

Onitama A szél útja

Szabálykönyv

A rivális iskolák újra összegyűlnek Onitamában, hogy megmutassák egymásnak ki a legjobb a művészet használatában. Azonban ezúttal valami megváltozott. Tevékenységük felkeltette egy szélszellem figyelmét!

Ez a fékezhetetlen erő beavatkozik a tanítványok életébe, de ez alkalmanként még előreláthatatlan előnyöket is adhat nekik...

Tartozékok

1 szélszellem minifigura

2 mozgás kártya

8 szélszellem kártya



Előkészületek

Miután a szokásos módon előkészítették a playmatet, tegyék a szélszellem figurát annak teljesen a közepére. A játék során mindkét játékos mozgathatja a szélszellemet a táblán, ezzel új választási lehetőségeket és taktikát teremtve.



Válassz 5 kártyát a játékhoz. 2 szélszellemet és 3 mozgás kártyát (amik lehetnek az eredeti játékból vagy egy kiegészítőből is). Vagy ti döntitek el, hogy melyik kártyákat szeretnétek használni, vagy összekeveritek őket és azokból véletlenszerűen választotok.

A játékosok kapjanak 1-1 szélszellem és 1-1 mozgás kártyát (véletlenszerűen). A maradék mozgás kártyát tegyék a tábla közepéhez a szokásos módon. Az ezen a kártyán lévő jelölés határozza meg, hogy melyik játékos kezdjen.

Játékmenet

A játék az alapjátékhoz hasonlóan zajlik, kivéve a következő módosulásokat:

A körödben ki kell játszod egy kártyát a kezedből:

Ha ez egy hagyományos mozgás kártya, akkor ezt használhatod (a szokványos módon) a mester és tanítványok mozgására **VAGY** mozgathatod vele a szélszellemet is. Ezt csak akkor teheted meg, ha a szélszellemmel is legálisan tudsz lépni (ahogy a kártyán az látható).

Ha szélszellem kártyát játszol ki a kezedből, akkor azt **2 bábu mozgatására** használhatod. Minden szélszellem kártyán 2 mozgás látható: egy felső (1) és egy alsó (2).



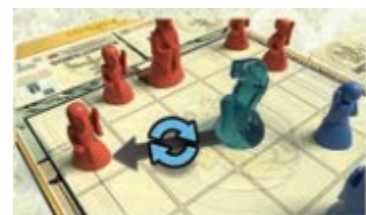
Amikor egy szélszellem kártyát játszol ki, akkor **először a felső mozgást** kell használni egy mesterrel vagy tanítvánnyal, a szokványos módon. **Aztán, ha lehetséges**, akkor az **alul lévő mozgásnak** megfelelően kell mozgatnod a szélszellemet is. Ha az egyik mozgásra nincsen legális lehetőség, akkor azt a mozgást figyelmen kívül lehet hagyni (a másik mozgást azonban végre kell hajtani).

Mozgás a szélszellemmel

A szélszellem ugyanúgy mozog, mint az összes többi bábu, a kártyán lévő mozgást hajtja végre. (A szokásos módon a négyzetháló mutatja az irányt.)

Ha a szélszellem egy **tanítvány** bábuval fejezi be a mozgást (legyen az saját vagy az ellenfélé), akkor azt nem kapja el. Ehelyett helyet cserél a másik bábuval. *(Remek módja, hogy egy bábudat mozgasd vagy megghiúsítsd az ellenfeled terveit!)*

A szélszellem soha nem mozog egy olyan helyre, ahol egy mester található (legyen az saját vagy az ellenfélé).



Soha nem mozgathatsz egy mestert vagy tanítványt arra a helyre, ahol egy szélszellem található. *(Így a szélszellem használható arra, hogy „gátold” vele az ellenfeled mozgását!)*



Amikor a szélszellemet az ellenfeled templomívére mozgatod, akkor azzal **nem nyered** meg a játékot. *(A győzelemhez bizonyítanod kell, hogy felül tudsz kerekedni az ellenfeleden!)*

Fontos szabály: A szélszellem **nem tud** leütni egy másik bábut és őt sem lehet leütni.

Alternatív előkészületek

Miután sikerült megfelelően elsajátítani a Szél útját, változtathattok a játékon egy (vagy több) alternatív előkészületi lépéssel.

Nagyobb szélszellem

A játékot lehet több szélszellem kártyával is játszani. Ez biztosítja, hogy a szélszellem többet mozog a játék során, így arra nagyobb hatása is lesz. Ami történhet a helycserék vagy a mozgásblokkolás útján. Ezen játékok még több gondolkodást és tervezést igényelnek, ezért talán a játék tovább is tarthat.

3 szélszellem kártya és 2 mozgás kártya: Véletlenszerűen kapjanak a játékosok 1-1 szélszellem és 1-1 mozgás kártyát. A maradék szélszellem kártya kerül az asztal közepére.

4 szélszellem kártya és 1 mozgás kártya: Véletlenszerűen kapjanak a játékosok 2-2 szélszellem kártyát. A maradék mozgás kártya kerül az asztal közepére.

5 szélszellem kártya és 0 mozgás kártya: Véletlenszerűen kapjanak a játékosok 2-2 szélszellem kártyát. A maradék szélszellem kártya kerül az asztal közepére.

Kisebb szélszellem

A játékot lehet kevesebb szélszellem kártyával is játszani. Ezen mód gyorsabb és egyszerűbb játékot eredményezhet.

1 szélszellem kártya: Véletlenszerűen kapjanak a játékosok 2-2 mozgás kártyát. A szélszellem kártya kerül az asztal közepére.

Nincs szélszellem kártya: A játékot szélszellem kártyák nélkül játsszátok! A játék a szokványos módon folyik, csupán a megszokott mozgás kártyákkal. A játékosok azonban használhatják a mozgás kártyáikat az egyik bábujuk vagy a szélszellem mozgására is.

Kártyák fordítása:

Szellem kártyák:

EAGLE- SAS

„Légy fenséges és szárnyalj a magasban! Támadj karmaiddal, nagy szakértelemmel!”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

SPIDER – PÓK

„Készítsd elő a csapdát, majd várj lapulva. Az idő kedves azokhoz, kik türelmesek és kellő eltökéltséggel bírnak.”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

SCORPION – SKORPIÓ

„Teperd le ollóiddal ellenfeled, majd csapj le rá mérgező fullánkoddal! A mérreg majd mindent elintéz.”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

RHINOCEROS – ORRSZARVÚ

„Törj előre hatalmas erőddel és fogd fel a veled dacolók csapásait vastag bőröddel!”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

BAT – DENEVÉR

„Ne félj a sötétség leplétől! Tedd magadévá rejtektét és találd meg, hogy hol hasznosíthatnád a harctéren!”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

OCTOPUS – POLIP

„Nyújtózz ki és ragadj meg minden lehetőséget! Légy rugalmas bármire, amit találhatsz!”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

LION – OROSZLÁN

„Magabiztosságod félelmet keltő! Büszkeségedet teljesen kiérdemelted.”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

HAWK – HÉJA

„Keresztül siklasz a levegőn, a ködfátyol rejtekeiből csapsz le, mikor elérkezettnek látod az időt. Az áldozataid még csak nem is számítanak hirtelen támadásodra.”

Mozgasd a tanítványt vagy mestert a fent látható módon, majd a Szélszellemet a lenti ábra alapján!

Mozgás kártyák:

SHEEP – BÁRÁNY

„Árnyékként követed ellenfeled lépéseit. A kecske művészete a tudás művészete is egyben. Használd ki ellenfeled erősségét a saját gyengeségeivel szemben!”

GOAT - KECSKE

„A stratégia az elméből bújik elő. Ne hagyd ellenfeled tisztán gondolkodni, ezért csapj le folyamatosan fejére és szemére! Ezért stratégiája kudarcra lesz ítélve és neked esélyed lesz a végső csapást bevinni.”