

# Onitama

Ein abstraktes Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spielentwicklung : SHIMPEI SATO (conception)  
Künstlerische Leitung : JUN KONDO (CYALAXY)



Mail : conception24@gmail.com

## 🌀 Einführung

In der friedlichen Heian-Zeit gab es zwei Kinder eines berühmten Onmyo-Meisters.

Beide Kinder waren der Meinung, dass sie und nicht der andere den Titel des Onmyomeisters erben sollten und beschlossen, dass sie dem anderen zeigen würden, wie gut sie darin waren verschiedene Geister zu kontrollieren - oder anders ausgedrückt ihren Körper und den ihrer Puppen von den Geistern übernehmen zu lassen

## 🌀 Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Spielregel
- 2 Onmyofiguren
- 8 Puppenfiguren
- 15 Geisterkarten



×15



×4



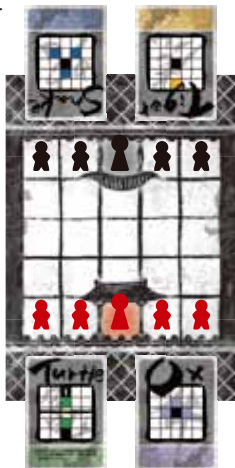
×4



## 🌀 Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird entsprechend der Abbildung unten aufgebaut und die Figuren an entgegengesetzten Seiten des Brettes platziert. Die Onmyofigur nimmt dabei die mittlere Position ein. Der Startspieler wird zufällig bestimmt.

Alle Geisterkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 2 davon, die er offen auf seiner Seite des Spielplans platziert. Eine weitere (fünfte) Karte wird gezogen und so neben das Brett gelegt, dass sie zum Startspieler zeigt und von ihm aus gesehen rechts neben dem Spielplan liegt. Die übrigen 10 Karten werden in dieser Partie nicht verwendet und kommen zurück in die Schachtel.



Der aktive Spieler

## 🌀 Das Ziel des Spiels und Spielende

Der Spieler, der die Onmyofigur des Gegners schägt oder die eigene Onmyofigur auf das Startfeld der gegnerischen Onmyofigur stellt, gewinnt das Spiel.

## 🌀 Spielablauf

1. Der Spieler, der gerade am Zug ist wählt eine seiner beiden Karten und bewegt eine seiner Figuren so wie es die Karte anzeigt.
2. Wenn die Figur ein Feld betritt, auf dem bereits eine Figur des Gegners steht, wird die Figur des Gegners aus dem Spiel entfernt.  
*\* Wichtig: Man keinen keinen Zug machen, der dazu führt, dass die Figur das Spielfeld verlassen würde oder der dafür sorgt, dass eine eigene Figur aus dem Spiel genommen werden würde.*
3. Die Karte, die der Spieler benutzt hat, wird links neben das Spielfeld gelegt und um 180 ° gedreht, so dass sie zum Gegner zeigt.
4. Zum Schluss nimmt der aktive Spieler die Karte, die rechts vom Spielplan liegt und legt sie auf das freie Feld bei sich auf dem Spielplan und kann sie in seinem nächsten Zug benutzen. Der Gegner ist nun am Zug.

## 🌀 Spezielle Geisterkarten

Manche der Geisterkarten haben spezielle Bewegungsregeln. Zum Beispiel unterscheidet sich die Bewegung des "Ostrich" und "Frog" je nach dem, ob die Onmyofigur oder eine Puppenfigur bewegt wird.

Bei der Verwendung der "Turtle" kann der aktive Spieler wählen, ob er mit einer eigenen Figur einen Schritt vorwärts gehen möchte ODER ob er den gegnerischen Onmyo dazu zwingt falls möglich einen Schritt nach vorne zu machen.



## 🌀 Spezialfall

Wenn der Spieler am Zug mit keiner seiner beiden Karten einen erlaubten Zug durchführen kann (und nur dann), passt er und macht keinen Zug. Er gibt dennoch eine seiner beiden Karten nach links und nimmt die Karte rechts von ihm auf.

Übersetzung : Simon Lundström (Zimeon)  
Christian Gienger (Locu)

Onitama