE 3: PONTUAÇÃO

Depois que ambos os jogadores tiverem realizado cada uma de suas 4 ações, é hora de pontuar.

Ambos os jogadores **revelam a carta colocada sob seus marcadores de Segredo**, e colocam essa carta do seu lado da fileira, junto à gueixa correspondente. Depois, **compare o número de Cartas de Item** em ambos os lados de cada gueixa:

- **Se um lado tiver mais Cartas de Item do que o outro**, esse lado conquista o favor da gueixa. Mova o Marcador de Favor correspondente para o lado vencedor.
- **Se os dois lados empatarem**, ou se nenhuma Carta de Item tiver sido jogada para uma gueixa, **NÃO** mova o Marcador de Favor (isso é importante nas rodadas posteriores).

Depois de mover os Marcadores de Favor, cada jogador calcula o total de **Pontos de Encanto** das gueixas cujo favor conquistou.

Se algum jogador alcançar uma condição de vitória, o jogo termina imediatamente e segue

para o **Fim do Jogo**. Se nenhum jogador alcançar a condição de vitória, siga para a Fase 4.

FASE 4: RENOVAÇÃO

Recolha **todas** as Cartas de Item que estiverem na mesa e na caixa, depois empilhe-as viradas para baixo em um monte e coloque-o ao lado.

Os Marcadores de Favor permanecem onde estão. **NÃO os mova de volta** para o centro de cada Carta de Gueixa.

Ambos os jogadores viram seus Marcadores de Ação para cima.

O segundo jogador se torna o novo jogador inicial.

A próxima rodada está pronta para começar! Volte para a Fase 1.

REGRA OPCIONAL

O jogo é disputado em **no máximo três rodadas**. Ao final da terceira rodada, se nenhum jogador tiver alcançado uma condição de vitória, o jogador que tiver mais Pontos de Encanto vence.

Se houver empate, o jogador que tiver

conquistado a gueixa com mais Pontos de Encanto desempata (ex.: **5, 2, 2 > 4, 3, 2**).

Se ainda assim houver empate, ambos os jogadores compartilham a vitória.

FIM DO JOGO

Se algum jogador conquistar o favor de **4 Gueixas** ou pelo menos **11 Pontos de Encanto**, o jogo termina imediatamente.

Se apenas um jogador alcançar uma condição de vitória, ele é o vencedor.

Às vezes, um jogador pode conquistar **4 gueixas** e o outro fazer **11 (ou mais) Pontos de Encanto** na mesma rodada. Nesse caso, o segundo jogador (**11 Pontos de Encanto**) é o vencedor.

Ficou com alguma dúvida? Acesse o QR Code:



CRÉDITOS

Game Design: Kota Nakayama
Ilustração: Maisherly Chan
Producer: EmperorS4 Games
English Edit: Sarah Sharp

Versão Original: COLON ARC
sites.google.com/site/colonarc/

©2024 EmperorS4 Games All Rights Reserved.
Service@emperors4.com
www.EmperorS4.com
Twitter(X): @boardgame_love

Versão Brasileira © 2026

Bucaneiros Jogos. Todos os direitos reservados.
www.bucaneirosjogos.com.br
Diagramação: Marcel Lambertini, João Luciano e Dandi
Revisão: Igor Raposo, André Ruz, Thiago Castro e Vinícius Figueiredo.

