



*“Escuchad ahora, las palabras de
los Ocho Inmortales:*

*Verdadero sabio y guerrero
vigilante, si deseáis encontrar el
verdadero dominio del Cuerpo y
del Espíritu, buscad el camino
hacia el santuario de Onitama.”*

*- El Libro del Cielo,
Séptimo Rollo*

Onitama

*Tallada en los riscos de las
montañas cubiertas de niebla
del antiguo Japón, se encuen-
tra el santuario de Onitama.
Es un lugar de iluminación y
habilidad, un sitio dedicado
a los espíritus que guían a las
Escuelas de Artes Marciales por
todo el país.*

*Los Maestros de estas escuelas
se aventuran con sus discípulos
más prometedores en un viaje
hacia Onitama, para reunirse
dentro de sus muros sagrados y
demostrar su superioridad en
batalla contra otros.*

*Estas contiendas son más que
simples combates, ya que en
este lugar, los espíritus Anima-
les que guían las escuelas su-
surran su guía a los Maestros,
y refuerzan a los estudiantes
con fuerza y destreza de otro
mundo.*

“Escuchadme, si deseáis probar tu Arte sobre todas las cosas. Cuando hayáis dominado sus misterios, quizás debáis retar a otros. Es a través de una estrategia

superior y habilidades superiores que el Maestro de Maestros será conocido y el verdadero Arte será revelado.”

- El Libro del Cielo, Segundo Rollo

Onitama es un juego elegante y sencillo, que captura la esencia de las artes marciales.

Cada juego es rápido, usualmente de unos 15 minutos de longitud.

COMPONENTES

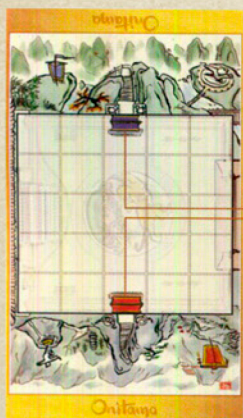
Bienvenido al Santuario de Onitama, aspirante a Maestro. Además de este reglamento, esta caja contiene:



2 PEONES DE MAESTRO



8 PEONES DE ESTUDIANTE



TAPETE DE JUEGO ENROLLABLE



RECUADROS DE TEMPLOS

15 CARTAS DE MOVIMIENTO

PREPARACIÓN

Acomoda el tapete en la mesa, entre tú y tu oponente, como se muestra en el diagrama.

Cada jugador escoge 5 peones de 1 color (1 maestro + 4 estudiantes). Cada jugador coloca su peón de Maestro en el templo más cercano, y sus 4 peones de estudiante en los 2 cuadros a cada lado del maestro, como se muestra en el diagrama.

JUGADOR 2



CARTAS INICIALES BOCA ARRIBA



PEONES MAESTROS VAN EN LOS TEMPLOS

CARTA DE MOVIMIENTO EXTRA BOCA ARRIBA



CARTAS INICIALES BOCA ARRIBA

JUGADOR 1

Mezcla las 16 cartas de Movimiento. Reparte 2 cartas al azar a cada jugador, boca arriba -esta es la “mano” del jugador. Cada jugador coloca ambas cartas iniciales frente a sí. Voltea una carta más de Movimiento y observa la estampa en la esquina inferior derecha.



ESTAMPA ROJA

PEÓN ROJO



El jugador con los peones del mismo color de la estampa inicia el juego.

Coloca esta carta a la derecha del tapete de juego (con respecto al jugador inicial).

El resto de las cartas de Movimiento no se usarán, regresaslas a la caja. Podrás usarlas en juegos futuros, para crear nuevos retos y tácticas.

“Estas palabras se escriben en la presencia de los escribas de Onitama. He desbloqueado los misterios de mi Arte, que creo es el verdadero Arte. He escuchado a los Espíritus; y he estudiado los manuales de mis ancestros transmitiendo la sabiduría

a mis discípulos. Ahora pido, en este lugar entre el Cielo y la Tierra que mi Arte sea juzgado a los ojos de los Ocho Inmortales y todos los hombres.”

- El Rollo de Onitama, donde los nombres de los verdaderos Maestros están escritos.

¿CÓMO JUGAR?

Es hora de demostrar el poder de tu Arte.

Un combate en Onitama es sencillo y elegante, como corresponde a una contienda entre dos Maestros. Tú y tu oponente tomarán turnos siguiendo los dos pasos abajo, uno para el cuerpo, otro para el espíritu.

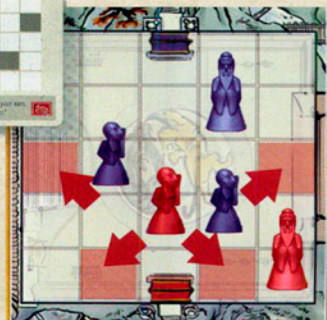
En tu turno, sigue estos dos pasos en este orden:

PASO 1: MOVERSE Y ATACAR

En tu turno, examina y elige una de las dos cartas de Movimiento frente a ti. Luego mueve uno de tus peones (estudiante o maestro) como se muestra en la carta. (La cuadrícula te mostrará cómo.)



EJEMPLO DE MOVIMIENTO



No puedes realizar un movimiento que haga a un peón moverse fuera del tablero o moverse a un recuadro ya ocupado por un peón tuyo.

Si tu peón se mueve a un recuadro ocupado por un peón del oponente, el peón del oponente es “capturado” y removido del juego. Se coloca de vuelta en la caja.

Debes caer en una pieza para capturarla -moverse por encima o a través de un recuadro ocupado por una pieza del oponente no la captura.

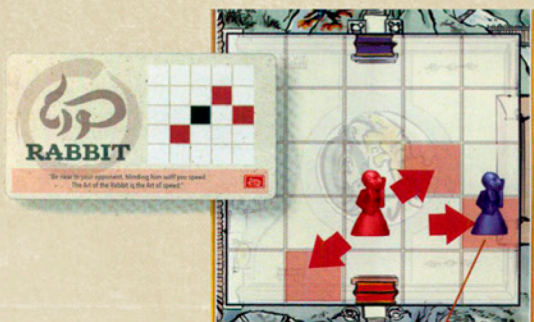


EL PEÓN PUEDE MOVERSE A CUALQUIERA DE ESTOS RECUADROS

El recuadro negro en el centro representa el espacio que ocupa el peón seleccionado. Los espacios coloreados muestran a dónde puedes mover el peón, en relación a su posición inicial. Puedes mover tu peón a uno de los espacios indicados

Otros peones (tuyos o de tu oponente) y el Templo no bloquean el movimiento de tus peones en el tablero

EJEMPLO: CAPTURANDO UN PEÓN DEL Oponente

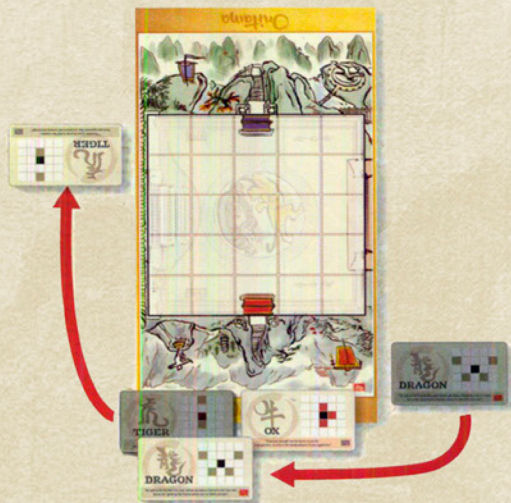


MUÉVETE PARA CAPTURAR EL PEÓN DE ESTUDIANTE

PASO 2: INTERCAMBIAR CARTAS

Toma la carta de Movimiento que acabas de usar y colócala a la izquierda del tapete de juego, rotándola 180 grados hacia tu oponente.

Luego toma la carta que está a la derecha del tapete de juego y agrégala a tu mano. Podrás usar esta carta en tu siguiente turno, como una de las dos cartas de Movimiento de las que puedes escoger.



Ahora será el turno de tu oponente, siguiendo los mismos dos pasos.

Deberán continuar tomando turnos hasta que uno de los dos haya ganado el juego, demostrando la dominación de su Arte Marcial.

¿Y SI NO QUIERO MOVERME?

Si tienes un movimiento legal, deberás hacerlo -incluso si no quieres. Cuida que tu oponente no te atrape en una posición en donde no puedas escapar. Es posible encontrar que no puedes usar ninguna de tus cartas para hacer un movimiento legal. Si esto pasa -y sólo así- deberás pasar tu turno. Ninguno de tus peones se moverán. Pero como el río que fluye constante, no puedes permanecer sin cambios: aun así deberás escoger una de tus dos cartas y colocarla a la derecha del tapete de juego y rotarla, y luego tomar la carta a la derecha del tablero.

*“Estas son las palabras de Los Iluminados:
hay dos caminos a la superioridad:
ser el mejor Maestro así como la roca
grande rompe a la pequeña; o arrebatarle
el control de su Arte, como el arroyo se
lleva todo consigo.”*

- El Libro del Cielo, Rollo Dorado.

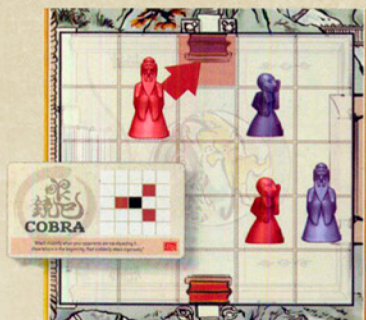
¿CÓMO GANO?

Hay dos formas de demostrar que tu Arte es más fuerte - el Camino de la Piedra o el Camino del Arroyo.

- 1 Para ganar en el Camino de la Piedra, deberás capturar el peón Maestro de tu enemigo.



- 2 Para ganar en el Camino del Arroyo, deberás mover tu propio peón Maestro hacia el espacio del Templo de tu oponente.



Ningún camino a la victoria es sencillo. Necesitarás una cuidadosa estrategia para alcanzar tus metas.

Onitama



conception

©2015 Arcane Wonders®, LLC, ©2015 Shimpei Sato, ©2015 Conception.

No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. Onitama® is a registered trademark of Arcane Wonders®, LLC. Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS UNDER THE RECOMMENDED AGE REQUIREMENT.