



SENSEI'S
PATH



WAY
OF THE
WIND



LIVRET
DE REGLES

Une fois de plus, les écoles rivales se sont rendues à l'Onitama pour s'affronter et désigner ainsi l'Art supérieur aux autres ... Mais cette fois-ci, quelque chose est différent : leurs affrontements ont attiré l'attention de l'Esprit du Vent !

Cette force indomptable va interférer avec les élèves, mais elle peut leur accorder également un bénéfice imprévu ...

MATERIEL

- 1 pion Esprit du Vent
- 18 cartes de mouvement
- 8 cartes Esprit du Vent



Note : Vous devez posséder le jeu de base Onitama pour pouvoir jouer avec cette extension.

MISE EN PLACE

Après avoir préparé le tapis de jeu comme d'habitude, placez le pion de l'Esprit du Vent sur la case centrale du damier. *Durant la partie, les deux joueurs peuvent bouger le pion de l'Esprit du Vent sur le tapis, créant de nouveaux choix et de nouvelles tactiques !*



Choisissez 5 cartes pour jouer avec durant cette partie : 2 cartes Esprit du Vent et 3 cartes de mouvements (du jeu de base et/ou de cette extension). Vous pouvez décider quelles cartes utiliser ou les mélanger et les prendre au hasard.

Donnez à chaque joueur 1 carte Esprit du Vent (au hasard) avec 1 carte de mouvement (au hasard), ces deux cartes constituent la main de départ de chaque joueur. Placez la dernière carte de mouvement entre les deux joueurs et déterminez le premier joueur comme d'habitude.

COMMENT JOUER ?

Les règles de jeu ne changent pas, à l'exception des points suivants.

A votre tour, vous devez jouer une carte de votre main :

- Si vous jouez une carte de mouvement, vous pouvez l'utiliser pour bouger un de vos pions élève ou votre pion maître **OU** vous pouvez utiliser cette carte pour bouger le pion de l'Esprit du Vent, tout en respectant les règles de déplacement standards.
- Si vous jouez une carte Esprit du Vent, vous pouvez l'utiliser pour bouger 2 pions. Chaque carte Esprit du Vent montre 2 mouvements : un mouvement au-dessus (1) et un mouvement en-dessous (2).



Quand vous jouez une carte Esprit du Vent, vous devez utiliser le mouvement du dessus pour bouger un de vos pions élève ou votre pion maître, selon les règles habituelles. Puis, si possible, vous devez également bouger le pion de l'Esprit du Vent avec le mouvement du dessous. S'il n'y a pas de mouvement valide pour le pion de l'Esprit du Vent, alors ce dernier est tout simplement ignoré. Le mouvement du pion élève ou maître, quant à lui, reste valable.

BOUGER L'ESPRIT DU VENT

Le pion de l'Esprit du Vent bouge, comme tout autre pion, en suivant le mouvement indiqué sur la carte. Comme pour les cartes de mouvement, les cases colorées vous indiquent où peut atterrir le pion.

Si le pion de l'Esprit du Vent atterrit sur la case d'un pion élève (un des vôtres ou celui d'un adversaire), il ne le capture pas, il échange d'emplacement avec celui-ci. *Un très bon moyen pour avancer l'un de vos pions afin de contrecarrer la position de l'ennemi !*



Le pion de l'Esprit du Vent ne peut jamais bouger sur la même case qu'un pion maître (le vôtre ou celui d'un adversaire).



Vous ne pouvez jamais déplacer un pion élève ou maître sur la même case que le pion de l'Esprit du Vent. Ainsi, le pion de l'Esprit du Vent peut être utilisé pour « bloquer » les mouvements de l'adversaire !



Bouger le pion de l'Esprit du Vent sur l'Arche du temple de votre adversaire ne vous permet pas de remporter la partie. *Vous devez prouver votre maîtrise à votre rival pour revendiquer la victoire !*

Pour rappel : Le pion de l'Esprit du Vent ne capture aucun pion, et ne peut jamais être capturé.

MISES EN PLACE ALTERNATIVES

Une fois que vous maîtrisez la Voie du Vent, vous pouvez modifier la mise en place du jeu avec une des configurations suivantes :

Libérez davantage l'Esprit du vent

Vous pouvez jouer avec plus de cartes Esprit du Vent. Cela permettra au pion de l'Esprit du Vent de bouger plus souvent et d'avoir un plus grand impact dans la partie, en changeant des positions et en bloquant des mouvements. Ces parties demanderont plus de réflexion et de planification, ce qui risque de rallonger le temps de jeu.

- **3 cartes Esprit du Vent, 2 cartes de mouvement** : Distribuez au hasard à chaque joueur 1 carte Esprit du Vent et 1 carte de mouvement et placez la carte Esprit du Vent restante entre les 2 joueurs.
- **4 cartes Esprit du Vent, 1 carte de mouvement** : Distribuez au hasard à chaque joueur 2 cartes Esprit du Vent et placez la carte de mouvement entre les 2 joueurs.
- **5 cartes Esprit du Vent, 0 carte de mouvement** : Distribuez au hasard à chaque joueur 2 cartes Esprit du Vent et placez la carte restante entre les 2 joueurs.

Restreignez l'Esprit du vent

Vous pouvez décider également de faire une partie avec moins de cartes Esprit du Vent. Ces parties seront plus rapides et plus simples à jouer.

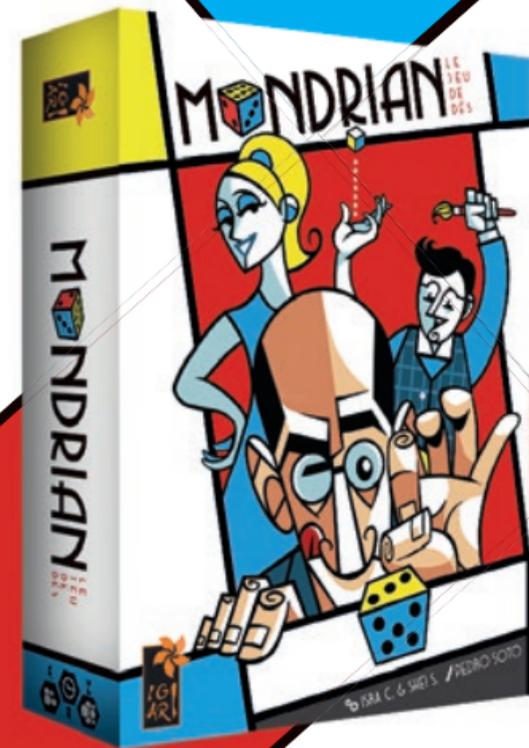
- **1 carte Esprit du Vent, 4 cartes de mouvement** : Distribuez au hasard à chaque joueur 2 cartes de mouvement et placez la carte Esprit du Vent entre les 2 joueurs.
- **0 carte Esprit du Vent, 5 cartes de mouvement** : Vous pouvez jouer au jeu de base sans carte Esprit du Vent. En jouant de cette manière, utilisez uniquement des cartes de mouvement. Les joueurs peuvent utiliser ces mouvements pour bouger leurs pions selon les règles standards ou bien le pion de l'Esprit du Vent.

« **Templari** » est un jeu d'enchères et de collections. Les joueurs incarnent des membres de l'Ordre du Temple ayant découvert une partie du trésor des Templiers. Au lieu de faire don de l'ensemble à des musées, des enchères atypiques sont organisées entre eux pour se répartir le butin.

Alors que les richesses circulent entre les joueurs au fil du temps, misez subtilement pour ne pas trop enrichir vos adversaires et repartir avec les collections les plus prestigieuses.

Un grand classique à découvrir ou redécouvrir.

www.igiari.com



UN JEU DE DÉS AVANT-GARDISTE

METTEZ-VOUS DANS LA PEAU DU PEINTRE PIET MONDRIAN ET PEIGNEZ COMME LUI.

LANCEZ VOS DÉS AVEC ADRESSE, STYLE ET UNE POINTE DE RUSE POUR FAIRE LE PLUS BEAU DES TABLEAUX FAÇON MONDRIAN.

RENDEZ VOTRE MAÎTRE FIER DE VOUS.





©2018 Arcane Wonders®, LLC, ©2018 Shimpei Sato, ©2018 Conception. Aucune partie de ce produit ne peut être recopiée sans l'accord spécifique de l'éditeur. Onitama® est une marque déposée d'Arcane Wonders®, LLC. ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Données et adresses à conserver. 09-2018. Visuels non contractuels, les couleurs et les détails peuvent varier.