

OHANAMI

935284

Gracze: 2-4 osoby

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: około 20 minut



Gra Stefana Benndorfa

ZAWARTOŚĆ

120 kart

1 blok do oceny wyników gry



ZASADY GRY

Każdy gracz układa **maksymalnie 3 różne rodzaje ogrodów**, przyporządkowując różne motywy na kartach różnym rodzajom ogrodów. Każdy ogród odpowiada jednemu rzędowi kart, który może być przedłużany na obydwu końcach. Do każdego motywu przyporządkowywana jest wartość liczbowa. W każdym ogrodzie należy układać motywy **we właściwej kolejności według wartości liczbowych**. Przy czym można opuszczać dowolną ilość liczb a motywy rozkładać dowolnie na poszczególne rzędy kart.

Gra odbywa się w trzech etapach i po każdym etapie następuje ocena ogrodów. Na zakończenie gry poszczególne ogrody graczy reprezentują wspinały przepych japońskiej kwitnącej wiśni, co jeszcze raz nagradzane jest szczególnie dużą ilością punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty należy dokładnie potasować. Każdy gracz otrzymuje **10 kart**. Pozostały stos kart należy na razie odłożyć na bok. Będzie on jeszcze potrzebny w kolejnych etapach gry. Aby móc zapisywać punkty potrzebna jest **kartka bloku ocen wyników gry oraz ołówek**.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz wybiera z posiadanych kart zawsze dokładnie **2 karty**, które na razie odkłada zakryte przed sobą. Następnie przekazuje **pozostałe będące w jego posiadaniu karty sąsiadniemu graczowi**. Na pierwszym i na trzecim etapie karty należy przekazywać w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara a na drugim etapie w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Po tym, jak **wszyscy** gracze wybrali po 2 karty a pozostałe będące w ich posiadaniu karty przekazali pozostałym graczom, gracze mogą **wyłożyć** obydwie karty w swych rzędach kart wzgl. rozpocząć układanie nowych rzędów kart. Wykładanie kart rozpoczyna ten gracz, który przekazał posiadane przez siebie karty jako ostatni. Wszyscy pozostali gracze wykonują następnie tę czynność w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Przy czym gracz może **dowolnie decydować o tym**, czy on chce wykorzystać **obydwie** karty, tylko **jedną** kartę lub nie wykorzystywać **żadnej** z obydwu kart. Karty, których on nie może lub nie chce wykorzystywać, należy odłożyć zakryte na **odkładanym stosie**.

Każdy gracz może rozpocząć układanie **maksymalnie 3 rzędów kart**. W tym celu można użyć dowolnej karty. Każda następna karta, która ma być ułożona w rzędzie, musi **prawidłowo wydłużać** rząd kart. Oznacza to, iż musi być ona **o wyższym nominale, aniżeli dotychczas karta rzędu o dotychczas najwyższym nominale, lub być o niższym nominale aniżeli karta rzędu o dotychczas najniższym nominale**.



Przykład: Istniejący rząd 68, 77, 102 może zostać wydłużony za pomocą karty o nominale 65 tylko do dołu lub za pomocą karty o nominale 110 tylko do góry. Karty o nominale 81 nie można w ogóle wyłożyć, ponieważ musiałaby zostać włożona pomiędzy kartę o nominale 77 i kartę o nominale 102, co jest jednakże zabronione.

Aby zapewnić przejrzystość, zaleca się układanie kart w rzędach pionowych. Kartę o nominale wyższym należy wsuwać zawsze pod kartę o dotychczas najwyższym nominale, kartę o nominale niższym należy kłaść na karcie o nominale dotychczas najniższym, naturalnie w ten sposób, aby wartości liczbowe kart były dobrze widoczne. Następnie, każdy gracz wyszukuje z posiadanych w ręce kart, które otrzymał on od innego gracza **2 nowe karty**, które może on znowu wyłożyć w swoich rzędach. W ten sposób gra jest kontynuowana, dopóki każdy gracz nie ugra 10 kart (5 razy po 2 karty) i w ten sposób nie **wykorzysta** wszystkich posiadanych w ręce kart.

Przykład: Pascal wybrał w 1 rundzie karty o nominalach 49 oraz 62 z posiadanych przez niego w ręce kart i ułożył we wspólnym rzędzie kart. W trakcie następnej rundy wybrał karty o nominale 56 oraz 65. Karty o nominale 56 nie może on ułożyć w pierwszym rzędzie, ponieważ liczba 56 znajduje się pomiędzy liczbami 49 oraz 62. Zaczyna on więc kartą o nominale 56 układać swój drugi rząd kart. Kartę o nominale 65 układa on w pierwszym rzędzie kart.



Teraz następuje **ocena pośrednia**.

- Po **1 etapie** oceniane są tylko **karty z niebieskimi motywami**. Za każdą z tych kart gracz otrzymuje **3 punkty**.
- Po **2 etapie** oceniane są tylko **karty z niebieskimi i zielonymi motywami**. Za każdą niebieską kartę gracz otrzymuje znowu **3 punkty** a za każdą zieloną kartę gracz otrzymuje **4 punkty**.

Po dokonaniu oceny pośredniej każdy gracz otrzymuje znowu 10 kart ze stosu, i rozpoczyna się następna runda gry. **Karty w ogrodach graczy pozostają po pierwszym etapie nienaruszone!** Gracze układają swoje nowe karty w posiadanych już ogrodach.

ZAKOŃCZENIE GRY I OCENA

Po zakończeniu **3 etapu** następuje **ocena wszystkich motywów**. Za motywy niebieskie otrzymuje się znowu **3 punkty** za motywy zielone **4 punkty** a za szare **7 punktów**. Ilość punktów za **karty różowe** zależy od **ilości** kart różowych, które gracz wyłożył.



	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

Przykład: Za 5 kart różowych otrzymuje się 15 punktów, za 12 kart różowych 78 punktów. Gracz **nie może** otrzymać za karty różowe **więcej niż 120 punktów** (15 kart różowych)!

Następnie nalicza się wszystkie punkty każdego gracza. **Gracz z największą ilością punktów jest zwycięzcą**. W przypadku tej samej ilości punktów wygrywa ten, kto wyłożył więcej kart różowych.

Przykład wyceny:

Na koniec 1 etapu Pascal wyłożył w sumie 4 karty niebieskie. Otrzymał on za to $4 \times 3 = 12$ punktów. Wszystkie inne karty nie dają jeszcze żadnych punktów.

Na koniec 2 etapu Pascal wyłożył 6 kart niebieskich oraz 7 kart zielonych. Za karty niebieskie otrzymał on $6 \times 3 = 18$ punktów a za karty zielone $7 \times 4 = 28$ punktów. Wszystkie inne karty nie dają jeszcze żadnych punktów.

Na koniec 3 etapu Pascal wyłożył 6 niebieskich, 8 zielonych, 4 szarych oraz 6 różowych kart. Za karty niebieskie otrzymał on $6 \times 3 = 18$ punktów, za karty zielone $8 \times 4 = 32$ punktów, za szare $4 \times 7 = 28$ punktów a za 6 kart różowych otrzymał on zgodnie z tabelą 21 punktów.

Suma punktów ze wszystkich 3 etapów wynosi 157 punktów.

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