

# SAMURAI

di Reiner Knizia, per 2 - 4 giocatori

## Contenuto

39 segnalini - 13 per tipo: gli Elmi, i Buddha e le Risaie;  
80 tasselli "Controllo" esagonali - 20 per ogni giocatore, in 4 colori (Verde, Giallo, Blu e Rosso);  
4 paraventi Giapponesi;  
1 tabellone: raffigura l'isola del Giappone, divisa in 4 sezioni;  
1 regolamento.

## Descrizione del gioco

All'inizio del gioco, i giocatori piazzano i segnalini nelle città e quindi nei villaggi rappresentati sul tabellone. Nel corso del gioco, ciascun giocatore dovrà impadronirsi di questi segnalini utilizzando, nel miglior modo possibile, i propri tasselli "Controllo". Ogni giocatore ha un set di 20 tasselli "Controllo" esagonali, con varie caratteristiche. Ogni set è identico, tranne che per il colore. Il giocatore che distribuisce i propri tasselli con più abilità, vince il gioco.

## Preparazione

Prima di iniziare a giocare, rimuovete i tasselli "Controllo" esagonali e i paraventi giapponesi dai fogli perforati. Ogni giocatore prende un paravento Giapponese e 20 tasselli dello stesso colore. A seconda del numero di giocatori, il gioco verrà giocato con:

2 giocatori - isola di Honshu -  piazzando 7 segnalini per tipo (Elmo, Buddha e Risaia);

3 giocatori - isole di Honshu, Kyushu e Shikoku -  piazzando 10 segnalini per tipo;

4 giocatori - isole di Honshu, Kyushu, Shikoku e Hokkaido -  piazzando tutti i segnalini.

## Segnalini e tasselli "Controllo"

Ci sono 3 diversi tipi di segnalini:



Elmo



Buddha



Risaia

I giocatori, durante lo svolgimento della partita, piazieranno i loro tasselli "Controllo" sul tabellone. Ognuno di questi tasselli influisce sui segnalini adiacenti. I tasselli "Controllo", che rappresentano una delle 3 figure dei segnalini, hanno effetto sui segnalini di forma corrispondente ( **e solo su quelli** ); i tasselli "Controllo" con il Samurai, la Nave ed il Ronin hanno effetto su qualsiasi segnalino. Tutti i tasselli sono contrassegnati da un numero che rappresenta il valore del controllo esercitato: maggiore è tale numero, più forte è il controllo.



Samurai



Ciascun tassello influenza **solo** il segnalino raffigurato.



Nave



I tasselli con Samurai, Nave e Ronin hanno effetto su qualsiasi tipo di segnalino.



Ronin

Riassumendo le caratteristiche dei tasselli, queste sono:

- ◆ il **colore**, che indica a quale giocatore appartiene il tassello;
- ◆ il **disegno**, che indica su quale segnalino esercita l'influenza;
- ◆ il **numero**, che indica il valore dell'influenza esercitata;
- ◆ il **carattere Giapponese**, che indica la possibilità di poter giocare più tasselli di questo tipo in un singolo turno.

### Come vengono catturati i segnalini?

Se tutte le **caselle di terra** adiacenti ad un segnalino sul tabellone sono occupate da tasselli (non importa di quale giocatore essi siano), il segnalino viene catturato. Ogni giocatore calcola il valore dell'influenza esercitata dai propri tasselli sul segnalino, considerando soltanto quelli la cui figura risulta valida per il calcolo; il giocatore con il risultato più alto cattura il segnalino e lo pone dietro al proprio paravento. In una partita a **due giocatori**, i segnalini vanno sempre posti davanti ai paraventi.



Il **Blu** cattura l'Elmo, battendo il **Rosso** per 3 a 2.



Nel suo turno, il **Rosso** piazza un Ronin da 1 e un Samurai da 2, quindi cattura il Buddha sulla destra e l'Elmo. Il **Verde** cattura la Risaia. Il **Giallo** cattura il Buddha sulla sinistra e il **Blu** non cattura niente.

### Eccezione:

Se tutti gli spazi di terra adiacenti ad un segnalino venissero riempiti da tasselli, ma vi fosse parità tra due o più giocatori sul controllo del segnalino (anche se in presenza del valore più elevato di influenza), questo dovrà essere rimosso dal tabellone di gioco senza che venga assegnato ad alcun giocatore.

### Preparazione e svolgimento del gioco

Comporre i 2, 3, o 4 pezzi di tabellone piazzandoli sul tavolo da gioco, come mostrato nelle figure a pagina 1. Simultaneamente e di nascosto dagli altri avversari, tutti i giocatori devono scegliere 5 dei 20 tasselli che hanno a disposizione e nasconderli dietro i propri paraventi Giapponesi. I restanti 15 tasselli dovranno poi essere mescolati e posti a faccia in giù accanto ai paraventi.

Giocando a "Samurai" per la prima volta, si consiglia di mescolare tutti i 20 tasselli disponibili a faccia in giù, pescando poi casualmente i 5 tasselli iniziali. Una volta imparato a giocare, nelle sfide successive, i 5 tasselli iniziali potranno essere scelti da ciascun giocatore in base alle proprie strategie di gioco.

Selezionare poi i segnalini necessari in relazione al numero di giocatori. Piazzare 3 segnalini diversi tra loro sulla città di Edo, la capitale. Quindi, 2 segnalini in ogni città ed 1 in ogni villaggio con le seguenti modalità:

Città



Villaggio



Inizia il giocatore più giovane 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, sceglie un altro segnalino e lo piazza o nella stessa precedente città o in una diversa. Una volta riempite tutte le città (con due segnalini) si procede posizionando i restanti segnalini nei villaggi (uno per ciascun villaggio).

C'è solo una restrizione sul posizionamento dei segnalini in una città: **i due segnalini devono essere sempre diversi**. La stessa limitazione si applica quando si utilizza il tassello di "scambio segnalini" durante il gioco.

Quando tutti i segnalini sono stati piazzati sul tabellone, il gioco ha inizio.

A partire dal giocatore più giovane, ognuno svolgerà il proprio turno di gioco.

#### Durante ciascun turno:

1. il giocatore sceglie uno dei propri tasselli "Controllo", tra i 5 disponibili dietro il paravento, e lo piazza sul tabellone di gioco. E' obbligatorio giocare sempre almeno un tassello; se utilizzate tasselli con il carattere Giapponese potete piazzarne anche più di uno.

Le navi possono essere piazzate solo su spazi di mare vuoti e gli altri tasselli solo su spazi di terra vuoti.

Eccezione: piazzando "scambio segnalini" e "scambio tasselli".

I tasselli non possono mai essere piazzati sulle caselle dei villaggi o delle città, nemmeno quando sono vuote.

2. quando tutti gli spazi di terra adiacenti ad uno o più segnalini vengono riempiti dai tasselli "Controllo", i segnalini si considerano immediatamente catturati e vengono presi dal giocatore con il più alto valore di influenza; in caso di parità tra due o più giocatori, sul controllo del segnalino, questo dovrà essere rimosso dal tabellone di gioco.

3. il giocatore reintegra i tasselli giocati, pescandoli a caso dalla propria riserva (tasselli posti a faccia in giù, accanto al paravento), in modo da avere sempre 5 tasselli nascosti disponibili per il prossimo turno. Quando la riserva finisce, si gioca soltanto con i tasselli residui.

Dopo che il giocatore di turno ha reintegrato i propri tasselli, il gioco continua con il giocatore successivo in senso orario.

Con una sola eccezione (**scambio segnalini**, vedi sotto), tutti i tasselli hanno un numero che rappresenta la loro forza:



Il tassello "Elmo" **Verde** esercita 4 punti di influenza sul segnalino "Elmo" (stesso "disegno" del tassello).



Il tassello "Samurai" **Giallo** esercita 1 punto di influenza su tutti i segnalini (Elmo, Buddha e Risaia).

Un tassello "Controllo" influenza la cattura di tutti i segnalini adiacenti, ma solo del tipo indicato sul tassello stesso:



Il tassello "Buddha" **Verde** esercita 3 punti di influenza sui due segnalini "Buddha", ma non sulla "Risaia".



Il tassello "Ronin" **Rosso** esercita 1 punto di influenza su tutti i segnalini (Buddha e Risaia).



Il tassello "Nave" **Gialla** esercita 2 punti di influenza su tutti i segnalini (Elmo e Risaia).

Ogni giocatore ha inoltre a disposizione due tasselli speciali: "**scambio segnalini**"  e "**scambio tasselli**" .

Con il tassello "**scambio segnalini**" un giocatore può scambiare tra loro due segnalini di qualsiasi tipo presenti sul tabellone. Lo scambio non è limitato dalla distanza tra i due segnalini.

Usando il tassello "**scambio tasselli**", un giocatore sostituisce uno dei tasselli che ha già schierato (ma solo un tassello senza caratteri Giapponesi, vedi sotto) con il tassello di "**scambio tasselli**". Il giocatore può quindi riutilizzarlo immediatamente in un qualsiasi altro punto libero del tabellone. Il tassello di "**scambio tasselli**" ha valore 0 (zero).



Usando il tassello "**scambio segnalini**" si possono scambiare tra loro i segnalini. Nell'esempio vediamo come si possono scambiare tra loro il segnalino "Elmo" con uno "Buddha" o uno "Risaia". Dopo lo scambio, il tassello va tolto dal gioco.



Usando il tassello "**scambio tasselli**" viene recuperato il tassello "Elmo" **Blu** di valore 4 (sostituendolo con quello di valore 0) per poi giocarlo immediatamente altrove.

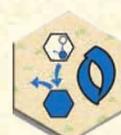
Dei 20 tasselli a disposizione di ogni giocatore, 5 sono contrassegnati da un carattere Giapponese : 侍

Un giocatore può giocare quanti tasselli vuole dei 5 contrassegnati **con il carattere Giapponese** per turno:



I restanti 15 tasselli, non hanno caratteri Giapponesi.

Un giocatore può giocare **solo uno** dei 15 tasselli **senza caratteri Giapponesi** per turno:



In un turno, un giocatore può giocare tasselli di entrambi i gruppi; ad esempio, 1 Samurai e 2 Navi.

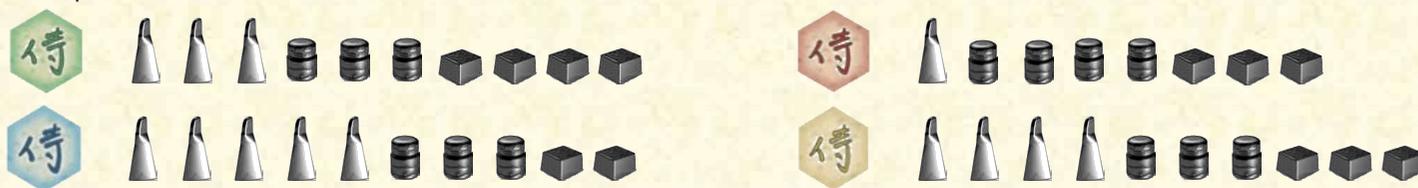
## Fine del gioco

Quando l'ultimo segnalino di qualsiasi tipo presente sul tabellone (Elmo, Buddha o Risaia) viene "catturato", perché vinto da un giocatore o perché rimosso dal tabellone a causa di un pareggio, il giocatore corrente porta a termine la propria mossa e poi il gioco finisce. La partita termina anche quando, pur essendoci ancora molti segnalini sul tabellone, ne viene rimosso il quarto consecutivo a causa di un pareggio. Anche in questo caso, il giocatore corrente porta a termine la propria mossa e poi il gioco finisce.

## Calcolo del punteggio e assegnazione della vittoria

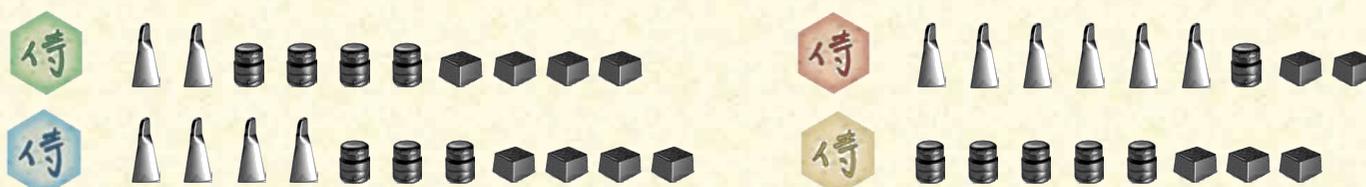
- ◆ Non appena la partita ha termine (per esaurimento dei segnalini o per averne eliminati quattro) i giocatori rimuovono i propri paraventi e dividono i segnalini per tipo, contandoli separatamente per gruppi.
- ◆ Se un giocatore ha catturato il maggior numero di segnalini di 2 o 3 tipologie, è il vincitore immediato!
- ◆ Se non c'è nessun vincitore immediato, tutti i giocatori che hanno la maggioranza relativa di almeno una tipologia di segnalini catturati (indipendentemente dal numero assoluto di segnalini posseduti) possono concorrere alla vittoria finale; i giocatori che non hanno la maggioranza relativa di almeno un tipo di segnalino, non possono vincere.
- ◆ 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 è il vincitore!
- ◆ In caso di parità si conteggiano tutti i segnalini catturati; il giocatore che ne possiede di più è il vincitore!
- ◆ In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.
- ◆ Se nessun giocatore dovesse possedere la maggioranza relativa di una tipologia di segnalini, si passa direttamente al conteggio di tutti i segnalini posseduti, chi ne ha il maggior numero è il vincitore!

Esempio 1:



Il **Giallo** non ha la maggioranza relativa di almeno un tipo di segnalino, quindi non può concorrere alla vittoria. Ciascuno degli altri 3 giocatori potrebbe vincere: il **Verde** ha catturato il maggior numero di segnalini "Risaia", il **Blu** il maggior numero di segnalini "Elmo" e il **Rosso** il maggior numero di segnalini "Buddha". Il **Verde** è il vincitore, totalizzando 6 punti perché, dopo aver messo da parte i suoi segnalini "Risaia", è quello che ha il maggior numero di segnalini (3 "Elmi" + 3 "Buddha") rispetto agli altri giocatori. Il **Blu** è secondo con 5 punti (3 "Buddha" + 2 "Risaie") e il **Rosso** terzo con 4 punti (1 "Elmo" + 3 "Risaie").

Esempio 2:



Il **Blu** e il **Verde** non hanno la maggioranza relativa di almeno un tipo di segnalino (anche se pareggiano con il maggior numero di segnalini "Risaia"), quindi non possono concorrere alla vittoria.

Il **Rosso** ha catturato il maggior numero di segnalini "Elmo" mentre il **Giallo** il maggior numero di segnalini "Buddha", quindi potrebbero entrambi vincere. Mettendo da parte i segnalini dove hanno totalizzato la maggioranza relativa, entrambi hanno catturato altri 3 segnalini (il **Giallo** 3 "Risaie" e il **Rosso** 1 "Buddha" + 2 "Risaie"). Dato che sono in parità (3 a 3), devono contare il totale dei segnalini catturati. Il **Rosso** vince con un totale di 9 segnalini, rispetto al **Giallo** che ne ha 8. Il **Blu** e il **Verde**, pur avendo catturato un numero complessivo di segnalini superiore rispetto a quelli del **Giallo** e del **Rosso**, non possono vincere perché non hanno totalizzato alcuna "maggioranza relativa".



Per il loro aiuto nel playtesting e per i molti commenti e suggerimenti, l'autore e gli editori desiderano ringraziare Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart di Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina e George, Chris Lawson, Alex Martello, Werner Mueller, Andreas e Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner e Dieter Hornung. Un cordiale ringraziamento va anche al professor Yutaka Eguchi dell'Università di Sapporo, che ha trascorso molte ore a farci familiarizzare con le insolite caratteristiche della cultura Giapponese in generale, e le pratiche Samurai in particolare.

Ci auguriamo che dal gioco possano trasparire alcune di queste sensazioni.

© 1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

La ringraziamo per aver giocato al nostro gioco e La incoraggiamo a mandarci domande, commenti e suggerimenti a:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 oppure [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com) oppure [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come "supporto" ai giocatori di lingua italiana, per aiutarli a comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione in italiano: aL3s5aNdRo

