

# Onitama

„Halld hát a 8 hallhatatlan szavát, te bölcs és éber harcos! Ha a test és lélek igazi mesterének tartod magad, akkor kövesd Onitama szentélyének útját.” – A mennyek könyve, hetedik tekercs

Az ősi Japán köd borította hegycsúcsai között faragták kőbe Onitama szentélyét. Ez a felvilágosodás és a tudás helye, amit a környék harcművészeti iskolainak lelki iránymutatásának céljából hoztak létre.

Ezen iskola mesteri ígéretesnek tűnő tanítványaikkal bátran indulnak útnak a veszélyes Onitamába, hogy annak megszentelt falain belül találkozzanak és bizonyítsák csatában való felsőbbrendűségüket a másikkal szemben.

Ezen versengés több egy egyszerű harcnál. Ezen a helyen az iskolát segítő állatok szellemei útmutatásukkal látják el a mestereket, valamint túlvilági erővel és ügyességgel támogatják a tanítványokat.

„Figyelj rám, ha sikerült rátermettséged bizonyítanod a többiek előtt! Mikorra a misztériumok mestere leszel, akkorra már mások ellen is keresheted a kihívást! Ehhez azonban mesterek mestereinek kiváló stratégiája és nagy jártassága szükséges. Ekkor leszel csak a művészet igaz ismerője.” – A mennyek könyve, második tekercs

**Az Onitama egy elegáns és egyszerű játék, ami a harcművészetek lényegét ragadja meg. Minden játék gyors, nagyjából 15 perc hosszúságú.**

## Tartozékok

Üdvözöllek Onitama szentélyében, feltörekvő mester! Ezen szabálykönyvön kívül a doboz a következőket tartalmazza:



2 mester bábú



8 tanítvány bábú



egy összetekkerhető játéktér

templomív négyzetek



16 mozgás kártya

## A játék előkészületei

**Helyezzétek le a játéktérre az asztalra kettőtök közé, az ábrán látható módon.**

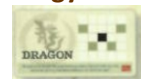
A játékosok 5 bábút kapnak a saját színükben (1 mester +4 tanítvány). A játékosok a hozzájuk közelebb lévő templomív négyzetre helyezik a mester bábujukat, majd a 4 tanítvány bábút a mester két oldalán lévő 2-2 négyzetre, ahogy azt a képen is lehet látni.

## 2. játékos

### Kezdő, felfordított kártyák



A mester bábu a templomív négyzetekre kerülnek



Felfelé fordított extra mozgás kártya

### Kezdő, felfordított kártyák

## 1. játékos

**Keverjük össze a 16 mozgás kártyát.** Mindkét játékosnak adjunk belőle kettőt, képpel felfelé. Ez lesz a játékosok „keze”. A játékosok ezt követően maguk elé helyezik, képpel felfordítva a lapokat. Fordítsunk fel még egy mozgás kártyát, majd vizsgáljuk meg a lap jobb alsó sarkában lévő bélyeget.



piros bélyeg



piros bábu

**Az a játékos kezd, akinek színe megegyezik a kártyán szereplő bélyeg színével.**

Tegyétek ezt a kártyát a játéktér jobb oldalára (a kezdő játékos szemszögéből nézve).

A többi mozgáskártyára nem lesz szükség, azokat tegyük vissza a dobozba. Azokat majd a következő játékokban használhatod, minden bennük lévő kihívással és taktikával együtt.

*„Ezen sorokat az Onitama írnokai jelenlétében jegyeztük le. Sikerült feltárnom a művészetem misztikumát, amiről úgy hiszem, hogy az az igaz művészet. Hallgattam a lelkekre, és tanulmányoztam őseim kézíratait, amiben a bölcsességet adták tovább a tanítványoknak. A kérdés csak az, ezen mennyek és földek közötti helyen, hogy művészetem miképpen fog helyt állni a nyolc hallhatatlan és az emberek színe előtt.” – Onitama tekercse, amire az igaz mesterek neveit írták*

### Hogyan játsszuk?

**Itt az ideje, hogy bizonyítsd művészeted erejét.**

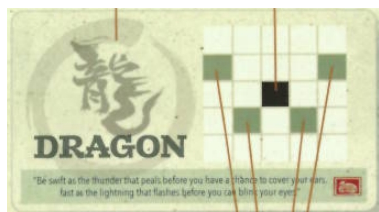
A harc az Onitamában pont annyira egyszerű és elegáns, mint amit két mestertől elvárnánk. Neked és ellenfelednek az alábbiakban leírt két lépést kell követnetek, egyet a test, egyet pedig a lélek miatt.

**A körödben ezen két lépést teheted meg, a következő sorrendben.**

#### 1. lépés: Mozgás és támadás

A körödben először nézd meg a nálad lévő lapokat, majd válassz ki közülük egyet. Aztán mozgasd az egyik bábudat (legyen az mester vagy tanítvány) a kártya szabálya szerinti módon. (A négyzethálóban lévő jelölés szerint.)

## harcművészeti iskola kezdő négyzet



### a bábuk ezen mezők egyikére léphet

A középben lévő fekete négyzet jelöli azt a helyet, amit a kiválasztott bábud éppen elfoglal. A színes helyek mutatják, hogy hová léphet a bábud, az aktuális kiindulási helyhez képest. A bábudat bármelyik ilyen módon megjelölt mezőre helyezheted.

A többi bábu (a sajátjaid vagy ellenfeledéi) és a templomívek nem blokkolják a játéktéren mozgó bábudat.



### Példa a mozgásra

Soha nem léphetsz úgy, amivel a bábud lekerülne a játéktérről vagy amivel egy olyan mezőre jutnál, amit már elfoglal egy másik, saját bábud.

Ha egy olyan mezőre mozogsz, amin az ellenfél egyik bábuja található, akkor azzal sikerül azt leütnöd és ki fog kerülni a játékból, vissza a dobozba.

Pontosan azon a négyzeten kell letenned a bábut, hogy leüsd vele az ellenfeledét. Ha csak áthaladsz rajta vagy felette, akkor azzal nem ütöd le.

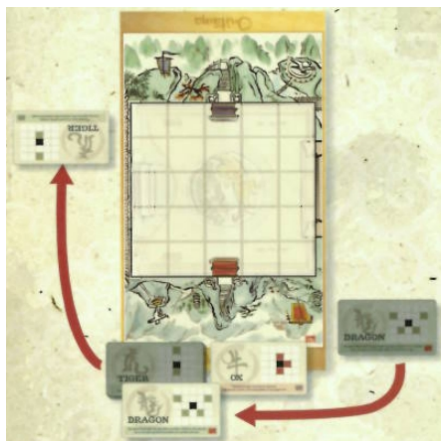
### Példa egy ellenfél bábujának leütésére



### Ide mozogsz, amivel leütöd az ellenfeled bábuját

## 2. lépés: Kártyacsere

Fogd az éppen használt mozgáskártyát, majd helyezd a játéktér bal oldalára, 180 fokkal elforgatva, hogy az az ellenfeled felé nézzen.



Majd vedd el a játéktér jobb oldalán lévő lapot és tedd magad elé, a kezedhez. A következő körben már ezt a lapot is választhatod az előtted lévő két mozgáskártyából.

Ezt követően jön az ellenfeled köre, aki szintén ezt a két lépést hajtja végre.

Addig folytassátok felváltva köreiteket, amíg egyikőtök meg nem nyeri a játékot, jelezve ezzel, hogy ő a harcművészetek igazi mestere.

### Mi van, ha nem akarsz lépni?

Ha létezik legális lépéslehetőség, akkor azt meg kell tenned. Még akkor is, ha nem akard! Légy óvatos, hogy az ellenfeled ne csaljon egy olyan helyzetbe, amiből már nem tudsz elmenekülni.

Lehetséges, hogy olyan helyzetbe kerülsz, amivel egyik előtted lévő kártyával sem tudsz érvényes lépést végrehajtani. Ha ilyen helyzet előfordul – és csakis ekkor –, akkor passzolhatsz egy kört. Egyik bábud sem fog mozogni. Azonban egy folyóhoz hasonlatosan a dolgok tovább haladnak. Az előtted lévő két kártyából ki kell választanod az egyiket, és elforgatva a játéktér bal oldalára kell helyezni. Ezt követően pedig vedd el a neked jobb oldalt lévő kártyát.

*"Ezek itt a hallhatatlan nyolc szavai: Két módon győzedelmeskedhetsz ellenfeled felett. Vagy összetöröd, ahogy a nagyobb kő teszi a kisebbel, vagy eltéríted saját művésze medréből, ahogy azt egy folyó teszi."* – A mennyek könyve, arany tekercs

### Hogyan lehet nyerni?

Két módon bizonyíthatod művészed felsőbbrendűségét. A „kő útjával” vagy a „folyó útjával”.

1. A „kő útjával” való győzelemhez le kell ütnöd az ellenfeled mester bábuját.



2. A „folyó útjával” való győzelemhez a saját mester bábudat az ellenfeled templomív mezejére kell juttatnod.



*A győzelemhez egyik út sem vezet könnyen! Óvatosan kell megtervezned stratégiádat, mert csak akkor nyerheted meg a játékot.*