

# Onitama

Un jeu abstrait pour 2 joueurs âgés de 8 ans et plus

Conception du jeu : SHIMPEI SATO (conception)  
Direction artistique : JUN KONDO (CYALAXY)



Mail : conception24@gmail.com

## Introduction

Il était une fois un frère et une sœur, enfants d'un célèbre maître onmyo (un maître dans l'art de la magie et de la divination), pendant l'ère pacifique Heian.

Les deux enfants pensaient qu'ils étaient les seuls à devoir hériter du titre de maître onmyo, ils décidèrent donc qu'ils devaient montrer combien ils étaient doués dans le contrôle des différents esprits – ou en d'autres mots, ils devaient montrer comment ils associaient leur corps et ceux de leur marionnettes à ces esprits.

## Contenu

1 plateau de jeu  
1 règle  
2 pions onmyo  
8 pions marionnette  
15 cartes esprit



×15



×4



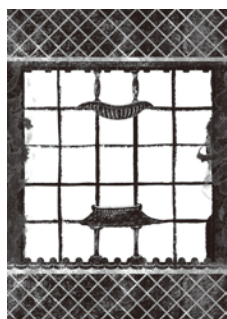
×4



×4



×4



## Préparation

Préparez le plateau et les pions comme indiqué sur le schéma ci-dessous (alignez les pions sur les côtés opposés du plateau de jeu, le pion onmyo devant se trouver sur la case centrale). Choisissez qui commence.

Mélangez toutes les cartes esprit, et donnez-en 2 à chaque joueur qu'ils placent face visible sur leur côté du plateau. Ensuite piochez une cinquième carte et placez-la à côté du plateau de jeu, pour qu'elle soit en face du premier joueur et sur sa droite. Les dix cartes restantes ne sont pas du tout utilisées dans le reste de la partie, elles sont donc remises dans la boîte.



Le joueur actif

## But du jeu, Conditions de fin de partie

Si vous prenez le pion onmyo de votre adversaire, ou si vous placez le votre sur la case de départ du pion onmyo de votre adversaire, vous remportez la partie.

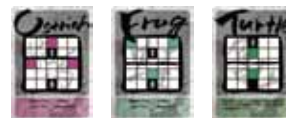
## Tour de Jeu

1. Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses deux cartes et déplace n'importe quel de ses pions comme indiqué sur la carte.
2. S'il se déplace sur une case où se trouve le pion d'un adversaire, ce pion est retiré du jeu.  
*\* Important : vous ne pouvez pas faire un déplacement qui ferait sortir votre pion du plateau, ni déplacer un pion qui arriverait sur la case d'un pion de la même couleur.*
3. La carte qui a été utilisée par le joueur est mise à côté du plateau, sur la gauche du joueur, puis elle est retournée de 180° pour faire face à l'adversaire.
4. Enfin, le joueur prend la carte qui se trouve à droite du plateau. Il pourra l'utiliser au prochain tour. C'est ensuite au tour de l'adversaire de jouer.

## Cartes Spéciales Esprit

Certaines des cartes esprit ont des règles de déplacement spéciales.

Par exemple, pour l'Autruche (Ostrich) et la Grenouille (Frog) leurs mouvements varient selon si vous avez déplacé votre pion onmyo ou si vous avez déplacé un de vos pions marionnettes. Il y a aussi la Tortue (Turtle), qui vous oblige à avancer un de vos pions d'une case, et qui force (si possible) votre adversaire à avancer son pion onmyo d'une case aussi.



## Cas Particuliers

Si vous pensez qu'en fait vous ne pouvez pas utiliser une de vos cartes en respectant les règles, et seulement dans ce cas, vous passez votre tour (aucun de vos pions ne sera déplacé). Cependant vous devez toujours choisir une de vos cartes et la placer sur le côté gauche du plateau, et vous prenez ensuite la carte qui est sur la droite du plateau.

Traduction anglaise : Simon Lundström (Zimeon)

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Onitama