

# Reiner Knizia

# SAMURAI

## Regole

### Contenuto

39 figure di 3 forme diverse (13 Elmi, 13 Buddha e 13 Campi di Riso)  
80 tessere esagonali in 4 colori diversi  
4 schermi  
Tavoliere composto da 4 elementi  
Regolamento

### Descrizione del gioco

All'inizio della partita i giocatori piazzano le figure nelle città o nei villaggi del tavoliere. L'obiettivo è impadronirsi di queste figure utilizzando nel miglior modo possibile le tessere del proprio colore.

### Il tavoliere

Il tavoliere è composto da 4 diversi pezzi; l'isola di Honshu (suddivisa in 2 pezzi) viene sempre utilizzata, quando si gioca in 3 si aggiunge anche il pezzo con le isole di Kyushu e Shikoku ed infine quando si gioca in 4 si aggiunge anche l'isola di Hokkaido (vedi figure a pag. 1 del regolamento tedesco).

### Le figure

Ci sono 3 diversi tipi di figure: gli Elmi (forma allungata), i Buddha (forma di statuetta), i Campi di Riso (forma quadrata). Se si gioca in 2 si utilizzano 7 figure per forma; se si gioca in 3, 10 figure per forma; se si gioca in 4 tutte le figure.

### Le tessere

I giocatori, durante la partita, piazzano le tessere sul tavoliere. Ogni tessera può avere influenza sulle figure adiacenti: le tessere che rappresentano le figure hanno effetto sulle figure di forma corrispondente; i samurai, le navi ed i cavalieri hanno effetto su qualsiasi figura. Tutte le tessere sono contraddistinte da un valore che esprime la forza del loro influsso.

A pag. 2 del regolamento tedesco ci sono alcuni esempi di tessere posizionate. Nella foto a sinistra la tessera verde ha influenza 4 sull'Elmo adiacente. Nella foto a destra il samurai ha influenza 1 su tutte e tre le figure adiacenti.

Ogni tessera può avere quindi influenza su più figure, ma soltanto su quelle di forma corrispondente.

Sempre a pag.2 del regolamento tedesco ci sono tre foto: la prima a sinistra mostra una tessera Buddha adiacente a tre figure. La tessera in questo caso ha influenza 3 (il valore della tessera) sui due Buddha, ma non sul Campo di riso. Nella foto centrale il cavaliere ha influenza 1 su tutte e 3 le figure. Nella foto a destra infine la nave ha influenza 2 su entrambe le figure.

Ogni giocatore ha inoltre a disposizione 2 tessere speciali, la tessera di scambio-figure e quella di scambio-tessera. Con la prima (quella che rappresenta le tre figure collegate da frecce), il giocatore può scambiare di posto tra loro due figure a sua scelta, a prescindere dalla loro distanza. Con la seconda (quella che rappresenta due tessere) il giocatore può rimuovere una sua tessera e piazzarla subito in un altro punto del tavoliere. Al posto della tessera rimossa va posta la tessera di scambio che ha però forza 0.

Nelle immagini vediamo un esempio di scambio tra figure (a sinistra) e tra tessere (a destra)

Delle 20 a disposizione di ogni giocatore, 5 tessere (le 3 navi, il cavaliere e la tessera di scambio-figure) sono contrassegnate anche da un'iscrizione in caratteri giapponesi. Nel corso di ogni turno è possibile giocare quante tessere si desidera di questo tipo e soltanto una di quelle senza iscrizione.

E per esempio possibile giocare un cavaliere, 2 navi ed infine un Buddha.

Riassumendo, le caratteristiche delle tessere sono:

Il colore che indica a quale giocatore appartengono

Il disegno che indica su quale forma di figura hanno influenza

Il valore che indica la forza di tale influenza

L'eventuale iscrizione giapponese che indica se è una tessera che consente giocate multiple o meno.

### Cattura delle figure

Se tutte le caselle di terra adiacenti ad una figura sono occupate da tessere, la figura viene catturata. Ogni giocatore calcola la forza complessiva della propria influenza in base alla forza delle proprie

tessere valide per quella forma di figura. Il giocatore con più influenza cattura la pedina e la pone dietro il proprio schermo (se si gioca in due le figure catturate vanno poste davanti allo schermo in modo visibile). Quando due o più giocatori vantano la stessa influenza su una figura catturabile, quest'ultima viene semplicemente rimossa dal tavoliere e non viene assegnata a nessuno.

A pag. 3 del regolamento tedesco ci sono 2 esempi. *Nell'immagine di sinistra il Blu piazza una tessera Elmo da 3. La figura (un Elmo) non ha ora più caselle di terra libere adiacenti e quindi viene catturata dal Blu che con la sua tessera da tre può vantare più influenza rispetto al samurai rosso che ha soltanto forza 2.*

*Nell'immagine di destra il Rosso gioca il proprio cavaliere ed un samurai di valore 2. Con questa mossa tutte e 4 le figure vengono completamente circondate e quindi vengono catturate. Il Rosso cattura il Buddha a destra (influenza 3 contro il 2 del Giallo) e l'Elmo in alto (influenza 2 contro l'1 del Verde). Il Verde invece ottiene il Campo di riso (influenza 3 contro il 2 del Blu e l'1 del Rosso). Il Giallo infine ottiene il Buddha di sinistra grazie al suo 4. Notare che questa tessera ha influenza soltanto sul Buddha e non sul Campo di riso. Il Blu infine non cattura nessuna pedina.*

### **Preparativi**

Ogni giocatore riceve uno schermo e 20 tessere del relativo colore.

Ognuno sceglie segretamente 5 delle sue tessere e le pone dietro il proprio schermo; le rimanenti 15 vanno invece mescolate e poste coperte accanto allo schermo stesso.

Si sistema il tavoliere e si seleziona il corretto numero di figure in base al numero dei giocatori, così come descritto all'inizio.

Si piazzano tre figure (1 per forma) su Edo, la capitale, e poi 2 figure in ogni città ed 1 in ogni villaggio, nel seguente modo: partendo dal giocatore più giovane ognuno sceglie una figura e la piazza in una città a sua scelta. In senso orario ognuno sceglie a sua volta un'altra figura e la piazza in una città a sua scelta (anche dove vi sia già un'altra figura, ma non dove ve ne siano già due). Ognuno può piazzare la figura che preferisce dove vuole, ma è necessario che le due figure in una città siano diverse. Questa condizione va rispettata anche quando si utilizzano le tessere di scambio-figure durante la partita. Completate le città (quando cioè in tutte le città ci sono due figure) si continua piazzando una figura su ogni villaggio.

### **Svolgimento**

Inizia il giocatore più giovane. Ogni turno si compone delle seguenti azioni:

Il giocatore sceglie una tessera (o più tessere se ne prende con l'iscrizione giapponese) tra le 5 dietro il proprio schermo e le piazza su caselle libere del tavoliere. Va giocata sempre almeno una tessera. Le navi vanno piazzate in mare, le altre tessere sulla terra. Inoltre il giocatore può sempre giocare le tessere di scambio. Le tessere non possono essere piazzate sulle città o sui villaggi, nemmeno quando sono vuoti.

Se tutti gli spazi liberi adiacenti ad una o più figure vengono riempiti le figure vengono immediatamente catturate dal giocatore con più influenza oppure semplicemente rimosse nei casi di parità.

Infine il giocatore pesca casualmente dalla sua riserva accanto allo schermo in modo tale da avere nuovamente 5 tessere dietro lo schermo. Quando un giocatore finisce la propria riserva continua a giocare con le tessere che gli rimangono.

Dopo che il giocatore di turno si è rifornito il turno passa al giocatore successivo, in senso orario.

### **Fine del gioco**

Quando l'ultima figura di una qualsiasi delle 3 forme viene catturata o rimossa dal gioco, la partita è finita.

La partita finisce anche nel caso siano state rimosse 4 figure in seguito a situazioni di parità di influenza.

In ogni caso il giocatore di turno alla fine della partita ha il diritto di concludere il proprio turno.

### **Calcolo del punteggio**

Quando il gioco finisce tutti i giocatori rimuovono i loro schermi e contano separatamente le figure catturate di ogni forma.

Solo i giocatori che hanno conquistato la maggioranza (relativa) in una delle tre forme partecipano al conteggio finale (indipendentemente dal numero totale di pezzi conquistati). Questi contano il numero complessivo di pedine di forma DIVERSA da quella di cui hanno la maggioranza: vince chi tra loro ha catturato il maggior numero di tali pedine. In caso di parità si confronta il numero complessivo di

pedine catturate. In caso di ulteriore parità i giocatori si dividono la vittoria.

Se nessun giocatore è riuscito a conquistare alcuna maggioranza, vince il giocatore che ha catturato complessivamente il maggior numero di figure.

Se un giocatore riesce invece a conquistare 2 o 3 maggioranze, si aggiudica direttamente la partita senza ricorrere al successivo conteggio dei punti.

A pag. 4 del regolamento tedesco ci sono 2 illuminanti esempi:

**Primo esempio:**

*Nella situazione illustrata dall'immagine vince il Verde. Analizziamo perché: prima di tutto si controlla chi ha catturato più pedine di ogni forma. Per gli Elmi il Blu, per i Buddha il Rosso e per i Campi di Riso il Verde. Il Giallo è quindi escluso dal successivo conteggio e arriva ultimo in quanto, pur avendo catturato complessivamente molte più figure del Rosso e tante quanto gli altri, non ha la maggioranza in nessuna delle tre forme.*

*La fase del conteggio si effettua contando il numero di pedine catturate dai 3 giocatori ancora in lizza OLTRE a quelle della forma di cui hanno la maggioranza; pertanto vince il Verde che ne ha 6 (3 Elmi + 3 Buddha), secondo è il Blu con 5 e terzo il Rosso con 4.*

**Secondo esempio:**

*La maggioranza degli Elmi è del Rosso, quella dei Buddha del Giallo, mentre per quel che riguarda i Campi di Riso nessuno è in maggioranza. Pertanto accedono al conteggio finale soltanto il Rosso ed il Giallo.*

*Escludendo dal conteggio le pedine della forma di cui hanno la maggioranza i due giocatori sono in parità, il Rosso ha infatti catturato un Buddha e 2 Campi di riso, mentre il Giallo 3 Campi di riso. In questo caso si conta allora il numero complessivo di figure catturate e quindi vince il Rosso con 9 pedine contro le 8 del Giallo.*

*Da notare che il Blu ed il Verde avevano catturato rispettivamente ben 11 e 10 pedine, ma non avendo la maggioranza in nessuna delle forme, sono stati entrambi esclusi dalla vittoria.*