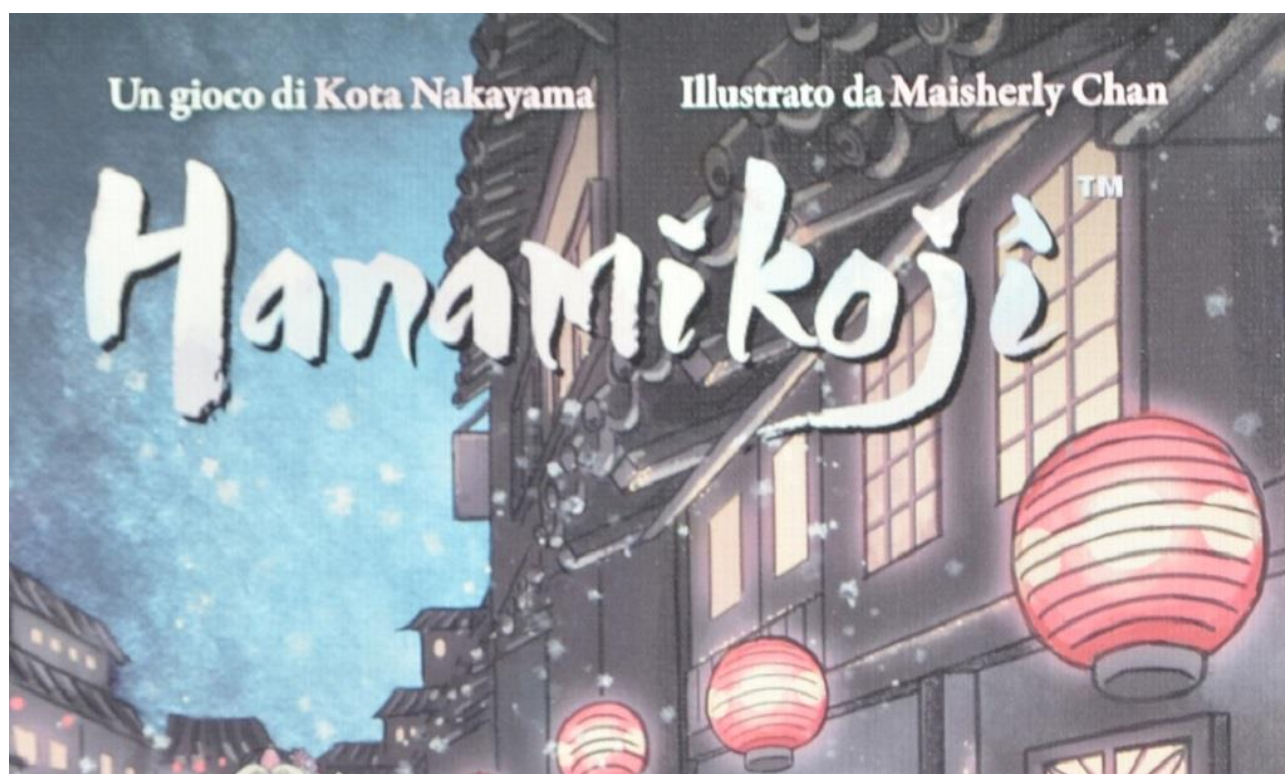


HANAMIKOJI

Andiamo a visitare le Geisha più famosa di Tokyo.



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 07/08/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo avuto la fortuna di assistere ad una partita di **Hanamikoji** durante una serata di giochi al club e ci siamo fermati a quel tavolo colpiti soprattutto dalla bellezza delle carte, dei veri quadretti in miniatura. Naturalmente abbiamo chiesto di provarlo e, in seguito, ci siamo convinti che dovevamo assolutamente averne una copia, riuscendo a trovarlo nel mercato dell'usato, grazie alla rete, e ad acquistarlo.

Creato inizialmente da un autore giapponese per due giocatori (da 10 anni in su), **Hanamikoji** è stato in seguito tradotto e distribuito in Italia da **MS Edizioni**, ma all'epoca ci era... ahimè, sfuggito. Veloce (15 minuti al massimo per una partita) e molto intuitivo, abbiamo pensato che valesse la pena di farlo conoscere ai nostri lettori, soprattutto in un periodo in cui i giochi PER DUE stanno andando molto forte.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Apriamo la scatolina di **Hanamikoji** notiamo subito le 11 carte “Geisha” di grande formato (79x118 mm) che possiamo considerare dei piccoli dipinti, fatti in stile giapponese con colori pastello: davvero molto indovinati. Le regole in realtà ci parlano di 7 geishe, ma nella nostra scatola ne abbiamo trovate altre quattro, frutto probabilmente di una delle innumerevoli espansioni che il gioco ha avuto.

C'è poi un mazzo di 21 carte “Oggetto” (63x89 mm) che mostrano un dettaglio di qualcosa che ogni geisha ha in mano nelle carte grandi (parasole, ventaglio, fiori, teiera, ecc.): infine una fustella ci consegna 8 tessere quadrate “Azione” e 7 gettoni tondi “Favore”.

I materiali sono davvero di qualità (ma proteggete le carte con le bustine trasparenti perché sono un po' sottili) e le istruzioni sono stampate su un pieghevole, con foto ed esempi.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita.

Predisporre il tavolo di **Hanamikoji** è un'operazione davvero rapida: basta mettere le 7 carte Geisha in una fila al centro del tavolo (in ordine crescente di “Fascino”), posare al centro di ognuna di esse un gettone Favore, dare 4 tessere Azione ai due sfidanti e mescolare le carte Oggetto prima di distribuirne cinque a ciascuno (la Foto 2 vi mostra il tavolo al termine del setup).

Lo scopo del gioco è quello di ottenere il Favore del maggior numero di Geishe offrendo loro dei doni.

Vediamo allora come funziona la cosa.

Il Gioco

Ogni Geisha è caratterizzata da due cose:

- (a) – Un certo “Fascino” (il numero in alto a sinistra della carta);
- (b) – Un colore di base (usato anche per il numero del Fascino);
- (c) – Un “Oggetto” che essa tiene fra le mani



Foto 3 – Esempio di Carte Geisha.

Se date un'occhiata alla Foto 3 qui sopra potete verificare le caratteristiche di cui sopra: la geisha con Fascino pari a "2" ha come base il colore rosso ed il suo oggetto è il ventaglio: la carta alla sua destra ha Fascino "3", colore azzurro e parasole, ecc.

Le carte di piccolo formato di **Hanamikoji** riproducono invece gli oggetti delle Geishe e sono a loro volta numerate da "2" a "5".

La sequenza di gioco è suddivisa in quattro fasi:

- (1) – si mescola il mazzo degli oggetti, si toglie una carta a caso (senza guardarla) e si danno 6 carte a testa;
- (2) – i giocatori ora si alternano, pescando una nuova carta dal mazzo e giocando una tessera "Azione" a testa finché non le avranno esaurite tutte e quattro;
- (3) – si esegue il controllo dei punteggi per ogni Geisha e si sposta il gettone Favore dalla parte di chi ottiene il valore più alto;
- (4) – infine si raccolgono e si mischiano di nuovo tutte le carte Oggetto e si ricomincia da capo.



Foto 4 - Le tessere Azione.

Le azioni dei giocatori non sono libere, perché ad ogni turno i due avversari dovranno scegliere una delle seguenti tessere:

- (I) – Segreto (quelle col numero “1” nella Foto 4): il giocatore posa sul tavolo “coperta” una carta a scelta dalla sua mano che verrà aggiunta alla Geisha corrispondente solo a fine round;
- (II) – Scarto (numero “2”): Il giocatore mette due carte “coperte” nella pila generale degli scarti;
- (III) – Regalo (numero “3”): il giocatore svela tre carte della sua mano e l’avversario ne sceglie una che pone immediatamente davanti alla corrispondente carta Geisha, mentre il giocatore di mano fa altrettanto con le due rimaste;
- (IV) – Sfida (numero “4”): il giocatore posa due coppie di carte sul tavolo, scoperte, poi l’avversario ne sceglie una (mettendo le carte davanti alle relative geishe) mentre il primo giocatore fa altrettanto con la coppia rimasta.

In ogni round i giocatori metteranno dunque quattro carte Oggetto scoperte accanto alle geishe dello stesso colore, ne scarteranno due e ne scopriranno una al momento del punteggio.



Foto 5 – Ecco come si presenta il tavolo nelle fasi iniziali di una partita, dopo aver già giocato alcune tessere azione.

Al termine di ogni round di **Hanamikoji** si deve valutare il numero degli Oggetti giocati su ogni Geisha: come mostrato nella foto quelli di Sud saranno sempre posizionati “sotto” la fila, mentre quelle di Nord stanno “sopra”. Prima di iniziare questa fase la carta “coperta” viene girata e sistemata sotto alla corrispondente geisha.

Partendo da sinistra ogni posizione verrà valutata e chi avrà giocato più carte (o chi ha giocato l’unica carta presente) sposterà il gettone “Favore” dalla sua parte: in tutti gli altri casi il gettone resterà nella posizione che aveva ad inizio round.

Terminata la valutazione si verifica se si sono raggiunte le condizioni di vittoria, ovvero se:

- (a) – uno dei due avversari ha ottenuto il favore di 4 Geishe;
- (b) – uno dei giocatori ha raccolto 11 punti Fascino.

Se entrambi hanno raggiunto uno di questi due obiettivi la vittoria va a chi ha ottenuto gli 11 punti Fascino.

Se nessuno ha vinto si procede con un ulteriore round, lasciando i gettoni al posto raggiunto, raccogliendo tutte le carte Oggetto e ripetendo l’intera sequenza.

Al termine del terzo round la vittoria viene assegnata comunque e a vincere sarà il giocatore con più punti Fascino.



Foto 6 – Ecco la situazione al termine di un round.

La Foto 6 qui sopra ci mostra la situazione sul tavolo da gioco al termine di un round: nessuno dei due ha raggiunto una delle condizioni di vittoria perché, come vediamo, Sud ha affascinato tre geishe e Nord... pure. Se fossimo però al termine del terzo round la vittoria andrebbe a Sud, con 10 Punti Fascino contro i 9 di Nord.

Qualche considerazione e suggerimento

Hanamikoji è un gioco di maggioranze, è vero, ma soprattutto lo è di opportunità, e questo spesso è indipendente dal valore delle carte Oggetto che abbiamo in mano se potremo giocarle a nostro vantaggio.

Guardiamo per esempio la Foto 7 qui sotto:



Foto 7 – Esempio di azione “Regalo”.

Il giocatore ha usato la tessera “Regalo” per presentare le tre carte che vedete nella foto al suo avversario: se quest’ultimo sceglierà la carta azzurra il giocatore otterrà la maggioranza di carte arancioni sulla corrispondente Geisha, ma se Nord sceglierà una carta arancione Sud pareggerà i conti sul colore arancione ed otterrà un vantaggio su quello blu.

Questa situazione è abbastanza tipica quando si hanno in mano carte di basso valore (dei “2” o dei “3”) e bisogna tentare di non avvantaggiare troppo l’avversario,

L’altra azione importante è la Sfida numero “4”, perché in questo caso si tratta di cedere all’avversario ben due carte.

Vediamo cosa ci propone allora il nostro amico “Sud”:



Foto 8 – Esempio di azione Sfida.

In questo caso è davvero importante proporre coppie ben equilibrate, se possibile, come 4+5 con 4+5, oppure 3+4 con 3+4, oppure, come nella foto, un 2+2 con 2+2: naturalmente si tratta di giocare al meglio i colori in modo che l'avversario sia invogliato a prendere la coppia che ci interessa meno perché poi saremo in grado di ottenere una maggioranza più facilmente.

Inutile dire che gli esempi che vi abbiamo proposto qui sopra facevano parte di una partita in corso e quindi erano legati alla situazione in essere sul tavolo. In ogni caso è bene cercare di aggiudicarsi la maggioranza in almeno una delle due carte più forti (il “4” o il “5”) e per questo si utilizzerà l'azione “Segreto”: nelle prime partite i giocatori tenderanno ad usarla subito per tenere le azioni più “ricche” per ultime, ma in realtà abbiamo scoperto che è bene giocarla quando si capisce su quale Geisha di alto valore sta puntando l'avversario per poter sostenere invece l'altra, oppure per difendere quella minacciata se eravamo noi ad averne il Favore.

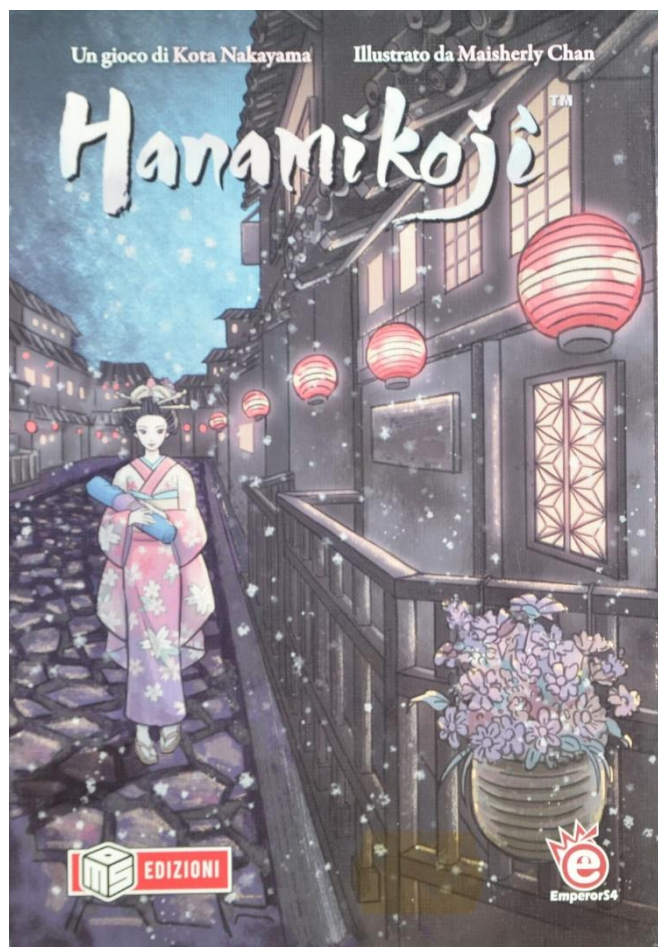


Foto 9 – La scatola di Hanamikoji.

Hanamikoji fa parte dello stile di giochi tipicamente “nipponico”: pochi materiali, tempo ridotto ma grande gamma di possibilità per favorire o contrastare quello che si è fatto finora sul tabellone.

Commento finale

A noi è piaciuto molto: è vero che ad attirarci sono stati inizialmente la bellezza delle carte e il taglio grafico tipicamente orientaleggiante dei disegni, ma giocando qualche decina di partite ci siamo appassionati anche alle sfide che ogni volta dovevamo superare: per esempio ridurre al minimo i danni quando avevamo una mano molto debole, giocando quindi un po' sul bluff e un po' sulle azioni di scambio carte.

Altre volte invece toccava a noi forzare il gioco e provare a lanciare sfide che potessero farci raggiungere una delle due condizioni di vittoria e naturalmente il nostro avversario faceva di tutto per indurci all'errore.

Quindi non pensate che si tratti di un giochino per passare 15 minuti in relax: sì, è facile da insegnare; sì, si impara rapidamente; no, non è un semplice passatempo e dovremo utilizzare al meglio le nostre cellule grigie, senza far fumare il cervello, certo, ma neppure giocando a caso.