OHANAMI

935284

Joueurs : 2-4 personnes

Âge : à partir de 8 ans

Durée : env. 20 minutes

Un jeu créé par Steffen Benndorf

CONTIENT

120 cartes

1 bloc d'évaluation



CONCEPT DU JEU

Chaque joueur crée **jusqu'à 3 jardins différents** en attribuant les divers motifs sur les cartes aux différents jardins. Chaque jardin correspond à une série de cartes qui ne peut être prolongée qu'à ses deux extrémités. Chaque motif comporte un chiffre. Dans chaque jardin, les motifs doivent toujours être posés **dans la bonne suite de chiffres.** Le joueur peut sauter d'autant de chiffres qu'il le souhaite et répartir les motifs sur les séries de cartes comme il le souhaite.

Le jeu continue pendant 3 manches, les jardins sont comptés après chaque manche. À la fin du jeu, les jardins des joueurs se trouvent dans toute la splendeur des cerisiers japonais en fleurs, ce qui est une nouvelle fois récompensé par de nombreux points.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont bien mélangées. On distribue **10 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté pour le moment. Elles seront utilisées pendant les autres manches. Pour compter les points, **une feuille extraite du bloc d'évaluation et un crayon** sont mis à disposition.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit exactement **2 cartes** de sa main, qu'il pose devant lui face cachée dans un premier temps. Il donne ensuite les **cartes qu'il lui reste à un joueur voisin.** Les cartes sont données dans le sens des aiguilles d'une montre à la 1ère et 3ème manche et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à la 2ème manche.

Une fois que **tous** les joueurs ont choisi 2 cartes et que les cartes restantes ont été données, les joueurs peuvent **poser** les deux cartes sur leurs séries de cartes ou commencer de nouvelles séries de cartes. Le joueur ayant donné les cartes de sa main en dernier pose ses cartes en premier. C'est ensuite au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur est alors **libre de décider** s'il souhaite utiliser ses **deux** cartes, **une seule** carte ou **aucune** des deux cartes. Les cartes qu'il ne peut ou ne souhaite pas utiliser sont posées face cachée sur une **pile de défausse.**

Chaque joueur peut commencer **3 séries de cartes au maximum.** Chacun peut utiliser la carte de son choix. Toute autre carte posée sur une série doit **prolonger correctement** la série de cartes. En d'autres termes, elle doit être **supérieure à la carte la plus haute de la série ou inférieure à la carte la plus faible de la série.**



Exemple : *les séries existantes 68, 77 et 102 peuvent être prolongées vers le bas avec la 65 uniquement et vers le haut avec la 110 uniquement. La 81 ne peut pas du tout être posée, car elle devrait être rangée en théorie entre la 77 et la 102, mais ce n'est pas autorisé.*

Pour plus de clarté, il est recommandé de poser les cartes dans des séries en sens vertical. Une carte supérieure est toujours glissée sous la carte la plus haute de la série, et une carte inférieure doit être posée sur la carte la plus faible, de manière à ce que le chiffre indiqué sur les cartes reste bien visible.

Chaque joueur choisit maintenant **2 nouvelles cartes** de sa main qui lui a été donnée par un autre joueur. Il peut alors les poser à nouveau sur ses séries. Le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 10 cartes (5 fois 2 cartes) et qu'il ait **utilisé toutes** les cartes de sa main.

Exemple : *Pascal a choisi la 49 et la 62 dans sa main lors du 1er tour et les a posées dans une série de cartes conjointe. Au prochain tour, il choisit la 56 et la 65. Il ne peut pas poser la 56 sur la première série, car 56 est entre 49 et 62. Il commence sa 2ème série de cartes avec la 56. Il pose la 65 sur sa 1ère série de cartes.*



On établit maintenant un **classement intermédiaire.**

- Une fois la **1ère manche terminée,** on compte les **cartes avec les motifs bleus.** Le joueur reçoit **3 points** pour chacune de ces cartes.
- Une fois la **2ème manche terminée,** on compte les **cartes avec les motifs bleus et verts.** Un joueur reçoit de nouveau **3 points** pour chaque carte bleue et **4 points** pour chaque carte verte.

Une fois le classement intermédiaire terminé, on distribue de nouveau 10 cartes à chaque joueur depuis la pioche, et le tour de jeu suivant commence. **Les cartes dans les jardins du joueur restent sur la table après une manche !** Le joueur pose ses nouvelles cartes sur les jardins déjà créés.

FIN DU JEU ET COMPTAGE DES POINTS

Une fois la **3ème manche** terminée, **tous les motifs sont comptés.** On attribue de nouveau **3 points** pour les cartes bleues, **4 points** pour les vertes et **7 points** pour les grises. Les points attribués pour les **cartes roses** dépendent du **nombre** de cartes roses que le joueur a posées.

	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

Exemple : *15 points sont attribués pour 5 cartes roses et 78 points pour 12 cartes roses. Un joueur ne peut* ***pas*** *recevoir* ***plus de 120 points*** *(15 cartes roses) pour ses cartes* ***roses*** *!*

Tous les points sont ensuite additionnés pour chaque joueur. **Le joueur ayant obtenu le plus de points est le gagnant.** En cas d'égalité, la personne ayant posé le plus de cartes roses remporte la partie.

Exemple de comptage de points :

À la fin de la 1ère manche, Pascal a posé 4 cartes bleues au total. En échange, il reçoit 4x3=12 points. Toutes les autres cartes ne rapportent pas de points pour cette manche.

À la fin de la 2ère manche, Pascal a posé 6 cartes bleues et 7 cartes vertes. Il reçoit 6x3=18 points en échange des cartes bleues et 7x4=28 points en échange des vertes. Toutes les autres cartes ne rapportent pas de points pour cette manche.

À la fin de la 3ère manche, Pascal a posé 6 cartes bleues, 8 cartes vertes, 4 cartes grises et 6 cartes roses. Il reçoit 6x3=18 points en échange des cartes bleues, 8x4=32 points en échange des vertes, 4x7=28 points en échange des grises et reçoit également 21 points pour les 6 cartes roses conformément au tableau.

Le total des points obtenus pour les 3 manches est de 157 points.

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

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthaussrtraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de