

Omni Tama – Tutorial (EN)

The goal of the game is to wipe out the opponent's Sensei or reach the startpoint of the opponent's Sensei (last row, two floors difference) wih your Sensei.

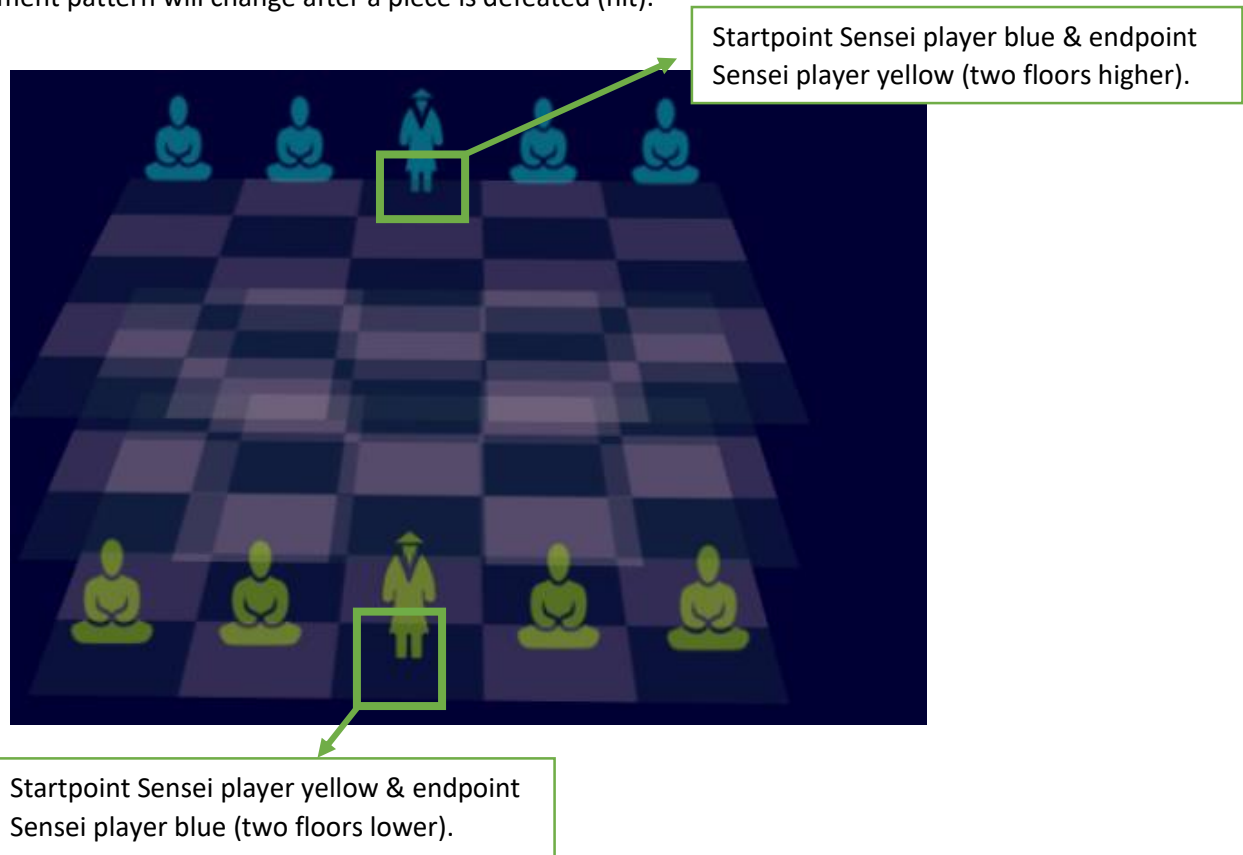
One can also lose by forfeit.

A third way to end a match is when there is no conclusion after 50 rounds, what counts as a draw.

There are 2 sorts of pieces; One Sensei (the most important piece!) and four monks (pawns).

The movement pattern is determined before the start of the game and counts for both players.

The movement pattern will change after a piece is defeated (hit).



About movement

To determine the movement of the pieces a 'Vice' is used as the random decider.

A pawn can always move two steps, but heads or coins decide if the attack range is 1 step or 2 steps.

A piece can move on the current board and one lower or higher.

In case of standing in the middle board a player can move on the middle board and move on the top board or the bottom board.

The default movements (dice roll from 1 till and included 4) are based on chess pieces; bishop, knight, rook and queen.

PS: check the print&play document for a handy randomizer tool (the Vice).

Note:

The knight as movement indicator is the only 'piece' than can traverse through the three boardlayers (it is not limited to 2 floors movement).

Omni Tama – Handleiding (NL)

Het **doel van het spel is de stukken van de tegenstander te verslaan of jouw Sensei plaatsen op het startpunt van de tegenstreverde Sensei** (laatste rij, twee verdiepingen verschil).

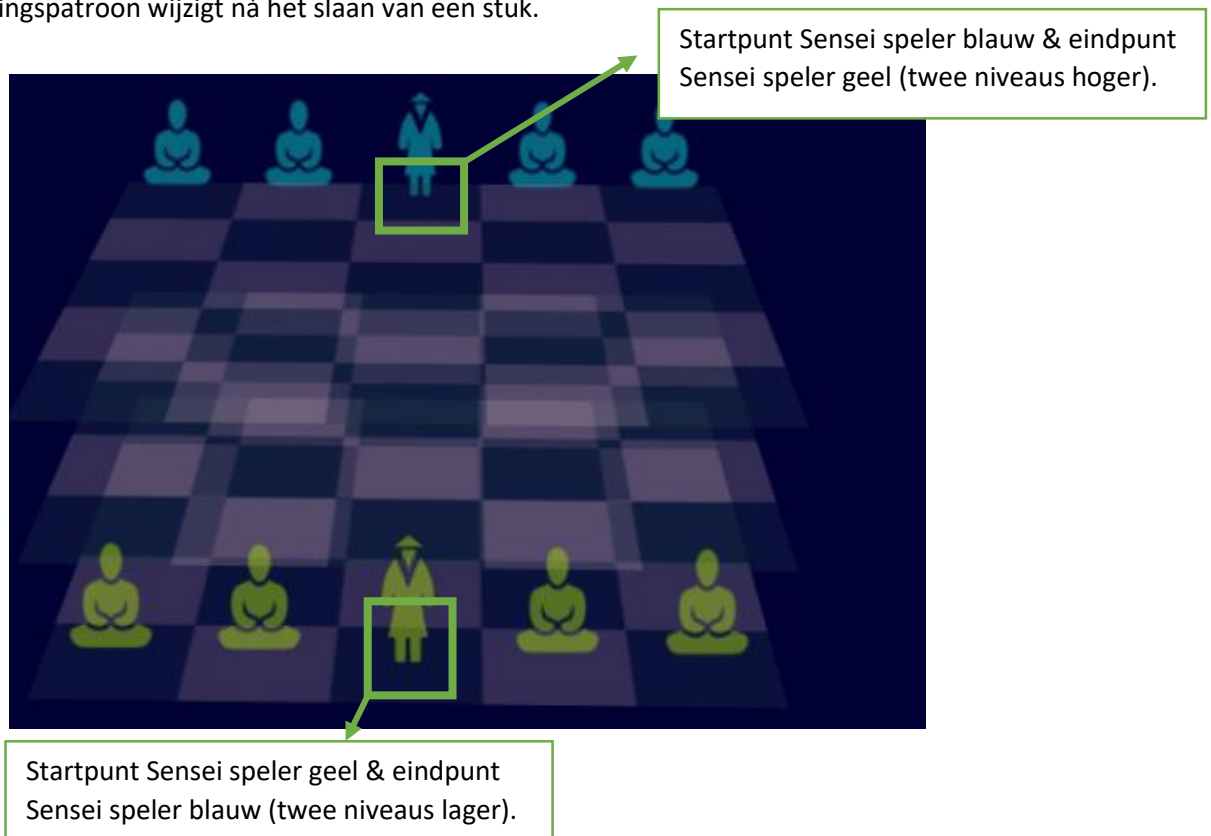
Verliezen kan ook door **opgeven**.

Een derde manier om een **wedstrijd te beëindigen is wanneer er geen overwinnaar is na 50 ronden, wat telt als gelijkspel**.

Er zijn 2 soorten stukken; Een Sensei (het belangrijkste stuk) en vier monniken (pionnen).

Een bewegingspatroon wordt vastgelegd voor de start van het spel en telt voor beide spelers.

Het bewegingspatroon wijzigt na het slaan van een stuk.



Over bewegingsrichtingen

Voor de bewegingsrichting van de stukken wordt een 'Vobbel' als (lukraak) bepaler gehanteerd.

Een pion kan steeds twee stappen bewegen, kop-of-munt beslist als de aanvalsafstand 1 stap of 2 stappen (tegels) bedraagt.

Een stuk kan zich voortbewegen op het huidige speelbord en één hoger of lager.

Wanneer een pion zich in het middelste speelbord bevindt, kan het zich begeven op het middelste speelbord, het onderste speelbord én het bovenste speelbord.

De standaard bewegingsvrijheden (dobbelrol van 1 t.e.m. 4) zijn gebaseerd op schaakstukken; loper, paard, toren en dame.

PS: bekijk het print&play document voor een handige 'randomizer tool' (de Vobbel).

Nota:

Het paard als bewegingsindicatie is het enige 'stuk' dat zich vrij kan bewegen op alle drie de bordlagen (niet beperkt tot 2 vloerniveaus).