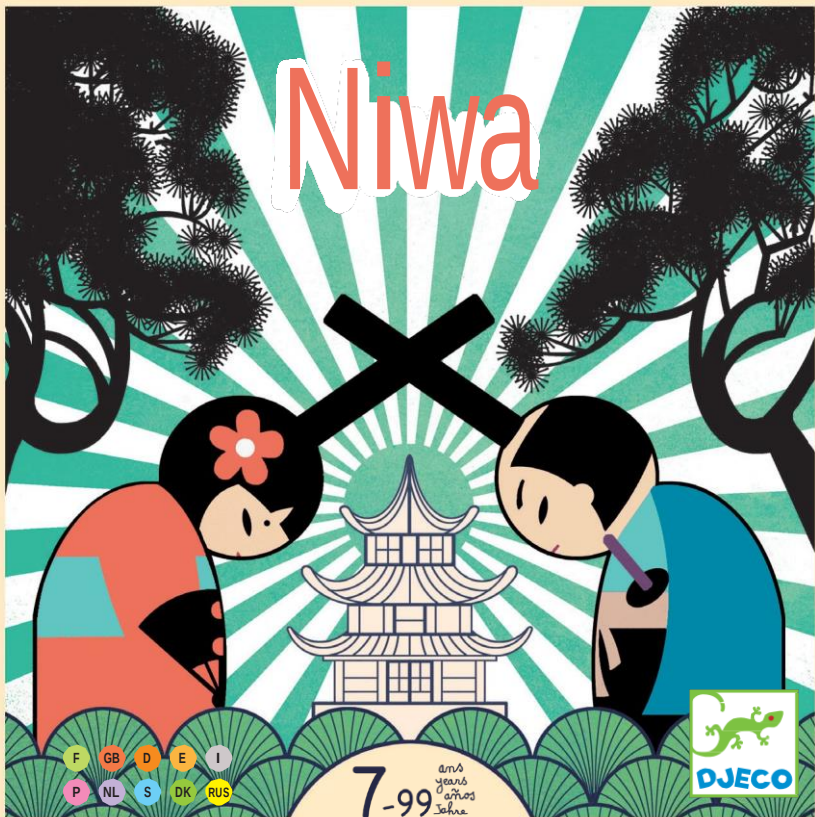


Niwa



F GB D E I
P NL S DK RUS

7-99 ans
years
años
Jahre





Niwa



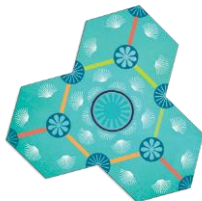
Zawartość:



x 3



x 3



x 10



x 4



x 4



x 4



Reguły gry



7-99 lat



2 graczy



15 min

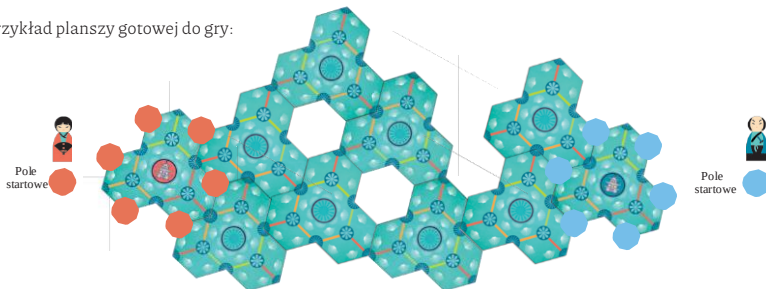
Zawartość: 3 kokeshis różowe i 3 samurajów niebieskich, 12 pereł, 10 kamieni ogrodowych w tym dwa kolorowe, jako bazy wyjściowe dla każdego z graczy.

Cel gry: Jako pierwszy, z jedną ze swoich postaci, osiągnąć bazę przeciwnika.

Przygotowanie gry:

Ułożyć trasę gry układając 10 kamieni ogrodowych, tak by na przeciwległych krańcach ustawić bazy wyjściowe każdego z graczy. W ten sposób powstała plansza przedstawiająca japoński ogród utworzony z pól ograniczanych przez różnokolorowe linie. (Uwaga: należy właściwie połączyć rysunki na kamieniach). Każdy z graczy wybiera jeden kolor i bierze 3 postaci właściwego koloru. Na każdej kładzie perły jednakowego koloru. Kładzie następnie swoje 3 postaci na 3 z 6 pól wybranych przez siebie, przylegających do bazy.

Przykład planszy gotowej do gry:



Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie każdy z graczy gra swoją kolejkę.

Przemieszczanie się:

- Żeby przemieścić się z jednego pola na drugie, postać musi pokonać kolorowe linie. Żeby tego dokonać musi mieć na głowie perłę takiego koloru jak linia, którą musi przekroczyć. (Uwaga: postać może pokonać tylko jedną linię z daną perłą). Jak tylko linia jest już przekroczona, gracz bierze wykorzystaną do tego ruchu perłę i kładzie ją na głowie kolejnej swojej postaci. Postać, która przed chwilą wykonała ruch ma na swojej głowie inną perłę, którą może wykorzystać do przekroczenia kolejnej linii. Oznacza to, że postać może wykorzystać wszystkie perły w czasie jednej kolejki.
- W czasie swojej kolejki, gracz może zdecydować, że nie przemieszcza się, a jedynie wykonuje ruch perłą: przenosi perłę z głowy z jednej ze swoich postaci na głowę innej ze swoich postaci.

NB1: postać nie może stać na swojej własnej bazie.

NB2: postać nie może ani przejść, ani zatrzymać się na polu już zajęтым.

Spotkania:

Gdy dwie postacie (przeciwnicy lub nie) znajdują się na dwóch przyległych polach, dochodzi do spotkania.

- **Przypadek nr 1:** jedna z postaci nie ma żadnej perły na głowie: może, w czasie swojej kolejki, przeskoczyć drugą postać i ulokować się na jednym z 3 pól zaraz za tą postacią. Jeśli żadne z tych 3 pól nie jest wolne, może przemieścić się na jedno z 2 następnych pól (w takim układzie skacze przez 2 pola).
- **Przypadek nr 2:** obydwie postacie mają na głowie perły, blokują więc sobie obie dalszą drogę. Będą musiały obejść jedna drugą lub pozbyć się perel, by móc kontynuować).

NB3: w czasie tej samej kolejki, postać może użyć całego swojego zasobu perel, dotrzeć do przeciwnika bez perel i w ten sposób przeskoczyć go.

NB4: nie można kumulować kilku spotkań w czasie jednej kolejki.

NB5: w czasie przemieszczania się, nie bierzemy pod uwagę koloru przekraczanych linii.

Koniec kolejki:

Wygrywa ten gracz, którego postać, jako pierwsza dotrze do bazy przeciwnika.

Gra wymyślona przez Marie i Wilfried FORT