

KOMPONENTY

- 8 CZERWONYCH KWIATÓW,
- 8 ŻÓŁTYCH KWIATÓW,
- 16 NENUFARÓW,
- 2 ŻĄBY,
- 2 "OGRODNIKÓW",
- 1 PLANSZA "STAW",
- 1 TOR PUNKTÓW,
- 1 INSTRUKCJA,



HARU ICHIBAN ZASADY

Haru Ichiban to po japońsku pierwszy powiew wiosny.

W cesarskich ogrodach natura powoli budzi się do życia. Ryby, żaby i ważki wygrzewają się w pierwszych promieniach słońca.

Dwóch początkujących ogrodników rywalizuje o tytuł Cesarskiego Orodnika.

Muszą wznieść się na wyżyny swoich umiejętności i wykorzystać pierwszy wiosenny wiatr, aby nenufary zakwitły w ich kolorach i ułożyć z nich harmonijne wzory na stawie.

PRZYGOTOWANIE

Planszę należy umieścić na środku stołu.

Każdy gracz wybiera kolor ogrodnika, bierze wszystkie kwiaty w tym kolorze, odwraca je cyfrą do dołu i tasuje. Następnie dobiera 3 z nich i umieszcza je przed sobą zasłonięte.

W pierwszej rundzie nenufary należy ułożyć na stawie tak, aby utworzyły wzór przedstawiony na ilustracji obok.

Tylko jeden nenufar jest ciemny z obu stron. To on będzie ciemnym nenufarem w pierwszej turze. Pozostałe nenufary mają być odwrócone jasną stroną. Żaby należy umieścić na odpowiednich nenufarach, na których znajdują się jaja w ich kolorze.

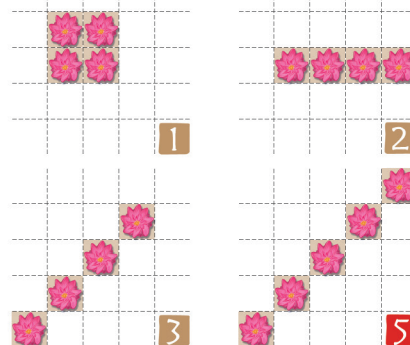
Tor punktów należy umieścić obok planszy, a 2 postacie umieścić na torze, na początku kamiennej ścieżki.



CEL GRY

Pomóż rozkwitnąć nenufaram i przesuwaj je wykorzystując powiew pierwszego wiosennego wiatru tak, aby utworzyły harmonijne, geometryczne figury (linie lub grupy kwiatów tego samego koloru). To pozwoli Ci zdobyć punkty zwycięstwa.

- kwadrat z 4 kwiatów = **1 punkt**
- pionowa lub pozioma linia z 4 kwiatów = **2 punkty**
- ukośna linia z 4 kwiatów = **3 punkty**
- pionowa, pozioma lub ukośna linia z 5 kwiatów = **5 punktów i natychmiastowe zwycięstwo!**



Gdy jedemu z graczy uda się utworzyć odpowiednią figurę, bieżąca runda dobiega końca. Gracz, który zakończył tę rundę (utworzył odpowiednią figurę) otrzymuje 1, 2, 3 lub 5 punktów, zgodnie z utworzoną figurą. Pierwszy gracz, który zdobędzie 5 punktów zostaje Cesarskim Ogrodnikiem!

PRZEBIEG GRY

Faza 1

Obydwaj ogrodnicy równocześnie wybierają jeden ze swoich kwiatów: aby to zrobić najpierw podglądają cyfry na 3 kwiatkach leżących przed nimi.



Każdy kwiat ma wartość od 1 do 8.

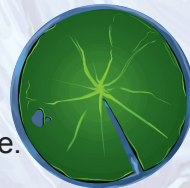
Po zapoznaniu się z ich wartościami obaj ogrodnicy wybierają po 1 ze swoich kwiatów i równocześnie je odkrywają.

Do końca tury, ogrodnik, który odkrył niższą cyfrę zostaje „młodszym ogrodnikiem”, a ten który odkrył wyższą cyfrę zostaje „starszym ogrodnikiem”.

Faza 2

Nenufary zakwitają i są przesuwane przez wiatr Haru Ichiban.

„Zakwitnięciem” nenufarów nazywać będziemy położenie kwiatu na pustym nenufarze.



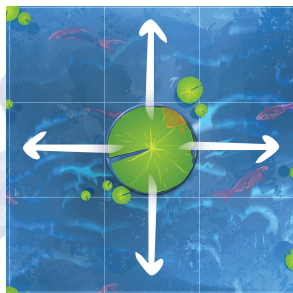
A: Młodszemu ogrodnikowi automatycznie zakwita ciemny nenufar na stawie.

NASTĘPNIE

B: Starszemu ogrodnikowi zakwita dowolny, wybrany przez niego nenufar na stawie.

Jeśli chce, aby zakwitł nenufar zajęty przez żabę (w dowolnym kolorze) przesuwa żabę na wybrany przez siebie pusty nenufar (bez kwiatu i innej żaby).

NASTĘPNIE



C: Młodszy ogrodnik przywołuje pierwszy wiosenny wiatr.

~~Dzięki niemu może poruszyć nenufar lub grupę nenufarów na wodzie, poziomo lub pionowo, o jedno pole. Żaden nenufar nie może opuścić stawu.~~



NASTĘPNIE

Starszy ogrodnik wybiera nowy ciemny nenufar.

W tym celu wybiera jasny nenufar i odwraca go na ciemną stronę.

Jeśli chce odwrócić nenufar z żabą, to musi przemieścić żabę (w dowolnym kolorze) na wybrany przez siebie pusty nenufar (bez kwiatu i żaby).

Teraz zaczyna się nowa tura:

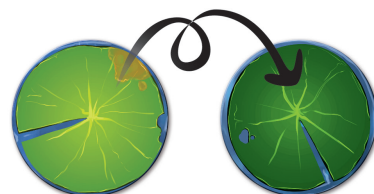
Każdy ogrodnik dobiera nowy kwiat ze swoich zasobów tak, aby mieć ponownie 3 kwiaty przed sobą. Następnie obydwaj ogrodnicy wybierają i odkrywają jeden ze swoich kwiatów, aby ustalić kto będzie młodszym, a kto starszym ogrodnikiem w nowej turze.

NIETYPOWE PRZYPADKI

Jeśli obydwaj ogrodnicy wybiorą kwiat o tej samej wartości, kwitnienie następuje automatycznie.

- Czerwonemu ogrodnikowi automatycznie zakwita nenufar, na którym znajduje się czerwona żaba.
- Żółtemu ogrodnikowi automatycznie zakwita nenufar, na którym znajduje się żółta żaba.

Jeśli ogrodnicy odwrócą kwiat o tej samej wartości muszą wydać z siebie odgłos żaby. ~~Ten, który zrobi to pierwszy, może umieścić swoją żabę na planszy jako pierwszy.~~



Żaby zostały usunięte z planszy, zastąpione przez kwiaty i teraz należy je umieścić na nowych, wybranych przez ogrodników **pustych** nenufarach.

Ogrodnik, który wydał ogłos żaby jako pierwszy, bierze żabę w swoim kolorze i umieszcza ją na wybranym przez siebie nenufarze, a następnie drugi ogrodnik robi ze swoją żabą to samo.

Ważne: jeśli na planszy zostały tylko 2 nenufary, które nie zakwitły, żaby są usuwane z gry do końca rundy.

KONIEC RUNDY

Runda się kończy gdy:

- jeden z ogrodników ułoży jedną z czterech możliwych kombinacji przynoszących punkty. Jeśli to zrobi, przesuwą swój znacznik o właściwą liczbę punktów na torze punktów. Jeśli nie osiągnął łącznie co najmniej 5 punktów, rozgrywka jest kontynuowana.

Ważne: jeśli w trakcie ruchu nenufarów, obaj gracze jednocześnie utworzą punktowaną geometryczną figurę, każdy z nich odpowiednio otrzymuje punkty.

Rzadki przypadek: obaj gracze równocześnie zdobywają lub przekraczają 5 punktów:

- gracz, który ma więcej punktów wygrywa grę;

- w razie remisu należy rozegrać kolejne rundy do momentu gdy jeden z graczy będzie miał więcej punktów.

Jeśli nie utworzono żadnej punktowanej kombinacji, a ogrodnicy ukończyli 8 turę (czyli umieścili po 8 kwiatów), nikt nie otrzymuje punktów.

W obydwu przypadkach rozpoczyna się nowa runda:

- każdy ogrodnik odzyskuje wszystkie swoje kwiaty, tasuje je, losuje 3 z nich i umieszcza przed sobą z zasłoniętą cyfrą.
- wszystkie nenufary odwracane są na jasną stronę, na polach, na których się aktualnie znajdują.
- żaby są umieszczane na nenufarach, na których znajdują się rysunki jajek w ich kolorach.
- nowa runda rozpoczyna się w sposób opisany w Fазie 1, na początku instrukcji.

KONIEC GRY

Gra kończy się jeśli jeden z ogrodników osiągnie lub przekroczy 5 punktów. Otrzymuje on tytuł Cesarskiego Ogrodnika i wygrywa grę.

