

**EIN ELEGANTES TAKTIKSPIEL FÜR
2 VORAUSSCHAUENDE KAMPFKUNSTFANS
AB 10 JAHREN VON SHIMPEI SATO**

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

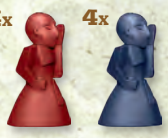
Um deine Kunst gegenüber allen anderen hervorzuheben, höre: Löse die Rätsel der Kampfkunst, dann fordere die anderen Schulen heraus. Aber nur wer mit überlegener Strategie

SPIELMATERIAL

ONITAMA - DAS GRUNDSPIEL



2 Figuren Lehrmeister



8 Figuren schüler



16 Bewegungskarten

1 Spielplan (als gerollte Matte)



Tempelfelder

SENSEIS WEG (ERWEITERUNG)

16 Bewegungskarten



DER GEIST DES WINDES (ERWEITERUNG)

1 Figur Geist des Windes
2 Bewegungskarten
8 Windkarten



LICHT UND SCHATTEN (ERWEITERUNG)



2 Figuren Ninja
4 Figuren Laterne

2 Ninja-Spielpläne
2 Sichtschirme

PROMOKARTEN

14 Bewegungskarten



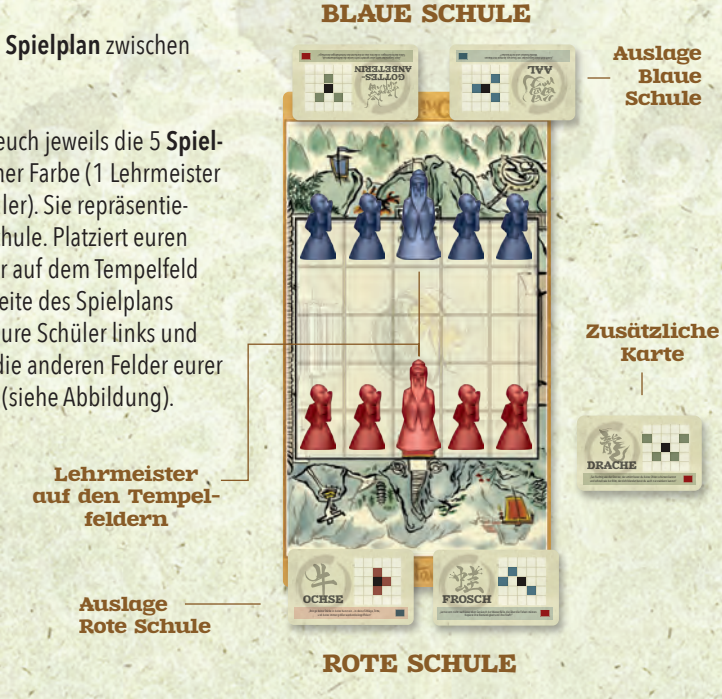
und außergewöhnlichen Fähigkeiten bestehen kann, wird die höchste Anerkennung erhalten und die wahre Kunst beweisen.“
– Buch der himmlischen Weisheit, Zweite Schrift

DAS GRUNDSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** zwischen euch aus.

2. Nehmt euch jeweils die 5 **Spielfiguren** einer Farbe (1 Lehrmeister und 4 Schüler). Sie repräsentieren eure Schule. 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).



3. Mischt die 16 **Bewegungskarten** verdeckt. Zieht jeweils 2 Bewegungskarten und legt sie offen und richtig ausgerichtet vor euch aus. Das ist eure Auslage.



4. Deckt dann 1 zusätzliche Bewegungskarte auf. Seht euch die Markierung in der rechten unteren Ecke an. Es beginnt die Person das Spiel, deren Figurenfarbe dort abgebildet ist. Legt die zusätzliche Bewegungskarte nun so neben dem Spielplan aus, dass sie rechts von dieser Person liegt.
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, habe die Anweisungen der Altvorderen erforscht und gebe sie durch meine Schule weiter.

SPIELABLAUF

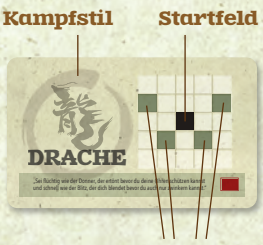
Onitama ist ein einfaches und elegantes Spiel. Es ist leicht erlernt und flott gespielt, es zu meistern ist jedoch durchaus fordernd!

In *Onitama* führt ihr abwechselnd Züge aus. Dabei besteht ein Zug aus 2 Schritten: der „Bewegung des Körpers" (= Figur bewegen) und der „Vorbereitung des Geistes" (= Karten tauschen).
Führe in deinem Zug die folgenden 2 Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

SCHRITT 1: FIGUR BEWEGEN

Wähle 1 deiner beiden Karten in deiner Auslage 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.)

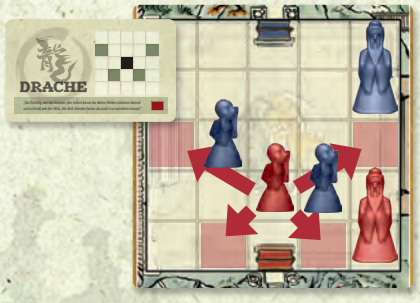
Das schwarz markierte Feld steht für das aktuelle Feld deiner gewählten Spielfigur. Sie kann sich auf eines der anderen farblich markierten Felder bewegen. (Das schwarze Feld ist auf den Karten immer mittig angeordnet und muss nicht der tatsächlichen Position deiner Spielfigur auf dem Spielplan entsprechen.)



Die Figur kann sich auf eins dieser Felder bewegen.

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.



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

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.

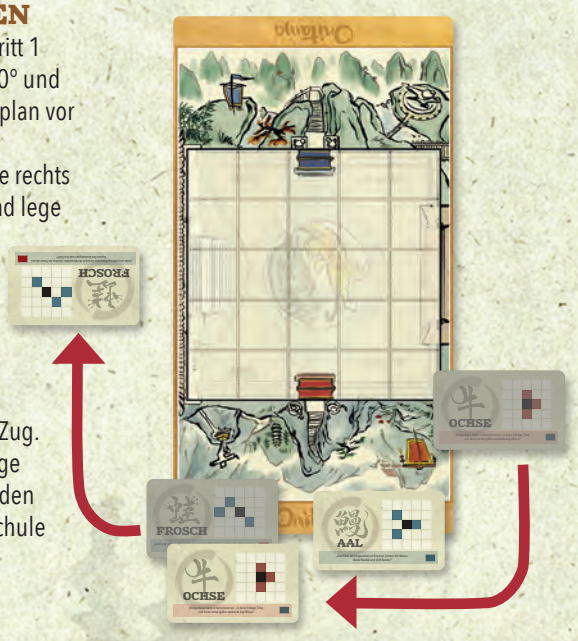
BEISPIEL: EINE FIGUR SCHLAGEN



Die Bewegung auf dieses Feld schlägt den Schüler.

SCHRITT 2: KARTEN TAUSCHEN

Nimm die Karte, die du in Schritt 1 genutzt hast, drehe sie um 180° und lege sie links neben den Spielplan vor der anderen Person aus.
Nimm dir danach die Karte, die rechts neben dem Spielplan liegt, und lege sie vor dir aus.



Nun ist die andere Schule am Zug. Ihr führt abwechselnd Spielzüge aus, die immer aus diesen beiden Schritten bestehen, bis eine Schule 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 die andere Schule 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.

„Höre die Worte der Erleuchteten! Zwei Wege führen zur Überlegenheit: Besiege dein Gegenüber, wie der größere Stein, der den kleineren zerbricht. Oder entreiße ihm die Kontrolle, wie der Fluss, der alles mit sich fortschwemmt."
– Buch der himmlischen Weisheit, Goldene Schrift

SPIELENDE

Es gibt 2 Wege, um zu beweisen, dass deine Schule die stärkere ist: den Weg des Steines und den Weg der Strömung.

1. **Um mit dem Weg des Steines zu gewinnen, musst du den gegnerischen Lehrmeister schlagen (es spielt keine Rolle mit welcher deiner Figuren).**



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!

ONITAMA MIT ERWEITERUNGEN

Für *Onitama* sind über die Jahre insgesamt 3 Erweiterungen sowie eine Vielzahl an Promokarten erschienen. Ihr könnt diese in beliebiger Kombination zum Grundspiel hinzufügen.

SENSEIS WEG

Senseis Weg enthält 16 neue Bewegungskarten und kann die Bewegungskarten des Grundspiels ersetzen oder mit diesen kombiniert werden. Dadurch ergibt sich eine Vielzahl an neuen Kartenkombinationen und Möglichkeiten.

DER GEIST DES WINDES

Das Turnier von *Onitama* geht weiter: Immer noch messen sich die Oberhäupter der verschiedenen Kampfschulen, aber es gibt einen Unterschied: Eure Aktivitäten haben den *Geist des Windes* angelockt!
Dieses unbezwingbare Wesen mischt sich in die Kämpfe ein. Nutzt die Gelegenheit, den Geist in eure Pläne einzubinden, auch wenn er keine Seite bevorteilen wird.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel nach den üblichen Regeln vor, mit folgenden Änderungen:

1. Nachdem ihr eure Figuren aufgestellt habt, setzt ihr den **Geist des Windes** auf das mittlere Feld des Spielplans.



2. Wählt die Karten für diese Partie aus: 2 **Windkarten** und 3 **Bewegungskarten** aus dem Grundspiel oder der Erweiterung. Ihr könnt euch die Karten gezielt aussuchen oder sie zufällig bestimmen.

3. Legt jeweils 1 Wind- und 1 Bewegungskarte (zufällig bestimmt) vor euch aus. Bestimmt anhand der letzten Bewegungskarte wie üblich die Person, die beginnt, und legt die Bewegungskarte dann wie gewohnt offen neben den Spielplan.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist genau wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

SCHRITT 1: FIGUR(EN) BEWEGEN

In deinem Zug darfst du frei entscheiden, ob du die Bewegungskarte oder die Windkarte aus deiner Auslage spielst.

- Spielst du 1 **Bewegungskarte**, bewege 1 deiner Figuren (Lehrmeister oder Schüler) **oder stattdessen** den Geist des Windes. Führe die Bewegung entsprechend der Bewegungsregeln aus.
- Spielst du 1 **Windkarte**, bewegst du **2 Figuren**. Jede Windkarte zeigt 2 Bewegungen: eine vorrangige **1.** und eine nachgeordnete **2.** Bewegung.



Spielst du eine Windkarte, musst du – falls möglich - zuerst die vorrangige Bewegung ausführen und damit 1 eigene Figur (Lehrmeister oder Schüler) bewegen. Falls möglich musst du danach den Geist des Windes bewegen, wie es bei der nachrangigen Bewegung angegeben ist.
Kannst du 1 der beiden Bewegungen nicht durchführen, ignoriere diese und führe nur die andere durch. Unverändert gilt die Regel des Zugzwangs (siehe Seite 6).

SCHRITT 2: KARTEN TAUSCHEN

Führe diesen Schritt nach den üblichen Regeln aus.

DEN GEIST DES WINDES BEWEGEN

Wichtig: Der Geist des Windes schlägt keine Figuren und kann nicht geschlagen werden!



- Bewege diese Figur wie auf der ausgespielten Karte angegeben, als wäre sie eine deiner eigenen Figuren.

- Bewegst du den Geist des Windes auf ein Feld, auf dem sich ein eigener oder gegnerischer **Schüler** befindet, wird dieser **nicht** geschlagen, stattdessen tauschen die beiden Figuren ihre Positionen.
  (Eine gute Möglichkeit um eure Position auf dem Spielplan zu verbessern!)

- Du darfst den Geist des Windes **niemals** auf das Feld eines **Lehrmeisters** (eigener oder gegnerischer) bewegen!



- Du darfst **niemals** eine eigene Figur auf das Feld des Geistes des Windes bewegen! (Du kannst ihn also gut zum Blockieren gegnerischer Figuren nutzen!)





- Mit der Bewegung des Geistes des Windes auf das gegnerische Tempelfeld gewinnst du **nicht** das Spiel! (Du musst deine Überlegenheit mittels deines Lehrmeisters beweisen!)

VARIANTEN

Habt ihr den Umgang mit dem *Geist des Windes* gemeistert, könnt ihr euch mit diesen Varianten neuen Herausforderungen stellen:

MÄCHTIGER GEIST DES WINDES

Ersetzt bei der Spielvorbereitung mehr Bewegungskarten durch Windkarten. Dies führt zu häufigeren Bewegungen des Geistes des Windes und einem größeren Einfluss auf eure Spielzüge. Da eure Figuren häufiger blockiert sein können oder ihre Positionen schnell verändern, werdet ihr sorgfältiger planen müssen. Die Partien können dadurch etwas länger dauern.

- **3 Windkarten, 2 Bewegungskarten:** Ihr erhaltet jeweils zufällig 1 Wind- und 1 Bewegungskarte. Legt die verbliebene Windkarte neben dem Spielplan aus.
- **4 Windkarten, 1 Bewegungskarte:** Ihr erhaltet jeweils zufällig 2 Windkarten. Legt die Bewegungskarte neben dem Spielplan aus.
- **5 Windkarten, keine Bewegungskarten:** Ihr erhaltet jeweils zufällig 2 Windkarten. Legt die verbliebene Windkarte neben dem Spielplan aus.

FRIEDFERTIGER GEIST DES WINDES

Ihr könnt natürlich auch weniger Windkarten nutzen. Dadurch werden die Partien etwas schneller und der Einfluss des Geistes des Windes etwas geringer.

- **1 Windkarte, 4 Bewegungskarten:** Ihr erhaltet jeweils zufällig 2 Bewegungskarten. Legt die Windkarte neben dem Spielplan aus.
- **Keine Windkarten, 5 Bewegungskarten:** Auch ohne Windkarten könnt ihr die Figur des Geist des Windes und die entsprechenden Regeln in eure Partie einfügen. Überlegt euch gut, wann ihr mit euren Bewegungskarten eine eurer eigenen Figuren und wann den Geist des Windes bewegt!

LICHT UND SCHATTEN

Mit der Erweiterung **Licht und Schatten** kommt ein neues Element ins Spiel: der Ninja. Im Gegensatz zu anderen Spielfiguren bewegt sich der Ninja im Geheimen und bleibt vor den Augen der anderen Schule verborgen, bis ihr bereit seid zuzuschlagen.

Es gibt 2 Möglichkeiten diese Erweiterung zu spielen:

- In ***Der Weg des Schattens*** setzt ihr beide je 1 Ninja ein, zusätzlich zu euren normalen Figuren.
- In ***Der Weg des Lichts*** spielt 1 Person ausschließlich mit den Ninjas, während die andere Person nach den gewohnten Regeln mit ihrem Lehrmeister und ihren Schülern agiert.

Der Schwierigkeitsgrad ist in etwa gleich, allerdings unterscheiden sich die beiden Varianten deutlich in der Spielweise. **Wir empfehlen euch, zuerst *Der Weg des Schattens* zu spielen, um euch beide mit den neuen Elementen vertraut zu machen.** Danach seid ihr darauf vorbereitet, beide Varianten zu erkunden.

DER WEG DES SCHATTENS

In dieser Variante habt ihr jeweils 1 verborgenen Ninja, mit dem ihr die gegnerischen Figuren schlagen könnt. Aber seid vorsichtig, sonst wird euer Ninja geschlagen, bevor er selbst zuschlagen kann.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel nach den üblichen Regeln vor, mit folgenden Änderungen:

1. Nehmt euch jeweils nur 2 **Schüler** statt 4. Stellt sie jeweils auf die äußersten Felder der Reihe mit eurem Lehrmeister. Legt die verbliebenen Schüler in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



2. Legt eure **Ninja-Spielpläne** jeweils an eurem Ende des Spielplans aus.

3. Stellt jeweils 1 **Sichtschirm** zwischen euren Ninja-Spielplan und den großen Spielplan. Damit könnt ihr euren Ninja verbergen.

4. Stellt geheim euren **Ninja** auf eurem Ninja-Spielplan auf. Euer Ninja beginnt auf einem der beiden leeren Felder in der Reihe eures Lehrmeisters, also dem Feld links oder rechts neben ihm.
Beachtet: Die Ninja stehen als Figuren zwar nur auf eurem jeweiligen Ninja-Spielplan, werden aber behandelt, als wären sie auf dem entsprechenden Feldern des größeren Haupt-Spielplans. Ihr bewegt sie auf dem Ninja-Spielplan, um ihre Position auf dem Haupt-Spielplan geheim zu halten.

5. Nehmt euch jeweils 2 **Laternen**.

6. Legt die Karten eurer Auslagen jeweils so vor eure Sichtschirme, dass beide Personen sie sehen können.

SPIELABLAUF

Ihr spielt nach den gewohnten Regeln, allerdings führt ihr jetzt 3 Schritte in folgender Reihenfolge durch:

SCHRITT 1: FIGUR(EN) BEWEGEN
SCHRITT 2: KARTEN TAUSCHEN
SCHRITT 3: LATERNE EINSETZEN (FREIWILLIG)

SCHRITT 1: FIGUR(EN) BEWEGEN

Wähle 1 der beiden Karten in deiner Auslage aus. Dann bewege 1 deiner Figuren (Lehrmeister oder Schüler), wie es auf der Karte angegeben ist.
Zusätzlich **darfst** du deinen verborgenen Ninja auf seinem Spielplan bewegen, wie es auf der gewählten Karte angegeben ist. **Dies kann dieselbe Bewegung sein oder eine andere auf der Karte angegebene Bewegung.**

Du musst deinen Lehrmeister oder Schüler auf dem Haupt-Spielplan bewegen. Die Bewegung des Ninjas auf seinem Spielplan ist freiwillig.

- Du musst nicht mitteilen, ob du deinen Ninja bewegt hast. Versuche zu verschleiern, ob du ihn bewegt hast.
- Du musst zuerst die Figur auf dem Haupt-Spielplan bewegen. Erst danach kannst du deinen Ninja bewegen.
- Falls dein Ninja geschlagen wurde, bewegst du nur 1 Figur auf dem Haupt-Spielplan.

Die Bewegungsregeln für alle Figuren (inklusive Ninja) sind wie gewohnt:

- Falls du eine Figur (Lehrmeister oder Schüler) bewegen kannst, musst du einen Zug durchführen.
- Falls dein Lehrmeister und deine Schüler keine regelkonforme Bewegung durchführen können, aber dein Ninja, darfst du 1 Karte spielen und deinen Ninja bewegen oder 1 Karte weitergeben, ohne eine Figur zu bewegen.

- Deine Spielfiguren dürfen nicht auf demselben Feld stehen. **Passe bei deinem Ninja auf, dass er nicht versehentlich auf ein Feld des Ninja-Spielplans zieht, dass auf dem Haupt-Spielplan von einer eigenen Figur besetzt ist.**
- Deine Figuren dürfen nur auf Felder ziehen, die auf dem Spielplan sind.

Hinweis: Es kann passieren, dass beide Ninjas auf ihren Spielplänen das gleiche Feld besetzen, also auf dem Haupt-Spielplan auf demselben Feld wären. Das ist in Ordnung, da ihr die Bewegungen des gegnerischen Ninjas nicht sehen könnt (und umgekehrt).

EINEN NINJA EINSETZEN

Dein Ninja kann – wie deine anderen Figuren – gegnerische Figuren schlagen. Nachdem du deinen Ninja bewegt hast, überprüfst du, ob auf dem Feld des Haupt-Spielplans, das dem Feld deines Ninjas entspricht, eine gegnerische Figur steht. Führe dann folgende Schritte durch:

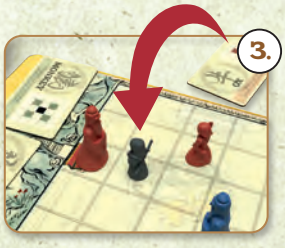


1. Entferne deinen Sichtschirm und zeige deinen Ninja-Spielplan.

2. Entferne die geschlagene Figur vom Haupt-Spielplan.

3. Stelle deinen Ninja auf das entsprechende Feld des Hauptspielplans. Seine Position ist bis zu deinem nächsten Zug bekannt.





Steht dein Ninja zu Beginn deines Zuges auf dem Haupt-Spielplan, stelle ihn auf das entsprechende Feld deines Ninja-Spielplans und stelle deinen Sichtschirm wieder auf.

EINEN NINJA SCHLAGEN

Nach jeder Bewegung einer gegnerischen Figur überprüfst du, ob sich eine Figur auf dem Feld des Haupt-Spielplans befindet, das dem Feld deines Ninjas auf dem Ninja-Spielplan entspricht. Falls dies der Fall ist, musst du ansagen, dass dein Ninja geschlagen wurde, und seine Figur für den Rest des Spiels aus dem Spiel nehmen.



DEINEN NINJA EINSETZEN, UM DEN GEGNERISCHEN NINJA ZU SCHLAGEN

Wenn du vermutest, dass sich dein Ninja nach seiner Bewegung auf dem Feld des gegnerischen Ninjas befindet, gehe wie folgt vor:

1. Stelle deinen Ninja auf den Haupt-Spielplan auf das entsprechende Feld.
2. Entspricht dies dem Feld des gegnerischen Ninjas, ist dieser geschlagen. Dein Gegenüber muss dies ansagen und seinen Ninja aus dem Spiel entfernen.
3. Egal, ob dein Versuch erfolgreich war oder nicht, ist nun bis zu deinem nächsten Zug dein Ninja auf dem Haupt-Spielplan und seine Position bekannt.

Hinweis: Der Versuch den gegnerischen Ninja zu schlagen, ist riskant, aber ein Erfolg kann ein wichtiger Schritt zum Sieg sein.

Selbstverständlich müsst ihr ehrlich ansagen, ob euer Ninja sich auf einem Feld befindet. Außerdem müsst ihr verläßlich überprüfen, ob eine gegnerische Figur auf das Feld eures Ninjas zieht.

SCHRITT 2: KARTEN TAUSCHEN

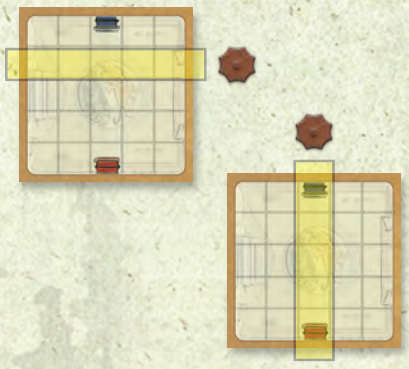
Dieser Schritt ist wie im Grundspiel: Nimm die Karte, die du in Schritt 1 genutzt hast, drehe sie um 180° und lege sie links neben dem Spielplan aus. Nimm danach die Karte rechts vom Spielplan und lege sie vor dir aus.



SCHRITT 3: LATERNE EINSETZEN (FREIWILLIG)

Am Ende deines Zuges, also **nach** der Bewegung und dem Tausch der Karten, **darfst** du eine Laterne einsetzen und nach dem gegnerischen Ninja suchen.
(**Ausnahme**: Nicht in deinem ersten Zug!)
Allerdings hast du nur 2 Laternen für die gesamte Partie. Du kannst also insgesamt nur 2× suchen, da du eine eingesetzte Laterne aus dem Spiel nehmen musst.

Eine Laterne beleuchtet 1 Reihe oder Spalte des Haupt-Spielplans. Du suchst dir die Reihe oder Spalte, die du beleuchten willst, aus und stellst die Laterne daneben bzw. darüber. Du darfst eine beliebige Reihe oder Spalte wählen, unabhängig davon, ob du einen Lehrmeister oder Schüler dort platziert hast.



Nun prüft dein Gegenüber, ob sich sein Ninja in dieser Reihe bzw. Spalte befindet, und sagt dies laut an. Dabei erfährst du nicht auf welchem Feld sich der Ninja befindet, sondern nur, ob der Ninja dort ist.



Hinweis: Da du LATERNE EINSETZEN am Ende deines Spielzuges durchführst, kannst du die Information, die du dabei erhältst, erst in deinem nächsten Zug nutzen. Bis dahin kann der gegnerische Ninja aber natürlich schon weggezogen worden sein. Wenigstens hast du einen Hinweis, wo sich der Ninja befand und sich nun befinden kann.

Wichtig: In eurem jeweils ersten Zug des Spiels dürft ihr keine Laterne einsetzen. Jeder Ninja hat also wenigstens 1x die Chance sich zu bewegen, bevor die erste Suche nach ihm durchgeführt wird.

SPIELENDE

Wie üblich gewinnst du durch das Schlagen des gegnerischen Lehrmeisters oder durch das Besetzen des gegnerischen Tempelfelds mit deinem eigenen Lehrmeister.

DER WEG DES LICHTS

In dieser Variante spielt die Schule des Lichts mit 1 Lehrmeister und 4 Schülern auf dem Haupt-Spielplan gegen die Schule des Schattens, die auf dem Haupt-Spielplan keine Figuren hat, aber mit 2 Ninjas auf dem Ninja-Spielplan agiert.

SPIELVORBREITUNG

Bereitet das Spiel nach den üblichen Regeln vor, mit folgenden Änderungen:



Entscheidet, wer als *Schule des Lichts* und wer als *Schule des Schattens* spielt.

1. Die Person, die die *Schule des Lichts* spielt, stellt ihren Lehrmeister und ihre 4 Schüler wie gewohnt in die unterste Reihe des Haupt-Spielplans. Zusätzlich nimmt sie sich 2 Laternen.

2. Die Person, die die *Schule des Schattens* spielt, stellt 1 Sichtschirm auf und platziert dahinter 1 Ninja-Spielplan, sodass dieser für die Schule des Lichts nicht einsehbar ist.

3. Legt die Karten der Auslage der *Schule des Schattens* so vor den Sichtschirm, dass beide Personen sie sehen können.

4. Die Person, die die *Schule des Schattens* spielt, platziert die beiden Ninja-Figuren auf Feldern ihrer Wahl in der untersten Reihe des Ninja-Spielplans.

Wichtig: In dieser Variante **beginnt immer die Schule des Lichts** das Spiel (egal welche Farbe die zusätzliche Bewegungskarte zeigt).

SPIELABLAUF

Der Weg des Lichts folgt den Regeln der Variante *Der Weg des Schattens* mit folgender Einschränkung: Die *Schule des Lichts* bewegt nur Lehrmeister bzw. Schüler auf dem Haupt-Spielplan, die *Schule des Schattens* bewegt nur 1 Ninja auf ihrem Ninja-Spielplan.

Ihr dürft jeweils nur 1 Figur bewegen.
Die *Schule des Schattens* **muss** einen Ninja bewegen, wenn sie kann.

Schule des Lichts



Schule des Schattens



LATERNE EINSETZEN

Nur die *Schule des Lichts* kann eine Laterne einsetzen. Dies geschieht in gleicher Weise wie in *Der Weg des Schattens*. **Beachte: Im ersten Spielzug darfst du keine Laterne einsetzen!**
Die Person, die die Schule des Schattens spielt, sagt nur an, ob sich mindestens 1 Ninja in der Reihe oder Spalte befindet. **Sie sagt weder an wie viele Ninjas dort sind, noch auf welchen Feldern.**



SPIELENDE

Die *Schule des Schattens* gewinnt nur durch das **Schlagen des gegnerischen Lehrmeisters.**
Die *Schule des Lichts* gewinnt, wenn sie **beide Ninjas schlägt** oder ihren **Lehrmeister auf das gegnerische Tempelfeld** zieht.

プロモ PROMOKARTEN

Viele der Promokarten für *Onitama* waren ursprünglich nur als Belohnung in den Kickstarter-Kampagnen vom *Dice Tower* erhältlich. In der *Onitama Big Box* sind sie erstmalig gesammelt auch auf Deutsch enthalten. Ihr könnt sie beliebig mit den Bewegungskarten des Grundspiels und der Erweiterungen kombinieren.

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.
Oberhäupter der unterschiedlichen Kampfstile wagen mit ihren erfolgversprechendsten Lehrlingen die Reise zum Meistertreffen in den geheiligten Hallen 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 Kämpfenden Weisheiten ein und stärken sie mit Ausdauer und Stärke.

IMPRESSUM

Spieldesign (Grundspiel): Shimpei Sato
Spieldesign (Licht und Schatten):
Collin Meller und Bryan Pope *(Der Weg des Lichts)*
Robert Geistlinger *(Der Weg des Schattens)*
Entwicklung: Bryan Pope, Walter Barber
Grafische Leitung & Hintergrundgeschichte:
Chris Henson
Kalligraphie: Nagahara Chiyo
Covergestaltung: Mariusz Smerdt
Spielplan-Gestaltung: Lucy Liu
Zusätzliche Grafiken: Sayuri Romei
Art Direction: Jun Kondo, Stephen S. Gibson
Anleitung: Will Niebling
Projektmanagement: Matthew Burch
Produktion: John Rogers
Tests und Texte: Mike Richie

DEUTSCHE AUSGABE

Grafik: Robert Gärtner, Jens Wiese
Übersetzung: Stefan Stadler
Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele

ARCANE WONDERS

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Arcane Wonders. © 2017 Arcane Wonders. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen nur mit vorheriger Genehmigung.