

Niwa



F GB D E I
P NL S DK RUS

7-99 ans
years
años
Jahre





7–99 лет



2 игрока



15 минут

В комплекте: 3 розовые куклы кокэси и 3 синих самурая, 12 колец, 12 карточек «сад», в том числе две с цветной базой для каждого игрока.

Цель игры: первым привести одного из трех своих персонажей на базу противника.

Подготовка к игре

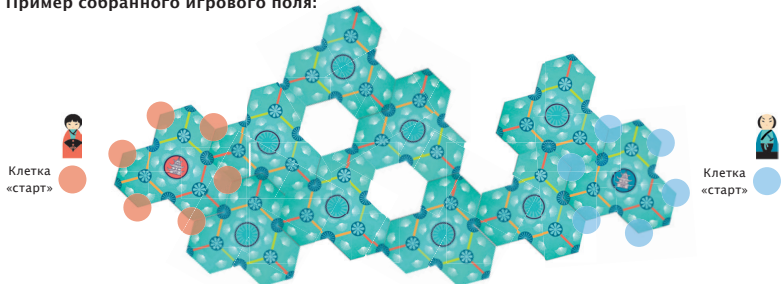
Собрать игровое поле из 12 карточек, расположив базы с двух противоположных краев. Собранное игровое поле представляет собой японский сад, разделенный на клетки с разноцветными границами. (Проверьте, правильно ли соединены узоры карточек.)

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет трех персонажей этого цвета.

На голове каждого из них он размещает по 2 кольца одинакового цвета.

Затем он ставит трех своих персонажей на любые три из шести клеток, примыкающих к его базе.

Пример собранного игрового поля:



Клетка
«старт»

Клетка
«старт»

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем игроки ходят по очереди.



Перемещения

- Чтобы перейти с одной клетки на другую, персонаж должен пересечь цветную линию границы. Для этого у него на голове должно быть кольцо, совпадающее по цвету с этой линией. **Внимание! Одно кольцо позволяет пересечь только одну линию.**

После пересечения линии игрок берет кольцо, использованное для этого перехода, и переносит его на голову другого своего персонажа.

При этом на голове у переместившегося персонажа может остаться еще одно или два кольца, каждое из которых позволяет пересечь еще одну линию.

Во время одного хода персонаж может использовать все свои кольца.

- Получив право хода, игрок может не перемещать персонажа, а выполнить один перенос кольца: переместить одно кольцо с головы одного своего персонажа на голову другого своего персонажа.

Примечание 1. Персонаж не может стоять на своей базе.

Примечание 2. Персонаж не может проходить или останавливаться на уже занятой клетке.

Встречи

Встреча происходит, когда два персонажа (противники или союзники) оказываются на соседних клетках.

- **Вариант 1.** Если у одного персонажа нет колец на голове, он может перепрыгнуть через другого персонажа во время своего хода и встать на одну из трех клеток за ним. Если все эти три клетки заняты, он может встать на одну из двух следующих клеток (в этом случае он перепрыгнет через две клетки).
- **Вариант 2.** Если у обоих персонажей есть кольца, они блокируют друг другу проход через соответствующую клетку. В этом случае каждый персонаж должен либо обойти другого персонажа, либо избавиться от колец и перепрыгнуть через него.

Примечание 3. Во время одного хода персонаж может дойти до другого персонажа, истратив по пути все свои кольца, и перепрыгнуть через него.

Примечание 4. Во время одного хода может состояться только одна встреча.

Примечание 5. Во время таких прыжков цвет пересекаемых линий не имеет значения.

Конец партии

Тот, кто первым привел одного из своих персонажей на базу противника, объявляется победителем!

Авторы игры: Мари и Вильфрид Фор



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

