

Sobald du deine Handplättchen nachgezogen hast, fülle die Auslage - wenn möglich - wieder mit bis zu drei **Gartenplättchen** aus dem **Nachziehstapel** auf.

※ Ist der **Nachziehstapel** leer, wird die **Auslage** nicht mehr aufgefüllt. Ihr könnt jedoch weiterhin **Gartenplättchen** nehmen, solange welche vorhanden sind.

※ Ist die **Auslage** leer, dürft ihr – sofern der besondere Fall aktiviert wurde – **Gartenplättchen** aus dem **Ablagestapel** ziehen.

※ Sind sowohl die **Auslage** als auch der **Ablagestapel** leer, dürft ihr weiterspielen, solange ihr noch **Gartenplättchen** auf der Hand habt.

IV. Spielende

Das Spiel endet, sobald der **aktive Spieler** keine Aktion mehr durchführen kann, weil er kein **Gartenplättchen** mehr auf der Hand hat. Es endet auch, wenn alle **Auftragsplättchen** erfüllt wurden.

Eure gemeinsame Punktzahl entspricht der Anzahl der erfüllten **Auftragsplättchen**. Versucht euer Ergebnis zu verbessern, indem ihr erneut mit demselben Partner spielt.

※ Für das erste Spiel mit einem neuen Partner ist eine Punktzahl von 6 bis 10 bereits respektabel.

※ Über 15 erfüllte Aufträge zu erreichen, ist eine echte Herausforderung.

※ Es ist aber auch möglich, alle Aufträge zu erfüllen!

V. Zusätzliche Hinweise:

Hier sind einige Tipps, wie ihr in euren ersten Spielen eine **gemeinsame Sprache** entwickeln könnt.

※ Mit der **Laterne** könnt ihr eurem Mitspieler einen Hinweis geben, was er spielen soll: eine Jahreszeit, die Ausrichtung, eine Form etc. ...

※ Vergesst nicht, dass die **Laterne** ganz nach Belieben (wie und wo) aufgestellt werden kann. **Erfindet eure eigene Sprache.**

※ Ihr müsst eure Form beginnen und versuchen, die Formen eures Mitspielers zu vervollständigen, "sprecht" während ihr eure **Gartenplättchen** legt und "hört", wenn eurer Mitspieler legt.

※ Das Ablegen eurer **Handplättchen** bringt euch nicht unbedingt schneller dem Spielende näher: Die **Gartenplättchen** im **Ablagestapel** bleiben unter bestimmten Bedingungen verfügbar, um eure Hand aufzufüllen.

※ Auch die **Sandfelder** können eine Bedeutung haben: vielleicht möchte euer Mitspieler dort ein Feld platzieren, dass ihr euch wünscht, oder eurer Motiv setzt sich in dieser Richtung nicht fort...

Mitwirkende

Autoren: Gautier de Cottreau & Baptiste Laurent

Illustration: Yoshito Fujiwara

Entwickelt von Arkham Society: François Hotton, Dan Lahaye, François Léognany, Renaud Mathieu, Edwin Morizet, Kathline Nau, Bertrand Olivry.

Hersteller: Hopes Game

Deutsche Ausgabe und Übersetzung: AllGo-Games, Dieselstr. 20, 63512 Hainburg, Deutschland

Danksagungen der Autoren: Coralie Guillermin, Ezequiel Pardo, Pauline Thieulin, Marie Aufrand, Cyril Doumeng, Cyril Lucaccio, Lucas Laurent, Timothée Esson, Corentin Lebrat, Sébastien Munsch, Shadow und alle unsere anderen jungen Gärtnerlehrlinge.

Danksagung des Verlages: Vielen Dank an alle Tester, die dieses Projekt ermöglicht haben. Vielen Dank für euren Kauf. Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen.



FAQ

Niwashi - Spielregeln

Ihr seid die beiden neuen Gärtner, die für die Pflege der Gärten des Nantoka-Ji verantwortlich sind. Euer gemeinsames Ziel ist es, die Gestaltungswünsche des für den Tempel zuständigen Mönchs im Wandel der Jahreszeiten zu verwirklichen.

Konzept

Im Spiel **Niwashi** gestalten die beiden Partner (Spieler) gemeinsam einen Garten und bemühen sich dabei, möglichst viele Aufträge zu erfüllen.

Wechselt euch dabei ab: Legt ein **Gartenplättchen** oder gebt eurem Partner mithilfe der **Laterne** einen Hinweis – stets mit Bedacht auf die Stille dieses besonderen Ortes. Direkte Kommunikation ist nicht erlaubt.

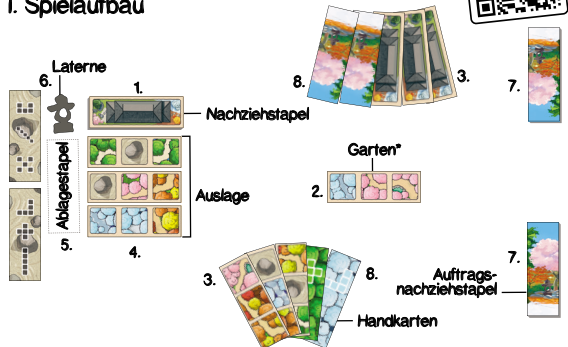
Werdet ihr es schaffen, einander ohne Worte zu verstehen und euren Garten über die Jahre hinweg lebendig zu bewahren?



Inhalt



I. Spiel Aufbau



* Lasst genügend Platz, damit sich eurer Garten von dem mittleren Plättchen aus in alle Richtungen frei entfalten kann.

1. Mischt alle **Gartenplättchen**. Legt 15 davon ungesehen zurück in die Schachtel. Die übrigen 47 **Gartenplättchen** bilden einen **Nachziehstapel** neben dem Spielbereich.

2. Legt das oberste **Gartenplättchen** vom **Nachziehstapel** offen in die Mitte des Spielbereiches – es bildet den Ausgangspunkt eures Gartens.

3. Jeder Spieler zieht 3 **Gartenplättchen** und stellt damit seine Starthand zusammen.

4. Deckt 3 weitere **Gartenplättchen** auf und legt sie offen neben den **Nachziehstapel** – sie bilden die **Auslage**.

5. Richtet neben der **Auslage** einen Bereich für den **Ablagestapel** ein.

6. Stellt die **Laterne** und die beiden **Spielhilfen** hinter den **Nachziehstapel**.

7. Mischt die **Auftragsplättchen** und gebt jedem Spieler 10 davon. Die verbleibenden 4 **Plättchen** kommen ungesehen zurück in die Schachtel.

8. Jeder Spieler bildet mit den erhaltenen **Auftragsplättchen** einen persönlichen Stapel (ungesehen!) und nimmt die ersten beiden auf die Hand.

9. Bitte deinen Partner das Spiel zu beginnen.

II. Die gemeinsame Sprache

In diesem Spiel ist es euch nicht erlaubt, Informationen über eure **Auftragsplättchen** auszutauschen – weder mündlich, noch durch Gesten. Dennoch liegt es in eurer beider Verantwortung, die Motive auf den Aufträgen des jeweils anderen zu erkennen und gemeinsam zu erfüllen. Gerade zu Beginn mag es schwierig erscheinen, sich ohne Worte verständlich zu machen. Das ist ganz normal. Mit jeder Partie werdet ihr besser darin, euch stumm zu verständigen – und allmählich eine **gemeinsame Sprache** entwickeln.

Um eurem **Partner** zu helfen, die Ziele eurer **Aufträge** zu erraten, müsst ihr alles nutzen, was euch das Spiel zur Verfügung stellt: *die Art und Weise, wie ihr **Gartenplättchen** legt, die Auswahl bestimmter **Farben**, die Zusammensetzung der **Auslage** – und vor allem die **Laterne**.*

III. Spielablauf

Im Spiel *Niwash* agiert ihr abwechselnd – **in Stille**. Die Partie endet, sobald einer der Spieler **kein Gartenplättchen** mehr legen kann (siehe **Spielende**).

Spielrunde

1. **Prüfe**, ob dein Partner einen oder mehrere deiner **Aufträge** erfüllt hat (optional).

2. **Lege ein Gartenplättchen** ODER **bewege die Laterne**.

3. **Ziehe Gartenplättchen nach**, sodass du wieder drei auf der Hand hast.

※ *In den ersten Runden werdet ihr euch gedulden müssen – der Garten wächst langsam, und oft dauert es eine Weile, bis die ersten Aufträge erfüllt werden können.*

1. Aufträge erfüllen



die 6 Auftragsformen

Sobald euer Garten eine gewisse Größe erreicht, zeichnen sich nach und nach farbige Formen ab. Dann könnt ihr damit beginnen, passende Auftragsplättchen zu erfüllen.

Ein **Auftragsplättchen** gilt als erfüllt, wenn folgende Bedingungen gleichzeitig zutreffen:

- ※ Das **Motiv (Farbe und Form)** ist im **Garten** sichtbar.
- ※ Das **zuletzt gelegte Gartenplättchen** eures Partners muss zum sichtbaren Motiv gehören – mit **mindestens einem Feld**.

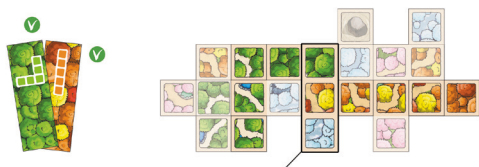
Lege das erfüllte Auftragsplättchen offen vor dir ab. Wenn sich noch **Auftragsplättchen** in deinem persönlichen Stapel befinden, ziehe sofort eins nach, sodass du wieder zwei davon auf der Hand hast.

Solange die o.g. Bedingungen erfüllt sind, darfst du weitere passende Auftragsplättchen aus deiner Hand aufdecken – noch bevor du zur nächsten Phase der Runde übergehst.

※ *Die Form auf einem Auftragsplättchen darf im Garten beliebig ausgerichtet sein.*

※ *Wenn mehrere Auftragsplättchen gleichzeitig erfüllt werden können, musst du alle entsprechenden Plättchen nacheinander aufdecken.*

※ *Das Motiv eines erfüllten Auftragsplättchens muss nicht isoliert sein – die Farben angrenzender Felder sind unerheblich.*



gelegtes Plättchen

※ *Sind die Bedingungen für das **neu gezogene Auftragsplättchen** sofort erfüllt – durch das zuletzt gelegte Gartenplättchen des Partners –, darfst du es direkt als erfüllt vor dir ablegen und ein neues Auftragsplättchen ziehen.*



gelegtes Plättchen

gezogenes Plättchen

erfüllter Auftrag

neu erfüllter Auftrag

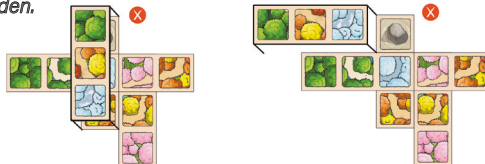
2. Gartenplättchen legen ODER Laterne bewegen

Der aktive Spieler muss entweder ein **Gartenplättchen** auslegen oder die **Laterne bewegen**. Hat er keine **Gartenplättchen** mehr, endet das Spiel sofort (siehe **Spielende**).

2.a. Gartenplättchen legen

Wähle ein **Gartenplättchen** aus deiner Hand und platziere es im **Garten**. Dabei gelten folgende Regeln:

- ※ *Die Plättchen müssen rechteckig (orthogonal) zueinander gelegt werden.*
- ※ *Das neue Plättchen muss 1 oder 2 Felder bereits liegender Gartenplättchen überdecken.*
- ※ *Du darfst kein Plättchen legen, dass andere Plättchen nur berührt, ohne sie zu überdecken.*
- ※ *Ihr könnt keine Plättchen legen, die 3 Felder bedecken würden.*



Sobald du das **Gartenplättchen** platziert hast, fahre mit dem nächsten Schritt fort.

2.b. Laterne bewegen

Anstatt ein **Gartenplättchen** zu platzieren, kannst du die **Laterne** bewegen, um deinem Partner einen stillen Hinweis zu geben.

Nimm die **Laterne** und stelle sie auf einen beliebigen Ort in eurem gemeinsamen Spielbereich.

Lege anschließend deine **Gartenplättchen** von der Hand offen in beliebiger Reihenfolge auf den **Ablagestapel**.

Wenn die **Laterne** euch daran hindert, ein Plättchen zu legen oder eine andere Aktion auszuführen, könnt ihr sie jederzeit wieder entfernen.

- ※ *Die Laterne kann auf eine Form, eine Farbe, ein Plättchen aus der Auslage gesetzt werden und/oder auf eine bestimmte Richtung zeigen.*
- ※ *Sie kann in beliebiger Ausrichtung platziert werden.*
- ※ *Wie viel Spielraum die Laterne erhält, liegt ganz bei euch.*
- ※ *Diese Kommunikationsform ist entscheidend für euren gemeinsamen Erfolg und kann wahre Erleuchtung bringen.*

3. Hand auffüllen

Am Ende deines Zuges füllst du deine Hand wieder auf drei Gartenplättchen auf. Dabei gilt Folgendes:

1) Wenn du ein Gartenplättchen gelegt hast,

※ *ohne den besonderen Fall ** zu aktivieren:
→ Ziehe ein Plättchen aus der **Auslage**.

※ *und dabei den besonderen Fall ** aktiviert hast:
→ Ziehe ein Plättchen aus der **Auslage** oder vom **Ablagestapel**.

2) Wenn du die **Laterne** bewegt hast:

→ Nimm alle 3 Plättchen aus der **Auslage**.

* Der besondere Fall

Wenn du beim Platzieren eines **Gartenplättchens** mindestens ein Feld mit einem Feld derselben Farbe überdeckt hast, hast du die Möglichkeit, sowohl aus der Auslage als auch aus dem Ablagestapel nachzuziehen, um deine Handplättchen wieder aufzufüllen.

- ※ *Alle Farben zählen, egal ob Jahreszeit oder Sand.*
- ※ *Ist der Ablagestapel leer, dürft ihr nur aus der Auslage ziehen.*