



Reiner Knizia

NIWA

Japanischer
Garten

SPIELANLEITUNG

EMF

SPIELIDEE

Wer plant den schönsten Garten und erreicht damit die höchste Punktzahl, um sich den begehrten Auftrag zu sichern? Bei **Niwa** müssen die Karten japanischer Pflanzen geschickt kombiniert werden, um die konkurrierenden Mitspielenden zu übertreffen. Doch wer beweist dabei die beste Taktik und wird Meister der japanischen Gartenkunst? Und wer sollte sich besser noch mal die Ärmel hochkrepeln auf der Jagd nach der höchsten Punktzahl? 8 unterschiedliche Auftragskarten bieten vielseitige Abwechslung und extra knifflige Challenges!

SPIELMATERIAL



66 Spielkarten, jeweils zweimal die Werte von 0 bis 10 in Rosa, Grün und Orange



8 Auftragskarten

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden die **Auftragskarten** gemischt und eine davon für alle gut sichtbar am Spielfeldrand offen ausgelegt. Diese bestimmt euer Ziel sowie die Wertung der Runde. Die restlichen Auftragskarten könnt ihr zur Seite legen, ihr benötigt sie erst wieder in der nächsten Runde. Dann mischt ihr die Spielkarten und verteilt an **jede Person verdeckt 9 Karten**, die auf die Hand genommen werden. Legt einen **verdeckten Stapel mit weiteren 9 Karten in die Mitte**. Neben den Stapel legt ihr außerdem **3 offene Karten**. Die übrigen Spielkarten legt ihr zur Seite, auch sie werden erst wieder in der nächsten Runde benötigt. Schon kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Die Person, die zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer am Zug ist, hat folgende Möglichkeiten:

- **Eine Karte tauschen:** Lege eine Karte aus deiner Hand offen in die Kartenreihe in der Mitte und nimm anschließend eine beliebige andere offene Karte aus der Mitte auf die Hand. Alle Mitspielenden müssen dabei sehen können, welche Karte du gegen eine andere tauschst. Damit ist dein Zug beendet.
- **Oder eine Karte aufdecken:** Decke eine neue Karte vom verdeckten Stapel auf und lege sie offen in die Kartenreihe in der Mitte. Damit ist dein Zug beendet.
Ausnahme: Falls ein Trio in der Mitte liegt, endet dein Zug noch nicht. Ein **Trio** besteht aus 3 Karten desselben Kartenwerts in 3 verschiedenen Farben. Befinden sich nach dem Aufdecken einer Karte offene Trios in der Mitte, darfst du **eins** davon nehmen. Lege dafür zunächst 3 Karten aus deiner Hand offen in die Kartenreihe in der Mitte und nimm anschließend das gewählte Trio auf die Hand. Damit ist dein Zug beendet.
Hinweis: Auch wenn mehr als ein Trio in der Mitte liegt, darfst du nur eins davon nehmen. Um ein Trio aus der Mitte zu nehmen, muss zunächst die Aktion

des Aufdeckens einer neuen Karte gewählt werden. Wenn du in deinem Zug eine Karte tauschst, darfst du danach **kein** Trio nehmen, selbst wenn eins offen in der Mitte liegt.

Tipp: Je nach ausliegender Auftragskarte kann es sinnvoller sein, Duos oder andere Kartenkombinationen zu sammeln als Trios. Beachtet daher stets die ausliegende Auftragskarte sowie die Punkte, die euch die jeweilige Karte als Trio oder in einer anderen Kombination einbringen kann.

SPIELENDE

Die Spielrunde endet, sobald die letzte Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt wird. Die Person, die diese Karte aufgedeckt hat, darf ihren Zug noch beenden und ein Trio aus der Mitte nehmen, falls vorhanden. Die anderen Mitspielenden sind danach nicht mehr am Zug. Anschließend werden die jeweiligen Punkte zusammengezählt und notiert. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt die Auftragskarte.

Wir empfehlen, ein Turnier mit 3 Runden zu spielen – mit einer anderen Auftragskarte pro Runde. Nach dem Ende der dritten Runde werden die Punktestände verglichen.

Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel als Meister der japanischen Gartenkunst.

WERTUNG

Nach dem Ende einer Runde legen alle die 9 Karten aus ihrer Hand vor sich aus und werten sie wie folgt:

- **Wichtig:** Es werden immer zuerst die Trios gewertet! Alle möglichen Trios müssen gewertet werden. Die dazugehörigen Karten dürfen nicht für die zweite Wertungsart der ausliegenden Auftragskarte aufgehoben werden.
- **Trio:** Jedes Trio besteht aus 3 Karten desselben Kartenwerts in 3 verschiedenen Farben und zählt so viele Punkte, wie oben in der Mitte der Karte angegeben sind. Ein Trio von 3 x 0 ist demnach am wertvollsten, denn es zählt 20 Punkte. Ein Trio von 3 x 10 zählt dagegen am wenigsten, nur 10 Punkte. Jede Karte darf **nur in einem Trio** verwendet werden. Nachdem die Trios gewertet wurden, müssen alle Mitspielenden die dazugehörigen Karten beiseitelegen.
- **Auftragskarten:** Dann werden jeweils die verbleibenden Karten entsprechend der rechten Seite der ausliegenden Auftragskarte gewertet. Jede Karte zählt dabei den Wert, der in ihren Ecken steht, also 0 bis 10. Übrige Karten, die nicht für den Auftrag gewertet werden können, bringen keine Punkte.



Auftrag 1:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und alle restlichen Handkarten



Auftrag 2:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und alle restlichen Handkarten einer Farbe deiner Wahl



Auftrag 3:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und die höchste Karte jeder Farbe



Auftrag 4:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und Duos desselben Kartenwerts (Farbe unwichtig)



Auftrag 5:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und gleichfarbige Duos desselben Kartenwerts



Auftrag 6:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und alle restlichen ungeraden Handkarten



Auftrag 7:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und alle restlichen geraden Handkarten



Auftrag 8:

Unterschiedlich farbige Trios desselben Kartenwerts und die längste zusammenhängende Kartenreihe einer Farbe

Beispiel:

1x Trio der 8 (12 Punkte), 1x Duo der 10 (2 x 10 Punkte) und 1x Duo der 4 (2 x 8 Punkte) ergeben insgesamt 40 Punkte.



Duo: 2 x 10 Punkte



Duo: 2 x 4 Punkte

Auftragskarte:



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH

Autor: © Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

Covergestaltung, Layout und Satz: Carolin Mayer

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspieler*innen, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere bei Florian Ionescu, Vroni Sigl, Stefan Willkoffer und Philipp Winter.

Bildnachweis: © Elina Li/Shutterstock, © kornn/Shutterstock © NikWB/Shutterstock

GTIN 4260478343382

Printed in China

www.emf-verlag.de