



BRUNO CATHALA
CYRIL BOUQUET

OKIYA™

RULES RÈGLES REGELN
REGOLE REGLAS REGRAS
SPELREGELS

blue orange
Hot Games/Cool Planet



COMPONENTS

- ⊗ 8 red geisha tokens
- ⊗ 8 black geisha tokens
- ⊗ 16 imperial garden tiles, consisting of 4 sets.

HOW TO PLAY

In the first game the first player is chosen randomly. In the next rounds it is always the one who has lost the previous game. The first player chooses a tile from the garden. It has to be a border tile (that means that the starting player is not allowed to choose one of the 4 middle tiles in the first turn). The active player removes the chosen tile and puts it face up on the table. Then he places one of his geisha tokens on this position.

The garden tile which is taken out of the garden defines the rules for the second player. The next player must place his geisha token according to the rules. He can only remove a tile which shows the same vegetation (Iris A1-A2-A3 in this example **E3**) or the same particularity (Tanzaku B1-B2-B3 in this example **E3**) as the previous removed tile.

The next player removes a garden tile according to the rules and replaces it with a geisha token of his own. He places the removed tile face up on the table. Again this tile defines the rules for the other player.

In our example **E4**, black has decided to remove B3. The red player can now remove any tile with a maple leaf (C1-C2-C3) or with a Tanzaku (D1-D2).

Each set is composed of 4 tiles which all show the **same plant species** : Maple leaf, Cherry tree, Pine tree, Iris.

Each tile of the set always shows one particularity : Rising Sun, Tanzaku (Japanese flag), Birds, Rain.

E1 : example for the set maple leaves.

AIM OF THE GAME

In order to receive the grace of the emperor you have to be the first to realize one of the three winning conditions:

- ⊗ Realize a row of 4 geishas of your color in the imperial garden (it can be a vertical, horizontal or diagonal row)
- ⊗ Realize a square (2x2) of four geishas of your color in the imperial garden
- ⊗ Block your opponent, so that he can't move anymore.

PREPARATIONS

Shuffle the 16 garden tiles carefully, and randomly put them face up into a square of 4x4. Each player takes the 8 geisha tokens of his color. The players place their geisha tokens on opposite sides of the garden (as shown in the example **E2**).

The game continues like this until one player achieves one of the winning conditions:

Realization of a vertical, horizontal or diagonal row of 4 geishas of his color:

Example E5: Black wins because he has realized a horizontal row of 4 geishas of his color.

Realization of a square of 4 geishas of your color:

Example E6: Red wins because he has realized a square of 4 geishas of his color.

Block your opponent, so that he can't move anymore

Example E7: It is black's turn. The rule says that he must remove either a tile with a pine tree or a tile showing a bird.

There is no tile left respecting those conditions. Black can't remove a tile and therefore loses the game.

END OF THE GAME

Depending on how much time you would like to spend with the game you can choose one of the following three alternatives:

- **Single game:** you only play one game. The winner of the round wins the game.
- **Match in three sets:** The match continues until one of the players has won 3 games.
- **Match of victory points:** The winner of a game gains as many victory points as there are garden tiles left in the garden. The game ends when one player achieves 10 points (for longer matches you can play until one achieves 15 or 20 points).

SOME COMMENTS CONCERNING THE ILLUSTRATION OF THE GAME

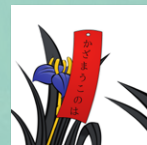
The illustrations of the game are created to pay homage to a traditional Japanese card game called "Hanafuda" (literally *flower card game*).

This card game contains poetic elements. The inscriptions of the Tanzakus forms kind of a mini poem in which the sound pattern changes according to the order in which you read them:



The spring arrives unexpectedly

The geese awake



The leaves move in the wind



In the pine trees



© 2017 Blue Orange. Okiya and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



MATÉRIEL

- ⊗ 8 jetons Geisha pour le joueur rouge
- ⊗ 8 jetons Geisha pour le joueur noir
- ⊗ 16 tuiles jardin Impérial

Okiya est un jeu pour deux joueurs, qui symbolise de façon poétique la lutte d'influence entre deux Okiyas (maisons de Geishas) pour s'attirer les faveurs de l'empereur.

E1 : Il y a 4 séries de 4 tuiles, chaque série possède un même type de végétation : érable, cerisier, pin, iris.

Et au sein de chaque série, chaque tuile a une spécificité : soleil levant, tanzaku (drapeau japonais), oiseau, pluie.

BUT DU JEU

Pour vous attirer les faveurs de l'empereur, il vous faut être le premier à réaliser une des 3 conditions de victoire suivantes :

- ⊗ Aligner 4 Geishas à votre couleur dans le jardin impérial (l'alignement peut être vertical, horizontal ou diagonal)
- ⊗ Faire un carré de 4 Geishas à votre couleur dans le jardin impérial (carré de 2x2)
- ⊗ Empêcher votre adversaire de jouer.

MISE EN PLACE

Mélangez soigneusement les 16 tuiles jardin impérial, et placez les aléatoirement faces visibles pour former un carré de 4x4.

Les joueurs prennent les 8 jetons Geisha à sa couleur, et se placent de part et d'autre du jardin (voir exemple **E2**).

COMMENT JOUER

Le premier joueur est désigné au hasard pour la première manche.

Pour les manches suivantes, le premier joueur sera celui qui a perdu la manche précédente.

Ce premier joueur choisit une tuile en bordure du jardin (il est donc interdit de jouer son premier coup sur une des 4 cases centrales).

Il place cette tuile bien visible entre les deux joueurs, et la remplace par un de ses jetons Geisha.

La tuile ainsi mise de côté indique à l'adversaire les contraintes qu'il doit respecter pour le coup suivant : il ne peut en effet jouer QUE sur une tuile qui possède :

SOIT la même végétation (tuile Iris A1-A2-A3 dans l'exemple **E3**),

SOIT la même spécificité (tuile avec un tanzaku B1-B2-B3 dans l'exemple **E3**).

Le joueur suivant retire la tuile choisie respectant ces contraintes pour la remplacer par un de ses jetons Geisha. Il place la tuile ainsi retirée de sorte à recouvrir la précédente, indiquant ainsi la nouvelle contrainte au joueur suivant.

Dans notre exemple **E4**, Noir a finalement décidé de jouer en B3. Rouge va donc maintenant devoir jouer sur n'importe quelle tuile érable (C1-C2-C3) ou Tanzaku (D1-D2)

... Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une condition de victoire soit atteinte:

Alignement vertical, horizontal ou diagonal de 4 Geishas à sa couleur :

Exemple E5 : Victoire de noir par alignement horizontal

Réalisation d'un Carré de 4 Geishas à sa Couleur :

Exemple E6 : Victoire de rouge par carré

Empêcher l'adversaire de jouer:

Exemple E7 : C'est à noir de jouer.

La contrainte lui impose de jouer SOIT sur une tuile << Pin >> SOIT sur une tuile << Oiseau >>.

Aucune des tuiles restantes ne respectant une de ces deux contraintes, noir ne peut pas jouer et perd la partie !

Fin de partie

Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez choisir de jouer selon un des trois modes de jeu suivant:

- ⊗ **Partie simple:** en une seule manche. Le vainqueur de la manche remporte la partie !
- ⊗ **Partie en 3 manches:** les joueurs enchaînent les manches jusqu'à ce que l'un d'entre eux en ait remporté 3.
- ⊗ **Partie aux points:** le joueur qui remporte une manche marque autant de points que le nombre de tuiles jardin encore faces visibles au centre de la table. On enchaîne les manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne par exemple 10 points (pour des parties plus longues, on peut jouer en 15 ou 20 points).

QUELQUES MOTS CONCERNANT LE PARTI PRIS GRAPHIQUE

Ce jeu a été construit graphiquement comme un hommage à un jeu de cartes traditionnel japonais: le Hanafuda (littéralement *jeu des cartes fleurs*).

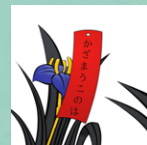
Il en reprend en partie les éléments poétiques.

Et les inscriptions sur les tanzakus forment une sorte de mini poème, dont la sonorité change selon l'ordre dans lequel on les lit:



Le Printemps soudain

Les oies au levant



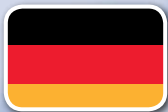
Feuilles au gré des vents

Sous les Pins



Merci à Nobuaki Takerube pour la traduction des poèmes.

© 2017 Blue Orange. Okiya et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



SPIELMATERIAL

- ⊗ 8 Geisha-Marker für den roten Spieler
- ⊗ 8 Geisha-Marker für den schwarzen Spieler
- ⊗ 16 kaiserliche Gartenplättchen, die sich wie folgt zusammensetzen.

Okiya ist ein Spiel für 2 Spieler, das den Machtkampf zwischen zwei Okiyas (Geisha Häusern) symbolisiert, die beide um die Gunst des Kaisers kämpfen.

E1: Es gibt vier verschiedene Serien und von jeder Serie gibt es vier Plättchen, die jeweils die gleiche Pflanzenart zeigen: Ahorn, Kirschbaum, Pinie, Iris.

Allerdings zeigt jedes Plättchen einer Serie auch immer eine Besonderheit (Beispiel der Serie Ahorn): Aufgehende Sonne, Tanzaku (japanische Flagge), Vogel, Regen.

ZIEL DES SPIELS

Um die Gunst des Kaisers zu erlangen, muss man als erster eine der drei folgenden Siegbedingungen erreichen:

- ⊗ Bilde eine Reihe aus 4 Geishas im kaiserlichen Garten (die Reihe kann vertikal, horizontal oder diagonal sein)
- ⊗ Bilde ein Quadrat aus 4 (2x2) Geishas deiner Farbe im kaiserlichen Garten
- ⊗ Blockiere deinen Gegner, so dass er nicht mehr setzen kann.

SPIELAUFBAU:

Die 16 Gartenplättchen werden gemischt und mit der Bildseite nach oben zu einem 4x4 Quadrat zusammengesetzt. Die Spieler erhalten die 8 Spielsteine ihrer Farbe und stellen sich an den gegenüberliegenden Seiten des Gartens auf (siehe Beispiel **E2**).

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird in der ersten Runde zufällig bestimmt, in den weiteren Runden ist es immer der Spieler, der die letzte Partie verloren hat. Der Startspieler wählt ein Plättchen am Rand des Gartens aus (somit ist es verboten den ersten Zug auf einem der 4 Plättchen in der Mitte zu starten). Er nimmt das ausgewählte Plättchen aus dem Garten und legt es mit der Bildseite nach oben zwischen sich und seinen Gegner. Nun ersetzt er das entfernte Plättchen durch einen eigenen Geisha-Marker.

Das beiseite gelegte Gartenplättchen legt nun die Setzregeln für den zweiten Spieler fest: der Gegner muss nun entweder ein Gartenplättchen mit derselben Pflanzenart (eine Iris A1-A2-A3 in diesem Beispiel **E3**) oder mit der gleichen Besonderheit (mit Tanzaku B1-B2-B3 in diesem Beispiel **E3**) entfernen.

Der Gegner entfernt ein Gartenplättchen, nach den oben erwähnten Regeln, und platziert einen Geisha-Marker seiner Farbe an diese Stelle. Das entfernte Plättchen wird nun auch beiseite gelegt und gibt nun wieder dem anderen Spieler vor, welche Plättchen er entfernen darf.

In unserem Beispiel **E4** hat sich der schwarze Spieler für das Gartenplättchen B3 entschieden. Der rote Spieler kann nun jedes Plättchen auf dem sich Ahornblätter befinden (C1-C2-C3) oder mit Tanzakus (D1-D2) entfernen.



So geht das Spiel weiter, bis eine der drei Siegbedingungen erfüllt ist:

Bildung einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe aus 4 Geisha-Markern seiner Farbe.

Beispiel E5: Der schwarze Spieler gewinnt durch eine horizontale Reihe.

Bildung eines Quadrats aus 4 Geisha-Markern seiner Farbe.

Beispiel E6: Rot gewinnt durch ein Quadrat seiner Farbe

Blockiere den Gegner, so dass er keinen Zug mehr machen kann.

Beispiel E7: Schwarz ist an der Reihe.

Die Setzregel besagt, dass der Spieler entweder ein Teil mit der Pflanzenart Pinie oder ein Teil mit einem Vogel entfernen muss. Keins der verbleibenden Plättchen im Garten entspricht den Voraussetzungen, somit kann der schwarze Spieler seinen Zug nicht durchführen und hat die Partie verloren.

SPIELENDE

Je nachdem wie viel Zeit die Spieler mit dem Spiel verbringen wollen, können sie zwischen drei verschiedenen Spielarten wählen.

- ☞ **Einfache Partie:** Es wird nur eine Spielrunde gespielt. Der Sieger dieser Runde gewinnt das Spiel.
- ☞ **Partie bestehend aus 3 Siegunden:** Das Spiel dauert so lange, bis einer der beiden Spieler 3 Runden gewonnen hat.
- ☞ **Partie nach Punkten:** Der Spieler, der eine Runde gewinnt, notiert sich so viele

Punkte wie noch offene Gartenplättchen in der Tischmitte ausliegen. Man spielt so lange bis ein Spieler 10 Punkte erreicht hat (für längere Partien kann man bis 15 oder 20 Punkte spielen).

EINIGE ANMERKUNGEN ZU DER GRAFIK DES SPIELS

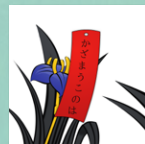
Das Spiel wurde grafisch als eine Hommage an ein traditionelles japanisches Kartenspiel „Hanafuda“ (wörtlich *übersetzt Blumenkartenspiel*) angelehnt.

Dieses enthält poetische Elemente. Die Inschriften auf den Tanzakus ergeben eine Art Minigedicht, bei dem sich der Klang des Gedichts verändert, je nachdem in welcher Reihenfolge man die einzelnen Verse liest.



Der Frühling kommt unerwartet

Die Vögel erwachen



Die Blätter bewegen sich im Wind



In den Pinien



© 2017 Blue Orange. Okiya und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700

Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu



CONTENUTO

- ❁ 8 gettoni geisha rossi
- ❁ 8 gettoni geisha neri
- ❁ 16 tessere giardino imperiale, divisi in 4 gruppi.

E1: Ogni gruppo è composto da 4 tessere che rappresentano lo stesso tipo di pianta: Foglie d'acero, Ciliegio, Abete, Iris.

Ogni tessera del gruppo ha sempre un particolare: Sole nascente, Tanzaku (bandiera giapponese), Uccelli, Pioggia.

SCOPO DEL GIOCO

Per entrare nelle grazie dell'imperatore dovrai essere il primo a soddisfare una delle tre condizioni di vittoria:

- ❁ - Completare una linea di 4 geisha del tuo colore nel giardino imperiale (può essere una linea verticale, orizzontale o diagonale)
- ❁ - Completare un quadrato (2x2) di quattro geisha del tuo colore nel giardino imperiale
- ❁ - Bloccare il tuo avversario, in modo che non possa più muovere.

PREPARAZIONE

Mischiate le 16 tessere giardino e mettetele sul tavolo scoperte, a caso, formando un quadrato di 4x4 tessere.

Ogni giocatore prende gli 8 gettoni geisha del proprio colore e li mette ai lati opposti del giardino (come mostrato nell'esempio **E2**).

COME GIOCARE

Per la prima partita il primo giocatore viene scelto a caso.

Nelle partite successive inizia sempre chi ha perso la partita precedente.

Il primo giocatore sceglie una tessera ai bordi del giardino (questo vuol dire che non può scegliere le 4 tessere centrali nel primo turno); la rimuove, la mette scoperta sotto le altre tessere e poi occupa lo spazio liberato dalla tessera con uno dei propri gettoni geisha.

La tessera tolta dal giardino determina i vincoli che il giocatore successivo deve rispettare; in questo caso sarà obbligato a giocare una tessera che contiene o lo stesso tipo di vegetazione (Iris A1-A2-A3 nell'esempio **E3**) o lo stesso particolare (Tanzaku B1-B2-B3 nell'esempio **E3**) della tessera rimossa dal giocatore precedente, e poi piazzare uno dei propri gettoni nello spazio liberato.

Il giocatore successivo rimuove una tessera rispettando i vincoli e la sostituisce con un proprio gettone geisha, mettendo la tessera rimossa sul tavolo, sopra quella tolta in precedenza. La nuova tessera determina i vincoli che dovrà rispettare l'avversario.

Nel nostro esempio **E4** il nero ha deciso di rimuovere B3. Il giocatore rosso può ora rimuovere una qualsiasi tessera con le foglie d'acero (C1-C2-C3) o con un Tanzaku (D1-D2).

Il gioco continua in questo modo fino a quando un giocatore soddisfa una delle condizioni di vittoria:



Una linea verticale, orizzontale o diagonale di 4 geisha del proprio colore:

Esempio E5: il Nero vince perché ha completato una linea orizzontale di 4 geisha del suo colore.

Un quadrato di 4 geisha del proprio colore:

Esempio E6: il Rosso vince perché ha completato un quadrato di 4 geisha del suo colore.

Bloccare il proprio avversario in modo che non possa più muovere:

Esempio E7: è il turno del giocatore nero. Le regole dicono che deve rimuovere una tessera con un abete o con un uccello. Non ci sono tessere con queste caratteristiche, quindi il Nero non può rimuovere alcuna tessera e perde la partita.

FINE DELLA PARTITA

A seconda di quanto tempo avete a disposizione per giocare, potete scegliere una delle seguenti tre alternative:

- ♣ Partita secca: giocate solo una partita.
- ♣ Sfida su tre partite: la sfida continua fino a quando uno dei giocatori ha vinto tre partite.
- ♣ Sfida sui punti vittoria: il vincitore di una partita guadagna punti pari al numero di tessere rimaste nel giardino. La sfida termina quando un giocatore ottiene 10 punti (o, se volete allungare la durata, fino a 15 o 20 punti).

ALCUNE NOTE SULLE ILLUSTRAZIONI

Le illustrazioni di Okiya sono un omaggio al gioco di carte tradizionale Giapponese "Hanafuda" (il gioco di *carte dei fiori*).

Questo gioco di carte contiene elementi poetici che Okiya riprende in parte: le scritte sui Tanzaku compongono delle mini poesie il cui significato cambia a seconda dell'ordine in cui vengono lette.



La primavera arriva inattesa

Le oche all'alba



Le foglie si muovono nel vento

Negli abeti



© 2017 Blue Orange. Okiya e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu





MATERIAL

- ❁ 8 fichas de Geisha para el jugador rojo
- ❁ 8 fichas de Geisha para el jugador negro
- ❁ 16 losetas de jardín imperial

Okiya es un juego para dos jugadores, que simboliza de forma poética la lucha de influencia entre dos Okiyas (casas de Geishas) por conseguir los favores del emperador.

E1: Hay 4 series de 4 losetas. Cada serie presenta un **mismo tipo de vegetación**: Arce, Cerezo, Pino, Iris.

Y dentro de cada serie, cada loseta con tiene un símbolo distinto: Sol naciente, Tanzaku (trozo de papel), Pájaro, Lluvia.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguirá el favor del emperador el primer jugador que logre una de las tres condiciones de victoria siguientes:

- ❁ Alinear 4 Geishas de su color en el jardín imperial (la alineación puede ser vertical, horizontal o diagonal).
- ❁ Formar un cuadrado de 4 Geishas de su color en el jardín imperial (cuadrado de 2x2).
- ❁ Evitar que el adversario pueda jugar.

PREPARACIÓN

Se mezclan las 16 losetas de jardín imperial y se colocan al azar formando un cuadrado de 4x4. Los jugadores toman las 8 fichas de Geisha de su color y se colocan en lados opuestos del jardín (véase ejemplo a continuación **E2**).

CÓMO JUGAR:

El primer jugador (seleccionado al azar para la primera ronda – el que perdió la ronda anterior para las siguientes) elige una loseta de uno de los bordes del jardín (no está permitido comenzar a jugar en una de las cuatro losetas centrales). Retira esa loseta del jardín, dejándola bien visible entre ambos jugadores, y la sustituye por una de sus fichas de Geisha.

La loseta retirada indica al oponente las restricciones que tiene que cumplir en su próximo movimiento: él sólo puede jugar **SOBRE** una loseta que presente la misma vegetación (loseta con Iris: A1-A2-A3, en el ejemplo **E3**), o que contenga el mismo símbolo (loseta con tanzaku: B1-B2-B3, en el ejemplo **E3**).

El siguiente jugador selecciona una loseta respetando las limitaciones correspondientes y la reemplaza por una de sus fichas de Geisha. La loseta retirada se coloca sobre la anterior, indicando así las nuevas restricciones para el próximo turno.

En nuestro ejemplo **E4**, el jugador negro a decidido finalmente jugar en B3. Por tanto, el jugador rojo deberá jugar en cualquier baldosa de arce (C1-C2-C3-) o Tanzaku (D1-D2).

... Y así sucesivamente hasta que un jugador alcanza una condición de victoria:



Alineación vertical, horizontal o diagonal de 4 Geishas del mismo color:

Ejemplo E5: Victoria del jugador negro por alineación horizontal.

Formar un cuadrado de 4 Geishas del mismo color:

Ejemplo E6: Victoria del jugador rojo por formar un cuadrado.

Evitar que el adversario pueda jugar:

Ejemplo E7: Es el turno del jugador negro.

La loseta retirada en el turno anterior le obliga a jugar **SOBRE** una loseta de « Pino » o **SOBRE** una loseta de « Pájaro ».

Ninguna de las losetas restantes respeta alguna de las dos condiciones. Como el jugador negro no puede jugar, la victoria es para el jugador rojo.

FIN DEL JUEGO

En función del tiempo disponible, se puede elegir uno de los tres modos de juego siguientes:

- ❖ **Juego simple:** a una sola ronda. El ganador de la ronda gana la partida.
- ❖ **Juego en 3 rondas:** los jugadores siguen jugando rondas hasta que uno haya conseguido ganar 3.
- ❖ **Juego por puntos:** el jugador que gana la ronda se anota tantos puntos como losetas queden en el jardín imperial. Se siguen jugando rondas hasta que un jugador llega, por ejemplo, a los 10 puntos (para partidas más largas, se puede jugar hasta 15 o 20 puntos).

SOBRE EL APARTADO GRÁFICO:

Este juego está concebido gráficamente como un homenaje a un juego de cartas tradicional japonés: el Hanafuda (literalmente juego de cartas de flores).

Cuenta con algunos de sus elementos poéticos. Y las inscripciones en los tanzakus forman una especie de pequeño poema, cuya sonoridad varía según sea el orden en el que lo leemos:



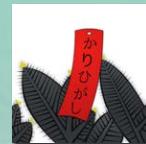
La Primavera de repente

Los gansos en el este



Hojas en el viento

Bajo los pinos



© 2017 Blue Orange. Okiya y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu



MATERIAL

- ⊗ 8 peças Geisha para o jogador vermelho
- ⊗ 8 peças Geisha para o jogador negro
- ⊗ 16 fichas Jardim Imperial

Okiya é um jogo para duas pessoas que procura representar de forma poética a luta de influências entre duas Okiyas (casas de Geishas) para atrair os favores do imperador.

E1 : Há 4 séries de 4 fichas. Cada série tem o mesmo **tipo de vegetação**: Carvalho, Cerejeira, Pinheiro, Íris.

Dentro de uma série, cada ficha tem uma característica própria: Sol nascente, Tanzaku (bilhete de papel), Pássaro, Chuva.

OBJECTIVO DO JOGO

Para obter os favores do imperador, cada jogador procurará ser o primeiro a realizar uma das seguintes 3 condições de vitória:

- ⊗ Alinhar 4 Geishas da sua cor no Jardim Imperial (o alinhamento pode ser vertical, horizontal ou diagonal)
- ⊗ Formar um quadrado de 4 Geishas da sua cor no Jardim Imperial (quadrado de 2x2 fichas)
- ⊗ Impedir o adversário de jogar

PREPARAÇÃO

Misturam-se as 16 fichas Jardim Imperial e colocam-se aleatoriamente sobre a mesa, formando um quadrado de 4x4 fichas. Os jogadores tomam as 4 peças Geisha da sua cor e colocam-nas de um lado e de outro do Jardim (ver exemplo **E2**).

DESENVOLVER A PARTIDA

O primeiro jogador (escolhido à sorte para o primeiro turno; o jogador derrotado para os turnos seguintes) escolhe uma das fichas da borda do Jardim (não é portanto permitido escolher nenhuma das 4 fichas centrais). Pousa essa ficha de forma bem visível entre os dois jogadores e substitui-a por uma das suas peças Geisha.

A ficha Jardim Imperial posta de lado indica agora as restrições que o adversário deve seguir para a jogada seguinte: terá de escolher uma ficha que contenha **QUER** a mesma vegetação (ficha Íris, A1-A2-A3, no exemplo **E3**), **QUER** a mesma característica (ficha com um tanzaku B1-B2-B3, no exemplo **E3**).

O jogador seguinte escolhe assim uma ficha Jardim Imperial respeitando as restrições e substitui-a por uma das suas peças Geisha. Pousa a ficha Jardim Imperial que retirou de forma visível entre os dois jogadores (sobre a ficha retirada pelo primeiro jogador). Esta ficha indica agora as novas restrições que o adversário tem de respeitar na próxima jogada.

No nosso exemplo **E4**, o jogador negro escolheu jogar na alternativa B3. O jogador vermelho terá agora de escolher uma ficha Carvalho (C1-C2-C3) ou Tanzaku (D1-D2).

E de assim em diante... até que uma das condições de vitória seja alcançada:

Alinhamento vertical, horizontal ou diagonal de 4 Geishas da mesma cor

Exemplo E5: vitória do jogador negro por alinhamento horizontal

Formação de um quadrado de 4 Geishas da mesma cor

Exemplo E6: vitória do jogador vermelho por formação de um quadrado

Impossibilidade de jogar:

Exemplo E7: é a vez do jogador negro. As restrições estabelecem que o jogador escolha uma ficha Pinheiro ou Pássaro, mas nenhuma das fichas restantes respeita uma dessas restrições, pelo que o jogador negro está impossibilitado de jogar e assim perde a partida!

FINAL DA PARTIDA

Em função do tempo disponível, os jogadores podem escolher um dos seguintes três modos de jogo:

- **Partida simples:** num só turno. O vencedor do turno ganha a partida.
- **Partida em 3 turnos:** joga-se até que um dos jogadores tenha ganho 3 turnos.
- **Partida por pontos:** o jogador que ganha um turno marca tantos pontos quantas as fichas de Jardim Imperial ainda visíveis sobre a mesa. Joga-se até que um jogador atinja, por exemplo, 10 pontos (para partidas mais longas, pode jogar-se com 15 ou 20 pontos).

ALGUMAS PALAVRAS SOBRE A OPÇÃO GRÁFICA

A forma gráfica como este jogo foi construído é uma homenagem a um jogo de cartas tradicional japonês, o Hanafuda (literalmente “Cartas de Flores”), recuperando parte dos seus elementos poéticos. As inscrições nos tanzakus compõem uma espécie de poema, cuja sonoridade se altera consoante a ordem pela qual os lemos.



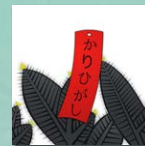
Subitamente a Primavera



Os gansos na alvorada



Folhas ao sabor do vento



Sob os pinheiros

© 2017 Blue Orange. Okiya e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido na França. www.blueorangegames.eu



INHOUD

- ⊗ 8 rode geisha penningen
- ⊗ 8 zwarte geisha penningen
- ⊗ 16 keizerlijke tuin tegels, bestaande uit 4 sets.

E1 : Elke set bevat 4 tegels die soortgelijke **planten weergeven**: Esdoorn blad, Kerseboom, Pijnboom, Iris.

Elke tegel van de set geeft één specificiteit weer (voorbeeld voor de Esdoorn): Rijzende zon, Tanzaku (Japanse vlag), Vogels, regen.

DOEL VAN HET SPEL

Om in de gunst van de Keizer te komen moet je eerst één van de drie overwinningsvoorwaarde realiseren :

- Maak een rij van 4 geisha's van jouw kleur in de keizerlijke tuin (het rij kan verticaal, horizontaal of diagonaal zijn)
- Maak een vierkant (2x2) van 4 geisha's van jouw kleur in de keizerlijke tuin
- Zet je tegenstander vast, zo dat hij zich onmogelijk nog kan verplaatsen.

VOORBEREIDING

Schudt de 16 tuin tegels voorzichtig, en plaats ze willekeurig met zichtbare zijde voorop in een vierkant van 4x4. Elke speler neemt de 8 geisha penningen van zijn kleur. De spelers plaatsen hun geisha penningen omgedraaid in de tuin (zoals in het voorbeeld **E2**).

VERLOOP VAN HET SPEL

Tijdens de eerste ronde wordt de eerste speler willekeurig aangeduid. In de volgende ronden is het altijd de speler die de vorige ronde verloren heeft die mag beginnen.

De eerste speler kiest een tegel uit de tuin. Het moet verplicht een rand-tegel zijn (dit betekent dat het de startende speler niet toegelaten is om één van 4 tegels in het midden van de tuin te kiezen tijdens zijn eerste beurt). De actieve speler haalt het gekozen tegel weg van de vierkant en plaatst het met zichtbare zijde voorop op tafel. Hij plaatst vervolgens één van zijn geisha penningen op het vrijgelaten positie.

De tuin tegel die weggehaald werd uit de tuin bepaalt de regel van de beurt van de tweede speler. De volgende speler moet een geisha penning plaatsen in functie van de regel. Hij mag alleen een tegel weghalen die hetzelfde gewas vertoont (Iris A1-A2-A3 in dit voorbeeld **E3**) of hetzelfde specificiteit vertoont als de vorige weggehaalde tegel (Tanzaku B1-B2-B3 in dit voorbeeld **E3**).

De volgende speler haalt een tegel weg volgens de regel en vervangt die door een geisha penning uit zijn reserve. Hij plaatst het weggehaalde tegel zichtbare zijde voorop op tafel. Opnieuw zal deze tegel de regel voor de volgende speler bepalen.

Op onze voorbeeld **E4** heeft zwart besloten om B3 weg te halen. De rode speler kan nu alle tegels met een esdoorn blad (C1-C2-C3) of een Tanzaku (D1-D2) weghalen.

Het spel gaat zo door tot een van de spelers een overwinningsvoorwaarde heeft gerealiseerd :

Realisatie van een verticaal, horizontaal of diagonale rij van 4 geisha's van zijn kleur:

Voorbeeld E5: Zwart wint omdat hij een horizontale rij van 4 geisha's van zijn kleur heeft gerealiseerd.

Realisatie van een vierkant van 4 geisha's van jouw kleur:

Voorbeeld E6: Rood wint omdat hij een vierkant van 4 geisha's van zijn kleur heeft gerealiseerd.

Zet je tegenstander vast, zo dat hij niet meer kan bewegen

Voorbeeld E7: de beurt is aan zwart. De regel zegt dat hij of een pijnboom tegel of een vogel tegel moet weghalen.

Er zijn geen tegels meer over die die condities vervullen. Zwart kan geen tegel weghalen en verliest daarom het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Afhankelijk van het tijd die je aan het spel wilt spenderen is het mogelijk te kiezen uit volgende mogelijkheden :

- **Single game:** je speelt één enkele ronde. De winnaar van de ronde wint het spel.
- **Match in 3 sets:** de match gaat door tot één van de spelers 3 rondes heeft gewonnen.
- **Match van de overwinningpunten:** De winnaar van een ronde wint evenveel overwinningpunten als het aantal overblijvende tegels in de tuin. Het spel eindigt als een speler 10 punten

behaald heeft (voor langere matches kan u doorspelen tot u 15 of 20 punten behaald hebt).

COMMENTAREN OVER DE ILLUSTRATIES IN HET SPEL

De illustraties van de game werden gemaakt met de gedachte om de traditionele Japanse kaartspel genaamd “Hanafuda” (letterlijk “bloemenkaartspel”) te eren.

Dit kaartspel bevat poëtische elementen. De inscripties op de Tanzaku's vormen een soort mini-gedicht waarin de klanken veranderen in functie van de volgorde waarin u de tekens leest :



De lente komt onverwacht

De ganzen ontwaken



De bladeren bewegen in de wind

in de pijnbomen



© 2017 Blue Orange. Okiya en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu



OKIYA™