

Niwa



F GB D E I
P NL S DK RUS

7-99 ans
years
años
Jahre



P Regras do jogo

Niwa



Dos 7 aos 99 anos



2 jogadores



15 min

Conteúdo: 3 kokeshis cor-de-rosa e 3 Samurais azuis, 12 pérolas, 12 telhas “jardim” das quais 2 com uma base de cor para cada um dos jogadores.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a alcançar a base inimiga com uma das suas três personagens.

Preparação do jogo:

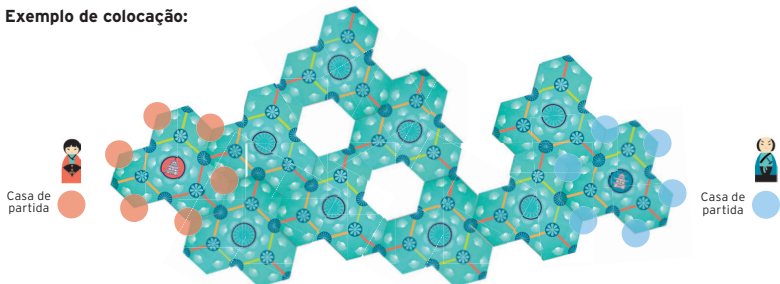
Compor um circuito de jogo com as 12 telhas, colocando as duas bases opostas uma à outra. O cenário assim criado representa um jardim japonês, composto por casas delimitadas por linhas de diferentes cores. (Deve-se prestar atenção à ligação das ilustrações das telhas.)

Cada jogador escolhe uma cor e pega nas 3 personagens da cor correspondente.

Sobre cada uma delas, coloca 2 pérolas da mesma cor.

Coloca seguidamente as suas 3 personagens sobre 3 das 6 casas da sua escolha, mas situadas junto da sua base.

Exemplo de colocação:



Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo começa e, depois, os jogadores jogam cada um na sua vez.

Deslocações:

- Para se deslocar de uma casa para outra, a personagem deve atravessar as linhas de cor. Para tal, deve ter em cima da cabeça a pérola da cor correspondente à linha a ultrapassar. **(Atenção, a personagem só pode ultrapassar uma linha por cada pérola.)**

Uma vez a linha ultrapassada, o jogador pega na pérola utilizada nessa deslocação e coloca-a em cima da cabeça de outra das suas personagens.

A personagem que acabou de se deslocar tem agora em cima da cabeça outra pérola acessível que pode usar para ultrapassar uma nova linha.

Assim, durante a mesma deslocação, uma personagem pode usar todas as suas pérolas.

- Na sua vez, o jogador pode optar por não se deslocar e efetuar apenas um passe de pérola: desloca então a pérola de cima da cabeça de um das suas personagens para cima da cabeça de outra das suas personagens.

N.B. 1: Uma personagem não pode permanecer na sua própria base.

N.B. 2: Uma personagem não pode passar nem parar numa casa já ocupada.

Encontros:

Quando duas personagens (adversárias ou não) se encontram em casas adjacentes, ocorre um encontro.

- **Caso n.º 1:** Uma das personagens não possui nenhuma pérola na cabeça: pode, aquando da sua vez de jogar, saltar por cima de outra personagem e colocar-se numa das 3 casas situadas atrás dessa personagem. Se nenhuma dessas 3 casas estiver disponível, pode deslocar-se até uma das 2 casas seguintes (neste caso, salta então duas casas).

- **Caso n.º 2:** As duas personagens estão carregadas de pérolas, bloqueiam-se mutuamente a passagem das suas casas respetivas. Deverão então evitar-se uma à outra ou esvaziar o seu carregamento de pérolas (para poderem avançar).

N.B. 3: Durante a sua jogada, uma personagem pode usar todo o seu carregamento, chegar sem pérolas diante de outra personagem e, assim, saltar por cima dela.

N. B. 4: Não se pode acumular vários encontros durante a mesma jogada.

N.B. 5: Durante estas deslocações, não se tem em consideração a cor das linhas ultrapassadas.

Fim da partida:

Assim que um jogador chegar à base adversária com uma das suas personagens, este é declarado vencedor!



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

