

Eingehauen in den Felsen der nebelumhüllten Gebirge Japans liegt der Schrein von Onitama: ein Platz der Erleuchtung und der besonderen Fähigkeiten, gewidmet der Lehre der verschiedenen Stile und Techniken der Kampfkunst.

Vertreter der unterschiedlichen Kampfstile wagen mit ihren erfolgversprechendsten Schülern die Reise zum Treffen der Meister in den geheiligten Wänden Onitamas. Im Wettkampf messen sie sich miteinander, um die Überlegenheit ihrer Technik zu beweisen.

Dieses Turnier ist mehr als ein körperlicher Kampf. In Onitama beeinflussen die Geister der Tiere, nach denen die einzelnen Techniken benannt wurden, die Kämpfe: Sie flüstern den Meistern Weisheiten ein und stärken die Kämpfer mit Ausdauer und Stärke.

IMPRESSUM

Autor: Shimpei Sato **Entwicklung:** Bryan Pope

Grafische Leitung & Hintergrundgeschichte: Chris Henson

Kalligraphie: Nagahara Chiyo **Covergestaltung:** Mariusz Smerdt

Spielplan-Gestaltung: Lucy Liu **Zusätzliche Grafiken:** Sayuri Romei

Art Director: Jun Kondo **Anleitung:** Will Niebling

Projektmanagement: Matthew Burch **Produktion:** John Rogers

Tests und Texte: Mike Richie

Spieltester:

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

DEUTSCHE AUSGABE

Grafik: Jens Wiese, **Realisation:** Stefan Stadler

Copyright © der deutschen Ausgabe 2017, 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Arcane Wonders. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen nur mit vorheriger Genehmigung.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

Onitama



ANLEITUNG

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Um deine Kunst gegenüber allen anderen hervorzuheben, höre: Löse die Rätsel der Kampfkunst, dann fordere deine Kontrahenten heraus. Aber nur wer mit überlegener Strategie und außergewöhnlichen

„Dies sind die Worte der Erleuchteten: 2 Wege der Überlegenheit: zu Besiegen den Meister, wie der größte Stein bricht den kleinsten. Oder dem Gegner die Kontrolle zu entwenden, wie der Fluss, der lässt alles mit sich entschwinden.“

– Buch der himmlischen Weisheit, Goldene Schrift

Onitama ist ein einfaches und elegantes Spiel. Es enthält das Wesen der Kampfkunst. Es ist leicht erlernt und flott gespielt, aber sehr fordernd, um ein wahrer Meister darin zu werden.

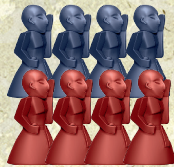
SPIELMATERIAL

Willkommen im Schrein von Onitama, zukünftige Meister.

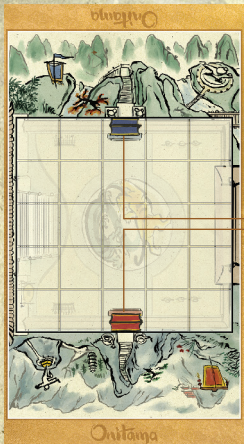
Dieses Spiel enthält:



2 FIGUREN LEHRMEISTER



8 FIGUREN SCHÜLER



1 SPIELPLAN (ALS GEROLLTE MATTE)

TEMPELFELDER



16 BEWEGUNGSKARTEN

SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan zwischen euch aus, wie in der Abbildung auf Seite 3 angegeben.

Jeder Spieler erhält die 5 Spielfiguren 1 Farbe (1 Lehrmeister und 4 Schüler). Platziert euren Lehrmeister auf dem Tempelfeld auf eurer Seite des Spielplans und stellt eure Schüler links und rechts auf die anderen Felder eurer Grundlinie (siehe Abbildung).

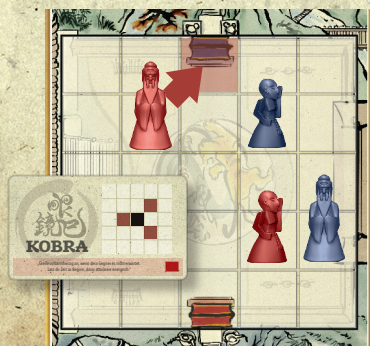
SPIELENDE

Es gibt 2 Wege, um zu beweisen, dass du der stärkere Meister bist: den Weg des Steines und den Weg der Strömung. –

- 1 Um mit dem Weg des Steines zu gewinnen, musst du den gegnerischen Lehrmeister schlagen.



- 2 Um mit dem Weg der Strömung zu gewinnen, musst du deinen eigenen Lehrmeister auf das gegnerische Tempelfeld bewegen.

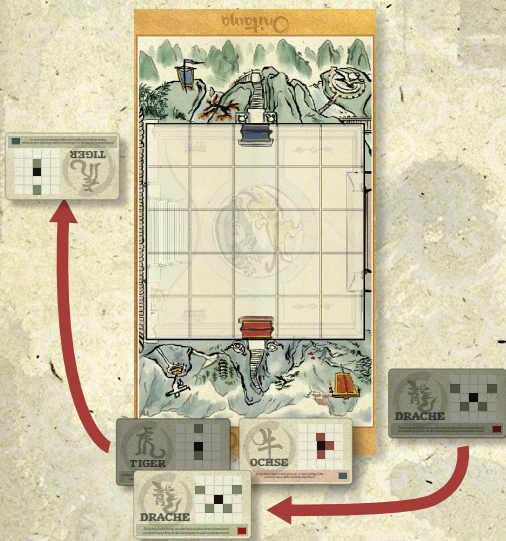


Keiner der Wege ist einfach! Du brauchst eine umsichtige Strategie um dein Ziel zu erreichen!

SCHRITT 2: BEWEGUNGS- KARTEN TAUSCHEN

Nimm die Bewegungskarte, die du für deine Bewegung genutzt hast, drehe sie um 180° und lege sie links neben den Spielplan vor deinem Gegner aus.

Nimm dir danach die Bewegungskarte, die rechts neben dem Spielplan liegt, und lege sie vor dir aus.



Nun ist dein Gegner am Zug.

Ihr führt abwechselnd Spielzüge aus, die immer aus diesen beiden Schritten bestehen, bis einer von euch gewonnen hat.

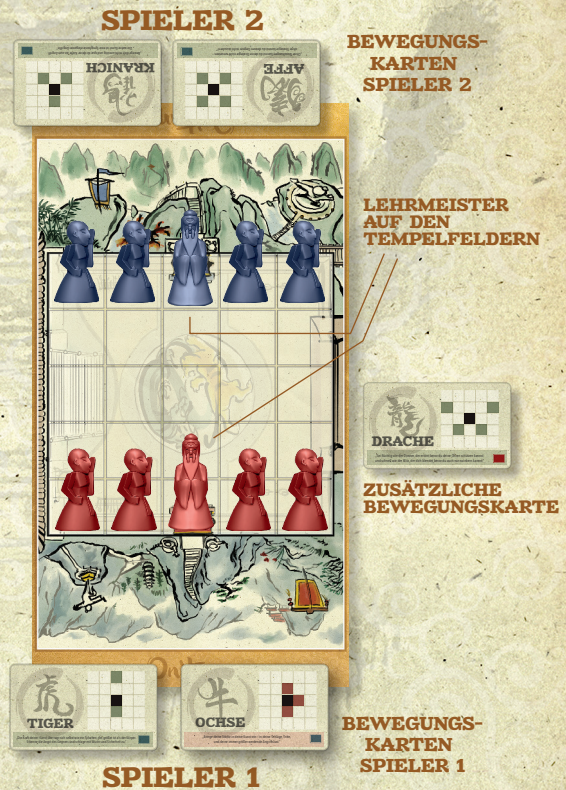
ZUGZWANG

Wenn du einen Zug machen kannst, musst du auch einen Zug durchführen – sogar wenn du ihn nicht machen möchtest, da er negativ für dich ist. Sei vorsichtig, dass dir der Gegner keine Falle stellt; aus manchen Stellungen gibt es kein Entrinnen!

Falls du keine Figur bewegen kannst – und nur dann! – entfällt deine Bewegung. Aber so wie der Fluss ständig fließt, muss auch dein Geist in Bewegung bleiben: Du musst trotzdem 1 deiner beiden Bewegungskarten auswählen und weitergeben und dir die Bewegungskarte von der rechten Seite des Spielplans nehmen.

Fähigkeiten bestehen kann, wird als Meister aller Meister anerkannt und die wahre Kunst beweisen.“

– Buch der himmlischen Weisheit,
Zweite Schrift



Mischt die 16 Bewegungskarten. Zieht verdeckt jeweils 2 Bewegungskarten und legt sie offen und richtig ausgerichtet vor euch aus. Zieht verdeckt 1 zusätzliche Bewegungskarte und legt sie offen aus.



Seht euch zunächst die Markierung in der rechten unteren Ecke an. Derjenige von euch ist Startspieler, dessen Figurenfarbe dort abgebildet ist.

Legt nun die zusätzliche Bewegungskarte rechts neben dem Spielplan vor dem Startspieler aus.

Legt alle anderen Bewegungskarten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. In zukünftigen Partien könnt ihr diese für neue Taktiken und Herausforderungen nutzen.

„Diese Worte werden geschrieben in Anwesenheit der Weisen von Onitama: Ich habe die Rätsel meiner Kampfkunst gelöst und erkläre diese zur wahren Kunst. Ich habe den Geistern gelauscht und habe die Anweisungen unserer Ahnen erforscht und gebe sie an meine Schüler weiter.“

Ich stehe nun hier, an diesem Platz zwischen Himmel und Erde, um meine Kunst beurteilen zu lassen, unter den Augen der 8 Unsterblichen und aller gerechten Männer.“
– Die Schriften von Onitama, in denen alle Namen der wahren Meister verewigt werden

SPIELABLAUF

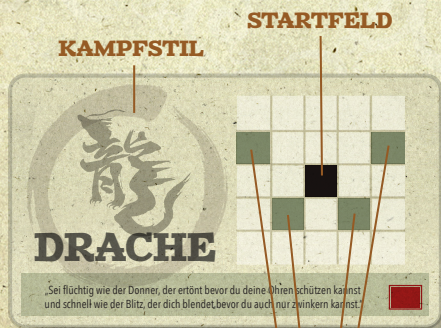
Es wird Zeit deine Fähigkeiten anzuwenden.

Wie es sich für einen Kampf zwischen 2 Meistern gehört, ist der Kampf einfach und elegant. Ihr führt abwechselnd Züge aus. Dabei besteht ein Zug aus 2 Schritten, der Bewegung des Körpers und der Vorbereitung des Geistes.

Führe in deinem Zug die folgenden 2 Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

SCHRITT 1: BEWEGUNG UND ANGRIFF

Wähle 1 deiner beiden Bewegungskarten aus. Dann bewege 1 deiner Figuren (Lehrmeister oder Schüler), wie es auf der Karte angegeben ist. (Die Rasterung hilft, die möglichen Bewegungen auf dem Spielplan nachzuvollziehen.)



DIE FIGUR KANN SICH AUF EINS DIESER FELDER BEWEGEN.

Das schwarz markierte Feld steht für das Feld mit deiner gewählten Spielfigur. Sie kann sich auf eines der anderen farblich markierten Felder bewegen. (Das schwarze Feld ist auf den Karten immer mittig angeordnet und muss nicht der tatsächlichen Position deiner Spielfigur auf dem Spielplan entsprechen.)



**BEISPIEL:
BEWEGUNG**

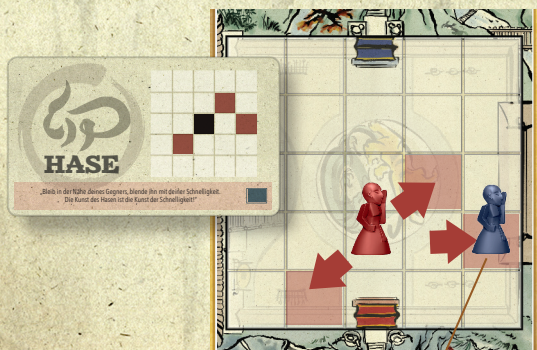
Bewegst du deine Figur auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur, wird diese geschlagen und in die Schachtel zurückgelegt. Sie kommt in dieser Partie nicht wieder ins Spiel.

Um eine gegnerische Figur zu schlagen, muss sie sich auf dem Zielfeld deiner Bewegung befinden. Du kannst sie nicht „im Vorübergehen“ schlagen.

Folgende Regeln musst du bei der Bewegung zusätzlich beachten:

- Spielfiguren (eigene und gegnerische) und Tempelfelder blockieren die Bewegung nicht.
- Du darfst keine Spielfigur auf ein Feld bewegen, auf dem eine eigene Figur steht.
- Du musst ein Feld wählen, das auf dem Spielplan ist.

**BEISPIEL:
EINE FIGUR SCHLAGEN**



DIE BEWEGUNG AUF DIESES FELD SCHLÄGT DEN SCHÜLER