

REINER KNIŻKA SAMURAJ

gra dla 2-4 osób

Samuraj (jap. 侍, samurai - rzeczownik od czasownika saburau, później samurau, znaczącego służyć, chronić, opiekować się). Określenie to pierwotnie miało zastosowanie do świty służącej najwyższym dostojnikom japońskim oraz gwardii cesarskiej. Z upływem czasu termin ten rozszerzono do znaczenia „wojownik”. Od czasów hegemonii Toyotomiego samuraj stał się tytułem dziedzicznym.

W średniowiecznej Japonii, po powstaniu w 702 roku kodeksu uznającego władzę cesarza i oddającego mu ziemie pod władanie, rozpoczęła się tzw. era feudalna (784 r.). Zaczęto tworzyć struktury administracyjne o nazwie shōen, które były zarządzane przez gubernatorów lub wielkich posiadaczy ziemskich - Daimyō. Zarządzali oni nieraz całymi wioskami i miastami, a do dyspozycji mieli własne armie samurajów. Każdy z nich wykorzystywał swoją armię, aby bronić ziemi, wzmacniać swoje wpływy oraz przejmować kolejne ziemie, wioski i miasta. Wielu zubożałych panów feudalnych zmuszonych było zwalniać wojowników ze służby. Niektórzy posiadacze ziemscy ginęli również w walkach, a celem służących im samurajów było pomśczenie śmierci swojego pana. Samurajów, którzy stracili swojego pana, określano mianem roninów.

Po ustanowieniu Shōgunatu posiadłości wojowników zaczęły się szybko rozrastać dzięki nagrodom otrzymywanym od Shōguna. Za swoją służbę samurajowie byli nagradzani ziemią, którą z kolei dzielili między swoich synów.

W okresie od X do XIV wieku podstawą bytu samuraja było posiadanie ziemi. Pod koniec XV wieku rozpoczął się okres rozbicia dzielnicowego, trwający ponad sto lat. W okresie długotrwałych wojen domowych samuraje byli masowo osadzani w pobliżu rezydencji swego pana. Tym samym arystokracja, świątynie oraz klasztory utraciły sporą część swych posiadłości, które zajęli wojownicy.

Wciel się w rolę głowy rodu i kieruj podległymi ci samurajami tak, aby zdobyć jak najwięcej ziem, wiosek i miast. Pamiętaj, że twoi przeciwnicy posiadają równie silne armie samurajów i będą starali się uprzędzić cię w tych staraniach. Będą nawet posuwać się do podstępów...

Dobry wojownik staje tam, gdzie nie będzie można go pokonać, i nie przeoczy żadnej słabości przeciwnika.

Sun Tzu - Sztuka Wojny

Zawartość pudełka

- ▼ 39 figurek: Hełm, Budda, Pole ryżowe (po 13 z każdego rodzaju);
- ▼ 80 żetonów w 4 kolorach (po 20 dla każdego gracza);
- ▼ 4 japońskie parawany;
- ▼ Plansza gry - mapa Japonii (w 4 częściach);
- ▼ Instrukcja.

Cel gry

W trakcie rozgrywki gracze, wykorzystując posiadaną armię samurajów (sześciokątne żetony), zdobywają posiadłości (figurki **Hełmów**), ziemie (figurki **Pól ryżowych**) oraz świątynie (figurki **Buddy**) znajdujące się w miastach i wioskach oznaczonych na planszy. Każdy z grających posiada taką samą armię w jednym z czterech kolorów składającą się z 20 żetonów o różnej wartości. Gracz, który najlepiej wykorzysta żetony swojej armii i zdobędzie odpowiednią liczbę figurek każdego rodzaju, wygrywa grę.

Przygotowanie gry

Przed pierwszą rozgrywką należy wyjąć japońskie parawany oraz sześciokątne żetony z ramek. Każdy z graczy wybiera kolor, po czym bierze jeden parawan oraz 20 żetonów w wybranym kolorze. W zależności od liczby graczy w grze używa się:

2 graczy: wyspa Honshu oraz po 7 figurek **Hełmów**, **Buddy** i **Pól ryżowych**



3 graczy: wyspy Honshu, Kyushu i Shikoku oraz po 10 figurek **Hełmów**, **Buddy** i **Pól ryżowych**

4 graczy: wszystkie cztery wyspy oraz wszystkie figurki **Hełmów**, **Buddy** i **Pól ryżowych**



Przygotowanie gry

Zależnie od liczby graczy należy umieścić na stole 2, 3 lub 4 części planszy tak, jak pokazano to na ilustracji na poprzedniej stronie.

Każdy z graczy, w tajemnicy przed innymi, wybiera 5 spośród 20 żetonów armii w swoim kolorze i umieszcza je za parawanem. Pozostałych 15 żetonów odwraca, tasuje i umieszcza przed swoim parawanem.

Podczas pierwszej gry gracze mogą wybrać 5 pierwszych żetonów armii w sposób losowy. Podczas następnych rozgrywek gracze z pewnością będą wybierać początkową armię zgodnie z zaplanowaną strategią.

Gracze umieszczają figurki na planszy. W stolicy Japonii (Edo) umieszcza się po jednej figurce każdego rodzaju. W miastach umieszcza się po dwie różne figurki, a w wioskach po jednej figurce.



Wioska



Miasto

Wszyscy gracze powinni wziąć udział w rozmieszczaniu figurek na planszy: najmłodszy gracz bierze jedną z figurek i umieszcza ją na obszarze jednego z miast na planszy. Następnie pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, biorą po jednej figurce i umieszczają w wybranych przez siebie miastach. Gdy we wszystkich miastach znajdują się już po dwie figurki, gracze umieszczają kolejne figurki w wioskach.

Podczas ustawiania figurek w miastach należy przestrzegać zasady mówiącej, że nie można umieścić dwóch figur tego samego rodzaju w jednym mieście.

Gra rozpoczyna się, gdy wszystkie figurki znajdują się na planszy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Przebieg rozgrywki

1. Podczas swojego ruchu gracz musi wybrać od jednego do pięciu żetonów armii posiadanych za parawanem i umieścić je na planszy (*patrz: Figurki i żetony*). Tylko jeden z wybranych może być żetonem zwykłym (*patrz: Żetony zwykłe i specjalne*).

2. Jeśli po zakończeniu ruchu przez gracza co najmniej jedno miasto lub wioska zostały całkowicie otoczone od strony lądu, figurki znajdujące się w danym mieście/wiosce przekazywane są graczom lub przenoszone poza planszę (*patrz: Zdobywanie figurek*).

3. Gracz dobiera losowo kolejne żetony armii spośród niewykorzystanych tak, aby ponownie posiadał za parawanem 5 żetonów armii. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby żetonów armii, aby dobrać do pięciu, musi wziąć wszystkie pozostałe. Dalszą

grę będzie prowadził z mniejszą armią.

4. Kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zakończenie gry

Gra kończy się po zakończeniu akcji, podczas której z planszy została zabrana ostatnia dostępna na planszy figurka jednego z rodzajów (*Hełm*, *Budda*, *Pole ryżowe*). Nie ma znaczenia, czy też została ona zdobyta przez gracza, czy została usunięta z gry z powodu remisu.

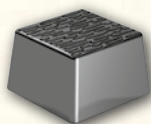
Gra może się również zakończyć wcześniej (po zakończeniu wykonywania akcji przez gracza), gdy w wyniku remisu usunięto z gry czwartą figurkę (dowolnego rodzaju).

Figurki i żetony

W grze używa się figurek trzech rodzajów:



Budda



Pole ryżowe



Hełm

Gracze układają na planszy posiadane żetony armii, aby zdobywać figurki reprezentujące posiadłości, ziemie i świątynie znajdujące się w miastach i wioskach. Gracz decyduje, o jakie figurki będzie walczyć jego armia samurajów, w momencie położenia żetonu na planszy. Każdy żeton armii ułożony na planszy może przyczynić się do zdobycia przez gracza miasta lub wsi, a zarazem znajdujących się tam figurek.

Każdy żeton armii zawiera następujące dane:

- ▼ Kolor: wskazuje gracza, do którego należy ten żeton;
- ▼ Obrazek: wskazuje, na jaki rodzaj figurek oddziałuje żeton;
- ▼ Liczba: określa siłę armii (wszystkie żetony, z wyjątkiem żetonu *Zamiana figurek*, posiadają liczbę reprezentującą siłę armii);
- ▼ Japoński znak (opcjonalnie): oznaczenie żetonu specjalnego.



Statki mogą być umieszczane jedynie na obszarach oznaczonych jako morze, natomiast pozostałe żetony można umieszczać wyłącznie na lądzie. Żadnego z żetonów armii nie wolno umieścić w mieście lub wiosce.



Samuraj, *Ronin* i *Statek* oddziałują na wszystkie trzy rodzaje figurek.

Zdobywanie figurek

Kiedy miasto lub wieś zostaną całkowicie otoczone żetonami armii od strony lądu, uważa się je za zdobyte. W tym momencie każdy z graczy biorących udział w oblężeniu określa siłę swojej armii, która brała udział w zdobywaniu miasta/wsi. W tym celu gracze dodają (dla każdego z rodzajów figurek z osobna) siłę poszczególnych żetonów armii biorących udział w oblężeniu. Do tak policzonej łącznej siły każdej armii gracze dodają liczby określające siłę swoich żetonów *Samuraja*, *Ronina* i *Statku*. Gracze, którzy posiadają najsilniejszą armie oblegającą miasto/wieś, zabierają odpowiednie figurki ze zdobytego obszaru i umieszczają je za swoim parawanem (podczas gry w dwie osoby figurki umieszcza się przed parawanami). Żetony armii przyczyniają się do zdobywania figurek (odpowiednich rodzajów) ze wszystkich miast i wsi, które bezpośrednio do nich przylegają:



← Ten żeton o sile 1 oddziałuje na zdobycie figurek wszystkich rodzajów: *Hełmów*, *Buddy* i *Pól ryżowych*

Ten żeton armii o sile 4 oddziałuje na zdobycie posiadłości (figurki *Hełmu*). ⇒



← Obie figurki *Buddy* są pod wpływem armii *Zielonego gracza*. Ten żeton nie oddziałuje na figurkę *Pola ryżowego*.

Obie figurki są pod wpływem żetonu *Statku* ⇒



← Wszystkie trzy figurki są pod wpływem żetonu *Ronina*.



Niebieski gracz zdobywa *Hełm*, ponieważ jego armia ma siłę 3, a *Samuraj Czerwonego gracza* ma tylko siłę 2.



Podczas swojego ruchu *Czerwony gracz* umieszcza na planszy *Ronina* oraz *Samuraja* o sile 2. W ten sposób gracz zdobywa *Buddę* (po prawej) oraz *Hełm*. W tym samym momencie *Zielony gracz* zdobywa Pole ryżowe, a *Żółty gracz* zdobywa *Buddę* (po lewej). *Niebieski gracz* nie zdobywa nic.

Wyjątek

Jeśli wszystkie pola wokół miasta lub wsi, w której stoi figurka, zostały otoczone armią, ale dwóch lub więcej graczy zremisowało pod względem siły (największej) wpływu na daną figurę, to zostaje ona usunięta z gry (ustawiona poza planszą). Figurki poza planszą nie należą do żadnego z graczy i nie biorą udziału w dalszej grze.

Żetony zwykłe i specjalne

Wśród dwudziestu żetonów będących w posiadaniu gracza są dwa specjalne: *Zamiana figurek* oraz *Zamiana żetonów*.

Wykorzystując żeton *Zamiana figurek*, gracz może zamienić miejscami dwie figurki dowolnego rodzaju stojące na planszy. Odległość na planszy pomiędzy tymi figurkami nie ma znaczenia. Mogą się one znajdować nawet na różnych wyspach. Nie można jednak zamienić miejscami figurek, jeśli w wyniku tej akcji w choć jednym mieście miałyby się znaleźć dwie figurki tego samego rodzaju.

Wykorzystując żeton *Zamiana żetonów*, gracz podmienia jeden z własnych żetonów armii, który znajduje się już na planszy, na żeton *Zamiany żetonów*. Odzyskany w ten sposób żeton armii musi natychmiast zostać położony na planszy. Gracz nie może jednak użyć żetonu *Zamiany żetonów*, aby odzyskać w ten sposób

jeden z **Żetonów specjalnych** (patrz poniżej). Żeton **Zamiany żetonów** ma siłę równą zero.



Po zamianie miejscami dwóch figurek żeton **Zamiany figurek** musi zostać usunięty z gry.

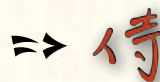


Żeton **Zamiany żetonów** położony zostanie na miejscu, gdzie obecnie umieszczony jest niebieski żeton armii **4 Hełmy**, a żeton armii **4 Hełmy** przesunięty zostanie w inne miejsce planszy.



Żetony specjalne

5 spośród 20 żetonów armii każdego gracza posiada w swojej dolnej części japoński znak (wyraz **Samuraj**). Są to żetony:



Ronin



Zamiana figurek



Statek

Podczas swojego ruchu gracz może wyłożyć na planszę dowolną liczbę **Żetonów specjalnych** posiadanych za parawanem.

Żetony zwykłe

Pozostałe 15 żetonów armii każdego gracza nie posiada japońskich znaków w swojej dolnej części (nie są **Żetonami specjalnymi**). Podczas swojego ruchu gracz może zagrać tylko jeden żeton zwykły:



Podczas wykonywania ruchu gracz może położyć na planszy żetony różnych rodzajów, np. żeton **Samuraja** o sile 1 oraz dwa żetony **Statku** o sile 1.

Punktacja i wyłonienie zwycięzcy

Po zakończeniu gry wszyscy gracze usuwają parawany i liczą figurki, które zdobyli. Zwycięzcę wyłania się w następujący sposób:

- ▼ Jeśli któryś z graczy zdobył największą liczbę figurek dwóch lub trzech rodzajów (i nie ma remisu) - zostaje zwycięzcą.
- ▼ Jeśli nie udało się ustalić zwycięzcy, należy sprawdzić, którzy gracze posiadają najwięcej figurek każdego rodzaju z osobna (najwięcej **Hełmów**, najwięcej **Pól ryżowych**, najwięcej figurek **Buddy**). Tacy gracze będą mieli szansę zwyciężyć.
- ▼ Gracze, którzy nie posiadają największej liczby figurek choćby jednego z rodzajów (również ci, którzy remisują pod tym względem!), nie mogą wygrać i nie bierze się ich pod uwagę podczas rozpatrywania dalszych kroków.
 - ⚡ Uwaga! Jeśli wszyscy gracze remisują pod względem największej liczby figurek jednego rodzaju (np. jeden z graczy posiada 5 **Hełmów**, drugi 5 figurek **Buddy**, a trzeci 5 **Pól ryżowych**), zwycięzcą jest ten z nich, który posiada największą liczbę wszystkich figurek.
- ▼ Gracze posiadający najwięcej figurek jednego z rodzajów odsuwają na bok wszystkie figurki tego rodzaju i liczą pozostałe posiadane figurki (bez względu na rodzaj). Gracz, który posiada najwięcej figurek pozostałych rodzajów, wygrywa.
 - ⚡ Uwaga! W przypadku remisu gracze, którzy posiadają tę samą liczbę figurek pozostałych rodzajów, liczą wszystkie posiadane figurki. Ten z nich, który posiada większą liczbę wszystkich figurek, zostaje zwycięzcą.
- ▼ Jeśli nadal jest remis - gracze cieszą się wspólnym zwycięstwem.

Przykład 1



Żółty gracz nie posiada największej liczby żadnej z figurek, więc nie może zostać zwycięzcą. Każdego z pozostałych trzech graczy bierze się pod uwagę podczas wyłaniania zwycięzcy: **Zielony gracz** posiada najwięcej **Pól ryżowych**, **Niebieski**

posiada najwięcej **Hełmów**, a **Czerwony** najwięcej figurek **Buddy**. Zwycięzcą zostaje **gracz Zielony**, ponieważ posiada najwięcej figurek pozostałych rodzajów (6). **Gracz Niebieski** jest drugi (5 figurek), a **Czerwony** jest trzeci (4 figurki).

Przykład 2



Gracz Niebieski oraz **Zielony** nie posiadają największej liczby żadnego rodzaju figurek (ponieważ remisują w kategorii **Pól ryżowych**), więc nie mogą wygrać. **Gracz Czerwony** zdobył największą liczbę Hełmów, a **gracz Żółty** zdobył najwięcej figurek **Buddy**. Obaj mogą więc wygrać. Obaj remisują również pod względem zdobytych figurek pozostałych rodzajów (po 3 figurki). Gracze liczą więc łączną liczbę wszystkich zdobytych figurek. Zwycięzcą zostaje **gracz Czerwony**, ponieważ posiada w sumie 9 figurek, a **gracz Żółty** 8. Zwracamy uwagę, że gracze **Zielony** i **Niebieski** posiadają więcej figurek, ale nie mogli wygrać, ponieważ nie posiadali największej liczby figurek żadnego z rodzajów.

Dziękujemy za zainteresowanie grą. Na wszelkie pytania i sugestie z miłą chęcią odpowiemy na naszym forum dyskusyjnym. Czekamy również na opinie i komentarze. Zapraszamy do odwiedzin na naszej stronie internetowej:

www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław 57

Ilustracje: Franz Vohwinkel
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Korekta: Aleksandra Sontowska
© 2008 Wydawnictwo Lacerta

W instrukcji wykorzystano informacje o historii Japonii z:
www.wikipedia.pl oraz www.samuraje.historicus.pl

