

Niwa, joc de societate Cod DJ08489

Vârsta recomandată: 7-99 ani. Pentru 2 jucători.

Conține 3 figurine kokeshi roz, 3 figurine samurai albastre, 12 mărgelă, 12 piese de grădină dintre care 2 colorate diferit - piese de bază, câte 1 culoare pentru fiecare jucător.

Scopul jocului: să ajungi primul la baza partenerului de joc cu una dintre figurinele tale.

Pregătirea jocului: se crează un circuit din piesele grădină (se așază astfel ca liniile de pe piesele vecine să fie continue, chiar dacă sunt colorate diferit) și se pun la capete cele 2 piese bază, astfel că zona de joc va fi o grădină japoneză cu spații delimitate de linii de diferite culori (vezi exemplu în manualul cu instrucțiuni din interior). Fiecare jucător își alege culoarea (baza), luând cele 3 figurine (roz sau albastre) și așezându-le pe oricare dintre cele 6 spații adiacente bazei (vezi cele 6 spații pentru începutul jocului marcate cu buline roz/albastre în exemplul ilustrat în manual). Pe fiecare figurină se pun câte 2 mărgelă.

Reguli de joc: Începe cel mai tânăr jucător.

Pentru a se muta, oricare figurină trebuie să meargă pe liniile colorate. Pentru a putea înainta, figurina trebuie să aibă deasupra pe cap o mărgelă de aceeași culoare ca linia pe care vrea să o parcurgă (o mărgelă permite înaintarea pe un segment de linie). După ce figurina a înaintat, jucătorul își mută și mărgelă folosită la această mutare pe capul uneia dintre celelalte 2 figurine care au rămas pe loc; figurina care a înaintat are acum o altă mărgelă pe cap, care poate fi folosită pentru o nouă înaintare, pe un alt segment de linie colorat corespunzător mărgelăi, sau pe parcursul jocului poate rămâne descoperită.

Dacă jucătorul alege, poate să nu mute nicio figurină, ci doar să ia o mărgelă de pe capul unei figurine (cea de deasupra!) și să o pună pe capul altei figurine, pentru a planifica pașii viitori când îi vine din nou rândul.

Notă: figurinele nu pot fi mutate pe baza proprie. Figurinele nu pot ocoli o altă figurină la aceste mutări, și nici lua un spațiu deja ocupat de o altă figurină.

Atunci când 2 figurine (indiferent ce culoare au) ajung să se întâlnească, sunt pe spații adiacente:

- dacă una dintre figurine nu are mărgelă pe cap, atunci când îi vine rândul, poate să sară peste figurina acoperită întâlnită și să aterizeze pe oricare dintre cele 3 spații adiacente ei, indiferent de culoarea liniilor. Dacă toate aceste spații sunt ocupate, are dreptul să ocupe oricare din următoarele 2 locuri (doar în acest caz particular o figurină poate sări peste 2 spații din grădină).

- dacă ambele figurine sunt acoperite, se blochează reciproc. Ele vor trebui să fie mutate la turele viitoare când una ajunge să fie descoperită, sau să se mute una în jurul celeilalte conform culorilor pe care le au mărgelăle fiecareia.

Notă: la o tură, o figurină poate să își folosească toate mărgelăle, să ajungă să întâlnească o altă figurină descoperită și astfel să poată sări peste aceasta. Într-o tură, figurinele pot sări peste cel mult o altă figurină.

Câștigă jucătorul care ajunge primul la baza partenerului de joc cu o figurină.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani. Conține piese mici care pot fi înghițite.

Producător: Djeco, Franta.

Importator și Distribuitor: BORIBON COM București, str. Viitorului nr.21, Tel. 021 2111063