

祭

Teruya : Knop

Kokeshi



JÁTÉKSZABÁLY

KOKESHI

TARTOZÉKOK

Végre eljött az idő, hogy a mesterségetek méltó elismerésben részesüljön. Egész életetekben erre a pillanatra készültetek: megmutatjátok tudásotokat a híres kokeshi babák készítésének hagyományos művészetében. A fából készült babák egyaránt boldoggá teszik az alkotóit, és a gyermekeket is, akiknek szánják őket.

A játékban japán kézműves mesterek vagytok, akik kézzel készült fa kokeshi babákat alkotnak. A játék során fejlesztitek mesterségbeli tudásotokat: lapkákat húztok a központi készletből, majd azokat gondosan elhelyezitek a saját játékosablátok öt sávjának egyikén. Célotok a legteljesebb boldogság elérése, miközben a technikákat és a műveiteket is tökéletesítitek.



Ebben a játékban örömet szereztek és a boldogságsávon haladtok előre.

A játék lényege, hogy a körök folyamán optimalizáljátok a sávokon a lapkák által lehetővé váló láncreakciókat, egyre erősebb hatásláncokat kiépítve – hasonlóan ahhoz, ahogyan egy kokeshi babákat készítő kézműves mester is szembesül saját technikájának tökéletesedésével.

A játékot egyedül is játszhatjátok, ahol egy virtuális ellenfél ellen tesztelhetitek képességeiteket és stratégiáitokat. Az egyszemélyes játékmód szabályai a 8. oldalon találhatóak.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: André Teruya és Igor Knop

Illusztrátor: Ellie Horie

Szerkesztő: Rafael Verri

Grafikai tervezés: Daniel de Lucca

Magyar fordítás: Dr. Kánai Zoltán

Lektorálta: Banitz István

Szerkesztés: Szabados Krisztián

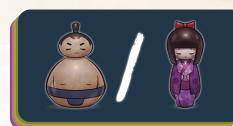
© 2026 Ludofun Editora



4 kétoldalas kézműves műhelyasztal
(játékosablak)



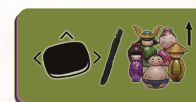
1 kétoldalas boldogságtábla



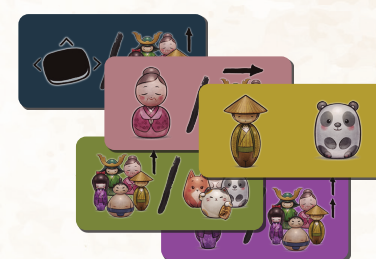
10 kezdőlapka
(színenként 2 darab,
fehér elválasztó sávval)



15 képességfejlesztő lapka
(színenként 3 darab,
3 különböző pontértékkel)



50 normál játéklapka
(színenként 10 darab,
különböző hatásokkal)



1 húzózsák



20 játékosjelölő korong 4 színben
(sárga, zöld, piros, kék)



20 kokeshi figura
(4-4 darab, 5 félé: hercegnő, nagymama, balász, szamuráj, szumós)

A JÁTÉK CÉLJA

A *Kokeshi* játék célja, hogy minél több **boldogságpontot** szerezzenek, miközben a kokeshi babák és kokeshi állatok készítésében szerzett technikákat is fejlesztik.

Boldogságpontokat többféleképpen szerezhettek: képességfejlődés lapkák elhúzásával, kokeshi állatok készítésével, valamint folyamatos gyakorlással úgy, hogy egy adott kokeshi baba készítésére specializálódtok.

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb boldogságpontot gyűjtötte. A legfontosabb azonban, hogy mindannyian boldogabban fejezzétek be a játékot, mint ahogyan elkezdtétek.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Vegyétek elő a boldogságtáblát, majd válasszátok ki, melyik oldalával szeretnétek játszani. Az A oldalon a kokeshi állatsávok értékei (és az így szerzhető boldogságpontok) folyamatosan növekednek. A B oldalon azonban a kokeshi állatsávok értékei eleinte nőnek, később pedig csökkennek. Helyezzétek a boldogságtáblát az asztal közepére, a választott oldalával felfelé.



Az A oldal bal szélén egy kokeshi figura látható

2. Válogassátok szét a 15 *képességfejlődés lapkát*, majd helyezétek őket a boldogságtáblán a számukra kijelölt helyekre.
3. Mindannyian válasszátok egy szintet, majd vegyétek magatokhoz az adott színhez tartozó kézműves műhelyasztalt (játékos táblát), valamint az 5 azonos színű játékosjelölő korongot. A műhelyasztal színét a kerete, valamint a bal alsó sarokban



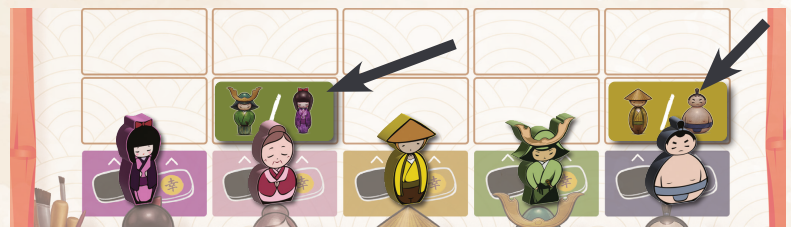
látható szerszámtartó illusztráció színe jelzi. Ezután közösen döntsétek el, a műhelyasztal melyik oldalával játszatok: az A oldalon a sávok tetején azonnali boldogságpontok, a B oldalon pedig kokeshi állatok láthatóak. Fontos: minden játékos ugyanazt az oldalt használja!



4. Helyezzétek az egyik korongot a boldogságtábla pontozósávjának kezdőmezőjére. A megmaradt korongokat helyezétek a boldogságtáblán található kokeshi állatsávok kezdőmezőire.
5. Vegyetek magatokhoz 1-1 kokeshi figurát, minden fajtából egyet: hercegnő, nagymama, halász, szamuráj és szumós. A figurákat tegyétek a saját műhelyasztalotokon a megfelelő képességsávok kezdőmezőire.



6. Válogassátok külön a 10 kezdőlapkát (fehér elválasztó sávval), majd véletlenszerűen osszátok 2-2 lapkát minden játékosnak. A kapott kezdőlapkákat helyezétek el a műhelyasztalotok első sorának tetszőleges mezőire, betartva az elhelyezési szabályokat (lásd: „Lapkák elhelyezése a műhelyasztalon” fejezet).



A kezdőlapkák mindig a sávok első sorába kerülnek

A JÁTÉK MENETE

7. A megmaradt kezdőlapkákat véletlenszerűen helyezték el a *boldogságtábla* kokeshi állatsávjain, a játékosok számától függően az alábbiak szerint:



Elrendezés 2 játékos esetén



Elrendezés 3 játékos esetén



Elrendezés 4 játékos esetén

8. Tegyétek az 50 normál játéklapkát a húzózsákba.
 9. Húzzatok ki véletlenszerűen 4 lapkát a zsákból, és helyezzétek őket képpel felfelé az asztal közepére, mindenki számára elérhető helyre. Ezek alkotják a *kínálatot*. A játék során innen veszitek majd el a lapkákat, amelyeket a saját játékosablátokra helyeztek.
 10. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt Japánban (vagy válasszatok kezdőjátékost bárhogyan).

Most már készen álltok a játékra!

A kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járása szerint haladva egymás után hajtjátok végre a köreiteket, amíg az egyik játék vége feltétel be nem következik.

A saját körötök során hajtjátok végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1. **Léptessétek előre az egyik kokeshi figurát** a műhelyasztalok megfelelő képességsávján.
2. **Aktiváljátok annak a lapkának a hatását**, ahol a kokeshi megállt.
3. **Ez láncreakciót indíthat el**, és más sávokon másik figurákat léptetve további hatásokat válthat ki.
4. **Helyezzétek el a kör során megszerzett lapkákat** a műhelyasztalok megfelelő sávjaira.
5. **A saját körötök ezzel véget ér**, és a bal oldalaton ülő játékos következik.

A *kínálatban* mindig 4 lapkának kell lennie. Valahányszor elvesztek innen egy lapkát, azonnal húzzatok helyette egy újat a húzózsákból, és töltsétek fel a *kínálatot*.

Az egyes lépések részletes leírását a következő oldalakon találjátok:



Kínálat



Példa egy 2 fős játék (piros és kék) előkészítésére



1. KOKESHI ELŐRELÉPTETÉSE

A soron lévő játékos kiválasztja az egyik kokeshi figuráját, és 1 mezőt előrelépteti a hozzá tartozó sávon. Ehhez egyszerűen helyezték a kokeshit a következő elérhető mezőre.

- Ha ez a mező üres: Tegyétek vissza a kokeshi figurát a sáv kezdőmezőjére (a táblán előnyomtatott mezőre). Ezután húzzatok egy normál játéklapkát a kínálatból (lásd: „Lapok elhelyezése a műhelyasztalon”), VAGY ha elértétek a szükséges minimum szintet, választhatok egy képességfejlődés lapkát.
- Ha a mezőn normál játéklapka található: Aktiváljátok a lapka hatását, és a kokeshi ott marad (lásd: „Hatások aktiválása”).
- Ha a mezőn képességfejlődés lapka található: Lépjétek ugyanazzal a kokeshi figurával még 1 mezőt előre, és aktiváljátok az új mező hatását (lásd: „Hatások aktiválása” és „Szakmai elismerés szerzése”).
- Ha a sávon már nincs feljebb mező (mert a figura a tábla felső szélén áll): Tegyétek vissza a kokeshi figurát a kezdőmezőre, és azonnal kaptok 3 boldogságpontot (ha a műhelyasztal A oldalával játszottok), vagy lépjétek előre egyet a jelzett kokeshi állatsávon (B oldal esetén). A pontokat azonnal jelöljétek a boldogságtáblán, illetve lépjétek egyet a megfelelő állatsávon.



1. példa: Ha a piros játékos a hercegnőt, a halászt vagy a szamurájt lépteti, a figura egy üres mezőre érkezik (A), és visszakerül a kezdőmezőre. Ezután piros játékos választ egy normál játéklapkát a kínálatból. Ha eléri a szükséges minimum szintet, képességfejlődés lapkát is választhat.

2. HATÁSOK AKTIVÁLÁSA

Amikor egy kokeshi figura egy lapkára lép, annak hatása aktiválódik. Ha a lapkán két hatás szerepel perjellel elválasztva, csak az egyiket hajtsátok végre, választásotok szerint. A kokeshi figurát a lapka azon oldalára tegyétek, amelyik hatást végrehajtottatok.



2. példa, hatások aktiválása: Ha a piros játékos a nagymamát vagy a szumóst lépteti, a figura egy olyan mezőre érkezik, amelyen lapka található. Ha a nagymamával lép, a „B” hatás a szamurájt a „B1” mezőre, a „C” hatás a hercegnőt a „C1” mezőre lépteti. A szumós esetén a „D” hatás a halászt a „D1” mezőre, míg az „E” hatás a szumóst lépteti tovább egyet, az „E1” mezőre.

3. LÁNCREAKCIÓK AKTIVÁLÁSA

Amikor a kokeshi egy lapkára lép, láncreakció is elindulhat, vagyis a hatás további mozgásokat és újabb aktiválásokat válthat ki. Egy lapka hatását mindig teljesen hajtsátok végre, mielőtt a következő lapka hatását érvényesítenétek.



3. példa: A hercegnő a zöld lapkára lép (A), és aktiválja azt a hatást, amely (saját magát) előrelépteti. Így a sárga lapkára kerül (B), ami egy tetszőleges kokeshi mozgását teszi lehetővé. A piros játékos ismét a hercegnőt választja (C), aki egy képességfejlődés lapkára érkezik (D) (ez a szabályoknak megfelelően a 3. szinten lett elhelyezve). A hercegnő újra előrelép (E), és eléri a sáv tetejét. Ezután visszakerül a kezdőmezőre (F), és a piros játékos kap 3 boldogságpontot, amit azonnal lejelöl a boldogságtábla pontozósávján (G).

4. LAPKÁK ELHELYEZÉSE A MŰHELYASZTALON

Amikor egy hatás aktiválásával (vagy üres mezőre lépve) új lapkákat húzhattok, válasszatok egy lapkát a kínálatból, és tegyétek félre **annak a sávnak az aljára** (a nyomtatott kezdőlapka alá), **amelyen a hatást kiváltottátok**. Ha az adott sáv befejezett (azaz már 7 lapka van rajta), hagyjátok figyelmen kívül ezt a hatást, és **ne húzzatok új lapkát**.

Miután a kör során minden hatást végrehajtottatok, és mielőtt átadnátok a kört, helyezzétek el az összes félretett lapkát a játékos táblákon az alábbi szabályok szerint:

- A sávhoz félretett lapkát azon az adott sávon kell elhelyeztetek.
- A tábla mellé félretett lapkákat (kezdőlapkák a boldogságtábláról) bármelyik sávon elhelyezhetitek, választásotok szerint.
- Ha egy körben több lapkát is elhelyezhettek ugyanazon a sávon, ti döntitek el az elhelyezés sorrendjét.
- A tábla mellé félretett lapkákat kombinálhatjátok a sávokhoz félretett lapkákkal.
- Befejezett sávra (ahol már 7 lapka van) nem helyezhettek új lapkát.
- Ha egy lapka valamelyik oldala mentén szomszédos egy vele azonos színű másik lapkával (ideértve a sáv alján előnyomtatott lapkákat is), a játék végén minden ilyen pár után 3 boldogságpontot veszítetek. (Egy lapka több párhoz is tartozhat.)

5. A KÖRÖTÖK VÉGE

Miután végrehajtottatok az összes hatást, és elhelyeztetek az összes lapkát a játékos táblákon, a körötök véget ér, és a bal oldalaton ülő játékos következik.

SZAKMAI ELISMERÉS SZERZÉSE

Szakmai elismerést kétféleképpen szerezhettek:

1. Ha a műhelyasztalokra helyeztek egy képességfejlődés lapkát, vagy
2. Ha a boldogságtáblán áthaladtok a jelölőkkel valamelyik állatsávon a középső piros vonalon.

Ha egy kokeshivel a műhelyasztalotok valamelyik sávján egy üres mezőre léptek, a figura visszakerül a sáv kezdőmezőjére. Ezután a szabályok szerint elvehetek egy normál játéklapkát a kínálatból, vagy pedig – ha már elég magas szinten jártok – húzhattok egy képességfejlődés lapkát az adott sávra.

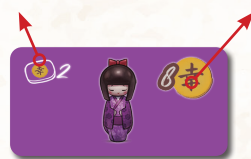
Ahhoz, hogy képességfejlődés lapkát húzzatok és helyeztetek a műhelyasztalokra, a normál elhelyezési szabályokon túl az alábbi feltételeknek kell teljesülni:

- A húzott lapka meg kell egyezzen a sávhoz tartozó kokeshi típusával.
- A lapkát azon a szinten – vagy feljebb – kell elhelyeztetek, mint amilyen szám (szint) a lapkán szerepel (1, 2 vagy 3).
- Egy sávra csak egy képességfejlődés lapka kerülhet, de a sáv ezután a szokásos módon tovább bővíthető.

FONTOS: a képességfejlődés lapkákért versenyezni fogtok. Az utolsó játékos már nem szerezhetsz képességfejlődés lapkát egy-egy kokeshi típusból. Ezért 3 játékos esetén, amikor a második lapkát elveszitek, a harmadikat el kell dobni. 2 játékos esetén pedig az első elvett lapka után a másik kettőt el kell dobni.

A lapka erre a szintre (vagy feljebb) tehető

A játék végén ennyi boldogságpontot ér



Az egyes szintek jelzése a műhelyasztalon



Egy képességfejlődés lapka a játék végén 5, 8 vagy 11 boldogságpontot ér (abogy a lapkán szerepel), az azonnali hatásával pedig a játék során előrelépteti a rajta ábrázolt kokeshi figurát. A képességfejlődés lapkák csak a saját szintjük szerinti vagy annál magasabb mezőre helyezhetők.

A szakmai elismerés megszerzésének másik módja a kokeshi állatok készítésének tökéletesítése.

Ha a boldogságtáblán áthaladtok a jelölőkkel valamelyik állatsávon a középső piros vonalon, azonnal megszerzitek az adott sávhoz tartozó szakmai elismerést.

Ezen kívül, ha a boldogságtáblán az egyik állatsávon a jelölőkkel egy olyan mezőre léptek, amelyen egy kezdőlapka található, vegyétek el azt a lapkát, és tegyétek félre a játékos táblátok mellé. A körötök végén helyezétek el egy tetszőleges sávra az elhelyezési szabályok szerint (lásd „Lapkák elhelyezése a műhelyasztalon”).



4. példa: A kék játékos előrelépteti a jelölőjét a macska állatsávon, és egy lila kezdőlapkát tartalmazó mezőre érkezik. Ekkor elveszi ezt a lapkát, és félreteszi a játékos táblája mellé, hogy a kör végén egy tetszőleges sávra helyezze az elhelyezési szabályoknak megfelelően. Ha a macska sávra később még egy további mezőt előrelép, egy szakmai elismerést is szerez, ugyanúgy, ahogyan korábban a róka sávra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az váltja ki, ha valamelyik játékos megszerzi az 5. szakmai elismerését (4 játékos esetén a 4. szakmai elismerést). Ez bármilyen kombinációban történhet: képességfejlődés lapkákból, illetve az állatsávokon szerzett szakmai elismerésekből. A játék akkor is véget ér, ha nem tudjátok a kínálatot 4 lapkára feltölteni.

Amikor valamelyik fenti feltétel teljesül, fejezzétek be az aktuális fordulót, majd játsszatok még egy teljes fordulót. Ha a játék azért ér véget, mert elfogytak a lapkák, az utolsó fordulót a még elérhető lapkákkal játsszatok le. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat.

PONTOZÁS

A játék végén számoljátok ki a boldogságpontjaitokat az alábbiak szerint:

- Minden sávért a műhelyasztalotokon 3, 5 vagy 7 pontot kaptok, amennyiben a sávra helyezett lapkák elérték a megfelelő magasságot. Az értékek egy sávra nem adódnak össze.
- Minden képességfejlődés lapka után megkapjátok a rajta jelzett 5, 8 vagy 11 pontot.
- Minden állatsávért a boldogságtáblán annyi pontot kaptok, amennyit a jelölők helyzete mutat.
- Minden olyan állatsávért, ahol a jelölők a többiek előtt áll, további 3 pontot kaptok. Azonos mezőn álló jelölők esetén az érkezési sorrend számít (legalul van az, aki előbb érkezett).
- 3 pontot veszítetek minden olyan lapkapár után a játékos táblátokon, amelyek azonos színűek és oldalszomszédosak (a játékos táblára nyomtatott lapkákat is beleértve).



A legtöbb pontot szerző játékos nyer. Döntetlen esetén az nyer, aki több pontot szerzett az állatsávokon. Ha továbbra is döntetlen, az nyer, akinek a kokeshi figurái összesen magasabb szinten állnak a játékos táblán. Ha még mindig döntetlen, a sorrendben később következő játékos nyer.

Példa a pontozásra





Ebben a példában a piros játékos pontjai a következők:

Állatsávok:
39 pont

Első hely az állatsávokon:
6 pont

Kokeshi sávok:
15 pont

Képességfejlődés lapkák:
16 pont

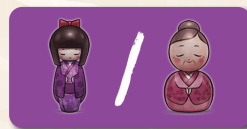
Azonos színű szomszédos lapkák:
-9 pont

Játék közben szerzett pontok:
2 pont

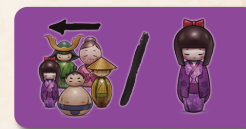
Összesen:
 $39+6+15+16-9+2=69$ pont

HATÁSOK ÖSSZEFOGLALÁSA

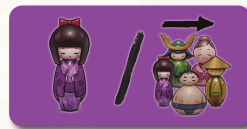
A játékban a képességfejlődés lapkákon kívül 10 különböző típusú normál játéklapka található, öt különböző színben. A hatásaik a következők (az egyes Kokeshi figurák a lapkákon változnak):



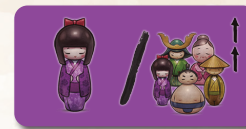
Lépj előre a hercegnővel **VAGY** lépj előre a nagymamával



Lépj előre egy kokeshi figurával a lapkától balra található bármelyik sávon **VAGY** lépj előre a hercegnővel



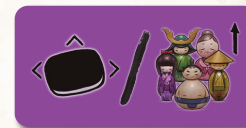
Lépj előre a hercegnővel **VAGY** lépj előre egy kokeshi figurával a lapkától jobbra található bármelyik sávon



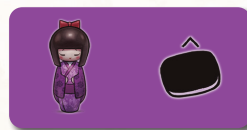
Lépj előre a hercegnővel **VAGY** lépj előre **KÉT** mezőt bármelyik kokeshi figurával (de csak a második mező hatását aktiváld)



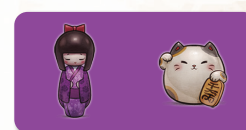
Lépj előre bármelyik kokeshi figurával **VAGY** lépj előre egy mezőt az egyik jelölővel bármelyik állatsávon



Húzz egy lapkát a kínálatból, és helyezd el **BÁRMELYIK** sávon **VAGY** lépj előre bármelyik kokeshi figurával



Lépj előre a hercegnővel **ÉS** húzz egy lapkát a kínálatból, amelyet erre a sávra kell elhelyezned (lásd: „Lapkák elhelyezése a műhelyasztalon”)



Lépj előre a hercegnővel **ÉS** lépj előre egy mezőt a jelölővel az adott állat sávján

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha egyedül szeretnéd játszani a Kokeshit, használd egy második műhelyasztalt egy képzeletbeli ellenfél (automa) szimulálására, és 2 játékos szerint készítsd elő a játékot. Az automa kezdőlapkait helyezd a lapka színének megfelelő kokeshi sávra.

Ha egy új lapkát húzol, azonnal húzz véletlenszerűen a zsákból egy lapkát az automának is. Tedd azt a műhelyasztalára, mégpedig ugyanarra a sávra, mint amelyiken neked a hatás aktiválódott. Ha azonban az automa le tudna tenni egy képességfejlődés lapkát, és ehhez van is ilyen elérhető lapka, az automa azt választja.

Az automa sose lép előre a kokeshi figuráival. Viszont ha akár te, akár ő egy olyan lapkát húztok, amin kokeshi állat van, az automa azonnal lép egyet a jelölőjével a megfelelő állatsávon.

Az automatától eltérően, te csak a második szinttől kezdve szerezhetsz képességfejlődés lapkákat az egyes sávokon.

A játék végén az automa nem veszít pontokat az azonos színű, szomszédos lapkákért.

Minden egyéb szabály megegyezik az alapjátékkal.