

Samurai (das Kartenspiel)  
Rio Grande Games, 2009  
Reiner KNIZIA  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

# SAMURAI

## DAS KARTENSPIEL

### Speelmateriaal

#### ►►► 60 invloedskarten

(4 sets van telkens 15 kaarten in de spelerskleuren),



#### ►►► 44 dorpskaarten

(15 x 1 symbool, 27 x 2 symbolen, 2 x 3 symbolen)



#### ►►► 48 waarderingsstenen uit hout

(drie verschillende vormen: driehoekige helmen, ronde Boeddha's en vierkante rijstvelden, telkens 16 stuks)



#### ►►► 1 handleiding

### Spelvoorbereiding

- ⇒ De dorpskaarten worden geschud en als voorraadstapel met de voorzijde naar boven, naast het speelveld gelegd. De bovenste kaart van de stapel wordt open in het midden van het speelveld gelegd. Tijdens het ganse spel mag van de stapel alleen maar de bovenste kaart zichtbaar zijn.
- ⇒ De waarderingsstenen worden naar vorm gesorteerd en als voorraad naast het speelveld klaargelegd. Bij 2 spelers worden van iedere vorm 6 stenen terug in de doos gelegd.
- ⇒ Iedere speler krijgt de set invloedskarten van een kleur. Bij 4 spelers verwijdert iedere speler telkens een kaart 1-Samoerai en een kaart 2-Samoerai en legt ze terug in de doos. Iedere speler schudt zijn kaarten en legt ze als verdeckte stapel voor zich neer. Vervolgens trekt hij de bovenste 5 kaarten van zijn stapel en neemt ze in de hand.

### Verloop van het spel

De spelers kiezen een startspeler. Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij een kaart uit zijn hand horizontaal of vertikaal aan minstens één dorpskaart open aanleggen.

Daarna wordt onmiddellijk gecontroleerd,

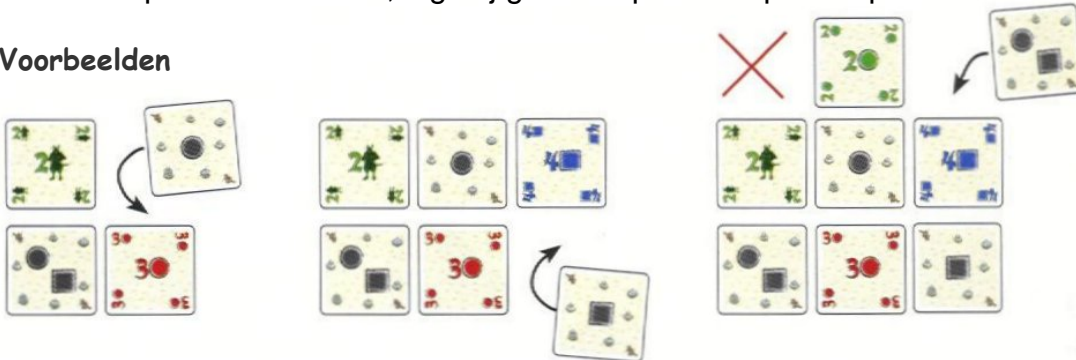
- of nieuwe dorpskaarten op tafel gelegd moeten worden (zie: "Nieuwe dorpskaarten leggen")  
**en**
- of dorpen gewaardeerd worden (zie: "Een dorp waarderen").

Aan het einde van zijn beurt trekt de speler de bovenste kaart van zijn stapel, zodat hij weer 5 kaarten in de hand heeft (zolang de voorraad strekt).

## Nieuwe dorpskaarten leggen

Wanneer de speler zijn kaart zo aan een dorp aanlegt, dat aan één van de beide naburige zijden van de dorpskaart de kaart van een andere speler ligt, dan moet hij de bovenste dorpskaart van de stapel op de plaats tussen de beide invloedskaarten leggen – als deze plaats nog vrij is. Wanneer beide invloedskaarten van dezelfde kleur zijn, d.w.z. dat beide kaarten aan dezelfde speler toebehoren, legt hij geen dorpskaart op deze plaats.

### Voorbeelden



Zo ontstaat in de loop van het spel op tafel een schaakbordachtig rooster van dorps- en invloedskaarten.

Het gebeurt dat de speler na het aanleggen van zijn kaart meerdere nieuwe dorpskaarten moet leggen. In dit geval mag hij de bovenste dorpskaart van de stapel nemen en de volgende dorpskaart bekijken, voordat hij beslist op welke plaats hij de eerste dorpskaart legt, enz.

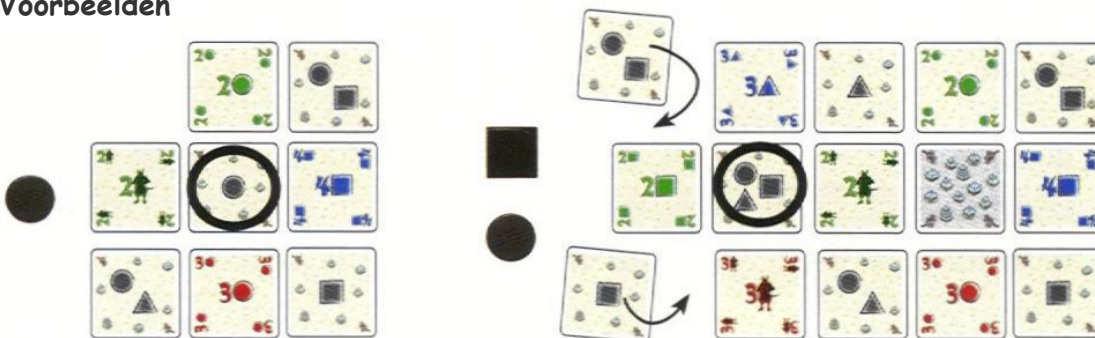
### TIP

*De speler moet, bij de keuze van de kaart die hij wil aanleggen, goed kijken welke dorpskaart als volgende in het spel komt. Wanneer hij zijn kaart zo aanlegt dat hij daarna deze dorpskaart in het spel moet brengen, probeert hij best om met zijn kaart ook op dit dorp invloed uit te oefenen (zie: "Een dorp waarderen").*

## Een dorp waarderen

Wanneer de speler zijn kaart aan de laatste, vrije zijde van een dorpskaart aanlegt, wordt het dorp gewaardeerd. Nu wordt voor elk symbool afzonderlijk op de dorpskaart onderzocht welke speler er de grootste invloed op uitoefent. Voor elk symbool worden enkel de horizontaal en vertikaal direct aan het dorp aanliggende kaarten met dit symbool in aanmerking genomen. Kaarten met een Samoerai tellen voor alle symbolen. De speler met de hoogste som krijgt een waarderingssteen van de overeenkomstige vorm. Wanneer er een gelijke stand heerst, ontvangt geen enkele speler de waarderingssteen. Iedere speler moet zijn waarderingsstenen goed zichtbaar en gesorteerd per vorm, voor zich neerleggen.

### Voorbeelden



Vervolg van bovenstaand voorbeeld:  
**Groen** krijgt de ronde Boeddha.

**Groen** ontvangt het vierkante rijstveld. **Rood** krijgt de ronde Boeddha. Bij de driehoekige helm is de stand gelijk tussen **Blauw** en **Rood**. Vervolgens legt de speler nieuwe dorpskaarten op de beide, vrije plaatsen..

Nadat het dorp gewaardeerd werd, wordt de dorpskaart omgedraaid. Invloedskaarten die langs de vier zijden door gewaardeerde dorpen omgeven zijn, worden eveneens omgedraaid. Zo kunnen de spelers sneller zien welke kaarten nog kunnen gewaardeerd worden.

Het komt voor dat na het leggen van een invloedskaart meerdere dorpen gewaardeerd worden. Steeds worden alle symbolen van een dorp gewaardeerd, ook wanneer de waarderingstenen van de overeenkomstige vorm opgebruikt zijn. In dit geval kunnen bijvoorbeeld munten als vervanging voor de waarderingstenen dienen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt,

- wanneer alle waarderingstenen van een vorm uit de voorraad opgebruikt zijn of
- wanneer de laatste dorpskaart van de stapel genomen werd of
- wanneer iedere speler zijn laatste kaart aangelegd heeft.

De lopende speelronde wordt steeds ten einde gespeeld.

Nu telt iedere speler hoeveel waarderingstenen hij van iedere vorm heeft.

- ⇒ Wanneer de speler van geen enkele vorm een gewone meerderheid bezit, doet hij niet mee voor de overwinning! Een speler bezit de gewone meerderheid wanneer hij meer stenen van een vorm bezit dan elke andere speler. Een gelijke stand is geen gewone meerderheid!
- ⇒ Wanneer de speler de gewone meerderheid in twee of drie vormen bezit, is hij de winnaar.

In het andere geval legt elke speler de waarderingstenen van de vorm, waarin hij de meerderheid bezit, opzij en telt zijn waarderingstenen van de beide andere vormen. De speler met de meeste stenen wint. In het geval van een gelijke stand, wint de speler die de meeste stenen bezit in de vorm waarvan hij de meerderheid heeft. Is de stand dan nog steeds gelijk, delen zij de zege.

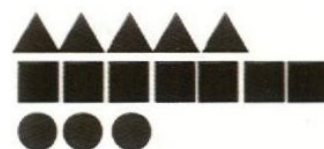
### Voorbeeld voor de slotwaardering



**Groen** heeft van geen enkele vorm de meerderheid en kan niet meer winnen.



**Rood** heeft de meerderheid bij de ronde Boeddha's en heeft  $2+4=6$  punten.



**Blauw** heeft de meerderheid bij de driehoekige helmen en wint met  $7+3=10$  punten.

*Sedert eeuwen staan de Samoerai symbool voor grote moed, ware trouw en innerlijk evenwicht. Hun verhalen werden steeds geliefder en zij worden ook vandaag nog erg gewaardeerd.*

*De Samoerai betonen hetzelfde respect voor landbouwers, priesters en edelen (dus om het even tot welke sociale klasse ze behoren), maar zoeken wel hun steun. Zoals in het gelijknamige bordspel, moeten de spelers ook in dit kaartspel de tradities van de Samoerai volgen om het spel te winnen.*



3 november 2009