

SAMURAI

CONTENUTO

39 segnalini (13 per tipo – Soldati / Buddha / Risaie);
80 pedine “Controllo” (20 per ogni giocatore nei colori verde, giallo, blu e rosso);
4 schermi per i giocatori;
1 tabellone componibile (4 sezioni);
1 regolamento.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

All’inizio della partita i giocatori posizionano i 39 segnalini nelle città e quindi nei villaggi della plancia di gioco, L’obiettivo finale è quello di impadronirsi di questi segnalini utilizzando nel miglior modo possibile le proprie pedine di controllo.

LA PLANCIA DI GIOCO (TABELLONE)

La plancia di gioco è composta da 4 sezioni: l’isola di Honshu (suddivisa in 2 parti), che viene sempre utilizzata, quando si gioca in 3 si aggiunge anche la parte con le isole di Kyushu e Shikoku ed, infine, con 4 giocatori si utilizza anche la quarta sezione con l’isola di Hokkaido.

I SEGNALINI

Ci sono 3 diversi tipi di figure: gli Elmi (forma allungata), i Buddha (forma di statuetta) e i Campi di Riso (forma quadrata). Nella partita a 2 giocatori si utilizzano sette pezzi per tipo, in 3 dieci per tipo e in 4 tutti.

LE PEDINE DI CONTROLLO

I giocatori durante lo svolgimento della partita piazzeranno le loro pedine di controllo sul tabellone. Ognuna di queste pedine influisce sui segnalini adiacenti. Le pedine di controllo che rappresentano una delle 3 figure dei segnalini hanno effetto sui segnalini di forma corrispondente (**e solo su quelli**); i samurai, le navi ed il cavaliere hanno effetto su qualsiasi segnalino. Tutte le pedine sono contrassegnate da un numero che rappresenta il valore del controllo esercitato, maggiore è tale numero, più forte è il controllo.



Nell’esempio la pedina di controllo verde esercita 4 punti di influenza sul segnalino di “Soldato” (stesso disegno della pedina).



In questo secondo esempio il Samurai di valore 1 influisce su tutte le pedine.

Ogni pedina può influenzare più segnalini, ma soltanto su quelle di forma corrispondente.



In questo esempio la pedina “Buddha” del giocatore Verde influenza con 3 punti i due segnalini Buddha, ma è inutile sul campo di riso.

Ogni giocatore ha inoltre a disposizione due pedine speciali:

1. la pedina di scambio segnalini
2. la pedina di scambio pedine

Con la prima (che rappresenta tre segnalini collegati tra loro con delle freccette) il giocatore può scambiare tra loro due segnalini a sua scelta indipendentemente dalla loro posizione; unica limitazione non potete mettere in una città due segnalini uguali.



Nell'esempio vediamo come si possono scambiare tra loro il segnalino il “Soldato” con o un “Buddha” o una “Risaia”.

Con la seconda (che rappresenta due tessere ed uno zero) il giocatore può rimuovere una pedina, sostituendola con questa (ricordando che ha valore zero), e quindi riutilizzarla immediatamente in un qualsiasi altro punto libero del tabellone.



In questa immagine vediamo come il giocatore Blu recupera la pedina “Soldato” di valore 4 sostituendola con lo 0 per poi giocarla altrove.

Delle 20 pedine a disposizione di ogni giocatore 5 (le 3 navi, il cavaliere e la tessera di scambio segnalini) sono contrassegnate da un carattere giapponese; queste pedine possono essere giocate oltre la normale azione del turno. Pertanto potrete giocare una pedina (normale mossa del turno) più quante pedine volete di quelle con il carattere giapponese.

E', per esempio, possibile giocare 1 cavaliere, 2 navi e 1 Buddha.

Riassumendo le caratteristiche delle pedine, queste sono:

- il colore che indica il giocatore a cui appartiene la pedina;
- il disegno che indica su quale segnalino esercita l'influenza;
- il numero che indica il valore dell'influenza esercitata;
- l'eventuale carattere giapponese che indica la possibilità di giocarla oltre la normale azione del turno.

CATTURA DEI SEGNALINI

Se tutte le caselle di terra adiacenti ad un segnalino sul tabellone sono occupate da pedine (non importa di quale giocatore esse siano), il segnalino viene catturato. Ogni giocatore calcola il valore dell'influenza esercitata dalle sue pedine sul segnalino, considerando soltanto quelle la cui figura risulta valida per il calcolo; il giocatore con il risultato più alto cattura il segnalino e lo pone dietro al suo schermo (se siete in una partita a due giocatori i segnalini vanno posti davanti allo schermo in maniera ben visibile). Nel caso che vi fosse una parità tra due o più giocatori sul controllo di un segnalino, questo viene rimosso dalla plancia di gioco senza che venga assegnato ad alcun giocatore.



Il primo esempio è autoesplicante. Nel secondo vediamo che nella Città la "Risaia" è appannaggio del giocatore Verde, che esercita un'influenza da 3 punti (un Samurai ed una Nave) contro il Blu che ha soltanto una pedina "Risaia" (valore 2). Il segnalino "Buddha" è del giocatore Giallo (valore 4) contro il Verde che mantiene comunque soltanto 3 punti. Il segnalino "Soldato" viene invece controllato dal Rosso (pedina Samurai da 2), mentre nel Villaggio il segnalino "Buddha" è sempre del Rosso (Samurai da 2 e Cavaliere da 1) contro il Giallo che ha soltanto una pedina da 2.

PREPARATIVI

- Ogni giocatore riceve uno schermo e le sue 20 pedine.
- Ognuno pesca casualmente 5 pedine (o le sceglie se usate la regola opzionale che lo prevede) e le pone dietro lo schermo pronte per essere utilizzate; le rimanenti 15 vengono quindi mischiate e poste coperte accanto allo schermo.
- Si monta la plancia di gioco e si selezionano i segnalini necessari in relazione al numero di giocatori.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



- Si piazzano 3 segnalini, diversi tra loro, su Edo, la capitale (gialla), quindi 2 segnalini in ogni città (rosse) ed 1 in ogni villaggio (azzurro) con le seguenti modalità: partendo dal giocatore più giovane ognuno sceglie un segnalino, tra quelli ancora da piazzare, e lo posiziona in una città a sua scelta. Continuando in senso orario ogni giocatore a sua volta seleziona un altro segnalino e lo piazza in una città a sua scelta (anche se fosse già presente un altro segnalino, ma non se ce ne sono già due). Ognuno può piazzare il segnalino che preferisce dove ritiene più opportuno, l'unica regola è che una città non può mai contenere due segnalini dello stesso tipo. Una volta riempite tutte le città si procede con i villaggi (che contengono un solo segnalino ognuno).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

A partire dal giocatore più giovane ognuno fa la sua mossa. Il turno si compone delle seguenti azioni:

- il giocatore sceglie una delle sue pedine di controllo tra le 5 disponibili dietro lo schermo e la piazza su una delle caselle libere sulla plancia di gioco. Se utilizzate pedine con il carattere giapponese potete piazzare più di una pedina; siete comunque sempre obbligati a giocare almeno una pedina. Le navi vanno piazzate obbligatoriamente su caselle di mare, mentre le altre pedine devono essere piazzate su caselle di terra. Le pedine non possono essere mai piazzate sulle caselle dei villaggi o delle città, nemmeno quando sono vuote.
- se tutti gli spazi liberi adiacenti ad uno o più segnalini vengono riempiti dalle pedine, i segnalini vengono immediatamente catturati dal giocatore con il più alto valore di controllo (nei casi di parità sono rimosse).
- infine il giocatore reintegra le pedine giocate pescando da quelle coperte della sua riserva in modo da avere sempre 5 tessere disponibili per il prossimo turno. Quando la riserva finisce, si gioca soltanto con le pedine residue.

Al termine della fase di reintegrazione si passa al turno del giocatore successivo, ovvero quello a sinistra.

FINE DELLA PARTITA

Quando viene catturato l'ultimo segnalino sulla plancia di gioco la partita ha termine. La partita termina anche nel momento in cui viene rimossa dal gioco (in caso di parità per il controllo) il quarto segnalino.

In ogni caso il giocatore che sta effettuando la mossa la porta comunque a termine.

MODALITÀ DI CALCOLO DEI PUNTEGGI

Non appena la partita ha termine (per esaurimento dei segnalini o per averne eliminati quattro) i giocatori rimuovono i loro schermi e dividono i segnalini per tipo contandoli separatamente per gruppi. Soltanto i giocatori che hanno almeno la maggioranza relativa di un tipo di segnalini possono concorrere alla vittoria finale; questo indipendentemente dal numero assoluto di segnalini posseduti. Una volta stabilito chi può concorrere alla vittoria, vengono messi da parte tutti i segnalini dello stesso tipo con i quali avete raggiunto la maggioranza che vi ha portato nella fase finale e si passa a conteggiare i rimanenti (quindi le restanti due tipologie); il giocatore che ne possiede di più sarà il vincitore. In caso di parità si conteggiano tutti i segnalini posseduti, quindi anche le pedine che avevate eliminato. In caso di ulteriore parità la vittoria sarà condivisa tra i giocatori.

Se nessun giocatore dovesse possedere una maggioranza relativo in una tipologia di segnalini, si passa direttamente al conteggio di tutti i segnalini posseduti, chi ne ha il maggior numero è il vincitore.

Se un giocatore dovesse assicurarsi 2 o 3 maggioranze sarebbe il vincitore senza passare alla successiva fase di conteggio.