

O HANAMI

935284

Jogadores: 2-4 Pessoas

Idade: a partir de 8 anos

Duração: aprox. 20 minutos



Um jogo de Steffen Benndorf

CONTEÚDO

120 cartas

1 bloco de pontuações



JOGO

Cada jogador constrói **até 3 jardins diferentes**, onde efetua a correspondência dos vários motivos das cartas com os vários jardins. Cada jardim corresponde a uma sequência de cartas, que apenas pode ser alargada em ambas as extremidades. A cada motivo é atribuído um valor numérico. Em cada jardim, os motivos devem ser sempre colocados **de acordo com a sequência correta de valores numéricos**. Neste caso, podem omitir-se tantos números quantos pretendermos e os motivos podem ser distribuídos por uma ordem de cartas aleatória.

O jogo tem 3 rondas e após cada ronda, os jardins são avaliados. No final do jogo, o jogador obtém uma sequência dos mais belos jardins japoneses com flores de cerejeira a que correspondem vários pontos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Inicialmente, as cartas são baralhadas e cada jogador recebe **10 cartas**. Por enquanto, o baralho de cartas restante de cartas é colocado de lado. Este será necessário para as rondas seguintes. Para anotar a pontuação, será disponibilizada **uma folha do bloco de pontuações e uma caneta**.

SEQUÊNCIA DO JOGO

Cada jogador tira **duas cartas da mão**, que coloca à sua frente, viradas para baixo. Em seguida, o jogador dá as **cartas restantes que têm na mão** a outro jogador. Na primeira e terceira ronda, as cartas são distribuídas no sentido dos ponteiros do relógio e na segunda ronda no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio.

Se **todos** os jogadores tiverem selecionado 2 (duas) cartas, e distribuírem as cartas restantes que têm na mão, os jogadores podem **colocar** as duas cartas por ordem ou iniciar uma nova sequência de cartas. Depois de colocar as cartas, o jogador que distribuiu as cartas em último lugar começa a jogar. Os outros jogadores seguem-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador poderá **decidir livremente**, se pretende utilizar as **duas** cartas, apenas **uma** carta ou **nenhuma** das duas cartas. As cartas que este não poder nem quiser utilizar, são ocultadas na pilha de descarte.

Cada jogador apenas pode iniciar no **máximo 3 sequências de cartas**. Para isso, cada jogador pode utilizar uma carta qualquer. Cada carta adicional, colocada numa sequência, tem de **completar** a sequência de cartas de **forma correta**. Isto significa que esta tem de ser superior à **carta mais alta da sequência** ou **inferior à carta mais baixa** da sequência.



Exemplo: A sequência existente 68, 77, 102 apenas pode ser alargada com o 65 no sentido descendente e com 110 no sentido ascendente. O 81 não pode ser jogado, uma vez que tem de ser ordenado entre 77 e 102, e tal não é permitido.

Para assegurar uma melhor visibilidade, recomenda-se que as cartas sejam dispostas na vertical. A carta mais alta é sempre deslocada para baixo da carta mais alta da sequência até ao momento, a carta mais baixa por cima da carta mais baixa até ao momento, de modo a que os números das cartas possam estar visíveis.

Neste momento, cada jogador tira das cartas que tem e recebeu do seu parceiro de jogo **2 novas cartas** que pode colocar na respetiva sequência de cartas. O jogo continua até o jogador ter jogado 10 cartas (5 vezes 2 cartas) e **utilizado** as cartas que tem na mão.

Exemplo: Na primeira ronda, Pascal tirou o 49 e o 62 do seu naipe de cartas e colocou-os numa sequência de cartas conjunta. Na ronda seguinte, este escolhe o 56 e o 65. Este não pode colocar o 56 na primeira sequência, uma vez que o 56 se situa entre 49 e 62. Este começa a sua segunda sequência de cartas com o 56 e coloca o 65 na primeira sequência de cartas.



Neste momento, é calculada a **pontuação intermédia**.

- Após a **ronda 1** apenas obtêm pontos as cartas **com os motivos azuis**. Para cada uma destas cartas, o jogador obtém **3 pontos**.
- Após a **ronda 2** apenas obtêm pontos as cartas **com os motivos azuis e verdes**. A cada carta azul são atribuídos **3 pontos** e por cada carta verde os jogadores obtêm **4 pontos**.

Após a pontuação intermédia, são atribuídas 10 cartas do baralho a cada jogador e é iniciada a ronda seguinte. **As cartas nos jardins do jogador mantêm-se após uma ronda!** O jogador coloca as novas cartas nos jardins existentes.

FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO

Após a **ronda 3** este obtém a **pontuação de todos os motivos**. Ao azul são atribuídos **3 pontos**, ao verde **4 pontos** e ao cinzento **7 pontos**. Os pontos para as **cartas cor-de-rosa** orientam-se de acordo com o **número** de cartas de cor-de-rosa, que o jogador distribuiu.

	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

Exemplo: Às 5 cartas cor-de-rosa são dados 15 pontos, às 12 cartas cor-de-rosa são atribuídos 78 pontos. Para as cartas **cor-de-rosa**, o jogador **não pode obter mais de 120 pontos** (15 cartas cor-de-rosa)!

Em seguida, são contados todos os pontos para cada jogador. **O jogador que obtiver mais pontos é o vencedor**. Em caso de empate, ganha quem tiver apresentado mais cartas cor-de-rosa.





Exemplo de pontuação:

No final da primeira ronda, o Pascal reuniu 4 cartas azuis. Para tal, este obtém $4 \times 3 = 12$ pontos. As restantes cartas não conferem quaisquer pontos.

No final da segunda ronda, o Pascal reuniu 6 cartas azuis e 7 cartas verdes. Para as cartas azuis, este obtém $6 \times 3 = 18$ pontos e para as cartas verdes $7 \times 4 = 28$ pontos. As restantes cartas não conferem qualquer pontuação.

No final da terceira ronda, o Pascal reuniu 6 cartas azuis, 8 cartas verdes, 4 cartas cinzentas e 6 cartas cor-de-rosa. Para as cartas azuis, este obtém $6 \times 3 = 18$ pontos, para as cartas verdes $8 \times 4 = 32$ pontos, para as cartas cinzentas $4 \times 7 = 28$ pontos e para as 6 cartas cor-de-rosa este obtém, de acordo com a tabela, 21 pontos.

O total de pontos das 3 rondas é de 157 pontos.

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