

Samurai
Hans im Glück, 1998
KNIZIA Reiner
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Inhoud

- 39 figuren : telkens 13 helmen, boeddha's en rijstvelden ;
- 80 kaartjes : telkens 20 in 4 kleuren ;
- 4 schermen ;
- speelplan : Japan in 4 delen ;
- spelregels.

Waarover gaat het ?

De figuren worden bij het begin van het spel op de dorpen en de steden van het speelbord gezet.

In de loop van het spel nemen de spelers, met behulp van hun kaartjes, deze figuren in hun bezit. Iedere speler beschikt over 20 zeshoekige kaartjes van één kleur. Wie deze het slimste inzet, zal de zege weggapen.

Voor de start

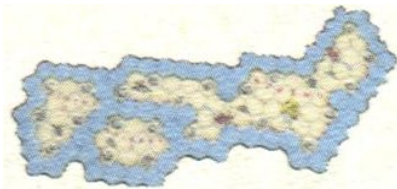
Maak voor het eerste spel de zeshoekige kaartjes en de schermen voorzichtig los. Iedere speler neemt een scherm en de 20 kaartjes van eenzelfde kleur.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt de volgende onderdelen gereed gezet :

- **2 spelers** : Honshu : 7 helmen, 7 boeddha's en 7 rijstvelden



- **3 spelers** : Honshu, Kyushu en Shikoku : 10 helmen, 10 boeddha's en 10 rijstvelden



- **4 spelers** : het totale speelbord : alle helmen, alle boeddha's en alle rijstvelden



Op de volgende pagina worden allereerst de kaartjes verklaard en wordt uitgelegd hoe de spelers aan de hand hiervan figuren in bezit kunnen nemen. Daarna volgen de nauwkeurige startopstelling, het verloop van een volledige beurt en tenslotte het einde van het spel en het bepalen van de overwinnaar.

Figuren en kaartjes

Er zijn 3 verschillende figuren :



helm



boeddha



rijstveld

Om figuren in bezit te nemen, leggen de spelers hun kaartjes op het speelbord. Daarmee beïnvloeden zij aangrenzende figuren.



Kaartjes waarop figuren zijn afgebeeld beïnvloeden enkel deze figuren.



Samoerai, schip en ruiter (samoerai te paard) beïnvloeden alle 3 de figuren.

Met één uitzondering dragen alle kaartjes een getal. Dit getal geeft de sterkte van de invloed aan :



De helm wordt met sterkte 4 beïnvloed.



De helm, de boeddha en het rijstveld worden met sterkte 1 beïnvloed.

Ieder kaartje beïnvloedt alle naburige figuren, die het beïnvloeden kan:



De beide Boeddha's worden beïnvloed, het rijstveld niet.



Alle 3 figuren worden door de ruiter beïnvloed.



Beide figuren worden door het schip beïnvloed.

De beide kaartjes : **figurenruil**  en **kaartenruil** 

Met de **figurenruil** kan een speler **2 willekeurige figuren op het speelbord** van plaats verwisselen. De afstand speelt geen rol.

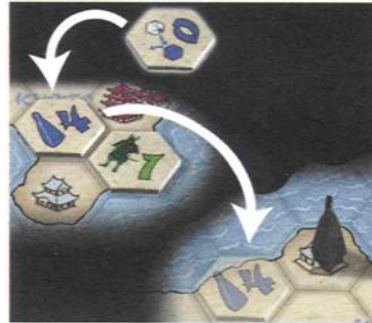
De **kaartenruil** legt de speler op een veld, waarop een eigen kaartje ligt (een kaartje zonder een Japans letterteken : zie verder).

Dit kaartje neemt de speler op en hij zet het onmiddellijk opnieuw weer in.


De kaartenruil zelf heeft de sterkte 0.



Het kaartje figurenruil wordt in terug in de doos gelegd en de 2 figuren worden omgewisseld.



Het kaartje kaartenruil wordt gelegd, het ruilkaartje wordt genomen en onmiddellijk weer ingezet.

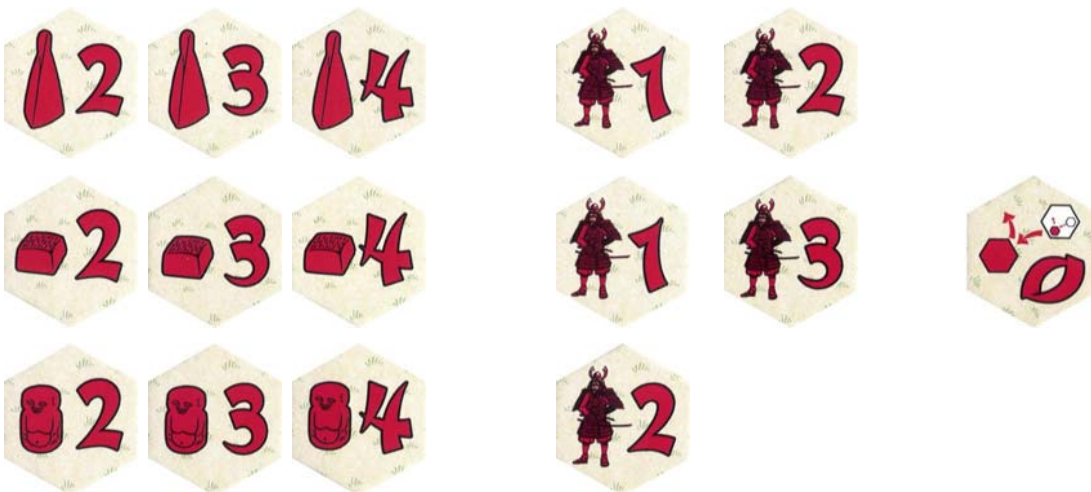
Van alle 20 kaartjes dragen er 5 een Japans letterteken : 

Uit deze groep van **5 kaartjes mét een letterteken** mag de speler er zo veel hij wil per beurt leggen.



De overige **15 kaartjes dragen geen letterteken**.

Uit deze groep van 15 kaartjes zonder letterteken mag de speler er slechts één per beurt leggen.



In een beurt mogen kaartjes van de beide groepen worden gelegd, bijvoorbeeld 1 samoerai en 2 schepen.

De eigenschappen van de kaartjes in een notendop

De kleur geeft aan bij welke speler het kaartje toebehoort.



De tekening geeft aan welke fig(u)r(en) het beïnvloedt.

Het cijfer geeft aan welke sterkte het heeft.

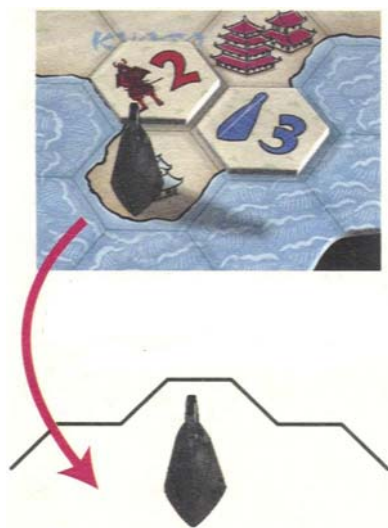
Het letterteken geeft aan dat men er meerdere in één beurt kan van leggen.

Hoe worden figuren in bezit genomen ?

Als **alle aangrenzende landvelden** van een figuur door kaartjes zijn bezet, wordt ze van het speelbord genomen.

De speler, die met al zijn aangrenzende kaartjes de grootste invloed op de figuur uitoefent, ontvangt deze figuur en plaatst ze achter zijn scherm.

Bij 2 spelers worden de figuren open vóór het scherm gelegd.



Blauw krijgt de helm, hij beïnvloedt hem met sterkte 3, **rood** slechts met sterkte 2.



Rood legt tijdens zijn beurt de ruiter en de samoerai-2. Hij ontvangt de rechtse boeddha en de helm. **Groen** krijgt het rijstveld, **geel** de linkse boeddha en **blauw** krijgt niets.

Speciaal geval

Als alle aangrenzende landvelden van een figuur door kaartjes zijn bezet, maar geen enkele speler heeft de grootste invloed op deze figuur : de figuur wordt naast het speelbord gezet. De figuur behoort niemand toe.

Startopstelling en volledige speelbeurt

Zodra het speelbord klaarligt, kiest iedere speler uit zijn 20 kaartjes er 5 in het geheim uit en legt ze achter zijn scherm. Dat doen alle spelers tegelijkertijd. Heeft iedere speler zijn 5 kaartjes uitgekozen, dan worden de overige 15 kaartjes omgedraaid en goed geschud. Deze voorraad kaartjes van iedere speler wordt verdekt naast zijn scherm gelegd.

Welke 5 kaartjes een speler kiest, hangt van zijn strategie af. Omdat deze strategie in een eerste spel nog niet duidelijk is, stellen wij voor dat iedere speler zijn 20 kaartjes verdekt schudt en er 5 daarvan ongezien trekt.

Daarna worden de figuren gezet. Allereerst worden in de hoofdstad Edo 1 helm, 1 boeddha en 1 rijstveld gezet. Daarna komen in iedere stad 2 figuren en in ieder dorp 1 figuur, en wel op de volgende wijze :



stad



dorp

De jongste speler begint. Hij neemt een figuur naar keuze en zet ze op een stad van zijn keuze. De volgende speler met de klok mee volgt en zet eveneens een figuur van zijn keuze op dezelfde of op een andere stad. De figuren kunnen naar vrije keuze van de spelers worden gezet, met één uitzondering : **in een stad mogen geen twee dezelfde figuren staan.** Dit geldt ook, wanneer later het kaartje figurenruil wordt ingezet. Als alle steden zijn bezet, wordt in elk dorp een figuur gezet.

Als alle figuren op het speelbord staan, begint het eigenlijke spel. De jongste speler start met zijn speelbeurt.

Een speelbeurt ziet er zo uit :

1. De speler kiest één of meerdere van zijn kaartjes, die hij achter zijn scherm heeft, en legt ze op het speelbord. Minstens één kaartje moet worden gelegd. Schepen mogen alleen op lege zeevelden worden gelegd en de overige kaartjes enkel op lege landvelden worden gelegd.

Uitzondering : figurenruil en kaartenruil.

Vrij gekomen dorpen en steden mogen niet met kaartjes worden bedekt.

2. Eén of meerdere figuren worden van het speelbord genomen, als alle aangrenzende landvelden met kaartjes zijn bedekt.

3. De speler trekt zoveel kaartjes van zijn voorraad, tot hij opnieuw 5 stuks achter zijn scherm heeft. Dit trekken van de kaartjes gebeurt van zijn verdekte stapel.

Daarna komt de, met de klok mee, volgende speler aan de beurt en gaat op dezelfde manier te werk.

Einde van het spel

Als de laatste figuur van een soort (helm, boeddha of rijstveld) van het speelbord wordt genomen, wordt de beurt nog tot het einde uitgespeeld. Daarna eindigt het spel onmiddellijk.

Hetzelfde geldt, wanneer de vierde figuur naast het speelbord staat.

Ter herinnering : als geen enkele speler de grootste invloed heeft op een figuur, wordt deze naast het speelbord gezet. Ook in dit geval wordt de beurt tot het einde gespeeld, waarna het spel onmiddellijk eindigt.

Winnaar

Aan het einde van het spel lichten alle spelers hun scherm op.

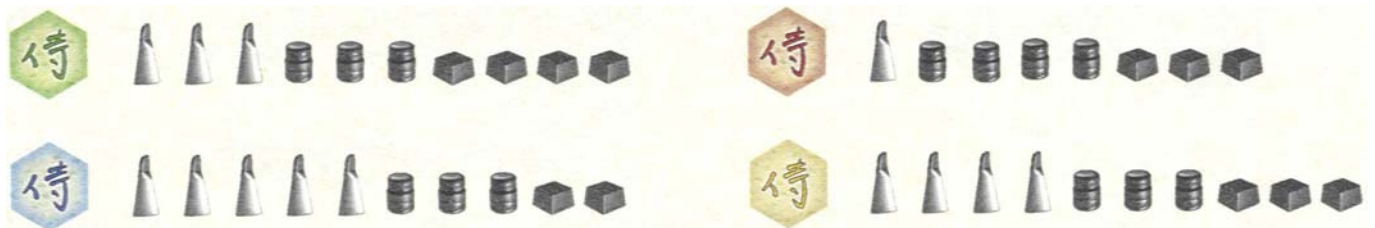
Alleen de speler of spelers die in een figuursoort als enige de meerderheid bezit of bezitten, komt of komen voor de zege in aanmerking.

De figuren, waarvan zij de meerderheid bezitten, worden opzij gelegd. Daarna telt ieder van deze spelers zijn overige figuren. Wie de meeste figuren bezit, is de winnaar van het spel.

Heerst er een gelijke stand, dan tellen de spelers met de gelijke score al hun figuren. Heerst ook daarna nog een gelijke stand, dan delen de betreffende spelers de zege.

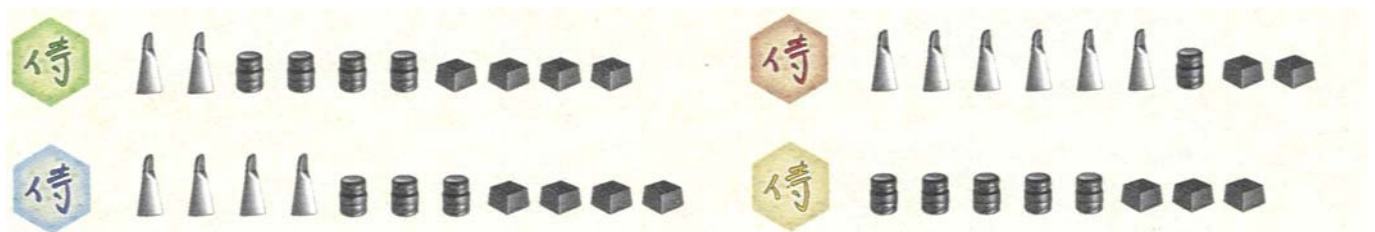
Bezit een speler als enige de meerderheid in 2 figuursoorten, dan heeft hij in elk geval gewonnen.

Een voorbeeld



Geel speelt niet mee voor de overwinning, omdat hij in geen figuursoort de meerderheid bezit. De 3 overige spelers spelen wel mee : groen bezit de meerderheid bij de rijstvelden, blauw bij de helmen en rood bij de boeddha's. Groen wint, omdat hij naast zijn meerderheid aan rijstvelden 6 andere figuren verzameld heeft. Blauw wordt tweede met 5 andere figuren, rood met 4 andere figuren derde.

Nog een voorbeeld



Blauw en groen spelen niet mee voor de zege, omdat beiden in geen figuursoort de enige meerderheid bezitten. Rood telt wel mee, omdat hij bij de helmen de meerderheid bezit. Geel doet mee, omdat hij bij de boeddha's de meerderheid bezit. Bovenop deze meerderheid hebben elk van beiden 3 figuren verzameld. Er heerst dus een gelijke stand. Nu worden alle figuren van deze beide spelers geteld. Rood wint. Hij bezit in totaal 9 figuren, geel slechts 8.

