OKIYA

Version
Print, COLOR & Play

7+ | 2 | 15 min

Bruno Cathala
Cyril Bouquet

Ne pas imprimer en recto-verso

But du jeu

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

- Aligner 4 personnages de votre motif dans le jardin impérial (l'alignement peut être vertical, horizontal ou diagonal)
- Faire un carré de 4 personnages de votre motif 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.

Prenez chacun vos 8 personnages, de même motif, et placez-vous de part et d'autre du jardin.

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 l'un de ses jetons personnage.
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 (pin, cerisier, feuilles au vent, fleur de lys);
- SOIT la même spécificité (oiseaux, soleil, nuages de pluie, poème).

Le joueur suivant retire la tuile choisie, pour la remplacer par l'un de ses jetons personnage. Il l'a place sur celle retirée précédemment, afin de la recouvrir et de la laisser visible aux yeux de tous. Elle indique les nouvelles contraintes imposées au joueur suivant.

On joue ainsi de suite jusqu'à ce que l'une des conditions de victoire soit atteinte:

Alignement vertical, horizontal ou diagonal de 4 personnages de son motif;

Réalisation d'un Carré de 4 personnages de son motif;

Empêcher son adversaire de jouer.

Exemple : La contrainte impose à un joueur de jouer SOIT sur une tuile *Cerisier*, SOIT sur une tuile *Oiseau*. Aucune des tuiles restantes ne respectant l'une de ces deux contraintes, il ne peut pas jouer et perd la partie !

Fin de partie

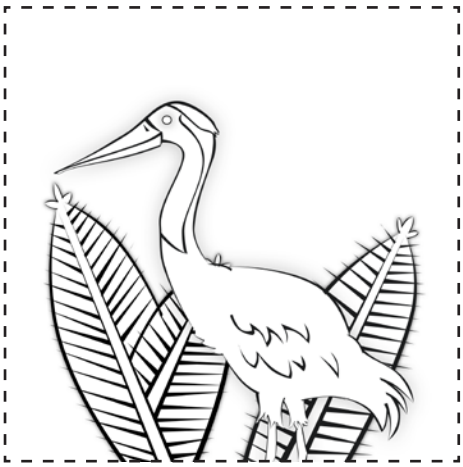
Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez choisir de jouer selon un des trois modes de jeu suivant:

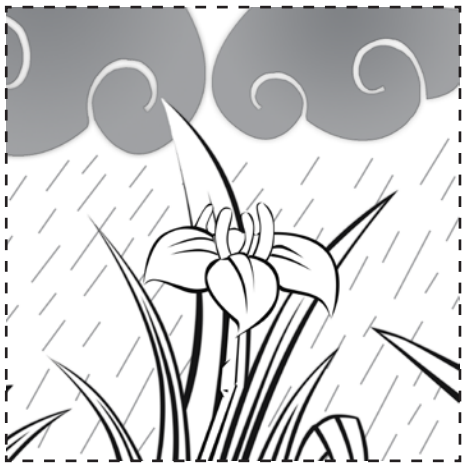
- **Partie simple**: en une seule manche. Le vainqueur de la manche remporte la partie !
- **Partie en 3 manches**: les joueurs enchaînent les manches jusqu'à ce que l'un d'entre eux en ait remporté 3.
- **Partie aux points**: le joueur qui remporte une manche marque autant de points que le nombre de 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).

OKIYA™

Jetons joueur 1 + Jetons joueur 2

blue orange™ Hot Games Cool Planet

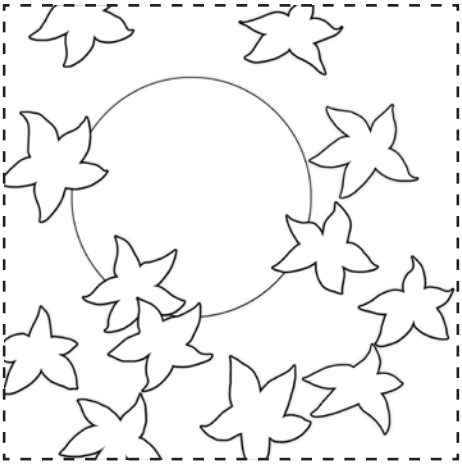


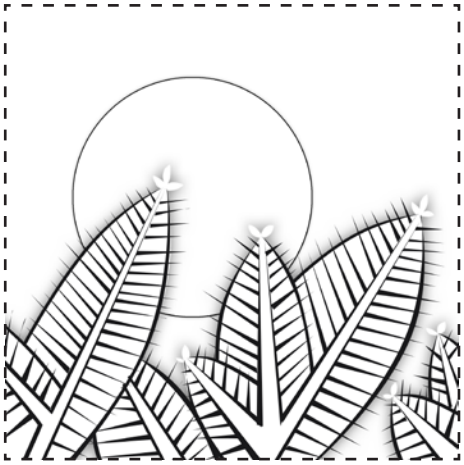


OKIYA™

Jetons joueur 2 + Tuiles partie 1

blue orange™ Hot Games Cool Planet





Coupe le long des pointillés !

Colorie selon tes envies !

Attention !

Il existe 2 types de jetons personnages : un type avec un motif en fond pour le joueur 1 et un type sans motif pour le joueur 2.