

## DJ08489 NIWA

### Pro hráče 7-99 let, pro 2 hráče

Obsah: 3 růžové figurky a 3 modré figurky samurajů, 12 perliček, 12 zahradních dlaždic, z nichž 2 mají barevný podklad – jeden pro každého hráče.

Cíl hry: Být první, kterému se podaří obsadit protihráčovo pole jednou ze svých figurek

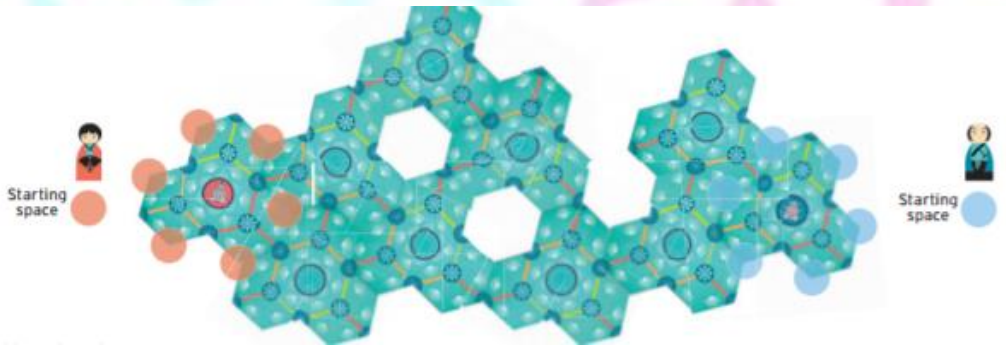
Jak hrát: Postavte okruh s použitím 12 dlaždic, přičemž dlaždice s barevnou základnou bude na každém konci okruhu.

Takto vytvořený okruh představuje japonskou zahradu ohraničenou čarami různých barev. (Dávejte pozor, aby při spojování dlaždic na sebe čáry navazovaly viz ilustrace.

Hráči si vyberou barvu a k tomu si vezmou tři figurky stejné bary. Umístí 2 perly stejné barvy na vrchol figurky.

Potom umístí všechny tři figurky na jakékoli tři místa ve svém prostoru, složeného ze 6 dlaždic.

Příklad, jak vystavět hru:



Nejmladší hráč začíná. Hráč se pohybuje následovně. Pokud se chce posouvat z prostoru do prostoru, musí překračovat barevné čáry. Pokud potřebuje překročit určitou barvu, může tak učinit pouze v případě, že má korálek stejné barvy, jako je čára na vrcholu své hlavy. (Každý korálek umožňuje překročit pouze jednu jedinou čáru). Jakmile se dostanete na požadované místo přes čáru, sejmete perlu příslušné barvy z figurky, kterou jste táhli a umístíte jí na hlavu další figurky.

Figurka, se kterou jste právě táhli má teď na hlavě korálek s další barvou, kterou můžete použít pro překročení další barevné čáry.

Během jednoho tahu se můžete rozhodnout, že nebudete hrát s figurkou, pouze si figurky mezi sebou prohodí příslušný korálek, který potřebujete strategicky použít v dalším tahu.

V takovém případě sejmete korálek z vrcholu hlavy jedné figurky na vrcholek hlavy druhé figurky.

Poznámka 1. Figurka nemůže přistát na vlastní základně

Poznámka 2 – Figurka nemůže procházet nebo přistát na ploše, která je již obsazena

Pokud se 2 figurky, ať už se jedná o vlastní či soupeřovy, potkají na sousedních polích, dochází k následujícímu:

Scénář 1: Jedna z figurek nemá na hlavě perlu, při svém tahu může přeskočit sousední figurku a přistát na jednom ze tří polí za touto figurkou. Pokud žádné z těchto tří polí není volné, může se posunout na jedno ze dvou následujících polí (v tomto případě přeskočí 2 pole).

Scénář 2: Pokud obě figurky mají perlu, zablokují si navzájem průchod, musí se pohybovat kolem sebe nebo vyprázdnit zásobu perel, aby se posunuly dopředu.

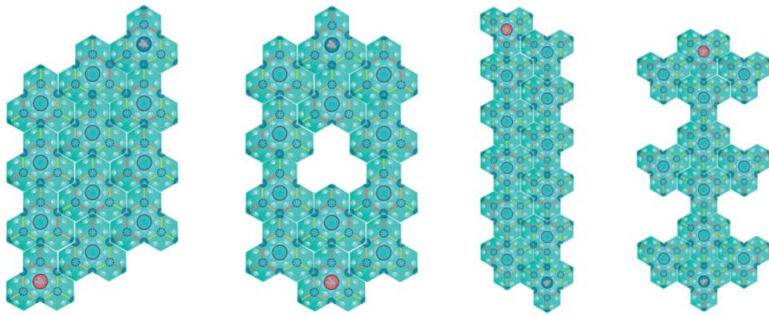
Pozn. Při jednom tahu může figurka využít všechny své perly, aby se tak dostala bez perel k soupeřově figurce a mohla ji přeskočit.

Pozn. Při jednom tahu může hráč figurkou přeskočit pouze jednu další figurku.

Pozn. NB5: Při přeskakování figurky nezohledňujete hráč barvu čáry, přes kterou se dostává.

Vyhrává hráč, který se jako první dostane jednou ze svých figurek na protihráčovu základnu.

Příklady prvního sestavení japonské zahrady



:

Mamiee