

Niwa



7-99 rokov





7 - 99 rokov



2 hráči



15 min.

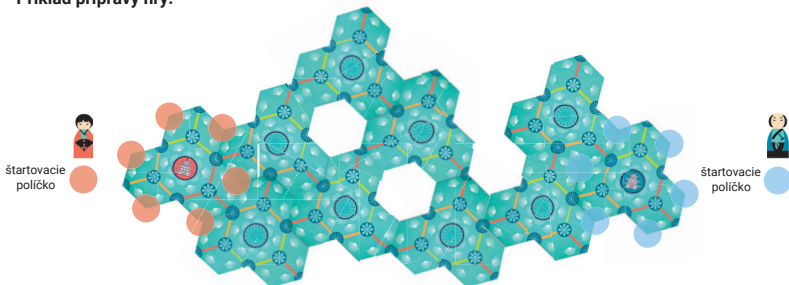
Obsah: 3 ružové kokeshi figúrky a 3 modrí samurajovia, 12 korálok, 12 políčok "záhrada" – 2 zo záhrad sú základne s farebným miestom (každý hráč má svoju farbu)

Cieľ hry: Ako prvý obsadiť jednou zo svojich 3 figúrok základňu protihráča.

Príprava hry:

Postavte dráhu z 12 doštičiek, tak aby základne boli na protiľahlých koncoch. Dráha predstavuje japonskú záhradu zostavenú z políčok navzájom spojených líniami rôznych farieb. (Ilustrácie na doštičkách musia na seba nadväzovať.) Každý hráč si zvolí farbu a pripraví si 3 figúrky zhodnej farby. Navrch každej figúrky dá po 2 korálky. Potom si hráči postavlia svoje 3 figúrky na hociaké zo 6 políčok pri svojej základni.

Príklad prípravy hry:



Postup hry:

Hru začne najmladší hráč. Potom sú hráči striedavo na ťahu.



Ťahy figúrkami:

- Aby sa mohla figúrka presúvať z jedného políčka na druhé, musí prechádzať cez farebné línie. Smie prejsť len cez tú líniu, ktorá je rovnakej farby ako korálka na jej hlave. (Pozn.: Na prekročenie jednej línie použije jednu korálku.) Keď čiaru prekročí, hráč nastokne použitú korálku na hlavu inej svojej figúrky. Nasledujúcu korálku, ktorú má na hlave, použije na prekročenie ďalšej čiary. Figúrka môže v jednom ťahu použiť všetky svoje korálky.
- Hráč, ktorý je na ťahu, nemusí potiahnuť figúrkou, môže zameniť vrchnú korálku z hlavy jednej svojej figúrky za korálku z hlavy druhej svojej figúrky.

Poznámka 1: Figúrka nesmie prísť na svoju základňu.

Poznámka 2: Figúrka nesmie prejsť cez dráhu, ktorá je obsadená a nesmie na nej ani zastaviť.

Stretnutie:

Keď sú 2 figúrky (vlastné alebo protihráčove) na susediacich políčkach, prichádza k stretnutiu.

- **1:** Keď figúrka nemá na hlave žiadnu korálku, môže, keď je na ťahu, preskočiť figúrku protihráča a skočiť na jedno z 3 políčok za ňou. Ak žiadne z týchto 3 políčok nie je voľné, môže skočiť na jedno z 2 ďalších políčok (v tomto prípade preskočí 2 políčka).
- **2:** Obe figúrky majú na hlave korálky a blokujú si navzájom cestu. Musia sa obísť alebo sa zbaviť korálok na svojej hlave, aby mohli ísť ďalej.

Poznámka 3: Figúrka môže pri ťahu využiť všetky svoje korálky a zastať bez korálok na hlave pred figúrkou protihráča a preskočiť túto figúrku.

Poznámka 4: Počas jedného ťahu sa nemôže uskutočniť viac než jedno stretnutie.

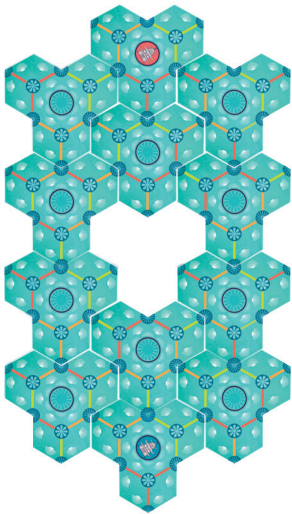
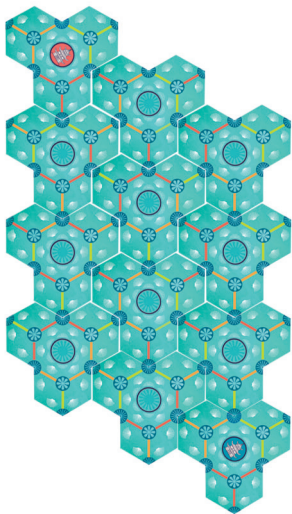
Poznámka 5: Pri tomto ťahu nie je rozhodujúca farba čiary.

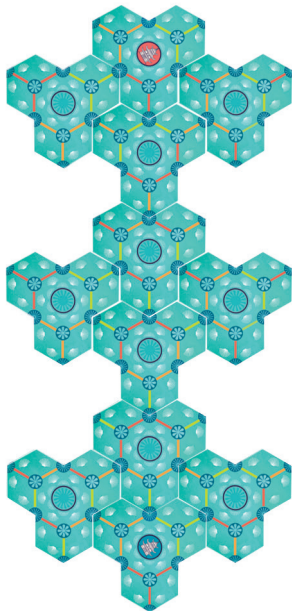
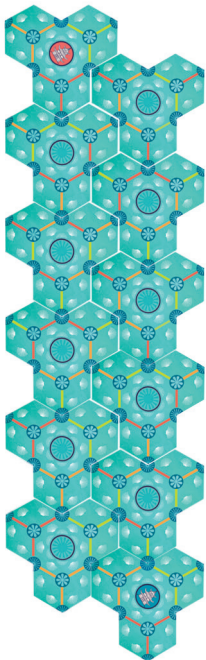
Koniec hry:

Hráč, ktorý dosiahne prvý jednou zo svojich figúrok protihráčovu základňu, je víťaz.

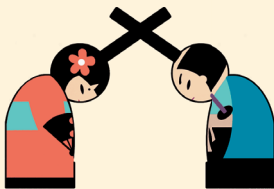


Návrhy na zostavenie hernej dosky





Niwa



Pozor. Malé diely.

DJ08489



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:

Leuk s. r. o.

www.djeco.sk