

Onitama

mail: tuliotmb@gmail.com ver.: 0.1

LIVRO DE REGRAS

“Ouça agora, as palavras dos Oito Imortais: ó verdadeiro sábio e guerreiro vigilante, se quiser encontrar o verdadeiro domínio do Corpo e do Espírito, busque o caminho para o Santuário de Onitama.” - O Livro do Céu, Sétimo Pergaminho

Onitama

Esculpido nos penhascos das montanhas enevoadas do antigo Japão encontra-se o Santuário de Onitama. É um lugar de iluminação e treinamento, um lugar dedicado aos espíritos que orientam as Escolas de Artes Marciais em toda a terra.

Os mestres dessas escolas arriscam a viagem a Onitama com seus discípulos mais promissores para se encontrarem dentro de seus muros sagrados e para provar sua superioridade em batalhas contra os outros.

Esses desafios são mais do que um simples combate – pois neste lugar, os Espíritos dos animais que guiam as Escolas sussurram sua orientação para os Mestres, e apoiam os alunos com a força e a destreza do outro mundo.

“Ouça-me, se quer provar sua Arte acima de todos os outros. Quando tiver dominado seus mistérios, então poderá tentar desafiar seus adversários. É através de uma estratégia superior e habilidade superior que o Mestre de Mestres será conhecido, e a verdadeira Arte será revelada.” - O Livro do Céu, Segundo Pergaminho

Onitama é um jogo elegante e simples que captura a essência das artes marciais. Cada jogo é rápido, geralmente com 15 minutos de duração.

COMPONENTES

Bem-vindo ao Santuário de Onitama, aspirante a Mestre. Além deste manual de regras, esta caixa contém:



2 peões de mestres



8 peões de estudantes



1 tapete do jogo



16 cartas de movimento

MONTAGEM DO JOGO

Organize o tapete de jogo na mesa entre você e seu oponente, conforme mostrado no diagrama.



Cada jogador escolhe os 5 peões de uma cor (1 mestre + 4 alunos). Cada jogador coloca seu peão de mestre no respectivo quadrado do Arco do

Templo e seus 4 peões de estudantes nos 2 quadrados de cada lado do mestre, como mostrado no diagrama.

Embaralhe as 16 cartas de movimento. Dê duas cartas aleatórias a cada jogador, voltadas para cima - esta é a “mão” do jogador. Cada jogador coloca ambas as cartas iniciais na frente deles, virados para cima. Vire mais uma carta de movimento, e examine o selo no canto inferior direito da carta.



O jogador com os peões da cor desse selo iniciará a partida.

Coloque esta carta de modo que esteja no lado direito do tapete do jogo (com relação ao jogador que está iniciando).

O resto das cartas de movimento não serão usadas - devolva-as à caixa. Você pode usá-las em jogos futuros, para criar novos desafios e táticas.

“Estas palavras são escritas na presença dos escribas de Onitama. Eu tenho desvendado os mistérios da minha Arte, a qual acredito ser a verdadeira Arte. Eu tenho escutado os Espíritos, e tenho estudado os manuais de meus ancestrais, transmitindo a sabedoria para meus discípulos. Peço agora, neste lugar entre o Céu e a Terra, que minha Arte seja julgada aos olhos dos Oito Imortais e de todos os homens.” - O Pergaminho de Onitama, no qual os nomes dos verdadeiros Mestres estão escritos

COMO JOGO?

É hora de provar o poder de sua arte.

Combater no Onitama é simples e elegante, como convém a um desa-

fio entre dois Mestres. Você e seu oponente se revezam seguindo os dois passos abaixo, um para o corpo, um para o espírito.

Na sua vez, siga cada um desses passos, nesta ordem:

PASSO 1: MOVIMENTO & ATAQUE

Na sua vez, examine e escolha uma das duas cartas de movimento na sua frente. Depois, mova um dos seus peões (aluno ou mestre) como mostrado na carta escolhida. (A grade quadrada mostrará o caminho.)



O quadrado preto no meio representa o espaço ocupado pelo peão escolhido. Os espaços coloridos mostram para onde seu peão pode se mover, em relação à sua posição inicial. Você pode mover seu peão para qualquer um dos espaços indicados. Outros peões (seus ou seus oponentes) e arcos do templo não bloqueiam o movimento de seu peão dentro da área de jogo.



Você nunca pode fazer um movimento que faria com que um peão se movesse para fora da área do jogo ou para o mesmo quadrado ocupado por um de seus próprios peões. Se seu peão se mover para um quadrado que é ocupado por um dos peões do seu oponente, o peão do oponente é “capturado” e removido do jogo. Coloque de volta na caixa.

Você deve parar na peça para capturá-lo - mover por cima ou atravessar um quadrado ocupado pela peça de um oponente não o captura.



PASSO 2: TROQUE AS CARTAS

Pegue a carta de movimento que você acabou de usar, e coloque-a no lado esquerdo do tapete de jogo, girando 180 graus virada para seu oponente.

Em seguida, pegue a carta que está no lado direito do seu tapete de jogo e adicione-a à sua mão. Você pode usar essa carta a partir do próximo turno, como uma das duas cartas de movimento que você pode escolher.



Agora é hora de seu oponente tomar a vez, seguindo os mesmos dois passos.

Vocês devem continuar se revezando até que um tenha ganhado o jogo, demonstrando o domínio da sua Arte Marcial.

E SE EU NÃO QUIZER MOVER?

Se você tem um movimento legal, você deve executá-lo – mesmo que não o queira! Tenha cuidado para que seu oponente não o encurrale numa posição da qual você não pode escapar.

É possível que você se encontre numa situação que não é possível usar nenhum dos seus cartões para fazer um movimento legal. Se isso acon-

tecer - e só assim - você deve passar o seu turno. Nenhum de seus peões se moverá. Mas, como o rio que flui constantemente, você não pode permanecer inalterado: você ainda deve escolher uma das duas cartas na sua frente, colocá-la à esquerda do tapete de jogo e girá-la, então pegue a carta do lado direito.

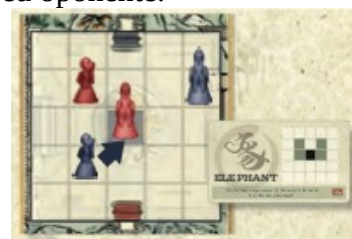
“Estas são as palavras dos Iluminados: há dois caminhos para a superioridade: para superar outro Mestre, como a pedra maior quebra a menor; ou tire o controle de sua arte, como o riacho que leva tudo dentro dele.”

- O Livro do Céu, Pergaminho Dourado

COMO GANHO?

Existem duas maneiras de provar que a sua Arte é mais forte - o Caminho da Pedra ou o Caminho do Riacho.

1 Para vencer no Caminho da Pedra, você deve capturar o peão do mestre de seu oponente.



2 Para ganhar no Caminho do Riacho, você deve mover o seu próprio peão de mestre para o espaço do Arco do Templo do seu adversário.



Nenhum dos caminhos para a vitória é fácil! Você precisará de estratégia cuidadosa para alcançar seus objetivos.