

# OKIYA

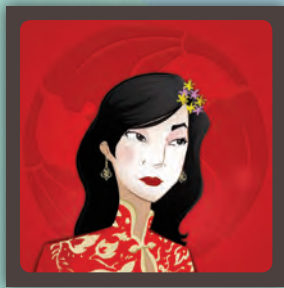
EIN MACHTKAMPF FÜR 2 SPIELER  
AB 8 JAHREN VON BRUNO CATHALA

## SPIELIDEE

Okiya symbolisiert den Machtkampf zwischen zwei Okiyas (Geisha Häusern), die beide um die Gunst des Kaisers kämpfen. Wer kann diesen Kampf für sich entscheiden?

## SPIELMATERIAL

- 16 Geisha-Karten  
davon 8 mit rotem und 8 mit schwarzem Hintergrund



- 16 Gartenkarten  
Auf jeder Gartenkarte sind 2 verschiedene Motive abgebildet.

	AHORN- BLATT	KIRSCH- BAUM	KIEFER	IRIS
SONNE				
TANZAKU				
VÖGEL				
REGEN				

- 3 Blumen  
als Siegpunktanzeiger für längere Partien



## SPIELVORBEREITUNG

Trennt die 32 Karten in 3 Stapel derart, dass ein Stapel alle Geisha-Karten mit rotem Hintergrund, ein Stapel alle Geisha-Karten mit schwarzem Hintergrund und der dritte Stapel alle Gartenkarten enthält.

Einer von euch erhält die 8 Geisha-Karten mit rotem Hintergrund, der andere die 8 Geisha-Karten mit schwarzem Hintergrund.

Mischt schließlich die 16 Gartenkarten gründlich. Legt sie dann gut erreichbar in der Mitte der Spielfläche in einem 4x4 Raster aus.

## ALLGEMEINER ÜBERBLICK

In Okiya kämpft ihr um die Gunst des Kaisers. Abwechselnd wählt ihr je 1 der ausliegenden Gartenkarten aus und ersetzt sie mit einer eigenen Geisha-Karte. Die zuletzt ausgewählte Gartenkarte legt stets fest, welche Gartenkarte als nächstes gewählt werden dürfen. Die neue Gartenkarte muss hierzu immer eines der beiden Motive der zuletzt ausgewählten Gartenkarte aufweisen. Wer als erster 1 von 3 Siegbedingungen erfüllt, gewinnt.

## SPIELZIEL

Um die Gunst des Kaisers zu erlangen, müsst ihr als erster 1 der 3 folgenden **Siegbedingungen** erfüllen:

- 1 Bilde 1 Reihe aus 4 Geishas deiner Farbe im kaiserlichen Garten. Die Reihe kann vertikal, horizontal oder diagonal verlaufen.
- 2 Bilde ein Quadrat aus 4 (2x2) Geishas deiner Farbe im kaiserlichen Garten.
- 3 Blockiere deinen Gegner, so dass er keine Gartenkarte nach den gültigen Regeln wählen kann.



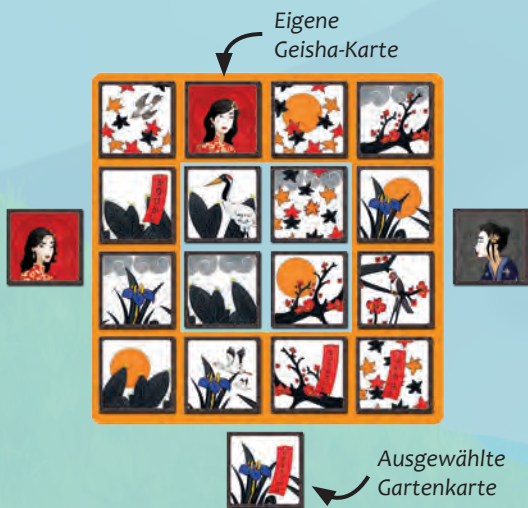
## SPIELABLAUF

Bestimmt den Startspieler in der ersten Runde zufällig. Spielt ihr mehrere Runden, beginnt ab der zweiten Runde immer derjenige von euch, der die letzte Runde verloren hat.

Der Startspieler wählt 1 der 12 äußeren Gartenkarten und legt diese zwischen sich und seinen Gegner.

Anschließend ersetzt er die entfernte Gartenkarte durch eine eigene Geisha-Karte.

*Beispiel: Spieler 1 wählt 1 der 12 äußeren Gartenkarten (in der folgenden Abbildung orange hinterlegt) aus und platziert an der freigewordenen Stelle eine eigene Geisha-Karte. Die ausgewählte Gartenkarte legt er zwischen sich und seinen Gegner.*

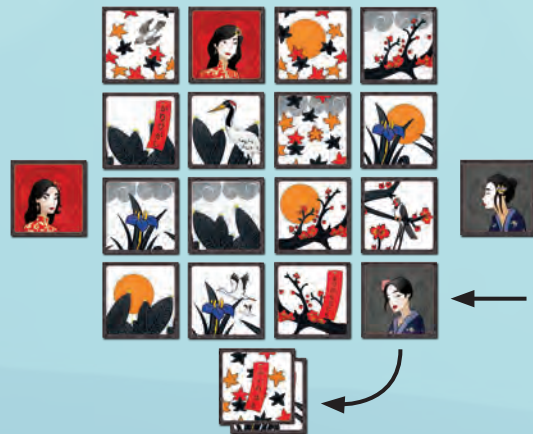


Die beiseitegelegte Gartenkarte legt nun die Auswahlmöglichkeiten der nächsten Gartenkarte für den zweiten Spieler fest.

Dieser muss nun eine Gartenkarte mit **1 der beiden Motive** auswählen. (Wo im Raster diese Karte liegt, spielt ab sofort keine Rolle mehr.)

Die gewählte Gartenkarte legt der Spieler dann auf die in der vorherigen Runde gewählte Gartenkarte und ersetzt die freigewordene Stelle mit einer eigenen Geisha-Karte.

*Beispiel: Spieler 2 muss eine Gartenkarte auswählen, auf der entweder eine Iris oder ein Tanzaku abgebildet ist. Die ausgewählte Gartenkarte legt er auf die letzte Gartenkarte neben dem Spielfeld und ersetzt die freigewordene Stelle mit einer eigenen Geisha-Karte.*



Die neue, zuoberst liegende Gartenkarte gibt nun die Setzregeln für den nächsten Spieler vor.

Das Spiel geht abwechselnd solange weiter, bis einer von euch 1 der 3 Siegbedingungen erfüllt.

Schaffen es beide Spieler, ihre 8 Geisha-Karten zu spielen, endet die Partie unentschieden.

## LÄNGERE PARTIE

Wenn ihr Lust auf eine längere Partie habt, könnt ihr die 3 Blumen verwenden.

Der Sieger einer Runde darf sich dann 1 Blume nehmen. Wer zuerst 2 Blumen besitzt, gewinnt.

Baut das Spiel nach jeder Spielrunde wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben auf.

## IMPRESSUM

**Autor:** Bruno Cathala • **Illustrationen:** Cyril Bouquet

### DEUTSCHE AUSGABE:

**Grafikdesign:** Jens Wiese

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange

©2017 Blue Orange © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele