

OHANAMI

935282

Ein Spiel von Steffen Benndorf

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT

1 Wertungsblock

120 Karten



34 x



35 x



17 x



34 x



SPIELIDEE

Jeder Spieler gestaltet **bis zu 3 unterschiedliche Gärten**, indem er die verschiedenen Motive auf den Karten den unterschiedlichen Gärten zuordnet. Jeder Garten entspricht einer Kartenreihe, die immer nur an den beiden Enden verlängert werden darf. Jedem Motiv ist ein Zahlenwert zugeordnet. In jedem Garten müssen die Motive immer **in der richtigen Reihenfolge der Zahlenwerte** ausgelegt werden. Man darf dabei beliebig viele Zahlen auslassen und die Motive beliebig auf die Kartenreihen verteilen.

Das Spiel geht über 3 Durchgänge und nach jedem Durchgang werden die Gärten bewertet. Am Ende des Spiels stehen die Gärten der Spieler in schönster Pracht japanischer Kirschblüten, was nochmal mit besonders vielen Punkten belohnt wird.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gründlich gemischt. An jeden Spieler werden **10 Karten** ausgeteilt. Der restliche Kartenstapel wird vorerst beiseitegelegt. Er wird für die weiteren Durchgänge noch benötigt. Um die Punkte zu notieren, werden **ein Zettel des Wertungsblockes** sowie **ein Stift** bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler sucht sich aus seinen Handkarten immer genau **2 Karten** aus, die er vorerst verdeckt vor sich ablegt. Danach gibt er seine **übrigen Handkarten an einen benachbarten Mitspieler** weiter. Im 1. und 3. Durchgang werden die Karten im Uhrzeigersinn weitergegeben und im 2. Durchgang gegen den Uhrzeigersinn.

Haben **alle** Spieler 2 Karten ausgewählt und die übrigen Handkarten weitergegeben, können die Spieler die beiden Karten an ihre Kartenreihen **anlegen** bzw. neue Kartenreihen beginnen. Mit dem Anlegen beginnt der Spieler, der als letzter seine Handkarten weitergegeben hat. Alle anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Der Spieler darf dabei **frei entscheiden**, ob er **beide** Karten, nur **eine** Karte oder **keine** der beiden Karten verwenden möchte. Karten, die er nicht nutzen kann oder möchte, werden verdeckt auf einen **Ablagestapel** gelegt.

Jeder Spieler darf **maximal 3 Kartenreihen** beginnen. Dazu kann jede beliebige Karte verwendet werden. Jede weitere Karte, die an eine Reihe angelegt werden soll, muss die Kartenreihe **korrekt verlängern**. Das bedeutet, sie muss **höher** sein, **als die bisher höchste Karte der Reihe** oder **niedriger als die bisher niedrigste Karte der Reihe**.

Beispiel: Die bestehende Reihe 68, 77, 102 kann mit der 65 nur nach unten verlängert werden und mit der 110 nur nach oben hin. Die 81 kann gar nicht angelegt werden, weil sie zwischen der 77 und der 102 eingeordnet werden müsste, was aber nicht erlaubt ist.



Um die Übersichtlichkeit zu gewährleisten, empfiehlt es sich, die Karten in senkrechten Reihen auszulegen. Eine höhere Karte wird immer unter die bisher höchste Karte der Reihe geschoben, eine niedrigere Karte auf die bisher niedrigste Karte gelegt, natürlich so, dass die Zahlenwerte der Karten noch gut zu erkennen sind.

Nun sucht sich jeder Spieler aus den Handkarten, die er von seinem Mitspieler erhalten hat, **2 neue Karten** aus, die er dann wiederum an seine Reihen anlegen darf. So geht das Spiel weiter, bis jeder Spieler 10 Karten (5 mal 2 Karten) ausgespielt hat und die Handkarten damit **aufgebraucht** sind.

Beispiel: Pascal hat sich in der 1. Runde die 49 und die 62 aus seinen Handkarten ausgesucht und in eine gemeinsame Kartenreihe gelegt.

In der nächsten Runde wählt er die 56 und die 65. Die 56 kann er nicht an die erste Reihe anlegen, weil die 56 zwischen 49 und 62 liegt. Er beginnt mit der 56 seine 2. Kartenreihe. Die 65 legt er an seine 1. Kartenreihe.



Es schließt sich nun eine **Zwischenwertung** an.

- Nach **Durchgang 1** werden nur die **Karten mit den blauen Motiven** gewertet. Für jede dieser Karten erhält der Spieler **3 Punkte**.
- Nach **Durchgang 2** werden nur die **Karten mit den blauen und grünen Motiven** gewertet. Für jede blaue Karte gibt es wiederum **3 Punkte** und für jede grüne Karte erhält ein Spieler **4 Punkte**.

Nach der Zwischenwertung werden an jeden Spieler wieder 10 Karten vom Stapel ausgeteilt, und die nächste Spielrunde beginnt. **Die Karten in den Gärten der Spieler bleiben nach einem Durchgang liegen!** Die Spieler legen ihre neuen Karten an die schon bestehenden Gärten an.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Nach **Durchgang 3** kommt es zur **Wertung aller Motive**. Für blau gibt es wiederum **3 Punkte** für grün **4 Punkte** und für grau **7 Punkte**. Die Punkte für die **rosa Karten** richten sich nach der **Anzahl** rosa Karten, die der Spieler ausgelegt hat.

	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

Beispiel: Für 5 rosa Karten gibt es 15 Punkte, für 12 rosa Karten 78 Punkte. **Mehr als 120 Punkte** (ab 15 rosa Karten) kann ein Spieler für die **rosa Karten nicht** erhalten!

Dann werden alle Punkte je Spieler zusammengezählt. **Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.** Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr rosa Karten ausgelegt hat.

Wertungsbeispiel: Am Ende des 1. Durchgangs hat Pascal insgesamt 4 blaue Karten ausgelegt. Dafür erhält er $4 \times 3 = 12$ Punkte. Alle anderen Karten bringen hier noch keine Punkte. Am Ende des 2. Durchgangs hat Pascal 6 blaue und 7 grüne Karten ausgelegt. Für die blauen Karten erhält er $6 \times 3 = 18$ Punkte und für die grünen $7 \times 4 = 28$ Punkte. Alle anderen Karten bringen hier noch keine Punkte. Am Ende des 3. Durchgangs hat Pascal 6 blaue, 8 grüne, 4 graue und 6 rosa Karten ausgelegt. Für die blauen Karten erhält er $6 \times 3 = 18$ Punkte, für die grünen $8 \times 4 = 32$ Punkte, für die grauen $4 \times 7 = 28$ Punkte und für die 6 rosa Karten erhält er laut Tabelle 21 Punkte. Die Summe der Punkte aus allen 3 Durchgängen beträgt 157 Punkte.

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



Sollten Ihnen die Wertungszettel ausgehen – unter diesem Link finden Sie Nachschub zum Ausdrucken: <http://middys.nsv.de/middys/ohanami/>

