

# Niwa



F GB D E I  
P NL S DK RUS

7-99 ans  
years  
años  
Jahre



## D Spielregeln

Niwa



7-99 Jahre



2 Spieler



15 Min.

**Inhalt:** 3 rosa Kokeshis und 3 blaue Samurais, 12 Perlen, 12 Garten-Kärtchen, zwei davon mit einer farbigen Basis für jeden Spieler.

**Ziel des Spiels:** Als Erster mit einer seiner drei Figuren die gegnerische Basis erreichen.

### Vorbereitung des Spiels:

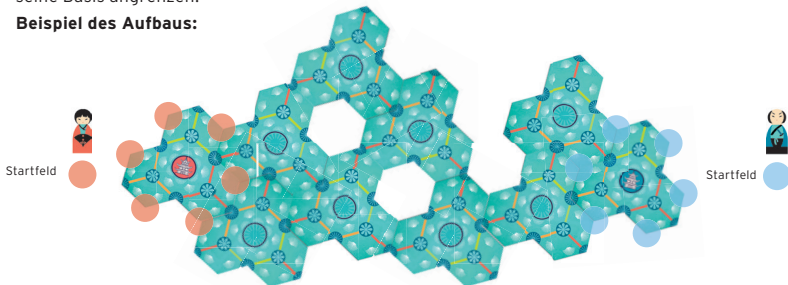
Mit den 12 Kärtchen wird eine Spielstrecke festgelegt, die Basen werden einander gegenüber platziert. Das so gestaltete Spielbrett stellt einen japanischen Garten dar mit Feldern, die von Linien in verschiedenen Farben begrenzt sind. Man muss darauf achten, dass die Illustrationen der Kärtchen richtig verbunden sind.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 3 Figuren dieser Farbe.

Auf jede Figur steckt er 2 Perlen der gleichen Farbe.

Dann setzt er seine 3 Figuren auf 3 der 6 Felder seiner Wahl, diese Felder müssen allerdings an seine Basis angrenzen.

### Beispiel des Aufbaus:



### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann spielen die Spieler abwechselnd.



### **Die Züge:**

- Um von einem Feld auf das nächste zu gelangen, muss die Figur die farbigen Linien passieren. Dazu benötigt die Figur oben auf ihrem Kopf die Perle in der Farbe der Linie, die überquert werden soll. **Achtung, die Figur kann nur eine Linie pro Perle überqueren.**

Ist die Linie überschritten, nimmt der Spieler die in diesem Zug verwendete Perle und steckt sie oben auf den Kopf einer seiner anderen Figuren.

Die Figur, die eben gezogen ist, hat jetzt also oben am Kopf eine andere Perle zur Verfügung, die zum Überqueren einer anderen Linie benutzt werden kann.

Im gleichen Zug kann eine Figur daher alle ihre Perlen benutzen.

- Während seines Zugs kann ein Spieler beschließen, nicht zu ziehen und nur einen Austausch der Perlen durchführen: Er steckt also die Perle vom Kopf einer Figur auf den Kopf einer seiner anderen Figuren.

**Anmerkung 1:** Eine Figur darf nicht auf ihrer eigenen Basis „parken“.

**Anmerkung 2:** Eine Figur darf auf einem Feld, das schon besetzt ist, weder durchkommen, noch anhalten.

### **Treffen:**

Befinden sich zwei Figuren (gegnerische oder eigene) auf nebeneinander liegenden Feldern, kommt es zu einem Treffen.

- **Fall Nr. 1:** Eine der Figuren hat keine Perle auf dem Kopf: Sie kann, wenn der Spieler an der Reihe ist, über die andere Figur springen und sich auf eines der drei Felder stellen, die sich hinter dieser Figur befinden. Wenn keines dieser drei Felder frei ist, kann die Figur bis zu einem der zwei nächsten Felder ziehen (in diesem Fall überspringt die Figur also zwei Felder).

- **Fall Nr. 2:** Beide Figuren sind mit Perlen beladen und versperrten sich gegenseitig den Durchgang auf ihr jeweiliges Feld. Dann müssen sie sich gegenseitig umgehen oder ihre Perlenladung loswerden, um weiterziehen zu können.

**Anmerkung 3:** Während eines Zugs kann eine Figur alle ihre Perlen verwenden, ohne Perlen vor einer anderen Figur ankommen und so über diese Figur springen.

**Anmerkung 4:** Während eines Spielzugs können nicht mehrere Treffen stattfinden.

**Anmerkung 5:** Bei diesen Zügen wird die Farbe der Linien nicht berücksichtigt.

### **Ende der Partie:**

Sobald ein Spieler mit einer seiner Figuren die gegnerische Basis erreicht hat, hat er gewonnen.

Ein Spiel von Marie und Wilfried FORT



Exemples de mises en place pour les premières parties - Examples of implementation for the first parties - Beispiele von Einbauten für erste Teile - Ejemplos de colocaciones para las primeras partidas  
Esempli di collocamento in posto per le prime parti - Exemplos de implementações para primeiras partes - Voorbeelden van implementaties voor eerste delen - Exempel på inställid för de första delarna  
- Eksempler på oprettet for de første dele - Примеры выполнения для первых частей

