



CONTEÚDO

- 8 FLORES VERMELHAS, NUMERADAS DE 1 À 8
- 8 FLORES AMARELAS, NUMERADAS DE 1 À 8
- 16 NENÚFARES DOS QUAIS 1 POSSUI DOIS LADOS ESCUROS
 - 2 SAPOS
 - 2 "JARDINEIROS"



HARU ICHIBAN REGRAS

HARU ICHIBAN SIGNIFICA "PRIMEIRO VENTO DA PRIMAVERA" EM JAPONÊS. NO JARDIM DO IMPERADOR, A PRIMAVERA DESPERTA A NATUREZA GENTILMENTE. CARPAS, SAPOS, E LIBÉLULAS SE AQUECEM SOB OS PRIMEIROS RAIOS DE SOL. DOIS APRENDIZES DE JARDINEIROS COMPETEM PELO COBIÇADO TRABALHO DE JARDINEIRO IMPERIAL. ELES TERÃO QUE MOSTRAR O QUÃO HABÉIS SÃO, E TENTARÃO TIRAR VANTAGEM DESSE PRIMEIRO VENTO DA PRIMAVERA PARA A FLORAÇÃO DOS NENÚFARES DE SUA COR, E USÁ-LOS PARA CRIAR AS MAIS HARMONIOSAS COMBINAÇÕES.

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro no centro de uma mesa e um píer de cada lado.

Cada jogador escolhe uma cor, recolhe todas as flores correspondentes, misturando-as com o lado numerado para baixo. Saca 3 delas e as coloca à sua frente com a face numerada para baixo.

Para a primeira rodada, coloque os nenúfares de modo a formar o padrão oposto (veja a figura).

Somente um dos nenúfares tem dois lados escuros. Essa será a folha escura do primeiro turno. Todas as outras devem estar com o lado claro virado para cima. Os sapos são colocados nos nenúfares que exibem os ovos de sua cor.

Coloque a trilha de pontuação próxima ao tabuleiro do jogo. Coloque os dois personagens no espaço 0 da trilha.

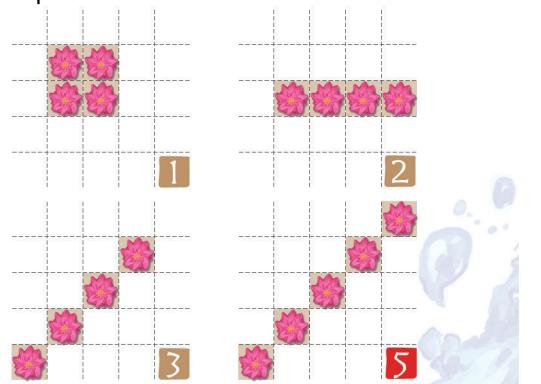




OBJETIVO DO JOGO

A floração de nenúfares, movendo-os graças a brisa do primeiro vento da primavera, para assim, criar formas geométricas harmoniosas (linhas ou grupos de flores da mesma cor), e marcar pontos de vitória.

- Quadrado com 4 flores = **1 ponto**
- Linha horizontal ou vertical com 4 flores = **2 pontos**
- Linha diagonal com 4 flores = **3 pontos**
- Linha (horizontal, vertical ou diagonal) com 5 flores = **5 pontos**
e vitória imediata!



A rodada atual termina assim que uma combinação é criada.

O jardineiro correspondente pontua 1, 2, 3 ou 5 pontos de acordo com a combinação alcançada,
O primeiro jogador a alcançar o total de 5 pontos se torna o Jardineiro Imperial!

FLUXO DO JOGO

Fase 1: Os dois jardineiros escolhem uma flor simultaneamente:

Eles lêem o valor das 3 flores colocadas à suas frentes.



Cada flor tem um valor único, de 1 a 8. Após visualizarem os diferentes valores, cada jardineiro escolhe uma flor.

Quando ambos os jardineiros escolherem uma flor, eles revelam os seus valores simultaneamente.
Até o final da rodada atual, o jardineiro que revelou o menor valor será o "jardineiro júnior",
enquanto o jardineiro que revelou o maior valor será o "jardineiro sênior".

Fase 2: Os nenúfares florescem e são movidos pelo Haru Ichiban:

A "Floração" de um nenúfar significa colocar a flor selecionada em um
nenúfar vazio.

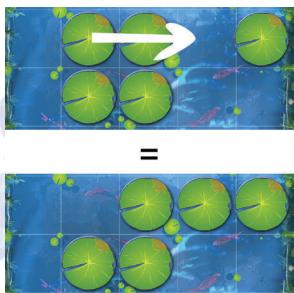




A: O jardineiro júnior coloca uma flor automaticamente no nenúfar escuro da lagoa.

B: O jardineiro sênior coloca uma flor em um nenúfar de sua escolha.

Se ele colocar a flor selecionada em um nenúfar ocupado por um sapo (de qualquer cor), ele move o sapo para outro nenúfar claro de sua escolha (que não tenha nenhuma flor e nenhum sapo).



C: O jardineiro júnior chama o primeiro vento da primavera.

Ele deve mover um nenúfar ou um grupo de nenúfares em um quadrado, verticalmente ou horizontalmente. Portanto, esse movimento pode fazer com que os nenúfares colocados na frente dele sejam empurrados em um quadrado na mesma direção. No entanto, qualquer movimento que empurra um nenúfar para fora da lagoa não é permitido.

D: O jardineiro sênior escolhe um novo nenúfar escuro.

Ele escolhe um nenúfar e o vira para que o lado escuro fique visível. Ele pode virar um nenúfar que contenha um sapo. Nesse caso, o jardineiro sênior move o sapo (de qualquer cor) para um nenúfar vazio de sua escolha (que não tenha nenhuma flor e nenhum sapo).

Agora, uma nova rodada começa:

Cada jardineiro pega uma nova flor do seu estoque, para que ele tenha 3 flores à sua frente novamente. Em seguida, ambos escolhem uma nova flor para determinar quem será o jardineiro sênior e júnior da nova rodada.



CASO ESPECÍFICO

Quando ambos os jardineiros escolhem flores com o mesmo valor, o ato de floração acontece automaticamente. O jardineiro vermelho automaticamente coloca a sua flor no nenúfar com o sapo vermelho. Assim como o jardineiro amarelo, que coloca a sua flor no nenúfar com o sapo amarelo.

Assim que eles virarem as flores e os jardineiros perceberem que ambas têm um valor igual, o primeiro jogador a imitar o som de um sapo pode mover seu sapo e o do seu oponente.





Uma vez que sapos são removidos para serem substituídos por flores de suas cores, o jardineiro que coaxou primeiro escolhe em quais nenúfares os dois sapos serão colocados. Ele deve colocar cada um deles em um nenúfar claro diferente e sem flores, à sua escolha.

Importante: Quando existirem somente 2 nenúfares sem flores na lagoa, os sapos são retirados do jogo até o final da rodada.

FINAL DA RODADA

Uma rodada termina quando:

1. Um dos jardineiros alcança uma das 4 formas de pontuação: Ele marca os pontos correspondentes e move seu personagem um número igual de espaços na trilha de pontuação.

Casos específicos:

- No final de um movimento, se os dois jogadores criarem uma figura simultaneamente, cada um deles marca os pontos correspondentes.
- Quando um jogador cria duas combinações diferentes simultaneamente, ele pontua pelas duas combinações.

2. Quando nenhuma combinação for feita ao final da 8ª rodada: Nenhum dos jardineiros marca pontos.

Uma nova rodada começa se nenhum dos jogadores alcançar ou exceder 5 pontos ou quando alguém pontua.

- Cada jogador pega todas as suas flores de volta, misturando-as com o lado numerado virado para baixo, saca 3 novas e as coloca em frente a ele, com o lado numerado virado para baixo.
- Todos os nenúfares são virados para o seu lado claro, no espaço onde eles estão posicionados.
- Os sapos são colocados nos nenúfares que exibem os ovos de suas cores.
- Uma nova rodada começa, como descrito na seção "Fase 1" do livro de regras.

Caso raro: quando dois jogadores alcançarem ou excederem 5 pontos simultaneamente:

- se um dos jogadores tiver mais pontos que o seu oponente, ele vence o jogo;
- se ambos tiverem exatamente os mesmos pontos, jogue rodadas adicionais até que um dos jogadores tenha mais pontos que o seu oponente.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um dos jardineiros alcança ou excede 5 pontos. Ele é apontado como o Jardineiro Imperial e vence o jogo.

