

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:

Stadt



Dorf



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

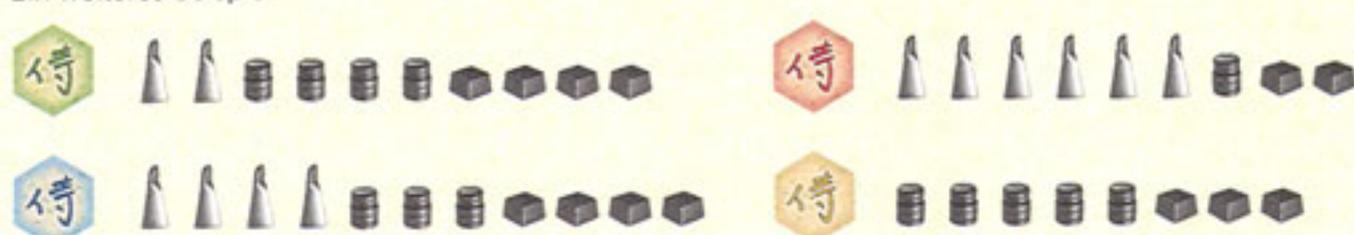
- Nach Spielende lüften alle Spieler ihre Sichtschirme.
- Nur diejenigen Spieler, die in einer Figurenart die alleinige Mehrheit besitzen, kommen für den Sieg in Frage.
- Die Figuren, in der sie die Mehrheit besitzen, kommen zur Seite.
- Danach zählt jeder dieser Spieler seine übrigen Figuren. Wer die 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. 282417

