

# Niwa



F GB D E I  
P NL S DK RUS

7-99 ans  
years  
años  
Jahre



## F Règles du jeu

Niwa



De 7 à 99 ans



2 joueurs



15 min

**Contenu :** 3 kokeshis roses et 3 samouraïs bleus, 12 perles, 12 tuiles jardin dont 2 avec une base de couleur pour chacun des joueurs.

**But du jeu :** Être le premier à atteindre avec l'un de ses trois personnages, la base adverse.

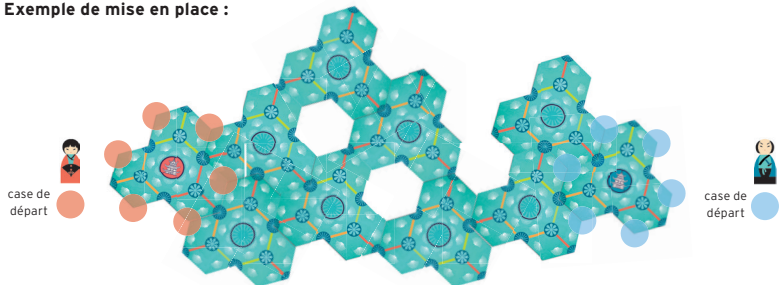
### Préparation du jeu :

Composer un circuit de jeu à l'aide des 12 tuiles en plaçant les deux bases à l'opposée l'une de l'autre. Le plateau ainsi créé représente un jardin japonais constitué de cases délimitées par des lignes de différentes couleurs. (Attention à bien connecter les illustrations des tuiles)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 personnages de la couleur correspondante. Sur chacun, il dispose 2 perles de même couleur.

Il pose ensuite ses 3 personnages sur 3 des 6 cases de son choix mais adjacentes à sa base.

### Exemple de mise en place :



### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle.



### Les déplacements :

- Pour se déplacer d'une case à une autre, le personnage doit franchir les lignes de couleur. Pour cela, il faut qu'il ait au sommet de sa tête, la perle de la couleur correspondant à la ligne à franchir. (**Attention, le personnage ne peut franchir qu'une ligne par perle.**)

Une fois la ligne franchie, le joueur prend la perle utilisée pour ce déplacement et la pose au sommet de la tête d'un autre de ses personnages.

Le personnage qui vient de se déplacer a donc maintenant au sommet de la tête une autre perle accessible qu'il peut utiliser pour franchir une nouvelle ligne. Ainsi lors d'un même déplacement, un personnage peut utiliser la totalité de ses perles.

- Lors de son tour de jeu, le joueur peut décider de ne pas se déplacer et effectuer uniquement une passe de perle : il déplace alors la perle du sommet de la tête d'un de ses personnages sur le sommet de la tête d'un autre de ses personnages.

**NB1** : Un personnage ne peut pas stationner sur sa propre base.

**NB2** : Un personnage ne peut ni passer ni s'arrêter sur une case déjà occupée.

### Les rencontres :

Lorsque deux personnages (adverses ou non) se trouvent sur des cases adjacentes, il y a rencontre.

- **Cas n°1** : un des personnages ne possède aucune perle sur la tête : il peut lors de son tour de jeu, sauter par-dessus l'autre personnage et se poser sur l'une des 3 cases situées derrière ce personnage. Si aucune de ces 3 cases n'est disponible, il peut se déplacer jusqu'à l'une des 2 cases suivantes. (dans ce cas il saute alors deux cases)
- **Cas n°2** : Les deux personnages sont chargés de perles, ils se bloquent mutuellement le passage sur leur case respective. Ils devront alors se contourner ou vider leur chargement de perles (pour pouvoir avancer).

**NB3** : Lors d'un même tour de jeu, un personnage peut utiliser tout son chargement, arriver sans perle devant un autre personnage et ainsi sauter par-dessus lui.

**NB4** : On ne peut pas cumuler plusieurs rencontres dans le même tour de jeu

**NB5** : Lors de ces déplacements, on ne tient pas compte de la couleur des lignes franchies.

### Fin de la partie :

Dès qu'un joueur atteint la base adverse avec l'un de ses personnages, il est déclaré vainqueur !

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 inställad för de första delarna  
- Eksempler på oprettet for de første dele – Примеры выполнения для первых частей

