



Djeco társasjáték: **Niwa**

Cikkszám: **DJ08449**

- Ajánlott életkor:** 7-99 éves korig  
**Játékosok száma:** 2 fő  
**A játék tartalma:** 6 db játékbábu (3 db rózsaszín kokeshi és 3 db kék szamuráj figura)  
12 db gyöngy (4 piros, 4 sárga, 4 zöld)  
12 db kerttábla (melyek közül 1 piros és 1 kék színű bázis (pagoda) tábla)  
**A játék célja:** Először kell bejutni egy figurával az ellenfél bázisára

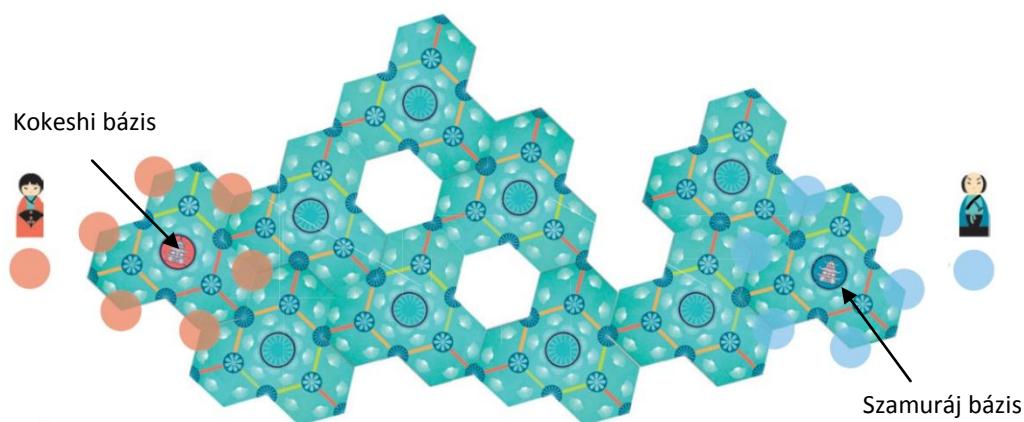
**A játék előkészítése:** A játékosok állítsák össze a játéktáblát a 12 kerttáblából. A két bázist a tábla két végén helyezték el. Az így létrehozott tábla egy japánkertet alkot, melyet különböző színű vonalak határolnak. (Ellenőrizzék, hogy a kártyák mintái helyesen vannak-e csatlakoztatva.)

A játékosok döntsék el, hogy melyik figurával játszanak, és mind a hármat vegyék magukhoz.

Mindegyik fejére két-két azonos színű gyöngyöt tegyenek fel.

Ezután helyezték el a három figurájukat a bázisuk melletti hat induló mezőn választásuk szerint.

**Példa a játék beállítására:**



**Játékszabály:**

A fiatalabb játékos kezd, és a játékosok felváltva játszanak.

**A figurák mozgatása:**

• Az egyik mezőről a másikra való átjutáshoz a figurának át kell lépnie egy színes vonalat. A figura csak a feje tetején lévő felső gyöngy színével megegyező színű vonalat léphet át.

**Fontos!** Egy gyönggyel csak egyet léphet a figura. Ha a figura átlépett vonalat, vegye le a mozgatáshoz használt gyöngyöt, és helyezze át másik figurájának a feje tetejére. Ekkor egy vagy két gyöngy maradhat a mozgó karakter fején a későbbi vonal átlépéshez. Egy lépésnél a figura az összes gyöngyét áthelyezheti egy másik figurájára.

• A soron következő játékos dönthet úgy, hogy nem mozog figurával. Ebben az esetben az egyik figurájáról a felső gyöngyöt átteszi egy másik figurája fejének tetejére.

**Megjegyzés 1:** A figurák nem léphetnek a saját bázisukra.

**Megjegyzés 2:** A figura nem léphet már elfoglalt területre.

**Találkozások:**

Ha két figura (akár ellenfél, akár saját) a szomszédos mezőkön állnak, akadályozzák egymást a továbbhaladásban.

• **1. eset:** ha a figurák egyikének nincs gyöngy a fején, akkor a soron lévő játékos a figurájával átugorhatja a másik figurát, és a foglalt mező mögött elhelyezkedő három mező egyikére ugorhat. Ha a három mező egyike sem szabad, akkor a következő két mező egyikébe léphet. (Ebben az esetben két mezőt ugrik.)

• **2. eset:** ha mindkét figura hordoz gyöngyöt, akkor blokkolják egymás áthaladását a megfelelő mezőkön. Ekkor vagy ki kell kerülniük egymást, vagy ki kell üríteni a gyöngyöket a tetejükről az előrelépéshez.

**Megjegyzés 3:** Egy lépésnél az akadályozott figura a saját figurájának átadhatja az összes gyöngyét, és átugorhat rajta.

**Megjegyzés 4:** Egy lépésben egy találkozóra kerülhet sor.

**Megjegyzés 5:** Ha átugrik egy másik figurát, akkor nem kell figyelembe venni az átkelő vonalak színét.

**Ki a nyertes?**

Aki elsőként jut el az ellenfele bázisára az egyik figurájával, megnyeri a játékot.