

ONITAMA



PENDAHULUAN

Dalam era Heian yang damai, ada dua saudara/i, anak dari master onmyo yang terkenal. Kedua anak memiliki opini bahwa hanya mereka-lah yang seharusnya mewarisi julukan master onmyo, dan memutuskan bahwa mereka akan menunjukkan bagaimana terampilnya mereka dalam mengendalikan berbagai roh - dalam arti lain, membiarkan diri-nya dan boneka-boneka mereka diambil alih para roh.

Pemain: 2 Orang

Waktu: 5 Menit

Umur: 8 Tahun keatas

ISI

- 1 Papan
- 1 Buku Peraturan
- 2 pion utama (onmyo)
- 8 pion boneka
- 15 kartu roh



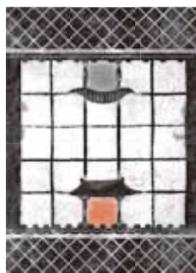
×15



×4



×4

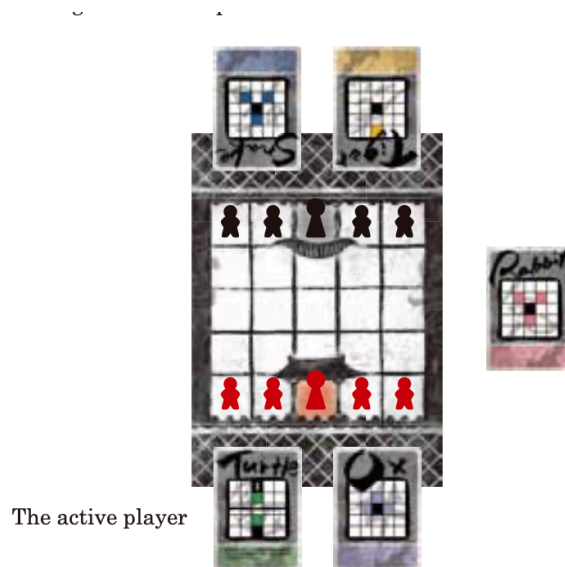


PERSIAPAN

Susunlah papan dan pion seperti contoh dibawah ini (buatlah baris pion di masing-masing sisi papan, dan pion onmyo taruh diposisi tengah).

Tentukan siapa yang akan main pertama.

Kocok semua kartu, dan berikan 2 ke setiap pemain untuk ditaruh terbuka di sisi mereka di papan permainan. Lalu ambil satu kartu lain dan taruh disamping papan, sehingga menghadap ke pemain pertama dan posisinya ada di sebelah kanan. Sisa 10 kartu tidak digunakan dalam permainan dan bisa ditaruh kembali ke dalam box.



TUJUAN PERMAINAN DAN KONDISI AKHIR

Jika kamu mendapatkan pion onmyo lawan, atau menaruh pion onmyo-mu di posisi awal onmyo (tengah/kuil) lawan, maka kamu memenangkan permainan.

CARA BERMAIN

1. Pemain yang mendapatkan giliran memilih satu dari 2 kartu dan menggerakkan pion manapun sesuai dengan posisi yang tampak di kartu.
2. Jika pemain menggerakkan pion ke posisi dimana pion lawan berada, pion lawan tersebut akan di buang/termakan dari permainan.
** Penting: Kamu tidak bisa menggerakkan pion-mu keluar dari papan permainan, atau membuat pion-mu bergerak keposisi pion-mu yang lain (menumpuk).*
3. Kartu yang sudah dimainkan ditaruh keposisi kiri pemain. Sehingga menghadap ke posisi lawan (putar 180 derajat) sehingga mudah terbaca oleh lawan.
4. Terakhir, pemain mengambil kartu yang berada di posisi kanan, pemain bisa menggunakannya untuk dimainkan nanti. Selanjutnya giliran dilakukan oleh pemain lain.

KARTU ROH SPESIAL

Beberapa kartu memiliki aturan bergerak yang spesial. Sebagai contoh, Ostrich dan Frog dimana dalam bergerak bergantung pada apakah kamu menggerakkan pion onmyo atau pion-mu yang lain.

Kartu Turtle bahkan membuat pion-pionmu maju, atau memaksa (jika memungkinkan) pion onmyo lawan maju.



KONDISI KHUSUS

Jika kamu dikondisi tidak bisa menggunakan kartu apapun. Kamu bisa melewati giliranmu (tidak menggerakkan pion apapun). Tapi tetap, kamu perlu memilih satu dari dua kartu-mu dan menaruhnya di kiri papan, dan mengambil kartu di sebelah kanan.

KREDIT

- * Game design : SHIMPEI SATO (conception)
- * Art direction : JUN KONDO (CYALAXY)
- * Original Translate: Simon Lundström (Zimeon)
- * Penerjemah Indonesia: Agung Yuliyanto (agung96tm)

