



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 speller 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 heft 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 spelt 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.

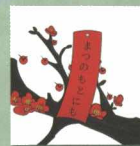
Match van de overwinningpunten: De winnaar van een ronde wint evenveel overwinningpunten als het aantal overblijvende tegels in de tuin. Het spel eindigt als een speler 10 punten

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



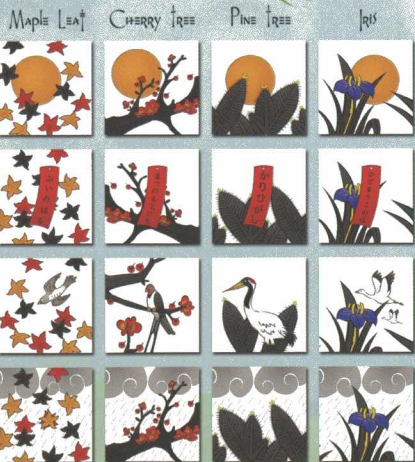
De bladeren bewegen in de wind

in de pijnbomen

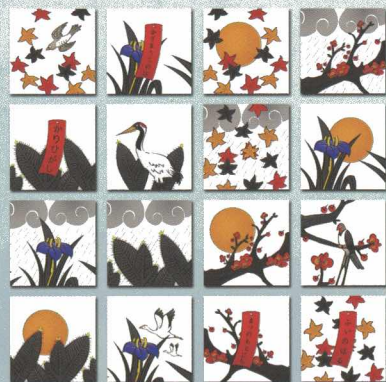


© 2017 Blue Orange. Okiya en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu

E1



E2



E3



E4



E5



E6



E7





MATÉRIEL

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

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)

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 série 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**).



... 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