

REINER KNIZIA'S SAMURAI

for 2 – 4 players

Contents




- 39 Figures – 13 each: High Helmets, Buddhas and Rice Fields
- 80 Tokens – 20 each in 4 colors
- 4 Japanese screens
- Game board – Japan in 4 parts
- Game rules

Overview

At the beginning of the game, the players place the figures on the villages and cities on the board. In the course of play, the players capture these figures using their tokens. Each player has a set of 20 hexagonal tokens with various characteristics. Each set is identical except for color. The player who deploys the tokens with the most skill, wins the game.

Preparation

Before the first game, remove the hexagonal tokens and the Japanese screens from the punched sheets. Each player takes one Japanese screen and 20 tokens of the same color. Depending on the number of players, the game is played with:










- 2 players – Honshu –  7 each High Helmets, Buddhas and Rice Fields
- 3 players – Honshu, Kyushu and Shikoku –  10 each High Helmets, Buddhas and Rice Fields
- 4 players – all four pieces –  all High Helmets, Buddhas and Rice Fields

Figures and Tokens

There are 3 different figures:



To capture the figures, the players deploy their tokens on the board. Each token influences the capture of 1-3 figure types, but only if the token is on a space adjacent to the figure. When a figure is surrounded by tokens on land spaces, the player who has the strongest force of tokens which can influence the figure captures it.

				
			Samurai	
		<i>Tokens influence the figures shown on the token.</i>		
			Ship	<i>Samurai, Ship and Ronin affect all 3 figure types.</i>
				
			Ronin	

With one exception (**Figure exchange**, see below), all tokens have a number representing their strength:



A strength 4 token influences the capture of the High Helmet



A strength 1 token influences the capture of the High Helmet, Buddha and Rice Field

A token influences the capture of all adjacent figures, of the type(s) indicated on the token:



Both Buddhas are affected; the Rice Field is not.



All 3 figures are affected by the Ronin.



Both figures are affected by the Ship.

The two tokens: **Figure exchange**



and **Token exchange**



With the **Figure exchange** a player can exchange any two figures of any type(s) on the board.

The exchange is not limited by the distance between the two figures.

Using **Token exchange**, a player replaces one of the tokens he has already deployed (one without **Japanese characters**, see below) with the **Token exchange** token. The player immediately deploys the replaced token on the board. The **Token exchange** token has strength 0.



The **Figure exchange** token is returned to the box and the two figures are exchanged.



The **Token exchange** token replaces another token and that token is placed elsewhere.

Five of the 20 tokens have a Japanese character on them:



A player may play any number of the 5 tokens **with Japanese characters** in a turn:



The other 15 tokens have no Japanese characters.

A player may play only one of the 15 tokens **without Japanese characters** per turn :



In a turn, a player may play tokens from both groups; e.g. 1 Samurai and 2 Ships.

The tokens display their characteristics:

- The **color** indicates which player the token belongs to.
- The **picture** indicates which figure(s) are affected by the token.
- The **number** indicates the strength of the token.
- The **Japanese character** indicates that several tokens of this type may be played in a turn.

How are Figures captured?

If all **land spaces** adjacent to a figure are filled with tokens, the figure is captured. Each player determines the amount of influence his adjacent tokens have on the figure. The player with the strongest influence on the figure captures it and places it behind his screen. With **2 players**, the figures are placed in front of the screen.



Blue captures the High Helmet with strength 3; **Red** has only strength 2.



In his turn, **Red** deploys the Ronin and the "2" Samurai. He captures the Buddha on the right and the High Helmet. **Green** captures the Rice Field. **Yellow** captures the Buddha on the left and **Blue** captures nothing.

Exception:

If all adjacent land spaces of a figure are filled with tokens, but 2 or more players are tied with the strongest influence on the figure, the figure is placed beside the board. It does not belong to any player.

Preparation and play of the game

Place the 2, 3, or 4 board pieces on the table as shown in the diagrams on page 1. Simultaneously and without showing other players, all players select 5 of their 20 tokens and place them behind their Japanese screens. The players then thoroughly shuffle their remaining 15 tokens and place them face down beside their screens.

When first playing the game, players may want to select their starting 5 tokens randomly. As they learn the game, they will want to choose tokens based on the strategies they intend to use.

Next, place the figures on the board. Place one of each figure in Edo, the capital city. Then, place 2 figures in each city and 1 in each village as follows:



Village

The youngest player begins. He chooses a figure and places it on the city of his choice.

In clockwise order the players follow, choosing a figure and placing it in the same or a different city. When all cities are full (with two figures), a player chooses a figure to place in the village of their choice. There is just one restriction on figure placement in a city: **the two figures must always be different**. This same restriction applies when using the **Figure exchange** token during the game.

When all figures have been placed on the board, the game begins.

The youngest player starts, taking the first turn.

During each turn:

1. The player selects one or more tokens from behind his screen, placing each on the board. At least one token must be played.

Ships may be placed only on empty sea spaces and the other tokens only on empty land spaces.

Exception: **Figure exchange** and **Token exchange**.

Tokens may not be placed on empty villages and cities.

2. When all land spaces adjacent to a figure are filled with tokens, the figure is immediately captured and taken by the player with the strongest influence or placed beside the board if no player has won the figure.
3. The player draws tokens randomly from his face-down supply beside the screen to return his total behind the screen to 5. When a player runs out of tokens to draw, he plays with fewer tokens.

After a player has drawn tokens, play continues with the next player in clockwise order.

Game end

When the last figure of any type (High Helmet, Buddha or Rice Field) is captured from the board (by either a player or set beside the board because of a tie), the current player's turn is finished and then the game ends. The game also ends when the fourth figure is placed beside the board when captured due to a tie. As before, the current player's turn is completed and then the game ends.

Scoring and determining the winner

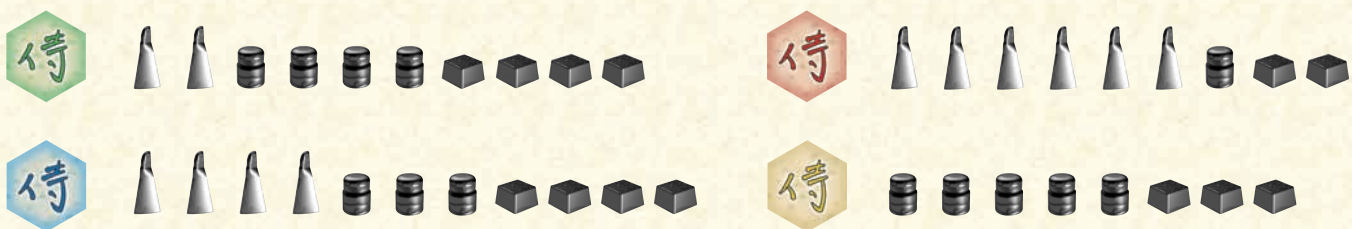
- When the game ends, all players remove their screens and count the number of figures of each type.
- If any player has captured the most figures of 2 or 3 types, he is the immediate winner!
- If there is no immediate winner, all players who have captured the most (ties for the most do not count) of one type of figure are eligible to win; players with no "most" cannot win.
- Players with the most of a figure set aside those figures and count the number of other figures they captured. The player with the most other figures is the winner!
- If there is a tie, the tied players count all their captured figures; the player with the most is the winner!
- If there is still a tie, the tied players share the victory.
- If no player has the "most" of a figure, the player with the most captured figures is the winner.

An example:



Yellow does not have the most of any figure and cannot win. Each of the other 3 players could win: **Green** has captured the most Rice Fields, **Blue** has the most High Helmets and **Red** has the most Buddhas. **Green** is the winner as he has more other figures (with 6) than the other players. **Blue** is second with 5 others and **Red** is third with 4 others.

Another example:



Blue and **Green** do not have the most of any figure type (they tie for most in Rice Fields) and cannot win. **Red** has captured the most High Helmets and **Yellow** has captured the most Buddhas so either could win. Both have captured 3 other figures (Yellow with 3 Rice Fields and **Red** with 1 Buddha and 2 Rice Fields). As they are tied, they count their total figures. **Red** wins with 9 total figures to Yellow's 8. Notice that both **Blue** and **Green** have more total figures than **Yellow** and **Red**, but cannot win because they do not have any "mosts".



For their playtesting help and many comments and suggestions, the author and publishers want to thank Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart of Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina and George, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas and Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner and Dieter Hornung. Cordial thanks also to professor Yutaka Eguchi of the University of Sapporo, who spent many hours familiarizing us with the unusual characteristics of Japanese culture in general and Samurai practices in particular. We hope the game retains some of the feel of these.

©1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

We thank you for playing our game and encourage you to send questions, comments and suggestions to us at: Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or RioGames@aol.com or www.riograndegames.com

English translation and editing by Jay Tummelson



SAMURAI

von Reiner Knizia, für 2 – 4 Spieler

Inhalt

39 Figuren – je 13 Helme, Buddhas und Reisfelder
 80 Plättchen – je 20 in 4 Farben
 4 Sichtschirme
 Spielplan – Japan in 4 Teilen
 Spielregel


Worum geht es?

Die Figuren werden zu Beginn auf die Dörfer und Städte des Spielplans gesetzt. Im Laufe des Spiels bringen die Spieler mit Hilfe ihrer Plättchen diese Figuren in ihren Besitz. Jeder Spieler verfügt über 20 sechseckige Plättchen einer Farbe. Wer sie am geschicktesten einsetzt, wird schließlich den Sieg davontragen.

Vor dem Start

Lösen Sie vor dem ersten Spiel die sechseckigen Plättchen und die Sichtschirme vorsichtig aus den Stanzbögen. Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm und die 20 Plättchen der gleichen Farbe. Je nach Anzahl der Spieler werden bereitgestellt:

2 Spieler – Honshu –  je 7 Helme, Buddhas und Reisfelder

3 Spieler – Honshu, Kyushu und Shikoku –  je 10 Helme, Buddhas und Reisfelder

4 Spieler – der gesamte Spielplan –  alle Helme, Buddhas und Reisfelder

Im folgenden werden zunächst die Plättchen erklärt und wie die Spieler mit ihrer Hilfe Figuren in Besitz nehmen. Danach folgen die genaue Startaufstellung, der Ablauf eines kompletten Zugs und schließlich das Spielende und die Ermittlung des Siegers.

Figuren und Plättchen

Es gibt 3 verschiedene Figuren:



Helm



Buddha



Reisfeld

Um Figuren in Besitz zu nehmen, legen die Spieler ihre Plättchen auf den Spielplan. Damit beeinflussen sie benachbarte Figuren.



Samurai



Plättchen, auf denen Figuren abgebildet sind, beeinflussen nur diese Figuren.



Schiff



Samurai, Schiff und Reiter beeinflussen alle 3 Figuren.



Reiter

Mit einer Ausnahme tragen alle Plättchen eine Zahl. Diese Zahl gibt die **Stärke** des Einflusses an:



Der Helm wird mit Stärke 4 beeinflusst.



Der Helm, der Buddha und das Reisfeld werden mit Stärke 1 beeinflusst.

Jedes Plättchen beeinflusst **alle** benachbarten Figuren, die es beeinflussen kann:



Die beiden Buddhas werden beeinflusst, das Reisfeld nicht.



Alle 3 Figuren werden vom Reiter beeinflusst.



Beide Figuren werden vom Schiff beeinflusst.

Die beiden Plättchen: **Figurentausch**



und **Plättchentausch**



Mit dem **Figurentausch** kann ein Spieler zwei beliebige Figuren auf dem Spielplan vertauschen.

Die Entfernung spielt keine Rolle.

Den **Plättchentausch** legt der Spieler auf ein Feld, auf dem ein eigenes Plättchen (eines ohne Schriftzeichen, siehe unten) liegt. Dieses Plättchen nimmt er auf und setzt es sofort wieder neu.

Der **Plättchentausch** selbst hat die Stärke 0.



Figurentausch in die Schachtel zurücklegen und 2 Figuren tauschen.



Plättchentausch legen, Plättchen aufnehmen und sofort neu legen.

Von allen 20 Plättchen tragen 5 ein japanisches Schriftzeichen: 侍

Von diesen 5 Plättchen **mit Schriftzeichen** darf der Spieler beliebig viele pro Zug legen:



Die übrigen 15 Plättchen tragen kein Schriftzeichen.

Von diesen 15 Plättchen **ohne Schriftzeichen** darf der Spieler nur eines pro Zug legen:



In einem Zug dürfen Plättchen beider Gruppen gelegt werden, z.B. 1 Samurai und 2 Schiffe.

Die Eigenschaften der Plättchen auf einen Blick:

- Die **Farbe** zeigt an, welchem Spieler das Plättchen gehört.
- Die **Zeichnung** zeigt an, welche Figur(en) es beeinflusst.
- Die **Zahl** zeigt an, welche Stärke es hat.
- Das **Schriftzeichen** zeigt an, daß man mehrere von diesen in einem Zug legen kann.

Wie werden Figuren in Besitz genommen?

Sind alle benachbarten **Landfelder** einer Figur von Plättchen besetzt, wird sie vom Spielplan genommen. Der Spieler, der mit allen seinen benachbarten Plättchen den größten Einfluß auf die Figur ausübt, erhält sie und stellt sie hinter seinen Sichtschirm. (Bei **2 Spielern** werden die Figuren offen **vor** den Sichtschirm gestellt.)



Blau erhält den Helm, er beeinflusst ihn mit Stärke 3, **Rot** nur mit Stärke 2.



Rot legt in seinem Zug den Reiter und den 2er-Samurai. Er erhält den Buddha rechts und den Helm. **Grün** bekommt das Reisfeld, **Gelb** den Buddha links und **Blau** erhält nichts.

Sonderfall:

Alle benachbarten Landfelder einer Figur sind von Plättchen besetzt, aber kein Spieler hat den größten Einfluß auf diese Figur: Die Figur wird neben den Spielplan gestellt. Sie gehört niemandem.

Startaufstellung und kompletter Spielzug

Nachdem der Spielplan ausgelegt wurde, wählt jeder Spieler aus seinen 20 Plättchen 5 geheim aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Das machen alle Spieler gleichzeitig. Hat jeder Spieler seine 5 Plättchen ausgewählt, werden die übrigen 15 Plättchen umgedreht und kräftig gemischt. Dieser Plättchenvorrat jedes Spielers wird neben seinen Sichtschirm gelegt.

Welche 5 Plättchen ein Spieler wählt, hängt von seiner Strategie ab. Da diese zunächst noch nicht klar sein dürfte, schlagen wir für die erste Partie vor, daß jeder Spieler seine 20 Plättchen verdeckt mischt und 5 davon zufällig zieht.

Danach werden die Figuren gesetzt. Zunächst werden in die Hauptstadt Edo 1 Helm, 1 Buddha und 1 Reisfeld gesetzt. Danach kommen in jede Stadt 2 Figuren und in jedes Dorf 1 Figur, und zwar folgendermaßen:



Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt eine beliebige Figur und setzt sie auf eine Stadt seiner Wahl. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn folgt und setzt ebenfalls eine Figur seiner Wahl auf dieselbe oder auf eine andere Stadt. Sind die Städte besetzt, wird in jedes Dorf eine Figur gesetzt. Die Figuren können nach freiem Ermessen der Spieler gesetzt werden, mit einer Ausnahme: **In einer Stadt dürfen sich keine gleichartigen Figuren befinden.** Dies gilt auch, wenn später das Plättchen **Figurentausch** eingesetzt wird.

Sind alle Figuren auf dem Spielplan, beginnt das eigentliche Spiel.

Der jüngste Spieler startet mit seinem Spielzug.

Ein Spielzug sieht so aus:

1. Der Spieler wählt eines oder mehrere von den Plättchen, die er hinter seiner Sichtschirm hat und legt sie auf den Spielplan. Mindestens ein Plättchen muß gelegt werden.
Schiffe dürfen nur auf leere Seefelder und die übrigen Plättchen nur auf leere Landfelder gelegt werden. Ausnahme: Figurentausch und Plättchentausch. Frei gewordene Dörfer und Städte dürfen nicht mit Plättchen belegt werden.
2. Eine oder mehrere Figuren werden vom Spielplan genommen, wenn alle benachbarten Landfelder mit Plättchen besetzt sind.
3. Der Spieler zieht so viele Plättchen von seinem Vorrat, bis er wieder 5 Stück hinter seinem Sichtschirm hat. Das Nachziehen erfolgt zufällig.

Danach kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe und verfährt ebenso.

Spielende

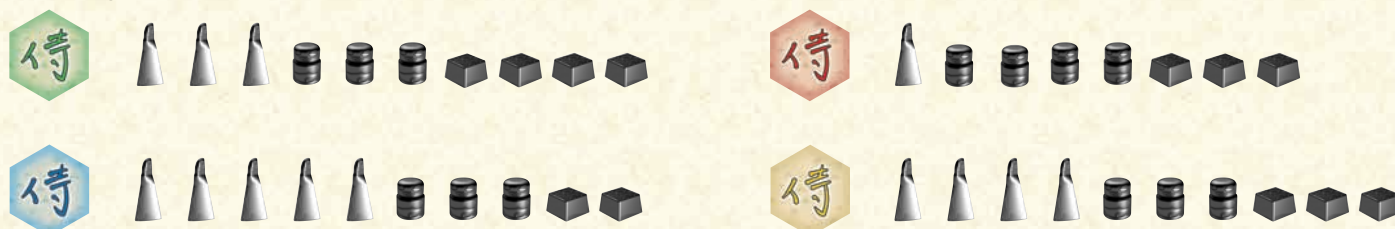
Wird die letzte Figur einer Art (entweder Helm oder Buddha oder Reisfeld) vom Spielplan genommen, wird der Zug noch zu Ende gespielt. Dann endet das Spiel sofort.

Das gleiche gilt, wenn die vierte Figur neben dem Spielplan steht. (Zur Erinnerung: Hat kein Spieler auf die Figur den größten Einfluß, wird sie neben den Spielplan gestellt.) Auch in diesem Fall wird der Zug zu Ende gespielt. Das Spiel endet dann sofort.

Sieger

- ▼ Nach Spielende lüften alle Spieler ihre Sichtschirme.
- ▼ Nur diejenigen Spieler, die in einer Figurenart die alleinige Mehrheit besitzen, kommen für den Sieg in Frage.
- ▼ Die Figuren, in der sie die Mehrheit besitzen, kommen zur Seite.
- ▼ Danach zählt jeder dieser Spieler seine übrigen Figuren. Wer die meisten besitzt, hat gewonnen.
- ▼ Herrscht Gleichstand, zählen die Spieler mit Gleichstand alle ihre Figuren. Herrscht auch danach Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.
- ▼ Besitzt ein Spieler die alleinige Mehrheit in 2 Figurenarten, hat er auf jeden Fall gewonnen.

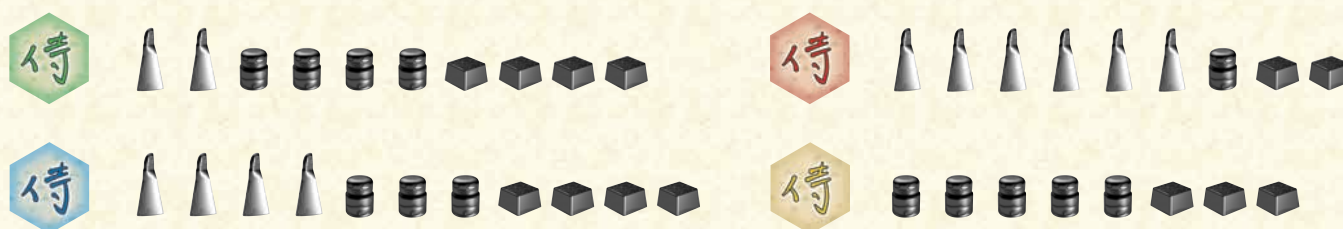
Ein Beispiel



Gelb ist aus der Wertung, da er in keiner Figurenart die Mehrheit besitzt. Die 3 übrigen Spieler kommen in die Wertung: **Grün** besitzt die Mehrheit bei den Reisfeldern, **Blau** bei den Helmen und **Rot** bei den Buddhas.

Grün gewinnt, da er neben seiner Mehrheit an Reisfeldern 6 andere Figuren gesammelt hat. **Blau** wird Zweiter mit 5 anderen Figuren, **Rot** mit 4 anderen Figuren Dritter.

Ein weiteres Beispiel



Blau und **Grün** sind aus der Wertung, da beide in keiner Figurenart die alleinige Mehrheit besitzen.

Rot kommt in die Wertung, da er bei den Helmen die Mehrheit besitzt. **Gelb** kommt in die Wertung, da er bei den Buddhas die Mehrheit besitzt. Zusätzlich zur jeweiligen Mehrheit hat jeder der beiden 3 Figuren gesammelt. Es herrscht also Gleichstand. Nun werden alle Figuren dieser beiden Spieler gezählt. **Rot** gewinnt. Er besitzt insgesamt 9 Figuren, **Gelb** nur 8.

侍

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Ian Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina und George, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas und Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner und ganz besonders Dieter Hornung für seinen unermüdlichen Einsatz.

Ein herzlicher Dank geht auch an Professor Yutaka Eguchi von der Universität Sapporo, der nicht müde wurde, uns mit den ungewohnten Schriftzeichen vertraut zu machen und uns so ganz nebenbei tiefe Einblicke in die japanische Kultur vermittelte. Wir hoffen, daß er einiges davon in SAMURAI wiederfindet.

©1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben sie uns an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cubenet.de oder per Post:
Hans im Glück Verlag
Birnauerstr.15
80809 München
Fax: 089/ 30 23 36

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

T. Nr. 2824240

