



*DER GEIST
DES WINDES*

ANLEITUNG

Das Turnier der Meister geht weiter: Immer noch messen sich die Meister der verschiedenen Kampfstile, aber es gibt einen Unterschied: Eure Aktivitäten haben den Geist des Windes angelockt!

Dieser unbezwingbare Gegner mischt sich in die Kämpfe ein. Dies ist eine gute Gelegenheit, ihn in eure Pläne einzubauen, auch wenn er keine Seite bevorteilen wird.

SPIELMATERIAL

- 1 Figur Geist des Windes
- 2 Bewegungskarten
- 8 Windkarten



SPIELAUFBAU

Nachdem ihr eure Figuren aufgebaut habt, stellt ihr den Geist des Windes auf das mittlere Feld des Spielplans. *Während der Partie könnt ihr beide diese Figur bewegen und in eure Taktik einbauen.*



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

Legt jeweils 1 Wind- und 1 Bewegungskarte (zufällig bestimmt) vor euch aus und legt die letzte Bewegungskarte rechts neben dem Spielplan aus. Die Farbe in der rechten unteren Ecke dieser Karte bestimmt den Startspieler.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist genau wie im Grundspiel mit folgenden Änderungen:

In deinem Zug spielst du 1 der Karten deiner Auslage.

- 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, kannst du **2 Figuren** bewegen. 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 Anleitung des Grundspiels).

DEN GEIST DES WINDES BEWEGEN

- Bewege diese Figur wie deine eigenen Figuren wie auf der ausgespielten Karte angegeben.
- Bewegst du den Geist des Windes auf ein Feld, auf dem sich ein eigener oder gegnerischer **Schüler** befindet, wird dieser nicht geschlagen, sondern die beiden Figuren tauschen 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 Geist des Windes bewegen! *(Du kannst ihn also gut zum Blockieren gegnerischer Figuren nutzen!)*



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

- **ZUR ERINNERUNG:** Der Geist des Windes schlägt keine Figuren und kann nicht geschlagen werden!

VARIANTEN IM SPIELAUFBAU

Habt ihr die Möglichkeiten, den *Geist des Windes* in eure Pläne einzubauen, verinnerlicht, könnt ihr euch mit diesen Varianten neuen Herausforderungen stellen:

Mächtiger Geist des Windes

Ersetzt beim Spieldaufbau mehr Bewegungskarten durch Windkarten. Dies führt zu häufigeren Bewegungen des Geist 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:** Jeder von euch erhält zufällig 1 Wind- und 1 Bewegungskarte. Legt die verbliebene Windkarte neben dem Spielplan aus.
- **4 Windkarten, 1 Bewegungskarte:** Jeder von euch erhält zufällig 2 Windkarten. Legt die Bewegungskarte neben dem Spielplan aus.
- **5 Windkarten, keine Bewegungskarten:** Jeder von euch erhält 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 Geist des Windes etwas geringer.

- **1 Windkarte, 4 Bewegungskarten:** Jeder von euch erhält 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. Ihr könnt ja diese Figur auch durch eure Bewegungskarten versetzen.

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

Onitama **SENSEIS WEG**

EINE KARTEN-ERWEITERUNG FÜR ONITAMA



Im gut sortierten Fachhandel erhältlich.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Autor:

Shimpei Sato

Illustrationen:

Nagahara Chiyo, Mariusz Smerdt, Lucy Liu, Sayuri Romei

Deutsche Ausgabe:

Grafik:

Jens Wiese

Realisation:

Stefan Stadler

Copyright © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von
Arcane Wonders.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
der der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)