

# OHANAMI



Un gioco di Steffen Benndorf

935284

**Giocatori:** 2-4 persone

**Età:** da 8 anni

**Durata:** ca. 20 minuti

## CONTENUTO

120 carte

1 blocco per il punteggio



## IDEA DI GIOCO

Ogni giocatore crea **fino a 3 giardini diversi**, assegnando ai diversi giardini i diversi motivi sulle carte. Ogni giardino corrisponde ad una serie di carte che può essere prolungata soltanto alle due estremità. Ad ogni motivo corrisponde un valore numerico. In ogni giardino i motivi devono sempre essere posati **nella corretta sequenza dei valori numerici**. In tal senso si possono tralasciare tutti i numeri che si desidera e i motivi distribuiti a piacere sulle serie di carte.

Il gioco si svolge su 3 turni e dopo ciascun turno si assegna un punteggio ai giardini. Alla fine del gioco i giardini dei giocatori si riempiono di fiori di ciliegi, il che viene particolarmente ricompensato con molti punti.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte vengono accuratamente mischiate. Ad ogni giocatore vengono distribuite **10 carte**. Il resto del mazzo di carte viene messo da parte, per il momento. Non servirà nei turni successivi. Per segnare i punti vengono predisposti **un foglio del blocco per il punteggio e una penna**.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie tra le proprie carte sempre esattamente **2 carte** che posa davanti a sé, per il momento nascoste. Dà poi le sue **carte residue che tiene in mano ad un giocatore vicino**. Al 1° e 3° turno le carte vengono passate in senso orario e al 2° turno in senso antiorario.

Quando **tutti** i giocatori hanno scelto 2 carte e le carte rimanenti sono state passate, i giocatori possono **posare** entrambe le carte nella loro serie di carte e iniziare nuove serie di carte. Inizia a posare le carte il giocatore che ha passato per ultimo le carte della sua mano. Seguono quindi tutti gli altri giocatori in senso orario. Il giocatore può **scegliere liberamente** se desidera utilizzare **entrambe** le carte, soltanto **una** carta oppure **nessuna** delle due carte. Le carte che non può o non vuole usare vengono posate su un **mazzo**.

Ogni giocatore può iniziare **al massimo 3 serie di carte**. È inoltre possibile utilizzare qualsiasi carta si voglia. Qualsiasi altra carta che dev'essere posata nella serie deve **proseguire correttamente** la serie di carte. Ciò significa che dev'essere **più alta della carta finora più alta della serie o più bassa della carta finora più bassa della serie**.



***Esempio:** La serie esistente 68, 77, 102 può essere proseguita solo verso il basso con il 65 e con il 110 solo verso l'alto. L'81 non può venire inserito, poiché dev'essere posizionato tra 77 e 102, ma ciò non è permesso.*

Per garantire chiarezza si consiglia di depositare le carte in serie verticale. Una carta più alta viene sempre messa sotto la carta finora più alta della serie, una carta più bassa sulla carta finora più bassa, ovviamente in modo che il valore numerico delle carte sia ancora ben riconoscibile.

Ogni giocatore cerca ora tra le carte della mano e che ha ricevuto dal suo compagno **2 nuove carte** che può poi inserire nuovamente nella sua serie. Il gioco continua così finché ogni giocatore ha giocato 10 carte (5 volte 2 carte) e quindi.

**Esempio:** Pascal nel 1° turno ha scelto il 49 e il 62 tra le carte della sua mano e le ha inserite in una serie di carte comune.

Nel prossimo turno sceglie il 56 e il 65. Non può inserire il 56 nella prima serie, perché il 56 sta tra 49 e 62.

Inizia la sua 2° serie di carte. Il 65 lo inserisce nella prima serie di carte.



Si determina ora un punteggio intermedio.

- Dopo il **1° turno** vengono contate **solo le carte con motivi blu**. Per ciascuna di queste carte il giocatore ottiene **3 punti**.
- Dopo il **2° turno** vengono valutate **solo le carte con motivi blu e verdi**. Per ogni carta blu si ottengono di nuovo **3 punti** e per ogni carta verde un giocatore ottiene **4 punti**.

Dopo il punteggio intermedio ad ogni giocatore vengono distribuite 10 carte dal mazzo ed inizia il turno seguente. **Le carte nei giardini dei giocatori rimangono sul tavolo dopo un turno!** I giocatori inseriscono le loro nuove carte nei giardini già esistenti.

# FINE DEL GIOCO E CLASSIFICA

Dopo il 3° turno si arriva alla **conta di tutti i motivi**. Al blu si assegnano di nuovo **3 punti**, al verde **4 punti** e al grigio **7 punti**. I punti delle **carte rosa** si assegnano a seconda del **numero** di carte rosa che il giocatore ha posato.

	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

**Esempio:** Per 5 carte rosa si ottengono 15 punti, per 12 carte rosa 78 punti.

Un giocatore **non può ricevere più di 120 punti** (15 carte rosa) per le carte rosa!

Vengono poi contati tutti i punti di ciascun giocatore.

**Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.**

In caso di pareggio vince chi ha più carte rosa.









**Esempio di punteggi:**

Alla fine del I° turno Pascal ha posato complessivamente 4 carte blu. Riceve quindi  $4 \times 3 = 12$  punti. Tutte le altre carte non ottengono ancora alcun punto.

Alla fine del II° turno Pascal ha posato 6 carte blu e 7 carte verdi. Per le carte blu ottiene  $6 \times 3 = 18$  punti e per le carte verdi  $7 \times 4 = 28$  punti. Tutte le altre carte non ottengono ancora alcun punto.

Alla fine del III° turno Pascal ha posato 6 carte blu, 8 verdi, 4 grigie e 6 rosa. Per le carte blu ottiene  $6 \times 3 = 12$  punti, per quelle verdi  $8 \times 4 = 32$  punti, per quelle grigie  $4 \times 7 = 28$  punti e per le 6 rosa, secondo la tabella, 21 punti.

La somma dei punti dei 3 turni ammonta a 157 punti.

		P.
	x3	12
	x3	18
	x4	28
	x3	18
	x4	32
	x7	28
		21
$\Sigma$		157