

SAMURAJ

A detailed illustration of a Japanese landscape. In the foreground, a small village with traditional thatched-roof houses is nestled on a hillside. To the right, a large, multi-tiered Japanese castle (castle) sits atop a rocky cliff. In the background, a large lake is visible, surrounded by rolling hills and mountains under a dramatic, sunset-colored sky with soft clouds. The overall scene is peaceful and evokes a sense of traditional Japanese culture.

ZASADY GRY

Wprowadzenie

Feudalną Japonią targają ciągle zmiany wpływów i nieustanna wojna. Panowie w całym kraju walczą o kontrolę nad najważniejszymi uprawami ryżu, lojalność pomniejszych panów feudalnych oraz przychylność mnichów. Na tle nieustannej walki tylko jedna rzecz pozostaje niezmienna: samurajowie.

Jest rok 1336. Próba odzyskania cesarskiego tronu poprzez restaurację Kenmu zakończyła się fiaskiem. Rodzina cesarska straciła całą władzę i stała się zaledwie marionetkami. Rolę szoguna a zarazem władzę nad Japonią objęła głowa klanu Ashikaga, ale i to może się niedługo zmienić. W całym kraju wpływowi panowie feudalni, zwani daimyo, buntują się, roszcząc sobie prawo do panowania nad swoimi ziemiami i zasobami. Ich działania przykuwają uwagę samurajów, którzy stopniowo przyłączają się do walki o sprawę.

Chociaż samuraje są siłą niezbędną do objęcia kontroli nad Japonią, daimyo muszą wziąć pod uwagę także inne rzeczy. Buddyjscy mnisi mają wpływ zarówno na szlachetnie urodzonych, jak i na pospólstwo, co pozwala im uprawomocnić rządy władcy, który zdobył ich względy. Ryż od wieków stanowi podstawowe pożywienie Japończyków – ktokolwiek kontroluje jego uprawy, kontroluje ludność. Dodatkowo, aby zyskać przychylność samurajów, panowie muszą opracować najlepszą strategię działań wojskowych, opartą na kontrolowaniu kluczowych budowli obronnych.

Jeszcze żadnemu daimyo nie udało się zjednoczyć wszystkich samurajów, a razem z nimi – Japonii. Za każdym razem, gdy rywalizujący ze sobą panowie są gotowi, aby zmierzyć się z klanem Ashikaga, popierający ich samurajowie szybko przenoszą swoje wsparcie na innych panów. Potrzeba jakiejś zmiany, która pozwoli odnieść sukces tam, gdzie do tej pory inni ponosili same porażki. Trzeba opracować nową, zaskakującą strategię.

Gra *Samuraj* pozwala graczom wcielić się w rolę daimyo, dopiero rozpoczynających swoją drogę ku władzy. Przenosząc się do rozdartej przez wojny klanów Japonii, będą musieli wykorzystać swoją mądrość, aby zdobyć szacunek samurajów i zjednoczyć naród.

Elementy gry



SAMURAJ

1 plansza

SKŁADAJĄCA SIĘ Z 5 CZĘŚCI



39 plastikowych figurek kast



13 FIGUREK
BUDDY



13 FIGUREK
RYŻU



13 FIGUREK
ZAMKÓW

4 zasłonki graczy



80 kafelków



20 ŻŁOTYCH



20 CZERWONYCH



20 ZIELONYCH



20 FIOLETOWYCH

3 żetony lidera



Przebieg gry

Podczas rozgrywki w *Samuraja* gracze rywalizują o wpływy w Japonii wśród przedstawicieli kasty religijnej (reprezentowanej przez figurki Buddy), kupieckiej (reprezentowanej przez figurki ryżu) i wojskowej (reprezentowanej przez figurki zamków). Gracze umieszczają na planszy kafelki i otaczają pola osad, aby zdobyć jak najwięcej figurek kast. Ten, kto zdobędzie najwięcej figurek danej kasty, zostaje jej liderem. Zwycięzcą zostaje gracz posiadający na końcu gry najwięcej żetonów lidera.

Przygotowanie rozgrywki

Przygotowanie rozgrywki w *Samuraja* składa się z następujących kroków:

1. **Przygotowanie planszy.** Planszę należy przygotować w zależności od liczby graczy tak, jak pokazano poniżej.



PLANSZA W GRZE 2-OSOBOWEJ



PLANSZA W GRZE 3-OSOBOWEJ



PLANSZA W GRZE 4-OSOBOWEJ

2. **Utworzenie dysku liderów.** Obok planszy należy ułożyć 3 żetony liderów w taki sposób, aby tworzyły razem jeden dysk. Żetony te są wykorzystywane podczas punktacji na końcu gry.



DYSK LIDERÓW

3. **Przygotowanie puli figurek.** Należy przygotować plastikowe figurki kast odpowiednio do liczby graczy i umieścić je obok planszy – jest to pula figurek. Wszystkie niewykorzystane figurki kast należy odłożyć do pudełka; nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

- 2 graczy: po 7 figurek kast każdego rodzaju
- 3 graczy: po 10 figurek kast każdego rodzaju
- 4 graczy: po 13 figurek kast każdego rodzaju

4. **Rozdanie kafelków i zasłonek.** Każdy gracz otrzymuje 20 kafelków i zasłonkę w wybranym przez siebie kolorze, a następnie kładzie je przed sobą.
5. **Stworzenie początkowej puli kafelków gracza.** Każdy gracz wybiera w tajemnicy pięć ze swoich kafelków i kładzie je odkryte za swoją zasłonką. Te kafelki to początkowa pula kafelków gracza. Są one niewidoczne dla innych graczy do czasu umieszczenia ich na planszy.
6. **Stworzenie stosów kafelków.** Każdy gracz miesza 15 swoich pozostałych, zakrytych kafelków (nie wybranych

Pola planszy

Na planszy znajdują się trzy rodzaje pól:

POLA OSAD są oznaczone na brązowo i są na nich widoczne 1, 2 lub 3 budynki.

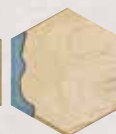
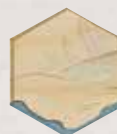


NA POLACH WIOSEK WIDAĆ 1 POMARAŃCZOWY BUDYNEK.

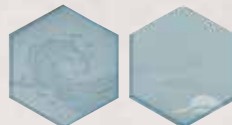
NA POLACH MIAST WIDAĆ 2 SZARE BUDYNKI.

NA POLU EDO WIDAĆ 3 NIEBIESKIE BUDYNKI.

POLA TERENU również są oznaczone na brązowo, ale nie są na nich widoczne żadne budynki.



POLA MÓRZ są oznaczone na niebiesko.



jako początkowa pula) i formuje z nich stos obok swojej zasłonki tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy.

7. **Zaludnienie pola Edo.** Należy umieścić po jednej figurce Buddy, ryżu i zamku na polu Edo.
8. **Zaludnienie pól miast.** Zaczynając od najmłodszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze po kolei umieszczają po jednej figurce kasty z puli figurek **na wybranym polu miasta**. Na jednym polu miasta mogą znajdować się maksymalnie dwie figurki kast, przy czym nigdy nie mogą być one tego samego typu. Gracze umieszczają kolejne figurki tak długo, aż na każdym polu miasta znajdą się **po dwie figurki kast**.

Przygotowanie podstawowe

Przed pierwszą rozgrywką gracze mogą zdecydować się na uproszczenie przygotowania gry poprzez wybranie losowych kafelków początkowych oraz losowe rozmieszczenie figurek kast na planszy. Jeśli gracze zdecydują się na rozmieszczenie figurek kast w ten sposób, muszą się upewnić, że na polu Edo zostały umieszczone 3 figurki kast, na każdym mieście 2 figurki kast oraz że na żadnym polu osady nie znajduje się więcej niż jedna figurka tego samego typu.

9. **Zaludnianie pól wiosek.** Rozpoczynając od kolejnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei umieszczają po jednej figurce kasty z puli figurek na wybranym polu wioski. Na jednym polu wioski może znajdować się tylko jedna figurka kasty. Gracze kontynuują tak długo, aż na każdym polu wioski znajduje się jedna figurka kasty.

Kiedy wszystkie figurki kast z puli znajdują się na planszy, gracze mogą rozpocząć grę.

Przebieg gry

Podczas gry gracze wykonują tury, w czasie których umieszczają na planszy kafelki i zdobywają figurki kast. Kiedy wszystkie figurki przynajmniej jednej kasty zostaną zdobyte, gra się kończy i gracze podliczają punkty w celu wyłonienia zwycięzcy.

Przebieg tury gracza

Rozpoczynając od najmłodszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę, na którą składają się trzy kroki:

1. **Umieszczenie kafelka na planszy.** Gracz wybiera jeden kafelek ze swojej puli kafelków i umieszcza go na planszy na pustym polu terenu lub morza (nie na polu osady).
2. **Sprawdzenie, czy któreś figurki kast zostały zdobyte.** Jeśli na każdym polu terenu sąsiadującym z polem osady znajduje się kafelek, znajdujące się na tym polu osady figurki kast zostają zdobyte (patrz „Zdobywanie figurek kast” na stronie 6).
3. **Uzupełnienie puli kafelków gracza.** Gracz uzupełnia swoją pulę kafelków poprzez dobranie wierzchnich kafelków ze swojego stosu i umieszczenie ich odkrytych za swoją zastawką. Gracz dobiera tyle kafelków, aby mieć ich w swojej puli łącznie pięć. Jeśli w stosie gracza nie ma wystarczającej liczby kafelków, dobiera ich tak dużo, jak to możliwe.

Po uzupełnieniu puli kafelków tura gracza się kończy i rozpoczyna się tura kolejnego (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) gracza.



Cel gry

Celem gry jest zostanie liderem największej liczby kast, co można osiągnąć poprzez zdobywanie znajdujących się na planszy figurek kast. Aby zdobyć figurkę kasty, gracze muszą otoczyć pole osady, na której dana figurka się znajduje, poprzez umieszczenie kafelków na polach terenu sąsiadujących z tym polem osady. Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli posiadają wspólny bok.

Figurki kast

W grze występują trzy typy figurek kast: figurki **BUDDY**, reprezentujące kastę religijną, figurki **RYŻU**, reprezentujące kastę kupiecką, oraz figurki **ZAMKÓW**, reprezentujące kastę wojskową. Pod koniec gry gracz, który zdobył najwięcej figurek danej kasty, staje się jej liderem (patrz „Punktacja” na stronie 6). Gracz, który jest liderem największej liczby kast, wygrywa grę.



FIGURKA BUDDY
(KASTA RELIGIJNA)



FIGURKA RYŻU
(KASTA KUPIECKA)



FIGURKA ZAMKU
(KASTA WOJSKOWA)

Kafelki

W grze występują trzy typy kafelków: kafelki **KAST**, kafelki **SPECJALNE** oraz kafelki **AKCJI**. Większości kafelków ma po prawej stronie nadrukowaną cyfrę – jest to **WARTOŚĆ WPŁYWÓW**. Wskazuje ona, jaki wpływ ma dany kafelek na wszystkie sąsiadujące z nim pola. Wartość wpływów może wynosić od 0 do 4 i jest używana do zdobywania figurek kast (patrz „Zdobywanie figurek kast” na stronie 6).



WARTOŚĆ
WPŁYWÓW

Kafelki kast

Po lewej stronie każdego kafelka kasty znajduje się symbol kasty – taki kafelek zapewnia wpływ tylko na tę **jedną kastę**. Symbol na kafelku wskazuje, który typ figurki kasty można dzięki niemu zdobyć. Kafelek Buddy ma wpływ na kastę religijną, kafelek ryżu na kastę kupiecką, a kafelek zamku na kastę wojskową.



KAFELEK BUDDY
(KASTA RELIGIJNA)



KAFELEK RYŻU
(KASTA KUPIECKA)



KAFELEK ZAMKU
(KASTA WOJSKOWA)



SAMURAJ

Kafelki specjalne

Po lewej stronie każdego kafelka specjalnego znajduje się obrazek samuraja, ronina lub statku. Kafelki specjalne mają wpływ na **wszystkie kasty**. Kafelki samuraja i ronina wpływają na wszystkie sąsiadujące z nimi pola osad, bez względu na typ znajdujących się na nich figurek kast. Kafelek statku działa w ten sam sposób, jednak można umieścić go **jedynie na pustym polu morza** – jest to jedyny typ kafelków, który może się tam znaleźć.



KAFELEK SAMURAJA



KAFELEK RONINA



KAFELEK RONINA

Kafelki akcji

Zagranie kafelka akcji pozwala graczowi na wykonanie akcji specjalnej. W grze występują dwa typy kafelków akcji: kafelek ruchu oraz kafelek zamiany.

Kafelek ruchu

Każdy gracz posiada jeden **KAFELEK RUCHU**. Pozwala on graczowi na poruszenie własnego kafelka, który znajduje się już na planszy. Aby użyć kafelka ruchu, gracz bierze z planszy wybrany kafelek, **nieposiadający symbolu sprytu**, i kładzie go na dowolnym innym pustym polu. Następnie kładzie kafelek ruchu na polu, z którego zabrał poruszany kafelek.



KAFELEK RUCHU



KAFELEK RUCHU JEST UMIESZCZANY NA POLU, Z KTÓREGO GRACZ ZABRAŁ PORUSZANY KAFELEK.

Kafelek zamiany

Każdy gracz posiada jeden **KAFELEK ZAMIANY**. Pozwala on graczowi na zamianę miejscami dwóch wybranych figurek kast, znajdujących się na planszy. Aby użyć kafelka zamiany, gracz pokazuje go przeciwnikom, a następnie zamienia miejscami dwie wybrane figurki kast na planszy. Gracz nie może wykorzystać kafelka zamiany, aby umieścić na polu osady figurkę kasty tego samego typu, co figurka już się tam znajdująca. Po zamienieniu miejscami dwóch figurek gracz odkłada wykorzystany kafelek zamiany do pudełka i kontynuuje swoją turę.



KAFELEK ZAMIANY

Symbol sprytu

Każdy gracz posiada pięć kafelków, na których znajduje się japoński znak – jest to **SYMBOL SPRYTU**. W swojej turze gracz może zagrać jeden kafelek bez symbolu sprytu oraz **dowolną liczbę** kafelków posiadających symbol sprytu. Gracz może zdecydować, że w czasie swojej tury umieści na planszy **tylko** kafelki posiadające ten symbol.



SYMBOL SPRYTU

Zdobywanie figurek kast

Jeśli po zakończeniu tury gracza jakieś **pole osady** jest otoczone (na wszystkich sąsiadujących z nim polach terenu zostały umieszczone kafelki), znajdujące się na nim figurki kast zostają zdobyte. Na sąsiadujących polach morza nie muszą (ale mogą) znajdować się kafelki statków. Każda figurka kasty zostaje zdobyta na koniec tej samej tury, w której pole osady, na którym się znajduje, zostało otoczone.

Aby ustalić, kto zdobywa figurkę kasty, gracze sumują wartości wpływów ze swoich kafelków, sąsiadujących z polem danej osady. Kafelki te muszą posiadać symbol odpowiadający rozpatrywanej figurce kasty lub być kafelkiem specjalnym. Gracz, który posiada najwyższą łączną wartość wpływu na daną kastę, zdobywa daną figurkę kasty – zabiera ją z planszy i kładzie, w zależności od liczby graczy, **za swoją zastonką** (w grze na 3 lub 4 osoby) lub **przed nią** (w grze 2-osobowej). Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą najwyższą łączną wartość wpływu, żaden z nich nie zdobywa figurki. W takiej sytuacji jest ona usuwana z planszy i umieszczana obok, w widocznym dla wszystkich graczy miejscu (nie należy do żadnego z nich).

Jeśli na otoczonym polu osady znajduje się więcej niż jedna figurka kasty, gracze podliczają wartość swojego wpływu dla każdej figurki kasty z osobna w kolejności wybranej przez gracza, którego tura aktualnie trwa.

Koniec gry

Gra kończy się po zakończeniu tury gracza, w której został spełniony jeden z poniższych warunków:

- Na planszy nie ma już żadnej figurki kasty przynajmniej jednego rodzaju.
- Cztery dowolne figurki kast zostały usunięte z planszy i umieszczone z boku (patrz „Zdobywanie figurek kast” powyżej).

Gdy gra się kończy, gracze podliczają swoje wyniki.



Punktacja

Po zakończeniu gry każdy gracz pokazuje zdobyte przez siebie figurki kast. Jeśli posiada więcej figurek kast danego rodzaju niż którykolwiek inny gracz, otrzymuje żeton lidera tej kasty. Jeśli dwóch graczy lub więcej posiada taką samą liczbę zdobytych figurek danej kasty, żeton lidera tej kasty należy odłożyć na bok – żaden gracz nie został liderem. Gdy wszystkie żetony lidera zostały przyznane lub odłożone na bok, gracz posiadający najwięcej żetonów lidera, wygrywa grę.

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tylko po jednym żetonie lidera, każdy z tych graczy odkłada na bok figurki tej kasty,

której jest liderem. Następnie liczy łączną liczbę **pozostałych figurek**, które zdobył (należących do kast, których nie jest liderem). Gracz posiadający największą liczbę figurek dwóch pozostałych kast wygrywa grę. Jeśli jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej figurek **wszystkich kast** (również kasty, której jest liderem). Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

W rzadkim przypadku, gdy żaden z graczy nie zdobył ani jednego żetonu lidera, wygrywa gracz z **największą liczbą przejętych figurek kast**. Jeśli jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład zdobywania figurek

Podczas swojej tury zielony gracz umieszcza kafelek Buddy o wartości wpływów 3 obok pola osady z figurką Buddy. Na wszystkich polach terenu sąsiadujących z tym polem osady znajdują się kafelki, więc jest ono otoczone, a znajdująca się na nim figurka kasty zostaje zdobyta.

Aby sprawdzić, kto zdobywa figurkę, każdy gracz sumuje wartość wpływów religijnych z sąsiadujących pól. Wartość wpływów czerwonego gracza to 2 (posiada kafelek samuraja o wartości 2), a zielonego gracza to 3 (posiada kafelek Buddy o wartości 3). Ponieważ zielony gracz ma wyższą łączną wartość wpływów religijnych, to on zdobywa figurkę Buddy i kładzie ją za swoją zasłonką.



Następuje tura złotego gracza. Umieszcza on na planszy kafelek ronina o wartości 1 (posiadający symbol szybkości), a następnie kafelek Buddy o wartości 4, sprawiając w ten sposób, że oba sąsiadujące z nim pola osady zostały otoczone. Złoty gracz decyduje, że najpierw sprawdzone zostanie, kto zdobywa figurkę Buddy z pola osady po prawej stronie. Posiada na sąsiadujących polach kafelek Buddy o wartości 4 oraz kafelek ronina o wartości 1, więc jego łączna wartość wpływów religijnych wynosi 5. Czerwony gracz posiada na sąsiadujących polach kafelek samuraja o wartości 2 oraz kafelek statku o wartości 1, więc jego łączna wartość wpływów religijnych wynosi 3. Ponieważ

złoty gracz ma wyższą łączną wartość wpływów religijnych, to on zdobywa figurkę Buddy.

Następnie gracze sprawdzają, kto zdobywa figurki Buddy oraz ryżu z pola osady po lewej stronie. Zielony gracz posiada na sąsiadujących polach kafelek statku o wartości 1 oraz kafelek Buddy o wartości 3, więc jego łączna wartość wpływów religijnych wynosi 4. Złoty gracz posiada kafelek Buddy o wartości 4, więc jego wartość wpływów religijnych również wynosi 4. Ponieważ ich wartość wpływów religijnych jest taka sama, figurka nie zostaje zdobyta i zostaje umieszczona obok planszy. Figurka ryżu zostaje zdobyta przez czerwonego gracza, który posiada najwyższą wartość wpływów handlowych dzięki kafełkowi ryżu o wartości 2. Mimo że fioletowy gracz posiada na sąsiadującym polu kafelek zamku o wartości 2, jego wartość wpływów wojskowych zostaje zignorowana, ponieważ na polu osady nie ma figurki zamku do zdobycia.



Przykład punktacji

Zielony gracz posiada najwięcej figurek ryżu, więc otrzymuje żeton lidera kasty kupieckiej. Czerwony gracz posiada najwięcej figurek Buddy, więc otrzymuje żeton lidera kasty religijnej. Najwięcej figurek zamku posiada jednocześnie gracz zielony i złoty, więc żaden z nich nie otrzymuje żetonu lidera kasty wojskowej. Ponieważ zielony i czerwony gracz mają jednocześnie najwięcej żetonów lidera (po 1), przechodzą do kolejnego etapu punktacji, w którym złoty gracz nie bierze już udziału.



Zielony gracz ignoruje swoje figurki ryżu i liczy swoje figurki dwóch pozostałych kast – posiada ich 3. Czerwony gracz ignoruje swoje figurki Buddy i liczy swoje figurki dwóch pozostałych kast – również posiada ich 3. Ponieważ wciąż nie został wyłoniony zwycięzca, gracze przechodzą do ostatecznego etapu punktacji.



Zielony gracz posiada łącznie 6 figurek kast, a czerwony gracz – 7. Zwycięzcą gry zostaje czerwony gracz.

Twórcy gry

Projekt gry: Reiner Knizia

Produkcja: Jason Walden

Teksty techniczne: Adam Baker

Redakcja i korekta: Autumn Collier
i Richard A. Edwards

Projekt graficzny: Monica Skupa

Starszy projektant graficzny studia Windrider:
Samuel R. Shimota

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Dleoblack i Zach Graves

Grafika planszy i elementów gry: Hannah Christenson

Kierownik artystyczny: Andy Christensen

Koordinator ds. jakości: Zach Tewalthomas

Projekt plastikowych elementów: Jason Beaudoin
i Gary Storkamp

Wydawca: Steven Kimball

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Korekta: Wiktor Marek

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina i Georg, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas i Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner i Dieter Hornung

© Dr Reiner Knizia 2016 i © 2016 Windrider Games. *Samurai* jest znakiem towarowym należącym do dr Reiner Knizia. Windrider Games oraz logo Windrider logo są TM Windrider Games. Windrider Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Windrider Games to oddział Asmodee North America, Inc. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

