

OHANAMI

935284

Jugadores: 2-4 personas

Edad: a partir de 8 años

Duración: aprox. 20 minutos



Un juego de Steffen Benndorf

CONTENIDO

120 cartas

1 bloque de puntuación



IDEA DEL JUEGO

Cada jugador diseña **hasta 3 jardines diferentes** asignando los distintos motivos de las cartas a los distintos jardines. Cada jardín se corresponde con una hilera de cartas que puede alargarse solo por los dos extremos. Para cada motivo se asigna un valor numérico. Los motivos deben disponerse siempre **en el orden correcto de los valores numéricos** en cada jardín. Se pueden descartar todos los números que se desee y distribuir los motivos en las hileras de cartas de cualquier manera.

El juego se desarrolla en 3 rondas, y después de cada ronda se puntúan los jardines. Al final del juego, los jardines de los jugadores están floreciendo en su máxima belleza con las flores del cerezo japonés, lo que vuelve a darles un gran número de puntos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se mezclan bien las cartas. Se entregan **10 cartas** a cada jugador. El resto del mazo de cartas se deja en principio a un lado. Se necesitará para las siguientes rondas. Para anotar los puntos, se disponen **una hoja del bloc de puntuación y un lápiz.**

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador elige de entre las cartas que tiene en la mano **2 cartas** que, al principio, pone tapadas frente a él. Después, da el **resto de las cartas que tiene en la mano al jugador de al lado**. En la primera y la tercera ronda, las cartas se van transmitiendo en el sentido de las agujas del reloj, y en la segunda ronda, en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Cuando **todos** los jugadores hayan seleccionado 2 cartas y transmitido las cartas restantes en sus manos, los jugadores podrán **colocar** ambas cartas en sus hileras de cartas o empezar nuevas hileras de cartas. Empieza a colocarlas el jugador que haya sido el último en transmitir las cartas en sus manos. Todos los demás jugadores le siguen en el sentido de las agujas del reloj. El jugador puede **decidir libremente** si desea utilizar **ambas** cartas, solo **una** carta o **ninguna** de las dos cartas. Las cartas que no pueda o no quiera utilizar se colocarán en un **mazo** puestas del revés.

Cada jugador puede empezar **como máximo 3 hileras de cartas**. Para ello puede utilizarse cualquier carta que se desee. Todas las demás cartas que deban colocarse en una hilera deberán **prolongar correctamente esta hilera**. Esto significa que deberán ser más altas que la carta **más alta de la hilera hasta ese momento o más bajas que la carta más baja de la hilera hasta ese momento**.



Ejemplo: La hilera existente 68, 77, 102 puede prolongarse solo hacia abajo con el 65 y con el 110 hacia arriba. El 81 no puede ponerse, porque tendría que colocarse entre el 77 y el 102, lo cual no está permitido.

Para garantizar una buena visión general, se recomienda disponer las cartas en hileras verticales. Una carta más alta se pone siempre debajo de la carta más alta de la hilera hasta el momento; una carta más baja, encima de la carta más baja hasta el momento, por supuesto, de modo que puedan verse bien los valores numéricos de las cartas.

Ahora, cada jugador elige de entre las cartas que tiene en la mano y que le ha dado el otro jugador **2 nuevas cartas** que podrá colocar de nuevo en sus hileras. El juego continúa de este modo hasta que todos los jugadores hayan jugado 10 cartas (5 veces 2 cartas) y, con ello, se hayan **terminado** las cartas que se pasaban.

Ejemplo: En la primera ronda, Pascal ha elegido de entre sus cartas el 49 y el 62, y las ha puesto en una hilera de cartas conjunta. En la siguiente ronda, elige el 56 y el 65. No puede colocar el 56 en la primera hilera porque el 56 está entre el 49 y el 62. Empieza su segunda hilera de cartas con el 56. Pone el 65 en su primera hilera de cartas.



Ahora tiene lugar un **recuento intermedio**.

- Después de la **ronda 1**, se puntúan solo las **cartas con los motivos azules**. Por cada una de estas cartas, el jugador obtiene **3 puntos**.
- Después de la **ronda 2**, se puntúan solo las **cartas con los motivos azules y verdes**. Por cada carta azul, a su vez, se dan **3 puntos**, y por cada carta verde, el jugador obtiene **4 puntos**.

Después del recuento intermedio, se vuelven a repartir 10 cartas del mazo a cada jugador y empieza la siguiente ronda del juego. **¡Las cartas en los jardines de los jugadores se mantienen puestas después de una ronda!** Los jugadores colocan sus nuevas cartas en los jardines ya existentes.

FINAL DEL JUEGO Y RECUENTO

Después de la **ronda 3** se realiza un **recuento de todos los motivos**. Para el azul, a su vez, se dan **3 puntos**, para el verde, **4 puntos**, y para el gris, **7 puntos**. Los puntos por las **cartas rosas** se rigen por el **número** de cartas rosas que ha puesto el jugador.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Ejemplo: Por 5 cartas rosas, se conceden 15 puntos; por 12 cartas rosas, 78 puntos.
¡Más de 120 puntos (15 cartas rosas) no pueden obtenerse por las cartas rosas!

Después, se suman todos los puntos de cada jugador.

Gana el jugador con el mayor número de puntos.









En caso de empate, gana el que ha puesto más cartas rosas.

Ejemplo de valoración:

Al final de la primera ronda, Pascal ha puesto un total de 4 cartas azules. Obtiene por ello $4 \times 3 = 12$ puntos. Todas las demás cartas aún no aportan puntos.

Al final de la segunda ronda, Pascal ha puesto 6 cartas azules y 7 verdes. Por las cartas azules, obtiene $6 \times 3 = 18$ puntos, y por las verdes, $7 \times 4 = 28$ puntos. Todas las demás cartas aún no aportan puntos.

Al final de la tercera ronda, Pascal ha puesto 6 cartas azules, 8 verdes, 4 grises y 6 rosas. Por las cartas azules, obtiene $6 \times 3 = 18$ puntos, por las verdes, $8 \times 4 = 32$ puntos, por las grises, $4 \times 7 = 28$ puntos, y por las 6 cartas rosas, obtiene según la tabla 21 puntos. La puntuación total de las 3 rondas es de 157 puntos.

	P.
 x3	12
 x3	18
 x4	28
 x3	18
 x4	32
 x7	28
 	21
Σ	157