

Ni-Ju

NI-JU ('20' voor Japans) is een tegel legspel voor 2 spelers. In dit spel strijden de spelers wie als eerste een tegel van zijn eigen kleur kan omcirkelen in het patroon dat op een willekeurige tegel staat aangegeven. Elke speler heeft 20 tegels en elke tegel heeft een ander patroon. Er zijn 70 verschillende patronen als we rotaties van de tegels meetellen.



Ni-Ju ("20" in Japanese) is a tile laying game for two players. In NI-JU, players compete to create the pattern shown on at least one of their tiles by surrounding that same tile with other tiles. Each player has 20 tiles and each tile has a different pattern, hence the name of the game (20). There are 70 different patterns if we include rotations.



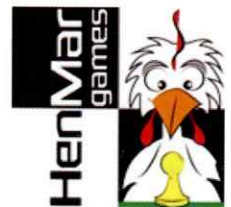
Uitgever/Publisher:
4Dekx en Henmar Games

Probeer ook een van onze andere spellen:
Interested in one of our other games?

Double Cross
Pawnstop
TRY-ANGLE
Hostile Takeover

by Dennis Merkx
by Arvid Klaverstijn
by Ellis Hendriksen
by Sven Wijnands

For more information take a look at:



www.4dekx.nl

www.henmargames.eu

Inhoud:

- 20 rode tegels
- 20 grijze tegels
- 40 zwarte blokjes

Voorbereiding:

Elke speler kiest een kleur tegel en pakt alle tegels van die kleur. De blokjes liggen voor beide spelers in het bereik.

Wanneer win je?

Een speler wint als hij/zij aan het eind van hun beurt tenminste een eigen tegel heeft omcirkeld met tenminste 4 tegels van zijn/haar eigen kleur in het patroon aan gegeven op de winnende tegel. Zie Fig. A

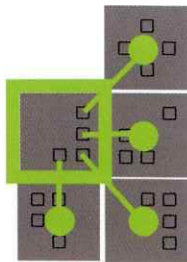
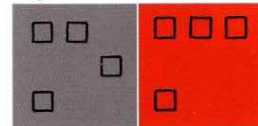


Fig. A Winnende situatie

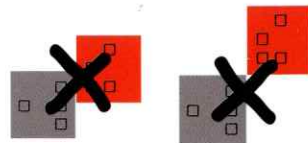
Spelverloop: Plaatsen van tegels.

Startend met rood, spelers leggen om de beurt een tegel uit hun voorraad orthogonaal (Zie Fig. B) aan een van de andere reed geplaatste tegels in het spel, met uitzondering van de eerste tegel uiteraard.

Fig. B Plaatsen van tegels



Goed

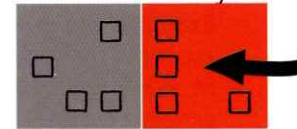


Foute plaatsing

Spelers hulp

Als beide spelers overeenkomen dat een geplaatste tegel niet meer tot de overwinning kan leiden (m.u.v. de verplaatsfase) wordt er een zwart blokje op die tegel geplaatst. Dit brengt overzicht in de stand van het spel. (Zie figuur C)

Fig. C Plaatsen van blokjes



Grijs legt een tegel naast rood en voorkomt daardoor dat de rode tegel niet

meer kan voldoen aan de overwinningsvoorwaarden. Leg dan het blokje in het midden van de rode tegel.

Verplaatsfase

Als alle tegels van beide spelers gespeeld zijn en er is geen winnaar gaan de spelers door maar mogen nu per beurt een tegel verschuiven en elders weer aanleggen volgens de geldende regels tot er een winnaar is. Tenzij beide speler gelijkspel overeenkomen. Tegels die worden verplaatst moeten tenminste een vrije zijde hebben. Neem het blokje weg als dat nodig is.

Variant:

Alleen de fase van het plaatsen van tegels wordt dan gespeeld. Als alle tegels zijn gelegd scoort iedere speler 1 punt voor elke winnende tegel van zijn kleur.

Voorbeeld eindspel:

Grijs plaatst een sterke zet (tegel groen omcirkeld) en kan later een tegel leggen op de groene spot. Daarmee zou hij winnen. (Zie fig.D Voorbeeld 1)

Fig. D Voorbeeld 1

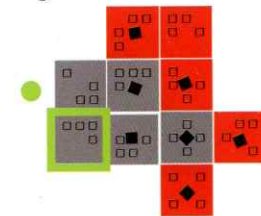
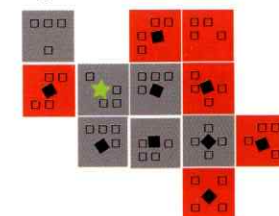


Fig.E Voorbeeld 2



In voorbeeld 2 blokt rood de winnende positie van grijs op de groene spot in voorbeeld 1. Nu plaatst grijs een nieuwe tegel zodat de tegel met de groene ster de winst tegel wordt. (Zie Fig. E)