



## КОМПОНЕНТИ

- 8 червоних жетонів гейш
- 8 чорних жетонів гейш
- 16 плиток імператорського саду (4 набори).

## ПРАВИЛА ГРИ



Кожен набір складається з чотирьох плиток однієї рослини, проте з різними особливостями.

Рослини: кленовий лист, сакура, сосна, ірис.

Особливості: східне сонце, тандзаку (листок паперу з написаними на ньому поетичними рядками), птахи, дощ.

**М1:** приклад набору «кленовий лист».

### МЕТА ГРИ

Щоб здобути прихильність імператора, гравець мусить виконати одну з трьох умов перемоги:

- Викласти вертикальний, горизонтальний або діагональний ряд із чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.
- Викласти квадрат 2x2 з чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.
- Заблокувати ходи суперника так, щоб той більше не міг продовжити гру.

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Ретельно перетасуйте 16 плиток саду і викладіть їх горілиць квадратом 4x4, утворюючи гральне поле. Гравці беруть по 8 жетонів гейш одного кольору і кладуть їх поруч поля з протилежних сторін (як показано на малюнку **М2**).

### ЯК ГРАТИ

Виберіть гравця, що зробить перший хід. У наступних раундах першим буде гравець, що програв попередній раунд. Перший гравець бере плитку саду з гального поля. Це має бути плитка з краю поля (тобто за перший хід гравець не може взяти жодної з чотирьох плиток, розміщених у центрі поля). Потім перший гравець кладе цю плитку горілиць поруч гального поля, а на її місце кладе один зі своїх жетонів гейші.

Забрана плитка саду визначає правила подальших дій другого гравця. Цей гравець тепер може забрати з поля лише ту плитку, на якій рослина чи особливість збігається із зображеними на плитці, взятій першим гравцем. На **М3** це плитка або з ірисом (A1-A2-A3),

або з тандзаку (B1-B2-B3). Вибравши одну з цих плиток, гравець забирає її з поля, а на її місце кладе свій жетон гейші. Взяті плитку він кладе горілиць на попередню взяті плитку – тепер уже верхня плитка визначає правила для його суперника.

На **М4** чорні вирішили взяти плитку B3. Червоні тепер можуть забрати з поля плитку або з кленовим листком (C1-C2-C3), або з тандзаку (D1-D2).

Гра триває в такий спосіб, поки якийсь гравець не виконає однієї з умов перемоги:

**1. Викласти вертикальний, горизонтальний або діагональний ряд із чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі.**

**Приклад М5:** Чорні перемагають, бо виклали горизонтальний ряд із чотирьох гейш свого кольору.

**2. Викласти квадрат з чотирьох жетонів гейш свого кольору на гральному полі:**

**Приклад М6:** Червоні перемагають, бо виклали квадрат із чотирьох гейш свого кольору.

**3. Заблокувати ходи суперника, щоб він більше не міг продовжити гру.**

**Приклад М7:** Зараз хід чорних. Згідно з правилами треба забрати з поля плитку з сосною або птахами. Проте таких плиток не залишилося. Чорні не можуть зробити хід, а, отже, програють.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Залежно від того, як довго ви хочете грати, можете вибрати один із трьох варіантів:

- Один раунд:** хто виграє раунд, той і перемагає.
- Матч до трьох перемог:** перемагає той, хто перший виграє три раунди.
- Матч на переможні очки:** переможець раунду набирає стільки переможних очок, скільки плиток залишилося на гральному полі. Матч закінчується, коли один з гравців набирає 10 очок (якщо ви хочете грати довше, то можете грати до 15 чи 20 очок).

### КОМЕНТАРІ ДО ІЛЮСТРАЦІЙ

Ілюстрації у грі – данина пошани традиційній японській грі Ганафуда (дослівно означає «квіткові карти»). Ця картярська гра сповнена поетичності. Написи на Тандзаку складаються в невеличкий вірш.



приходить  
зненацька



гуси



на вітрі  
тріпотить



гілками  
сосен

