



Окийя — игра для двоих в японском стиле, которая в возвышенной манере изображает борьбу двух домов гейш за внимание и расположение императора.

## КОМПОНЕНТЫ

- 8 красных жетонов гейш
- 8 чёрных жетонов гейш
- 16 карточек императорского сада (4 набора).  
Каждый набор состоит из четырёх карточек одного растения, но с разными особенностями.

**Растения:** кленовый лист, сакура, сосна, ирис.

**Особенности:** восходящее солнце, тандзаку (листочки бумаги с написанными на них желаниями), птица, дождь.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы добиться расположения императора, нужно первым выполнить **одно** из трёх условий победы:

- Выложить вертикальный, горизонтальный или диагональный ряд из четырёх жетонов гейш вашего цвета на игровом поле.
- Выложить квадрат 2x2 из четырёх жетонов гейш вашего цвета на игровом поле.
- Перекрыть все ходы противнику, чтобы у него не осталось возможности продолжать игру.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 16 карточек сада и выложите их в форме квадрата 4x4, тем самым сформировав игровое поле (расположение карточек на поле получается случайным). Игроки берут жетоны гейш своего цвета и кладут их рядом с полем на противоположных сторонах (как показано на рисунке).



## КАК ИГРАТЬ

Выберите, кто будет ходить первым. В дальнейшем, если вы играете несколько раз подряд, первым ходит проигравший в предыдущей игре.

Игрок берёт карточку сада (на свой выбор) с игрового поля и кладёт её на стол лицом вверх так, чтобы другой игрок её видел, а на её место помещает один из своих жетонов гейш. Во время самого первого хода он может взять **только карточку с края поля** (то есть в первом раунде он не может брать ни одну из тех четырёх, что расположены в центре поля). Карточка, которую он убрал с поля, определяет правила дальнейших действий второго игрока.



Второй игрок теперь может убрать с поля только такую карточку, на которой растение или особенность совпадает с изображёнными на карточке, выбранной первым игроком. На рисунке это карточка либо с ирисом (A1, A2, A3), либо с тандзаку (B1, B2, B3). Выбрав одну из подходящих карточек, игрок убирает её с поля, а на её место он помещает свой жетон. Убранную карточку он кладёт лицом вверх на предыдущую взятую карточку: верхняя карточка теперь определяет правила для его соперника.



В примере выше игрок с чёрным жетоном решил убрать карточку B3. Игрок с красным жетоном теперь может убрать карточку либо с кленовым листом, либо с тандзаку (то есть одну из карточек B1, B2, B3, G1, G2).

Далее игра продолжается так же, пока кто-нибудь из участников не выполнит **одно** из условий победы:

**1.** Выложить горизонтальный, вертикальный или диагональный ряд из четырёх жетонов своего цвета на игровом поле.



Игрок с чёрными жетонами побеждает, поскольку он выложил горизонтальный ряд своего цвета.

**2.** Выложить квадрат из четырёх жетонов своего цвета на игровом поле.



Игрок с красными жетонами побеждает, поскольку он выложил квадрат из четырёх жетонов своего цвета на игровом поле.

**3.** Перекрыть все ходы противнику, чтобы у него не осталось возможности продолжать игру.



Сейчас ход игрока с чёрными жетонами. По правилам он может убрать с поля карточку с сосной или с птицей. Но таких карточек на поле не осталось. Игрок с чёрными жетонами не может сделать ход, следовательно, он проигрывает.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В зависимости от того, как долго вы хотите играть, вы можете выбрать один из вариантов:

- Одна игра: побеждает тот, кто выполнит одно из названных выше условий.
- Матч из нескольких игр: побеждает тот, кто выиграет три игры подряд!
- Матч на призовые очки: победитель игры получает столько призовых очков, сколько карточек осталось на игровом поле. Матч заканчивается, когда один из игроков набрал 10 очков (если вы хотите играть дольше, вы можете играть до 15 или 20 очков).

## КОММЕНТАРИИ К ИЛЛЮСТРАЦИЯМ

Иллюстрации в игре – дань уважения традиционной японской игре Ханафуда (дословно обозначает «цветочные карты»). Именно оттуда авторы «Окии» почерпнули некоторые детали и романтический настрой.

**Кленовый лист** в японской культуре является эмблемой влюблённых. Особой популярностью кленовые листья пользуются в октябре, когда они становятся ярко-красными и создают удивительное осеннее настроение. Они считаются изысканным украшением интерьера, и их часто преподносят в качестве подарка.

**Сакура** ассоциируется с ранней весной (март), символизирует молодость, быстротечность и вместе с тем красоту человеческой жизни.

**Сосна** – зимнее дерево, издавна считавшееся в Японии символом долголетия, бессмертия, символом пожелания здоровья, радости, счастья. Графическое изображение сосны на картах Ханафуды (и, соответственно, Окии) может показаться вам несколько необычным, но таково её изображение в традиционной японской игре.

**Ирис** – майский цветок, особенно любимый и почитаемый в Японии. По традиции листья ирисов иногда раскладывали у входа в дом и на крышу, чтобы отогнать несчастья.

**Восходящее солнце** – символ возрождения, начала нового дня и новой жизни. А ещё Страной восходящего солнца назвали Японию её западные соседи: когда жители Китая смотрели на восток в сторону Японии, они видели, что именно там поднимается солнце.

**Птицы** в древней японской культуре считались вещими, божественными. И каждой из них по сей день приписываются различные особенности и свойства. Например, гусь символизирует август, быстроту, это птица-посланик, кукушка – проводник между миром живых и мёртвых, а журавль символизирует долголетие, процветание и надежду.

**Дождь.** С июня до середины июля в Японии наступает сезон дождей, который даже считается пятым временем года и по-японски называется «цую» («сливовые дожди»).

**Тандзакү** – листочки бумаги с написанными на них желаниями или небольшими стихотворениями, значение и настроение которых меняется в зависимости от порядка прочтения:



Нежданно приходит весна



Листья кружат на ветру



Гуси встрепенулись



Как сосновые ветви

Автор игры: Бруно Камала  
Иллюстратор: Сирил Буке



© 2017 Blue Orange Edition. Okiya и Blue Orange являются торговыми марками Blue Orange Edition, France. Игра издана и распространяется по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Разработано во Франции. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyletd.ru/authors](http://www.lifestyletd.ru/authors)