



Minden tavasszal Japán egész területén virágba borulnak a cseresznyefák, amit a japán emberek megünnepelnek, mivel hitük szerint a Fudzsi-hegy istennője, Konohana Szakuja Hime ilyenkor kelti életre a halott virágokat. A cseresznyevirág az életerő szimbóluma, amit szakurának hívnak.

A játékosok célja, hogy lapjaiktól úgy szabaduljanak meg, hogy e közben minél kevesebb ütésük legyen. Aki jól taktikázik, és okosan használja fel a karakterek segítségét, a játék végén elnyeri az istennő elismerését, és dicsőség övezi a következő tavasz beköszöntéig.

A játék elemei

- 1 52 db szakura kártya 4 színben, színenként 13 db, értékük 1-től 13-ig terjed
- 2 15 db karakterkártya
- 3 1 db jin-jang lap
- 4 6 db jin-jang korong
- 5 40 db érme, 30 db 1 és 10 db 5 értékű

Előkészületek

Minden játékosnak osszatok szakura kártyákat, 2/3/4/5/6 játékos esetén 14/12/10/8/6 darabot, majd tegyetek 2 lapot egymás mellé az asztal közepére képpel felfelé. A maradék lapokat tegyetek félre, ezekre ebben a fordulóban nem lesz szükség. Ezután a két asztalra tett lap közé tegyetek le a jin-jang lapot 3, és minden játékos kapjon 5 érmét és 1 jin-jang korongot. Keverjétek meg a karakterkártyákat és képpel felfelé tegyetek az asztalra 5-öt egymás mellé. A többi lapból képezettek húzópaklit, és tegyetek a kített lapok mellé képpel lefelé 2. A játékot az kezdő, aki utoljára látott cseresznyefát virágozni.

A játék menete

A soron következő játékos a kezében lévő lapokból elhelyez egy-egy darabot mindkét, az asztalon képpel felfelé lévő lapra, lefedve az alatta lévőket, a következő szabályok egyikének betartásával:

- A soron következő lapnak a jin-jang kártya szerint vagy kisebbnek, vagy nagyobbknak kell lennie, és színében meg kell egyeznie a lefedett lap színével. A lapoknak nem kell közvetlenül követniük egymást. **Az 1-es és 13-as lapok között lehetőség van átjárásra.**

Ennek értelmében a növekvő oldalán a 13-as lapra lehet tenni 1-est, a csökkenő oldalán az 1-es lapra lehet tenni 13-ast. **VAGY**

- A soron következő lap értékének meg kell egyeznie a legfelső lap értékével. A színe ekkor nem számít.

Amikor a soron következő játékos nem tud az egyik vagy mindkét halomra a lerakási szabályoknak megfelelően lapot tenni, fel kell vennie az érintett halmo(k)a)t, és az(oka)t maga elé kell tennie. Ez lesz az ütéseinek paklija. Felvételnél azonnal összeszámolja a magához vett lapokon található érmeszimbólumokat, és ennyi érmét magához vesz a közös tartalékból. A felvett halom helyére a kezéből egy tetszőleges lapot tesz.

A játékos tetszőleges számú karaktert fogadhat fel körében bármikor, mindaddig, míg azok árát meg tudja fizetni. A karakterek árát a sorban való elhelyezkedése határozza meg. A húzópakli mellett 5, mellette 4, majd 3, 2, és a legtovábbi a húzópaklitol 1 érmebe kerül. **A játékos az így megvett karakter speciális képességét azonnal használja az aktuális körében egyszer, majd a karakterkártyát eldobja.**

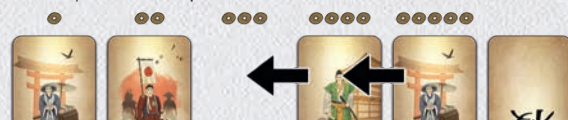
A játékosnak 6 érme befizetésével bármikor lehetősége van lecserélni az elérhető karaktereket. Ekkor minden elérhető karakterkártyát a dobópakliba tesz, és újratölti a kínálatot a húzópakliból. Az új karakterek közül az egyiket azonnal használhatja ingyen. Minden további karakter vásárlása a szokásos módon történik.



Megjegyzés: A játékos karakterkártyákat a köre végén is vehet. Ezzel a következő játékos körére lehet befolyással.

Példa: Móni köre van, és mindkét helyre tudott lapot tenni. Ennek ellenére elfogad egy szamurajt, és megfordítja a jin-jang lapot, ezzel megváltoztatva a halmok státuszát.

Ha körében elfogadott karaktert, akkor köre végén a karakterkártyákat az egy érmebe kerülő felé tolja és az így kialakult üres helyeket, a húzópakliból feltölti.



Ha nincs elég lap a húzópakliban, akkor a dobópaklit újra kell keverni egy új húzópaklit kialakítva.

Ez után az aktuális játékos bal oldalán ülő játékos következik. A forduló addig tart, míg minden játékosnak két lap marad a kezében. Ezeket a lapokat már nem játsszák ki. Ekkor azonnal kezdetét veszi a forduló végi értékelés.

Általános szabályok: A következő játékosnak mindig a legfelül lévő lapot kell figyelembe vennie laplerakáskor! A kupacokat átnézni nem lehet!

Forduló végi értékelés

Minden játékos megszámolja az ütéseiben lévő lapjain található surikeneket ✪, és feljegyzik egy lapra az eredményeket. Ez után keverjétek meg a két paklit minden lapot felhasználva, osszatok ki a lapokat, ezután kezdetét veszi egy új forduló, amit az előző kezdő játékos balján ülő játékos kezd. A játékosok érmeiket továbbviszik a következő fordulóba, de nem kapnak újabbakat. Ennek értelmében, akinek a forduló végén nincs érmeje, az a következő fordulót érme nélkül kezdi. A játék 3 fordulóból áll. Az utolsó forduló végén a játékosok összesítik megszerzett pontjaikat, és az nyer, akinek a legkevesebb gyűlt össze. Egyenlőség esetén az győz, akinek több érmeje van. Amennyiben az érmék tekintetében is egyenlőség alakul ki, akkor az érintett játékosok osztoznak a dicsőségen.

Jin-jang lap

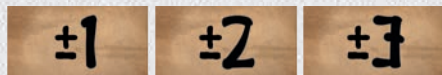


A jin-jang lap mutatja meg, hogy az asztalon lévő halmokra milyen értékű lapot kell tenni. Amelyik a (-) felé esik, arra kisebbet, amelyik a (+) felé esik, arra nagyobbat kell tenni. Ez alól kivétel, amikor egy játékos azonos értékű lapot rak.

Karakterek



Szakács



Pontosan ennyivel lehet növelni vagy csökkenteni egy lap értékét.

Példa: Erik van soron, és a növekvő halmon egy fekete 13-as van. Felfogadja a szakácsot, aki 2 értékkel tudja növelni lapját, és leteszi a fekete 12-est a kupacra, mintha 1-es lenne. A következő játékosnak a 12-est kell figyelembe vennie rakáskor. Ugyanez a szabály érvényes a csökkenő kupacnál is, ott pl. egy 2-esből 13-ast lehet csinálni.



Gésa



A két szomszédod kezéből húzz 1-1 lapot, majd adj nekik a kezében lévő lapok közül cserébe egyet-egyét. A megszerzett lapot tovább lehet adni a másik játékosnak, de vissza nem lehet adni annak, akitől elhúztad. Két játékos esetén egy lapot kell húzni a másik játékostól, és adni neki egyet cserébe.



Átnézheted egy másik játékos kezében tartott lapjait, és elvehetsz egyet közülük. Ha elvettél, helyette adj egy másikat a saját kártyáidból.



A két halom közül az egyikben a lapok sorrendjét megváltoztathatod. Ez után az így felülre került lapra kell lapot kijátszani.

Szamuraj



Fordítsd meg a jin-jang lapot. Amelyik oldal növekvő volt, az csökkenő lesz, és a másik lesz a növekvő. Ezt akár a kör közben is ki lehet játszani, így az első lap lerakása után közvetlenül kijátszva lehet módosítani a másik halom státuszát.



A növekvő (fehér) oldalra lehet kisebb lapot kijátszani.



A csökkenő (fekete) oldalra lehet nagyobb lapot kijátszani.

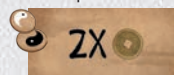
Daimjo



Dobj ki egy lapot végleg az ütéseid közül, és az azon lévő surikenek dupláját érmékben megkapod a közös tartalékból.



Vegyél el egy lapot egy másik játékos ütéseiből, és az azon lévő surikenek háromszorosát érmékben megkapod a közös tartalékból. Az elvett lapot tedd a saját ütéseid közé.



Mindenki választ egy oldalt a jin-jang korongján, a többiektől eltakarva, majd egyszerre felfedik azokat. Ha kevesebben vagy ugyanannyian választották az ellentétes színű oldalt, mint te, akkor megkapod ennek a Daimjo lapnak az aktuális vásárlási értékének kétszeresét érmében. Ellenkező esetben a lap értékének a felét kapod vissza, lefelé kerekítve. Két játékos esetén, miután felfedték korongjaitokat, feldobtok egy harmadik korongot, és ez is figyelembe véve dől el az eredmény.

Példa: Hatan játszanak, Anett és még 3-an fekete oldalt választottak, a többiek fehérét. Ezért a 4 érmébe kerülő Daimjo 8 érmét ad vissza Anettnak.

Konohana



Annyi érmét kapsz a közös tartalékból, amennyi érme-szimbólum van az egyik, általad választott halomban lévő lapokon.



Megváltoztathatod az egyik lapod színét, amely így megegyezik az egyik halom tetején lévő kártya színével. A számok szabályait továbbra is be kell tartani.



Bármilyen lapot tehetsz a halomra, nem számít mi van felül.

Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában. Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnak, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak, Hegedűs Zoltánnak. A Társas Központ Egyesület tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre, és a JEM magazin tagjainak, akik segítettek a szabályok és a játékmenet rendbetételében. Külön köszönet Szőgyi Attilának, aki nélkül nem jöhetett volna létre ez a játék. Szőgyi Attilának és Pozsgay Gyulának a játék illusztrációjáért és grafikáért, Krantz Dominak az angol szabályfordításért és Farkas Tivadarnak a lektorálásért, Lóránt Mónikának és Hoksza Sándornak a megszámlálhatatlan prototípus elkészítésében való segítségért.

További köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Fronek Antal, Nagy Dani, Hodula Eszter, Nagy Sándor Gábor, Varga Attila, Wenzel Réka, Sz. Urbán Szilvia, Szakács Gábor, Csujá Beatrix, Ferenczi Viktor, Hujbert Tünde, Csepiga Éva, Győri Zoltán és a Nagytarcsai Társasjáték Klub lelkes tagjai.

Szerző: Hegedűs Csaba. Grafikus: Szőgyi Attila, Pozsgay Gyula. Japánzakértő: Füzesi Szonja.

Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines. Francia szabály: Stéphane Athimon, David Lenoury.

Gyártó: Axel S.C. • Kiadó és forgalmazó: A-games • Származási hely: EU

© 2017 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

