

EHRE DER SAMURAI



een evocatief kaartspel van Scott Kimball
voor 3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar, ± 90 minuten

i Noot van de vertaler – Omwille van het groot aantal hiaten en onduidelijkheden in de Duitse spelregels van Ehre der Samurai (Amigo), dringt een aantal aanvullingen en verduidelijkingen zich op. Hiervoor heb ik mij laten leiden door de originele Engelse spelregels van Honor of the Samurai (Gamewright). Deze toevoegingen staan in een kleiner lettertype en worden steeds voorafgegaan door dit symbool. Ook de eventuele verschillen in beide spelreglementen zijn op dezelfde manier weergegeven. De integrale tekst van de Engelstalige spelregels kan trouwens gratis gedownload worden vanaf www.gamewright.com en bevat tal van historische wetenswaardigheden die het evocatieve karakter van het spel en het begrip van de spelregels alleen maar ten goede komen.

Spelmateriaal

- 110 speelkaarten
- 60 eerpunten (fiches) met waarden 5, 25, 50 en 100
- 6 dobbelstenen

Spelidee

De spelers kruipen in de huid van een samurai uit het feodale Japan van de 15de eeuw. Elke *samurai* dient een eerbiedwaardige *daimyó*. Ook voor de spelers draait het allemaal om eer. Zij krijgen eerpunten als hun samurai met een eervolle *okugata* huwt, waardevolle voorwerpen verzamelt of zijn *daimyó* bijstaat om *shogun* te worden – en te blijven. Daarbij trachten de spelers ver uit de buurt van dieven en sluipmoordenaars te blijven en een schandaal met het onvermijdelijke gezichtsverlies te vermijden. De speler die zodoende als eerste 400 eerpunten verzamelt, wint het spel.

Vorbereidingen

- De zes samurai-kaarten, de zes *start-daimyos* (staat op de kaarten) en de shogun-kaart worden apart van de andere kaarten gesorteerd.
- De shogun-kaart wordt open in het midden van de tafel gelegd. De zes dobbelstenen en de eerpunten (naar waarde gesorteerd) worden eveneens binnen handbereik gelegd.
- Elke speler krijgt een samurai-kaart die hij met de samurai-zijde naar boven, voor zich neerlegt. De eventuele overgebleven samurai-kaarten worden weer in de doos gelegd.
- De zes start-daimyos worden geschud. Elke speler trekt blind een start-daimyó die hij open boven zijn samurai-kaart aflegt.

- De eventuele overgebleven start-daimyos worden samen met alle andere speelkaarten geschud. Elke speler krijgt hiervan zeven kaarten toegedeeld; dit zijn zijn handkaarten.
 - De overige kaarten worden als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd. Daarnaast zal in de loop van het spel tevens een aflegstapel ontstaan. Als de blinde stapel opgebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw geschud en als nieuwe blinde stapel gebruikt.
- i** Het idee van de start-daimyos is enkel terug te vinden in de Duitse editie van het spel. De Engelse regels maken dit onderscheid niet en laten de spelers een daimyó-kaart trekken uit alle daimyó-kaarten in het spel. Hierdoor ontstaan veel meer uiteenlopende en - helaas ook – meer onevenwichtige beginsituaties.

De huizen

In de loop van het spel ontstaan voor elke speler twee horizontale rijen met kaarten. Elke rij wordt een **huis** genoemd. De bovenste rij is het huis van de daimyó. De onderste rij is het huis van de samurai (zie afbeelding pagina 3 van de Duitse spelregels).

In elk huis mogen slechts één okugata en maximaal vijf krijgers (Krieger) gelegd worden. **Opgelet:** Alleen in het huis van een daimyó mag één enkele burcht liggen. Voor alle andere kaarten gelden geen beperkingen.

Opmerking: Tijdens het spel kan het gebeuren dat een speler zijn daimyó-huis verliest. Een samurai zonder daimyó wordt ronin genoemd. Ter herkenning van een ronin, wordt de samurai-kaart in zulke gevallen omgedraaid.

Spelverloop

De oudste speler begint. Daarna gaat de beurt in wijzerzin verder. De beurt van een speler bestaat uit vier fasen:

- Fase 1: Uittellen en uitreiken van eerpunten
- Fase 2: Uittellen en uitvoeren van kaartenacties
- Fase 3: Afleggen van een verklaring (optioneel)
- Fase 4: Aankondigen van het einde van de spelbeurt

i Het nadrukkelijke onderscheid tussen fase 2 en fase 3 wordt enkel in de Engelstalige spelregels gemaakt. In de Duitse versie maakt het afleggen van een verklaring deel uit van de tweede fase. Voor een beter begrip van de spelregels, beschouw ik ze hier toch als twee afzonderlijke fasen.

1. Uittellen en uitreiken van eerpunten

Alleen in de eerste fase van zijn beurt, kan een speler eerpunten krijgen en dan nog uitsluitend voor de kaarten die op dat ogenblik in zijn beide huizen liggen. De speler maakt de som van de waarden onder het woord **eer** (Ehre) op alle kaarten in zijn beide huizen en maakt het totaal bekend. Vervolgens neemt hij het overeenkomstig aantal eerpunten in de vorm van eerfiches uit de voorraad. Eerpunten worden in aflopende volgorde boven het daimyó-huis afgelegd.

Voorbeeld: voor de huizen in de afbeelding op pagina 3 van de Duitse spelregels, zou de speler 35 eerpunten toegekend krijgen.

Belangrijk: Een speler wiens samurai tot ronin gedgradeerd is, kan geen eerpunten in ontvangst nemen!

2. Uittellen en uitvoeren van kaartenacties

De speler maakt de som van de waarden onder het woord **Ki** (Japans voor “spirituele kracht”) op alle kaarten in zijn beide huizen. Elke drie Ki-punten geven recht op één kaartenactie. Een speler kan echter nooit meer dan vijf kaartenacties uitvoeren. Zelfs indien een speler over meer dan 15 Ki-punten beschikt, heeft hij slechts recht op vijf acties.

Het uitspelen van een kaart "Gezicht vrijwaren" (Gesicht wahren), wordt niet als een kaartenactie beschouwd; het uitspelen van een "Ontering" (Entehrung) geldt daarentegen als twee kaartenacties.

Voorts gelden alle volgende handelingen als één kaartenactie:

■ Een handkaart uitspelen

Kaarten met waarden voor Eer, Ki en Sterkte (Stärke) worden in de huizen gelegd. Van de andere kaarten worden de instructies luidop voorgelezen en uitgevoerd; daarna wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.

Legt een speler tijdens zijn beurt een kaart in één van zijn huizen, die zijn totale aantal Ki-punten verhoogt, kan het gebeuren dat een speler nog tijdens zijn beurt een bijkomende kaartenactie mag uitvoeren.

■ Een kaart van de blinde stapel nemen

Een speler mag maximaal zeven kaarten in de hand houden. Wil een speler die reeds zeven handkaarten heeft, alsnog een kaart van de blinde stapel nemen, moet hij eerst één of meer kaarten uitspelen en/of afleggen alvorens hij dit kan doen.

■ Een kaart zonder uitwerking op de aflegstapel leggen

i Deze laatste handeling, het afleggen van een handkaart zonder dat deze uitwerking heeft, geldt in de Engelse regels uitdrukkelijk niet als een kaartenactie. Voor een sneller en vlotter spel raad ik aan geen actiepunten aan te rekenen voor het zich ontdoen van nutteloze kaarten.

Voorbeeld: Axel heeft in zijn beide huizen samen 14 Ki-punten geteld. (zie de afbeelding op pagina 3 van de Duitse spelregels). Daardoor heeft hij recht op 4 kaartenacties. De 2 resterende Ki-punten worden niet in rekening gebracht. Hij legt een krijger in zijn samurai-huis en een lijfwacht in zijn daimyó-huis. Vervolgens trekt hij een ninja-dief van de blinde stapel. Axel speelt die dief uit bij Birgit en neemt haar kaart "No-Dachi van de voorvaderen" over en legt die in zijn daimyó-huis. Hierdoor heeft Axel een 15de Ki-punt verworven en bijgevolg een bijkomende kaartenactie die hij onmiddellijk uitvoert: hij neemt nog een kaart van de stapel.

Belangrijk: Heeft een speler wiens samurai tot ronin gedegradeerd is, een daimyó in zijn hand, dan kan hij die uitspelen en daarmee een nieuw daimyó-huis oprichten. Als hij dat doet, draait hij de ronin-kaart weer op de samurai-kant en kan hij vanaf zijn volgende beurt opnieuw eerpunten in ontvangst nemen.

3. Afleggen van een verklaring (optioneel)

Tijdens zijn beurt mag een speler **hoogstens één** verklaring afleggen. Op één uitzondering na is het afleggen van een verklaring niet verplicht. De speler die aan de beurt is mag zelf beslissen op welk moment van zijn beurt hij de verklaring aflegt (al dan niet voorafgegaan en/of gevolgd door kaartenacties). In elk geval kan hij pas een verklaring afleggen nadat hij zijn eerpunten voor die ronde in ontvangst heeft genomen.

■ "Mijn daimyó wordt shogun"

De speler die deze uitspraak doet, neemt de shogun-kaart in het midden van de tafel en legt die links naast zijn daimyó. Wie de shogun-kaart bezit, krijgt bij het begin van elke volgende beurt bijkomende eerpunten, en dit zolang hij deze kaart bezit. Het aantal punten dat een speler krijgt voor de shogun-kaart is afhankelijk van het aantal spelers en is aangegeven op de kaart zelf.

Belangrijk: Uiterlijk wanneer een speler over 100 eerpunten of meer beschikt, **moet** hij zichzelf tot shogun uitroepen indien de shogun-kaart op dat ogenblik (nog) in het midden van de tafel ligt. Een speler kan zichzelf slechts tot shogun uitroepen als er op dat ogenblik geen andere speler shogun is.

■ "Ik val aan"

Alleen een speler die in het bezit is van de shogun-kaart en/of een burcht in zijn daimyó-huis bezit, kan aangevallen worden. Het precieze verloop van een aanvalsfase, wordt beschreven vanaf pagina 6.

■ "Ik sluit een verbond met..."

Wanneer een ronin-speler zelf geen daimyó-kaart kan of wil uitspelen, kan hij toch nog eerpunten krijgen als hij zich ten dienste stelt van een ander daimyó-huis en om deze reden een verbond aangaat met een medespeler. De precieze gevolgen van het sluiten van een pact voor elk van de partijen, worden uitgelegd vanaf pagina 7.

■ "Ik verbreek het verbond met..."

Een speler (ronin) die zich met een andere speler (daimyó) verbonden heeft, kan dit verbond ook weer opzeggen. Dit is echter een eerloze onderneming en kost hem 25 eerpunten, die hij weer in het midden van de tafel legt. Wanneer een verbond verbroken wordt, loopt het verbond echter nog door totdat de speler die het verbond

verbrak opnieuw aan de beurt komt. Het duurt m.a.w. nog een volledige spelronde vooraleer het verbond daadwerkelijk verbroken is. Meer hierover vanaf pag. 8.

4. Aankondigen van het einde van de spelbeurt

Een speler moet luidop zeggen dat hij zijn beurt beëindigt. Vervolgens is de speler links van hem aan de beurt.

Einde van het spel

Van zodra een speler 400 eerpunten of meer heeft verzameld, is het spel gedaan en heeft hij gewonnen. Spelers die liever een korter spel spelen, spelen tot 250 eerpunten. Dit laatste wordt bovenal ook aangeraden voor partijen waaraan meerdere (5 of 6) spelers deelnemen.

Verlies van eer

Een speler verliest eerpunten – en moet het overeenkomstig aantal fiches weer bij de algemene voorraad leggen – wanneer hij **ninja**-kaarten uitspeelt, de **schietwapen**-kaart (Schusswaffen) in één van zijn huizen heeft liggen of wanneer een tegenspeler een **onteringskaart** tegen hem uitspeelt.

Wanneer een speler een onteringskaart (geldt voor 2 kaartenacties!) uitspeelt tegen een andere speler, kan deze op 3 manieren reageren:

- De speler betaalt **75 eerpunten**.
- De speler kan een "**Gezicht vrijwaren**"-kaart uitspelen en het verlies aldus tot **30 eerpunten** beperken. Deze kaart kan op elk ogenblik door elke speler gespeeld worden en wordt niet als een kaartenactie aanzien. Bovendien kan deze kaart ook ten gunste van een andere speler uitgespeeld worden. Deze kaart kan echter **niet** ingezet worden om te beletten dat de speler wiens daimyó op dat ogenblik shogun is, eerverlies lijdt. (Deze kaart kan overigens ook gebruikt worden om de schade na een verloren strijd te beperken. Hierover meer in de aanvalsregels.)
- De speler tegen wie de onteringskaart wordt uitgespeeld, kan zijn daimyó of samurai bevelen om **seppuku** (rituele zelfmoord) te plegen. Daardoor gaan geen eerpunten verloren, maar moeten wel de kaarten van het respectieve huis op de aflegstapel gelegd worden. Alleen de samurai-kaart blijft altijd bij de speler liggen.
Let wel: het is de speler die onteerd wordt, die beslist of hij zijn daimyó dan wel zijn samurai seppuku laat plegen. Pleegt de daimyó seppuku, worden alle kaarten van het daimyó-huis op de aflegstapel gelegd en wordt de samurai tot ronin; pleegt de samurai seppuku, wordt het samurai-huis op de aflegstapel gelegd, met uitzondering van de samurai-kaart zelf.

Een speler verliest overigens ook eerpunten wanneer hij een eerder aangegaan verbond verbreekt. Hierover meer bij de regels voor het aangaan en verbreken van een verbond.

Verliest een speler meer punten dan hij bezit, valt hem schande te beurt, en moet hij minpunten incasseren. Om dat aan te geven, worden de negatieve punten onder het samurai-huis gelegd. Wint deze speler later weer eerpunten, worden de negatieve punten onder het samurai-huis eerst verwijderd tot er daar geen meer zijn. Verdere gewonnen eerpunten worden dan weer boven het daimyó-huis gelegd.

Voorbeeld: Axel heeft op het einde van zijn beurt 60 eerpunten boven zijn daimyó-huis liggen. Birgit is aan de beurt en speelt een onteringskaart tegen Axel. Dat kost Axel 75 eerpunten. Hij neemt de 60 eerpunten boven zijn daimyó-huis weg en legt ze weer bij de voorraad. Vervolgens neemt hij de 15 resterende punten en legt ze onder zijn samurai-huis. Als Axel weer aan de beurt komt, krijgt hij voor de kaarten in zijn huizen 30 eerpunten. Hij neemt nu de 15 punten onder zijn samurai-huis weer weg en legt ze vervolgens boven zijn daimyó-huis. Zo stijgt hij van -15 tot +15 punten. (zie de afbeelding op pagina 7 van de Duitse spelregels).

Aanvalsfase

Een gevecht wordt altijd met behulp van de dobbelstenen uitgevochten. Het aantal dobbelstenen dat aanvaller en verdediger in het gevecht mogen gebruiken, hangt af van de waarden die bij het woord "Sterkte" op de kaarten in de respectieve huizen van beide spelers. Voor elke 3 sterktepunten, mag 1 dobbelsteen ingezet worden. 6 is het maximale aantal dobbelstenen dat gebruikt mag worden, zelfs indien een speler over meer dan 18 sterktepunten zou beschikken.

Bezit de aanvaller een burcht in zijn daimyó-huis, dan mag hij de sterktepunten die deze burcht vertegenwoordigt, niet gebruiken. De sterktepunten van een burcht dienen enkel ter verdediging! Heeft een daimyó bovendien een verbonden samurai (zie verder bij de regels voor verbonden), worden ook de sterktepunten uit het huis van de verbonden samurai in aanmerking genomen.

Elke speler die aan een gevecht deelneemt (aanvaller en verdediger), werpt met het hem toegestane aantal dobbelstenen en telt de gegooide ogen op. De aanvaller gooit eerst. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, wint het gevecht. Bij een gelijk aantal ogen, werpen beide spelers nogmaals.

Gevechtsregels

- Alleen een speler met een daimyó mag een aanval aankondigen.
- Alleen de shogun of een speler met een burcht in hun daimyó-huis mag aangevallen worden.
- De verliezer van het gevecht legt alle kaarten van zijn daimyó-huis, inclusief de daimyó, op de aflegstapel. Zijn samurai – en de eventueel verbonden samurai –

worden tot ronin gedegradeerd. De getroffen samurai-kaarten worden omgedraaid, maar de spelers behouden wel hun samurai-huis.

- Is de overwonnen daimyó de shogun, dan moet de winnaar van het gevecht de shogun-kaart overnemen en is hij de nieuwe shogun.
- Is de verslagen daimyó niet de shogun, dan mag elke speler – ook de verliezer zelf – een "**Gezicht vrijwaren**"-kaart uitspelen om te verhinderen dat het overwonnen daimyó-huis op de aflegstapel gelegd moet worden. Het uitspelen van deze kaart geldt niet als een kaartenactie. De kaarten van het daimyó-huis blijven aldus voor de overwonnen speler liggen, met uitzondering van de eventuele burcht.
- De winnaar van een gevecht mag de burcht van een verslagen daimyó bij zijn eigen daimyó-huis indelen of op de aflegstapel leggen. Heeft de winnaar zelf reeds een burcht, kan hij deze omwisselen. In elk geval mag hij slechts één burcht in zijn daimyó-huis overhouden.

Voorbeeld: Birgit is aan de beurt. Tijdens haar beurt verklaart ze de oorlog aan Axel. Axels daimyó is op dat ogenblik shogun. Birgit bezit een burcht in haar daimyó-huis. Zij mag de sterkte punten van haar burcht echter niet gebruiken, omdat ze aanvalt. Birgit heeft zonder haar burcht 16 sterktepunten in haar beide huizen en mag dus met 5 dobbelstenen aanvallen. Axel bezit ook een burcht (zie ook de afbeelding op pagina 3 van de Duitse spelregels). Als verdediger mag hij de sterktepunten van zijn burcht wel inzetten. Axel heeft in totaal 12 sterktepunten en mag met 4 dobbelstenen verdedigen. Birgit gooit met haar 5 dobbelstenen 17 ogen; Axel werpt met zijn 4 dobbelstenen de som van 15 ogen. Birgit wint het gevecht. Axel moet zijn daimyó-huis op de aflegstapel leggen (hij is immers shogun en mag bijgevolg de "Gezicht vrijwaren"-kaart niet inzetten). Zijn samurai wordt ronin. Birgit krijgt de shogun-kaart en de burcht van Axel. De shogun-kaart legt ze links naast haar daimyó; omdat haar eigen burcht sterker is dan die van Axel, beslist ze om de veroverde burcht op de aflegstapel te leggen.

Verbonden spelers

i Bij de verschillende spelrondes die wij speelden, bleek vooral het aangaan en verbreken van verbonden voor onduidelijkheid te zorgen. Om hieraan te verhelpen is dit deel van de vertaling integraal ontleend aan het Engelse spelreglement. Behalve een duidelijkere tekst, is er voor wat de verbonden betreft, geen enkel verschil met de Duitse regels. Het voorbeeld is wel uit de Duitse spelregels overgenomen.

Aangaan van verbonden en hun voordelen

Wanneer een samurai zijn daimyó verliest, wordt hij ronin en kan hierdoor geen eerpunten meer verzamelen. Er zijn slechts **2 manieren** om aan deze situatie te verhelpen. Vooreerst mag hij een **nieuwe daimyó** die hij in zijn hand heeft uitspelen; een actie waardoor de ronin weer samurai wordt en vanaf de volgende spelronde weer recht op eerpunten heeft. Een tweede mogelijkheid bestaat erin de daimyó van een andere speler te dienen als 2de samurai. De **verklaring** "Ik ga een verbond aan met..." kan dus uitsluitend door een **ronin**-speler afgelegd worden. De speler met wiens daimyó het verbond wordt aangegaan, mag dit bovendien **niet weigeren!**

Wanneer een ronin-speler beslist een verbond te sluiten met de daimyó van een andere speler, moet hij dit tijdens zijn beurt verklaren. Hij noemt ook de speler met wiens daimyó hij het verbond aangaat. Die speler moet uiteraard over een daimyó beschikken. Vanaf de volgende beurt dient de ronin-speler die daimyó als 2de samurai. De samurai van de speler met wiens daimyó het verbond gesloten wordt, blijft de rol van 1ste samurai vervullen. Het is niet toegestaan om een verbond aan te gaan met een daimyó die reeds met een 2de samurai verbonden is. Zodoende kunnen slechts 2 samurai tegelijkertijd eenzelfde daimyó dienen. Om aan te geven dat de ronin als samurai een andere daimyó dient, wordt de kaart weer op zijn samurai-zijde gedraaid; ook al bezit die speler nu zelf niet over een daimyó-huis.

Zolang een speler als 2de samurai met een daimyó verbonden is, krijgt hij bij het begin van elke beurt **eerpunten** gelijk aan de som van:

- de helft van het aantal eerpunten op de kaarten in het verbonden daimyó-huis
- de helft van het aantal eerpunten van de shogun-kaart in het geval dat de verbonden daimyó ook shogun is
- de helft van het aantal eerpunten in het eigen samurai-huis.

De eerpunten die de 1ste samurai verdient, worden niet in aanmerking genomen. Indien nodig worden de eerpunten naar boven afgerond.

Voorbeeld: Axels samurai dient de daimyó van Christian als verbonden samurai. Christians daimyó-huis heeft 20 eerpunten. Omdat hij ook nog eens shogun is in een spel met 3 spelers, bezit hij bovendien nog eens 50 punten. Axels eigen samurai-huis heeft slechts 5 eerpunten. Dat maakt: $20+50+5=75$, de helft daarvan is 37,5 wat afgerond neerkomt op 40 eerpunten, die Axel in het begin van zijn beurt krijgt.

Een daimyó die door een 2de samurai ondersteund wordt, mag diens **sterktepunten** onverminderd gebruiken bij een gevecht. De sterktepunten van de 2de samurai kunnen zowel gebruikt worden om aan te vallen als om te verdedigen. De speler van de 2de samurai kan de verbonden daimyó echter niet gebruiken om zelf een aanval in te zetten. Dat recht behoort uitsluitend toe aan de speler die de daimyó bezit.

Bovendien is het de verbondspartners toegestaan om krijgers, okugata, bezittingen (Besitztum) en / of lijfwachten **in elkaars huizen** af te leggen. De 2de samurai mag het huis van zijn verbonden daimyó uitbreiden met nieuwe kaarten en vice versa. Net als elke andere speler, mag een verbonden samurai ook een "Gezicht vrijwaren"-kaart uitspelen voor de verbonden daimyó om hem te redden van een nederlaag in een gevecht of bij ontering. **Let wel:** deze kaart kan niet ingezet worden ter bescherming van de shogun.

Opzeggen en verbreken van verbonden

Als een speler 2de samurai is en de 1ste samurai wordt gedood, bv. wanneer iemand een **sluipschutter** (Attentäter) tegen hem uitspeelt, dan neemt de 2de samurai onmiddellijk de rol van 1ste samurai over. Hij krijgt dan de controle over de daimyó die

hij dient, en neemt het volledige daimyó-huis – inclusief de eventuele shogun-kaart – van zijn tegenspeler en legt het bij zichzelf. Vanaf de volgende ronde krijgt hij weer het volle aantal eerpunten.

Wie op die manier als 2de samurai zelf een aanslag pleegt op de 1ste samurai, of dit zelfs maar probeert, moet zijn laffe aanval wel met het **dubbele tarief** bekopen. Dit kost hem 50 i.p.v. 25 eerpunten; ook wanneer de aanslag niet succesvol is! Is de aanval wel succesvol, is het verbond met onmiddellijke ingang verbroken. Niet erg netjes, maar wel bijzonder doeltreffend...

Een andere manier om als 2de samurai het verbond met de daimyó van een andere speler te verbreken is het afleggen van de **verklaring** "Ik verbreek het verbond met...". Het verbond blijft dan nog voor de duur van een spelronde uitwerking hebben, vooraleer het daadwerkelijk verbroken is. Het opzeggen van een verbond op deze manier kost 25 eerpunten. Het is m.a.w. alleen de speler die het verbond middels een verklaring is aangegaan die het ook op deze manier weer kan opzeggen. **Merk op** dat de speler die het verbond verbrak, bij het begin van zijn volgende beurt geen daimyó meer dient, en dus opnieuw ronin wordt. Bijgevolg kan hij op dat ogenblik geen eerpunten ontvangen!

Hoewel de daimyó de sterktepunten van een eventuele verbonden samurai kan aanwenden, levert het beschikken over een 2de samurai geen bijkomende eerpunten op. Integendeel: voor de daimyó houdt een verbond steeds de dreiging van een aanslag in. Om zich van dat risico én zijn verbondspartner te ontdoen, beschikt een daimyó over 3 manieren om het verbond te beëindigen. Vooreerst kan hij net zozeer als zijn 2de samurai gebruik maken van een sluipmoordenaar om een **aanslag** te plegen op zijn verbondspartner. Ook de daimyó betaalt zulk een poging met 50 i.p.v. 25 eerpunten. Een andere mogelijkheid schuilt in het uitspelen van een **onteringskaart** (kost geen eerpunten maar geldt wel als 2 kaartenacties!) tegen de 2de samurai. Hierdoor is het verbond onmiddellijk verbroken, tenzij iemand een "Gezicht vrijwaren"-kaart uitspeelt ten gunste van de 2de samurai. Hij kan dit eventueel ook zelf doen. De laatste manier is het eenvoudigweg uitspelen van een **nieuwe daimyó**-kaart uit zijn hand waarmee hij voor zijn verbondspartner een nieuw daimyó-huis opricht. Ook hierdoor wordt onmiddellijk een einde gesteld aan het verbond.

Ninjakaarten

Er zijn 3 verschillende ninja-kaarten: de dief (Dieb), de meesterdief (Elite-Dieb) en de sluipmoordenaar (Attentäter). Het uitspelen van een ninjakaart geldt als een kaartenactie **én** kost bovendien eerpunten. Elke ninjakaart wordt na het uitspelen op de aflegstapel gelegd. Beschikt een speler niet over genoeg (positieve) eerpunten om een actie uit te voeren, mag hij geen ninjakaart uitspelen.

Opgelet: Een speler kan ook ninjakaarten uitspelen tegen zijn eigen huizen als hij denkt dat deze tactiek hem voordeel kan opleveren.

Dief en meesterdief

Wie een **dief** uitspeelt, kan een bezitting wegnemen uit een willekeurig huis en het in één van zijn eigen huizen (eventueel dat van een verbondspartner) of op de aflegstapel leggen. Dit kost een speler **15 eerpunten**, die hij weer bij de voorraad legt. Bezittingen zijn alle groene kaarten. **Merk op** dat krijgers eveneens als bezit gelden en dus door een dief ontvreemd kunnen worden!

De **meesterdief** is zelfs in staat om 2 bezittingen te stelen. Het speelt daarbij geen rol of deze bezittingen uit eenzelfde of verschillende huizen stammen. Evenmin heeft het belang of ze in eenzelfde over verschillende huizen dan wel de aflegstapel afgelegd worden. Het uitspelen van een meesterdief kost echter **25 eerpunten**.

i De Engelse regels vermelden expliciet dat de bezittingen die door een meesterdief gestolen worden, wél uit eenzelfde huis afkomstig moeten zijn. De “gewone” dief kost in de Engelse versie eveneens 25 eerpunten, net als alle andere ninjakaarten..

Sluipmoordenaar (Aanslag)

Een speler die een **sluipmoordenaar** uitspeelt, moet luidop zeggen op welke daimyó of samurai hij met deze kaart een moordaanslag pleegt. Daarop werpt hij met 1 dobbelsteen om het resultaat. Met een **3, 4, 5 of 6** is de aanslag succesvol.

Een **lijfwachter** in een huis vermindert echter aanzienlijk de kansen van een sluipmoordenaar. Indien zich in het huis waartegen de aanslag gericht is, één of meer lijfwachten bevinden, is de moordpoging enkel succesvol indien de aanslagpleger **5 of 6** werpt. Ongeacht het resultaat van de worp, wordt 1 lijfwacht uit het huis van het slachtoffer op de aflegstapel gelegd.

Het uitspelen van een sluipmoordenaar kost – ongeacht het resultaat – 25 eerpunten. Wie een aanslag onderneemt tegen zijn eigen verbondspartner, betaalt het dubbele! Was de aanslag tegen een daimyó succesvol, dan wordt diens huis volledig op de aflegstapel gelegd (de shogun-kaart wordt in voorkomend geval weer in het midden van de tafel gelegd), en degradeert de samurai tot ronin. Is de aanslag tegen een samurai gericht en is deze succesvol, blijft de samurai-kaart liggen, maar worden alle andere kaarten van diens huis op de aflegstapel gelegd. Merk tenslotte op dat een "Gezicht vrijwaren"-kaart niet gebruikt kan worden om een aanslag te verijdelen; deze kaart beschermt een speler enkel tegen onttering en verlies van een gevecht.

Snelregels

- i** Volgende samenvatting van de spelregels is een handige leidraad bij het spel en wordt door beginnende spelers best binnen handbereik gehouden. Dit overzicht is overgenomen van www.spelerei.de.

Verloop van een spelbeurt

- eerpunten uittellen en uitreiken (niet voor ronin)
- kaartenacties bepalen (som Ki / 3) en uitvoeren
 - handkaart uitspelen
 - kaart van blinde stapel nemen
 - handkaart op aflegstapel leggen (geen kaartenactie in de Engelse versie!)
- verklaring afleggen (optioneel, max. 1)
 - daimyó wordt shogun (verplicht vanaf 100 eerpunten)
 - als ronin verbond aangaan met daimyó
 - daimyó in bezit van burcht en/of shogun aanvallen
 - aangegaan verbond opzeggen (-25 eerpunten)
- einde beurt aankondigen

Beperkingen

- handkaarten 7
- okugata 1/huis
- krijgers 5/huis
- burcht 1/huis (enkel daimyó)

Gevechtsregels

- enkel shogun en/of daimyó met burcht kan (alleen) door daimyó aangevallen worden
- dobbelstenen bepalen (som Sterkte / 3)
- burcht enkel gebruiken ter verdediging
- hoogste worp wint, daimyó sterft
 - uitzondering: "Gezicht vrijwaren" (niet voor shogun)
- bij nederlaag is burcht verloren (ook indien "Gezicht vrijwaren")
- wie shogun verslaat, wordt zelf shogun

Verbonden

- ronin wordt 2de samurai van andere daimyó
 - 2de samurai krijgt weer eerpunten ($\frac{1}{2}$ daimyó-huis + $\frac{1}{2}$ shogun + $\frac{1}{2}$ samurai-huis)

- daimyó kan sterktepunten van 2de samurai benutten bij aanval/verdediging
- handkaarten kunnen in elkaars huizen uitgespeeld worden
- 2de samurai kan verbond verbreken door
 - aanslag (-50 eerpunten)
 - verklaring (-25 eerpunten)
- daimyó kan verbond verbreken door
 - aanslag (-50 eerpunten)
 - ontoring – uitzondering "Gezicht vrijwaren"
 - nieuw daimyó-huis oprichten voor 2de samurai
- 2de samurai neemt daimyó-huis over indien succesvolle aanslag op 1ste samurai

Ninjakaarten

- dief steelt 1 bezitting (-15 eerpunten)
- meesterdief steelt 2 bezittingen (-25 eerpunten)
- sluipmoordenaar pleegt aanslag (-25 eerpunten)
 - geen lijfwacht – succesvol indien 3, 4, 5 of 6 geworpen
 - lijfwacht – succesvol indien 5 of 6 geworpen; lijfwacht op aflegstapel

Ontering

- verlies 75 eerpunten of
- verlies 30 eerpunten indien "Gezicht vrijwaren" (niet voor shogun) of
- seppuku (= zelfmoord daimyó of samurai)

EHRE DER SAMURAI		
Amigo	Scott Kimball	2002
3 – 6 spelers	Vanaf 12 jaar	± 90 minuten

Vertaling: I&S voor [Forum Federatie](#) © 2002-2005
 Laatste herziening op 25.03.2005