

SAMURAI

Auteur: dr. REINER KNIZIA
Uitgegeven door HANS IM GLÜCK 1998
2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar

Samurai niet alleen in Japan staat hun naam voor moed, onvoorwaardelijke trouw en innerlijke harmonie. Hun reputatie is tot de dag van vandaag onberispelijk en er zijn heel wat mythen en legenden over de geschiedenis van de Samurai.

In Japan hebben de Samurai 3 graden: priester, edelheer en verbouwer van rijst.

Wie wil winnen moet een van deze drie partijen achter zich scharen. Minstens even belangrijk zijn de contacten met beide anderen om in dit spel van macht te slagen.

In Samurai , het nieuwste werk van Reiner Knizia worden deze machten door rijstvelden , Boeddha's en helmen gesymboliseerd.

Inhoud.

- 39 figuren - helmen, Boeddha's en rijstvelden van elk 13 stuks
- 80 tegels - in 4 kleuren en van elk kleur 20 stuks
- 4 schermen
- een speelbord - stelt Japan voor en bestaat uit 4 delen
- spelregels

Waar gaat het om?

De figuren worden in het begin op de dorpen en steden van het speelbord geplaatst. In de loop van het spel proberen de spelers door het uitspelen van de tegels deze figuren te bemachtigen. Elke speler beschikt over 20 zeshoekige tegels van eenzelfde kleur. Hij die ze op de beste manier inzet zal daar het grootste voordeel mee behalen.

Vorbereiding

Iedere speler neemt een scherm en de 20 tegels van eenzelfde kleur.

Naargelang het aantal spelers wordt het volgende klaar gezet : (zie fig. pag.1)

bij 2 spelers : het eilanddeel HONSHU en telkens 7 helmen, Boeddha's en rijstvelden

bij 3 spelers : de eilanddelen HONSHU, KYUSHU en SHIKOKU en telkens 10 helmen, Boeddha's en rijstvelden

bij 4 spelers : het volledige eiland en ook alle helmen , Boeddha's en rijstvelden

In het volgende hoofdstuk worden de tegels besproken en op welke wijze de spelers ze kunnen gebruiken om figuren te bemachtigen. Vervolgens gaan we over tot de startopstelling, de afloop van een volledige beurt om dan te eindigen met de uitleg over het gespeelde en het aanduiden van de winnaar.

Figuren en tegels.

Men heeft 3 verschillende figuren:

- de helm
- de Boeddha
- het rijstveld

Om deze figuren in bezit te krijgen leggen de spelers hun tegels op het speelbord. Hiermee beïnvloeden ze de aanliggende figuren.(zie tek . pag. 1)

Tegels waarop een enkele figuur afgebeeld staat beïnvloeden enkel deze (afgebeelde) figuur.

De Samurai, de schepen en de ruiter hebben invloed op alle drie de figuren.
Vb. zie pag.2

Op enkele uitzondering na hebben alle tegels een getal. Dit getal geeft de **invloedssterkte** aan .
Elk tegel beïnvloedt **alle** aanliggende figuren waarop het invloed kan hebben.

De beide tegels : "**wissel van figuren**" en "**wissel van tegel**"

Met de "wissel van figuur" -tegel kan een speler twee willekeurige figuren op het speelbord met elkaar omwisselen. Het verwijderen speelt geen rol.

De "wissel van tegel"-schijfje legt de speler steeds op een vakje waar er reeds een eigen tegel ligt (het moet wel een tegel zijn zonder schriftteken zie verder). Deze tegel neemt men weg en plaatst men onmiddellijk terug. Het "wissel van tegel" schijfje heeft zelf een sterkte van 0.

Van de 20 tegels zijn er 5 met een **Japans schriftteken**. Van deze 5 tegels met schriftteken mag een speler een onbeperkt aantal leggen per beurt.

De overige 15 tegels hebben geen schriftteken en hiervan mag een speler er slechts één per beurt leggen. Men mag in een beurt tegels van beide groepen leggen, bv. 1 Samurai en 2 schepen.

Samenvatting van de eigenschappen van de tegels:

- de **KLEUR** duidt aan wie de tegel toebehoort.
- de **TEKENING** duidt aan welke figuur of figuren er beïnvloed worden.
- het **GETAL** duidt aan welke sterkte het heeft.
- het **SCHRIFTEKEN** geeft aan dat men meerdere van deze tegels mag leggen per beurt.

Hoe komen de figuren in je bezit?

Wanneer alle aangrenzende landvelden van een figuur door tegels bezet zijn, worden ze van het speelbord genomen. De speler, die met al zijn aangrenzende tegels de grootste invloed heeft op deze figuur, mag deze figuur nemen en hem achter zijn scherm opbergen. (bij 2 spelers worden de figuren zichtbaar voor de andere voor het scherm geplaatst.)

Uitzondering : alle aangrenzende velden van een figuur zijn bezet met tegels, maar geen enkele speler heeft de grootste invloed op deze figuur. De figuur komt naast het speelbord terecht. Ze behoort niemand toe.

Startopstelling en een volledige speelbeurt.

Nadat het speelbord werd samengesteld kiest elke speler in het geheim 5 tegels uit zijn voorraad van 20 stuks en legt deze achter zijn scherm. Dit doen alle spelers gelijktijdig. Na het kiezen van de 5 tegels worden de 15 overige goed geschud en omgekeerd naast het scherm geplaatst. Welke 5 tegels een speler kiest hangt af van zijn strategie. Omdat men in het begin nog geen klare kijk heeft op wat kan gebeuren kan men bij het eerstemaal spelen de 20 tegels omkeren en er 5 willekeurig nemen.

Nadien worden de figuren geplaatst. In de hoofdstad EDO worden 1 helm, 1 Boeddha en 1 rijstveld geplaatst. In alle andere steden komen er 2 figuren en in elk dorp 1 figuur te staan en dit op de volgende wijze:

De jongste speler begint. Hij neemt een willekeurige figuur en plaatst hem op een stad naar keuze. De speler die volgt in wijzerzin doet dit eveneens en plaatst een figuur op een stad naar keuze. Zijn alle steden bezet dan volgen de dorpen. Men plaatst de figuren naar eigen

goeddunken maar met als enige uitzondering : **in een stad mogen geen twee dezelfde figuren staan.** Dit geldt ook wanneer men een tegel "figuur-wissel" inzet.

Een speelbeurt ziet er als volgt uit:

1. De speler kiest één of meerdere tegels, die achter zijn scherm liggen, en legt deze op het speelbord. Men moet minstens één tegel plaatsen. Schepen mogen enkel op lege zeevelden geplaatst worden de overige tegels enkel op lege landvelden. Uitzondering "figuur-wissel" en "tegel-wissel" . Steden en dorpen die vrij gekomen zijn mogen niet met tegels bedekt worden
2. Eén of meerdere figuren worden van het speelbord genomen wanneer alle aanliggende landvelden met tegels bezet zijn.
3. De speler neemt zoveel tegels uit zijn voorraad tot hij weer 5 tegels achter zijn scherm heeft.

Nadien komt de volgende speler in wijzerzin aan beurt en speelt op dezelfde wijze.

Einde van het spel.

Van zodra de laatste figuur van een bepaalde soort (om het even of het een helm, Boeddha of rijstveld is) van het speelbord wordt genomen speelt men de beurt nog verder uit. Nadien eindigt het spel onmiddellijk.

Het zelfde geldt wanneer de vierde figuur naast het speelbord komt te staan. (ter herinnering: heeft geen enkele speler de meerderheid aan invloed op een figuur dan komt deze naast het speelbord te staan.)

Winnaar :

- Na het speeleinde verwijderen alle spelers hun scherm.
- Enkel die spelers die van een bepaalde soort figuren de meerderheid hebben komen in aanmerking voor de eindzege.
- De figuren waarvan men de meerderheid heeft komen opzij te liggen.
- Nadien telt iedere speler zijn overige figuren. Wie de meeste figuren bezit heeft gewonnen.
- Is er een gelijke stand dan tellen die spelers al hun figuren op, is er dan nog geen onderscheid dan delen die spelers de overwinning.
- Wanneer een speler als enige de meerderheid van twee soorten figuren bezit heeft hij in elk geval gewonnen.

Voorbeelden (zie fig. laatste pag.)

VB.1

Geel doet niet mee aan de waardering daar hij geen enkele meerderheid bezit. De overige drie spelers doen dit wel: groen bezit de meerderheid aan rijstvelden, blauw de meerderheid aan helmen en rood die van de Boeddha's. Groen wint daar hij naast de meerderheid aan rijstvelden nog 6 andere figuren bezit. Blauw wordt tweede met 5 andere figuren en rood met 4 figuren is derde.

VB.2

Blauw en groen doen niet mee aan de waardering omdat beiden van geen enkele soort figuren de meerderheid bezitten. Rood heeft de meerderheid aan helmen , geel die van de Boeddha's. Naast hun meerderheid hebben beiden ook nog 3 andere figuren verzameld. Er is een gelijkheid, nu worden alle figuren opgeteld. Rood wint daar hij alles samen 9 figuren heeft verzameld en geel slechts 8.