



Onitama

**LIVRET
DE REGLES**

CREDITS

Auteur : Shimpei Sato

Développement : Bryan Pope

Direction créative et histoire : Chris Henson

Calligraphie : Nagahara Chiyo

Couverture : Mariusz Szmerdt

Tapis de jeu : Lucy Liu

Dessins additionnels : Sayuri Romei

Directeur artistique original : Jun Kondo

Adaptation française : Yolaine Glénisson

Règles : William Niebling

Règles françaises : Igiari

Chef de projet : Matthew Burch

Production : John Rogers

Responsable tests & textes de mise en valeur : Mike Richie

Remerciements spéciaux à ces testeurs :

Shawn Applegate, Daniel Solis Arce, Warren Maruschak, Daniel Moody, Andrew Peterson, Peter Yovich, Patrick Connor, Louis Noble.

“Écoutez maintenant les mots des Huit Immortels : O grand sage et vous, vigilants guerriers, si vous voulez trouver une véritable maîtrise du Corps et de l’Esprit, cherchez le chemin de l’Autel de l’Onitama. » - Le Livre du Paradis, septième parchemin

Onitama

Sculpté dans les rochers des montagnes embrumées du vieux Japon réside l’Autel de l’Onitama. Ce lieu de purification et de formation subtile de l’esprit accueille les écoles d’arts martiaux de tout le pays.

Les maîtres de ces écoles effectuent le voyage vers l’Onitama avec leurs disciples les plus prometteurs afin d’affronter leurs adversaires dans cette enceinte sacrée et prouver leur supériorité.

Ces combats sont hors-normes car les esprits des animaux qui guident les combattants montrent leur voie aux maîtres et soutiennent les élèves avec une force et une dextérité venues d’un autre monde.

Ecoutez-moi : si vous voulez prouver votre maîtrise de cet Art à vos adversaires, défiez-les ! Mais d'abord, apprenez à maîtriser tous ses mystères. C'est à travers une

stratégie et ses compétences supérieures que le Maître des Maîtres sera connu et que le véritable Art sera révélé ! ». - *Le Livre du Paradis, deuxième parchemin.*

Onitama est un jeu simple et élégant qui capture l'essence des arts martiaux.

Chaque partie est rapide et dure en moyenne 15 minutes.

MATERIEL

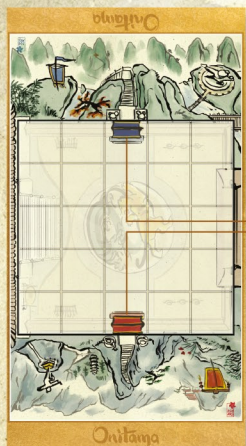
Bienvenue à l'Autel de l'Onitama, aspirant Maître. En plus de ce livret de règles, cette boîte contient :



2 pions maître



8 pions élève



1 tapis de jeu

2 Arches de temple



16 cartes de mouvement

MISE EN PLACE

Placez le tapis de jeu sur la table entre votre adversaire et vous.

Chaque joueur prend les 5 pions d'une couleur : 1 maître + 4 élèves. Chaque joueur place ensuite son pion maître sur l'Arche du temple à sa couleur et les 4 pions élève sur les 2 emplacements de chaque côté du maître, comme indiqué dans l'exemple ci-après :

JOUEUR 2



CARTES DE DÉPART FACE VISIBLE



PIONS MAÎTRE POSÉS SUR LES ARCHES DU TEMPLE



CARTE SUPPLÉMENTAIRE DE MOUVEMENT FACE VISIBLE



CARTES DE DÉPART FACE VISIBLE

JOUEUR 1

Mélangez les 16 cartes de mouvement.

Donnez-en 2 au hasard à chaque joueur. Ce sont les « mains » des joueurs. Chaque joueur place ces cartes de départ devant lui, face visible. Rajoutez une carte de mouvement supplémentaire et examinez la marque en bas à droite de cette carte.



TAMPON ROUGE
PION ROUGE



Le joueur avec les pions de la même couleur que cette marque devient le premier joueur. Placez cette carte entre les 2 joueurs sur la droite du tapis du jeu, orientée vers le premier joueur.

Le reste des cartes de mouvement n'est pas utilisé. Elles peuvent retourner dans la boîte. Vous pouvez les utiliser pour une autre partie afin de créer de nouveaux défis et de nouvelles tactiques.

“Ces mots ont été écrits en présence des scribes de l’Onitama. J’ai révélé à mes élèves les mystères de mon Art qui font de lui le seul et unique Art respectable. J’ai écouté les Esprits et étudié les manuels de mes ancêtres afin de transmettre leur

sagesse à mes élèves. Qu’à présent, en ce lieu entre terre et paradis, mon Art soit jugé dans les yeux des Huit Immortels et de tous les Hommes. » - Parchemin de l’Onitama, dans lequel les noms des vrais Maîtres sont inscrits.

COMMENT JOUER ?

C’est l’heure de montrer le pouvoir de votre Art.

Combattre dans Onitama est simple et élégant, comme il convient de l’être dans un concours entre 2 maîtres. Votre adversaire et vous allez effectuer votre tour en suivant les étapes suivantes, l’une pour le corps, l’autre pour l’esprit.

A votre tour, suivez ces 2 étapes dans cet ordre :

ETAPE 1 : BOUGEZ ET ATTAQUEZ.

A votre tour, examinez et choisissez l’une de vos 2 cartes de mouvement devant vous. Puis, bougez l’un de vos pions, maître ou élève, comme indiqué sur la carte. La grille carrée sur la droite vous indique les possibilités de déplacement.

CASE DE DÉPART

ECOLE D’ART MARTIAL



“Déplacez-vous avant que le tonnerre qui gronde ne vous ait forcé à vous couvrir les oreilles et que l’éclair qui transperce les cieux ne vous ait poussé à cligner des yeux.”

CASES D’ARRIVÉES POSSIBLES POUR VOTRE PION

Le carré noir au milieu représente la case de départ occupée par l’un de vos pions. Les cases colorées montrent les emplacements où votre pion peut bouger par rapport à sa case de départ. Vous pouvez bouger votre pion sur n’importe laquelle de ces cases colorées.

Les autres pions, ceux de votre adversaire ainsi que les vôtres et les Arches de temple ne bloquent pas les mouvements de votre pion déplacé.



EXEMPLE DE MOUVEMENT :

Il peut passer au-dessus de ces derniers.

Vous ne pouvez jamais déplacer un pion qui sortirait du plateau ou qui atterrirait sur la même case que l’un de vos pions.

Si votre pion atterrit sur une case occupée par un pion adverse, alors le pion adverse est « capturé » et est retiré du jeu. Il ne sera plus utilisé pour le reste de la partie. Vous devez finir votre déplacement sur sa case pour le capturer. Bouger au dessus ou à travers la case d’un pion adverse ne permet pas de le capturer.

EXEMPLE DE CAPTURE DE PION ADVERSE :

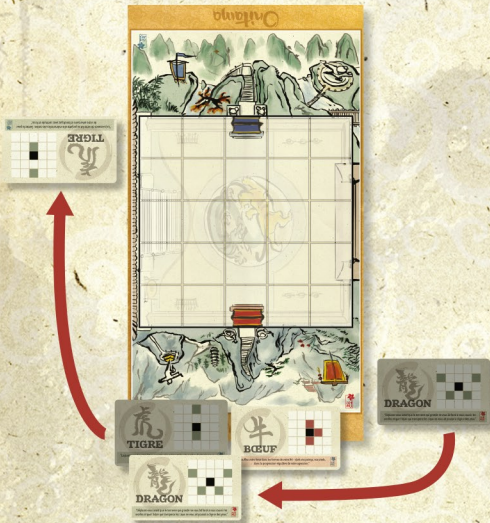


DÉPLACEMENT POUR CAPTURER LE PION ÉLÈVE

ETAPE 2 : ECHANGEZ LES CARTES

Prenez la carte de mouvement que vous venez juste d'utiliser et placez-la à gauche du tapis de jeu en la mettant face à votre adversaire.

Puis, prenez la carte de mouvement qui se trouve à droite du tapis de jeu et rajoutez-la à votre main. Lors de votre prochain tour, vous pourrez utiliser au choix l'une des deux cartes de mouvement de votre main : celle que vous n'avez pas jouée au tour précédent ou bien celle que vous venez juste de recevoir.



Maintenant, c'est au tour de votre adversaire d'effectuer ces 2 étapes.

Votre adversaire et vous continuez de jouer ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie, montrant ainsi sa maîtrise de son art martial.

QUE FAIRE SI JE NE VEUX PAS BOUGER UN PION ?

Si vous avez un mouvement valide, possible à faire, vous devez le faire même si cela vous déplaît. Faites attention à ce que votre adversaire ne vous piège pas dans une situation d'où vous ne pourrez vous enfuir. Il est possible que vous n'avez aucun mouvement valide avec vos 2 cartes en main. Si cela arrive, et seulement si, vous passez uniquement l'étape 1, « Bougez et attaquez ». Aucun de vos pions ne bougera. Toutefois, comme la rivière qui coule sans cesse, vous ne pouvez rester immuable, vous devez quand même faire l'étape 2, « Echangez les cartes ». Vous devez prendre 1 carte devant vous, la placer à gauche du tapis de jeu en la mettant face vers votre adversaire, et prendre la carte de mouvement qui se trouve à droite du tapis de jeu pour la rajouter à votre main.

Tels sont les mots des ceux qui sont Eclairés. Il y a deux chemins qui mènent à la supériorité : Battre un autre Maître tel la grande pierre qui casse la petite, ou prendre le contrôle de son Art, tel le ruisseau qui emporte tout avec lui. » - Le Livre du Paradis, le parchemin doré.

COMMENT GAGNER ?

Il y a 2 manières de prouver que votre Art est supérieur : la voie de la Pierre ou la voie du Ruisseau.

- 1** Pour gagner avec la voie de la Pierre, vous devez capturer le pion maître de l'adversaire avec n'importe lequel de vos pions.



- 2** Pour gagner avec la voie du Ruisseau, vous devez atteindre l'Arche du temple de votre adversaire avec votre pion maître.



Aucune voie menant à la victoire n'est facile. Vous devez établir soigneusement une stratégie pour atteindre votre but.





©2017 Arcane Wonders®, LLC, ©2017 Shimpei Sato, ©2017 Conception.
Aucune partie de ce produit ne peut être recopiée sans l'accord
spécifique de l'éditeur. Onitama® est une marque déposée d'Arcane
Wonders®, LLC. ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3
ans. Données et adresses à conserver. 04-2017. Visuels non contractuels,
les couleurs et les détails peuvent varier.