

OHANAMI

Steffen
Benndorf



Broj igrača: 2-4

Starost: iznad 8 godina

Trajanje: 20 minuta

SADRŽAJ

1 blok za rezultate

120 karata



KONCEPT IGRE

Svaki igrač pravi 3 različita vrta, tako što će u njih dodavati različite motive. Svaki vrt se sastoji iz niza karata, a nove karte se mogu dodavati isključivo na oba kraja niza. Svaka karta ima vrednost na sebi. Svaki od 3 reda karata mora biti poredan u niz brojeva, od manjeg ka većem. Između dve postavljene karte može biti razmak, koliki god želite.

Igra se igra u 3 runde i nakon svake runde će se bodovati vaši vrtovi. Na kraju partije, u vašim vrtovima će se rascvetati prelepe japanske trešnje koje će vam doneti dodatne poene.

POSTAVKA IGRE

Dobro promešajte karte. Svaki igrač **dobija 10 karata**, dok ostatak karata stavlja sa strane u špil. Ostatak karata ćete koristiti u sledećim rundama. Kako bi beležili rezultate, trebaće vam blok i olovka.

TOK IGRE

Svaki igrač uzima **tačno 2 karte** i spušta ih na sto, licem na dole. **Ostatak karata prosleđuje susednom igraču.** U prvoj i trećoj rundi karte dajete igraču sa leve strane, dok u drugoj rundi dodajete igraču sa desne strane.

Kada **su svi igrači** odabrali 2 karte a ostatak prosledili igraču do njih, te dve karte **mogu dodati** u svoje **postojeće nizove** karata ili mogu **započeti novi niz.** Igrač koji je poslednji prosledio ostatak karata drugom igraču, prvi postavlja svoje 2 karte na sto, zatim svi ostali igrači to rade u smeru kazaljke na satu. Igrač može da **postavi jednu kartu, obe karte ali ne mora ni jednu** da postavi. Karte koje ne možete ili ne želite da postavite u svoje nizove, stavite sa strane na gomilu, licem na dole.

Svaki igrač može **maksimalno** započeti **3 niza.** Niz se može **započeti bilo kojom kartom.** Svaka sledeća karta koja se dodaje u **niz mora da ga produži,** mora biti ili **veća od najveće** karte u nizu ili **manja od najmanje** karte u nizu. **Boje karata nisu bitne za dodavanje u niz, samo brojevi.**



Primer: U nizu se nalaze karte 68, 77, 102. U ovakav niz se može postaviti karta 65 (manja je od 68) ili karta 110 (veća je od 102). Kartu 81 nije moguće nigde dodati u ovaj niz.

Preporučujemo da karte postavljate u kolone, kako bi vam bilo lakše. Najveću kartu postavite ispod postojeće najveće, dok najmanju stavite iznad postojeće najmanje, tako da lako vidite brojeve u čošku karte.

Nakon toga, odaberite nove 2 karte, od karata koje ste dobili od igrača do vas. Te dve karte možete dodati u neki od vaših nizova kao i do sada. Igra se tako nastavlja dok svaki igrač nije odabrao 10 karata (5 puta po 2), odnosno dok ne ostanete bez karata u krugu.

Primer: Veljko bira karte 49 i 62 iz svoje ruke i postavlja ih u isti niz u prvoj rundi. U sledećoj rundi odabere karte 56 i 65. Kartu 56 ne može dodati u postojeći niz, pošto je ona između 49 i 62. Započinje svoj sledeći niz sa 56. Kartu 65 dodaje u prvi niz karata.



Posle prve i druge runde poeni se računaju na sledeći način:

- Posle **prve runde**, računaju se poeni samo za **plave karte**. Svaka **plava karta** donosi **3 poena**,
- Posle **druge runde**, računaju se samo **plave i zelene karte**. Svaka **plava karta** donosi **3 poena**, svaka **zelena karta** donosi **4 poena**.

Nakon sabiranja poena, svakom igraču se podeli novih 10 karta i počinje nova runda. **Vrtovi (nizovi) ostaju i na njih se dodaju karte u svim sledećim rundama.**

KRAJ IGRE I RAČUNANJE POENA

Nakon treće runde, ponovo se sabiraju poeni. Za **plave karte** se opet dobija **3 poena**, za **zelene karte** opet **4 poena**, dok se za **sive karte** dobija **7 poena**. Za **ružičaste karte** dobijate poene prema tabeli koja se nalazi ispod.



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

Primer: Za 5 ružičastih karata osvajate 15 poena, 78 poena za 12 ružičastih karata. Igrač ne može osvojiti više od 120 poena na ružičaste karte (15 i više ružičastih karata)!

Saberite poene iz svih rundi. **Onaj igrač koji ima najviše poena je pobjednik.** U slučaju da igrači imaju isti broj poena, igrač koji ima više ružičastih karata je pobjednik.

Primer bodovanja:

Na kraju prve runde Veljko je imao ukupno 4 plave karte. Za njih dobija $4 \times 3 = 12$ poena. Za ostale karte ne dobija poene još. Na kraju druge runde, Veljko je imao 6 plavih i 7 zelenih karata. Za plave karte dobija $6 \times 3 = 18$ poena, dok za zelene karte dobija $7 \times 4 = 28$ poena. Ostale karte mu ne donose poene još. Na kraju treće runde Veljko u svojim nizovima ima 6 plavih, 8 zelenih, 4 sive i 6 ružičastih karata. Za plave karte dobija $6 \times 3 = 18$ poena, $8 \times 4 = 32$ poena za zelene karte, $4 \times 7 = 28$ poena za sive karte. Prema tabeli za 6 ružičastih karata dobija 21 poen. Kada se saberu poeni iz sve tri runde, Veljko je osvojio 157 poena.

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