

САМУРАЇ

Игра Райнера Книзиа.

Для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет.

Продолжительность 45-60 минут.

Содержимое

39 целей - по 13 единиц каждого типа: Шлемы, Статуи Будды, Рисовые Поля

80 жетонов - по 20 штук каждого из 4 цветов

4 Японские ширмы

Игровое поле - Япония в 4х частях

Правила игры

Общие сведения

В начале игры участники размещают цели в деревнях и городах на карте. В ходе игры игроки захватывают цели своими жетонами. Каждый игрок получает комплект из 20 шестиугольных жетонов с различными характеристиками. Друг от друга комплекты жетонов отличаются цветом. Игрок, который выставит на поле самое крупное по суммарным характеристикам скопление жетонов, побеждает.

Подготовка

Перед первой игрой выложите жетоны и ширмы из листов. Каждый игрок получает одну японскую ширму и 20 жетонов одного цвета.

В зависимости от количества игроков игра проводится при следующих условиях:

2 игрока - Хонсю -  - по 7 Шлемов, Будд и Полей

3 игрока - Хонсю, Кюсю и Сикоку -  - по 10 Шлемов, Будд и Полей

4 игрока - все четыре части карты -  - все Шлемы, Будды и Поля

Цели и Жетоны

Есть 3 типа целей: Шлемы, Статуи Будды и Рисовые Поля. Для захвата цели игрок выкладывает на карту жетоны. Каждый жетон может повлиять на захват цели определенного типа, но только в том случае, когда он находится в непосредственном соседстве с целью. Когда цель окружена жетонами, ее захватывает игрок с сильнейшим представителем жетонов, соответствующих типу цели.



Шлем



Рисовое Поле



Будда



Символ на жетоне показывает, какую цель можно захватить с его помощью.



Самурай



Самурай, Корабль и Ронин влияют на все 3 вида целей.

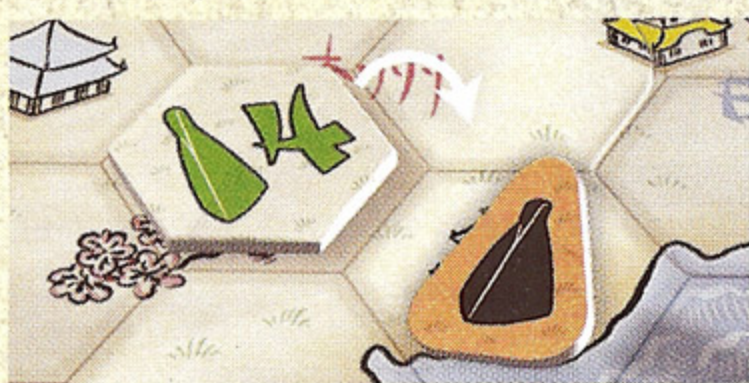


Корабль



Ронин

За одним исключением (см. далее "Замена целей"), на всех жетонах есть номера, показывающие их силу.



Жетон с силой 4 захватывает Шлем.



Жетон с силой 1 захватывает Шлем, Будду и Рисовое Поле.

Жетон влияет на захват всех соседних с ним целей, если цели относятся к типу (типу) жетона.



2 Будды захвачены жетоном. Рисовое Поле не захвачено.

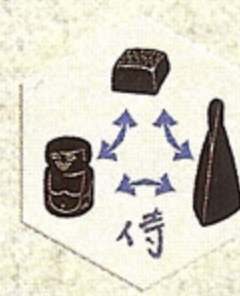


Все 3 цели захвачены жетоном Ронина.

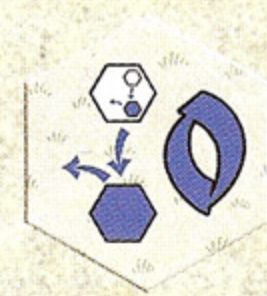


Обе цели захвачены Кораблем.

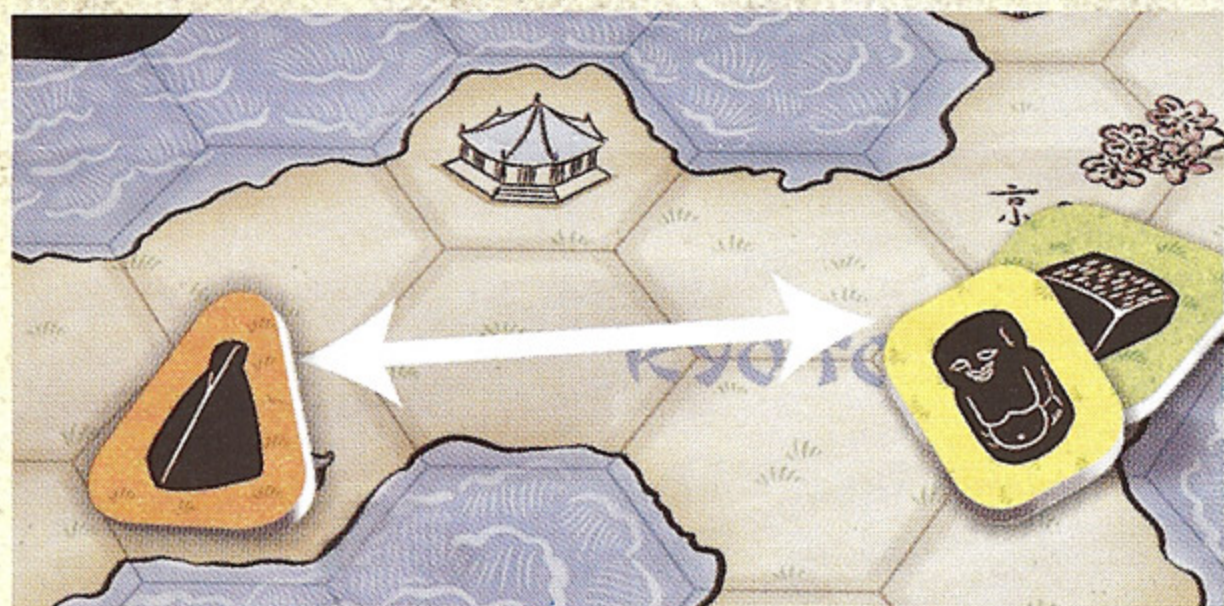
Замена цели позволяет игроку поменять на поле местами две любые цели любых типов. Замена не зависит от расстояния между двумя целями. Применяя замену жетона, игрок убирает один из жетонов, уже выведенных им на поле (но не жетон с Японским Чероглифом - об этом позже), и выводит на его место жетон Замена. Игрок незамечательно выводит в новое место на поле убранный по замене жетон. Жетон Замена обладает нулевой силой.



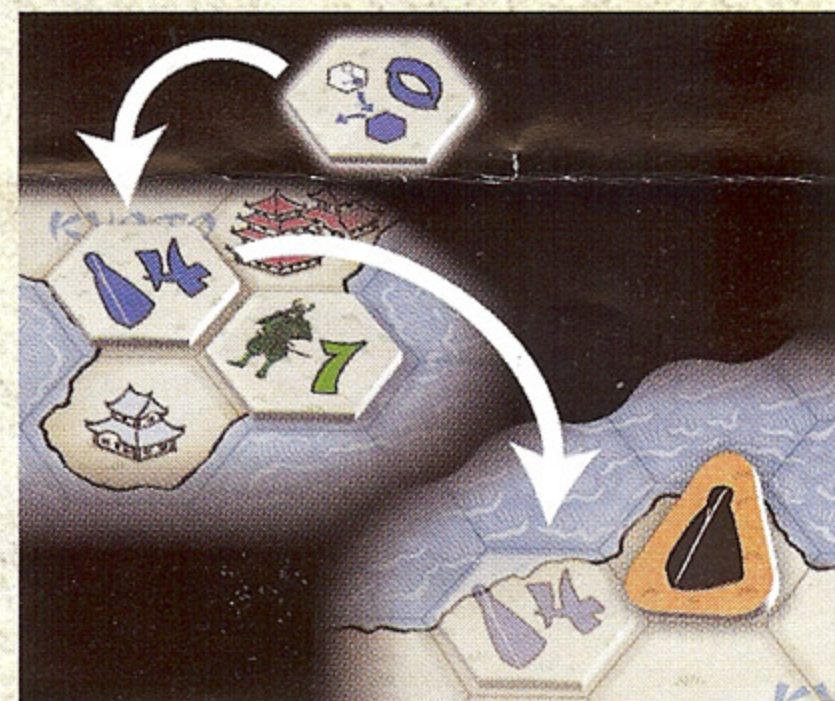
Замена цели



Замена жетона



Жетон Замена Цели возвращается в коробку, и две Цели меняются местами.



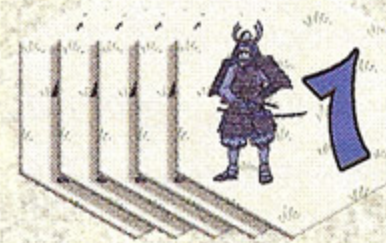
Жетон Замена Жетона кладется на место другого жетона, который может быть перемещен на другое место.

Пять из 20 жетонов несут на себе изображения Японского Чероглифа. Игрок может в свой ход вывести на поле любое число из имеющихся 5 жетонов с чероглифом.



Эти жетоны отмечены Японским Чероглифом.

На 15 других жетонах никаких чероглифов нет. В ход игрок может выложить на поле только один жетон без Японского Чероглифа из пятнадцати наличных.



В ход игрок может выводить на поле жетоны из обеих групп, например, 1 Самурай и 2 Корабля.

Жетоны показывают свои характеристики:

- цвет говорит, какому игроку принадлежит жетон;
- рисунок показывает, на какой тип цели влияет жетон;
- число указывает на силу жетона;
- Японский Чероглиф напоминает, что в ход можно выложить несколько жетонов такого типа.

Как захватываются Цели?

Если все клетки поля, прилегающие к цели, заняты жетонами, цель захвачена.

Каждый игрок определяет количество влияния, которое он оказывает на цель. Игрок с самым большим влиянием захватывает ее и помещает за свою ширму. В игре двух соперников захваченные цели можно размещать и перед ширмой.



Синий захватывает Шлем, обладая силой 3. У Красного сила всего 2.



В этот ход Красный выкладывает Ронина и Самурая с силой 2. Он захватывает Будду справа и Шлем. Зеленый захватывает Рисовое Поле. Желтому достается Будда слева. Синий игрок ничего не захватывает.

Исключение: Если все прилегающие к цели клетки заняты, но двое (или более) соперников оспаривают первенство, цель выводится за пределы поля, не доставаясь ни одному из игроков.

Подготовка и ход игры

Выложите на поле 2, 3 или 4 части карты, как показано на стр. 1. Одновременно и не показывая жетоны другим игрокам, соперники выбирают 5 из 20 жетонов и кладут выбранное за свои ширмы. Затем они тщательно перемешивают оставшиеся 15 жетонов и складывают стопкой лицом вниз рядом с ширмой.

Играя в первый раз, будет проще выбрать стартовые жетоны случайным образом. Наврав опыта в игре игроки имеют право выбирать стартовые жетоны по своему желанию, в зависимости от выбранной ими стратегии.

Затем на поле ставятся цели. По одной цели каждого типа поставим в Эго, столицу. В каждый город идет 2 цели, в каждую деревню – одна.

Деревня



Город



Осуществляется эта расстановка так: самый молодой игрок выбирает цель и ставит ее в приглянувшийся ему город. Право расстановки передается по часовой стрелке. Цель можно ставить в тот же город или в любой другой пункт. Когда все города заполнены (по две цели в каждом), игрок выбирает цель и ставит ее в деревню. Есть только одно ограничение по размещению целей в городах: две цели обязательно должны быть разных типов. Это же ограничение применяется, когда в ходе игры используется жетон замены цели.

Когда все цели выставлены на поле, игра начинается с хода самого молодого игрока.

Во время каждого хода:

1. игрок выбирает один жетон (или больше) из-за ширмы и выставляет каждый на поле. По меньшей мере, один жетон должен быть выложен. Корабли могут быть выложены только на пустые морские клетки, другие жетоны – только на пустые наземные клетки. Исключением являются жетоны Замена Цели и Замена Жетона. Жетоны не могут размещаться на пустых клетках города или деревни.

2. Когда все соседние с целью клетки заполнены жетонами, цель немедленно захватывается, и игрок с наивысшим влиянием определенного типа забирает ее себе. Если никто из игроков не выигрывает цель, она выводится за пределы поля.

3. Игрок тянет жетоны из своего запаса случайным образом, чтобы сохранить число жетонов за ширмой на уровне 5 единиц. Когда жетоны в запасе у игрока заканчиваются, он играет тем, что осталось. После того, как игрок обновил жетоны, право хода передается следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Когда последняя цель любого типа (Шлем, Поле или Будда) захвачена любым игроком или выведена за пределы поля из-за ничейного результата, ход игрока обрывается, а игра завершается. Также игра заканчивается, когда четыре цели оказываются за пределами поля по ничейным результатам. Как и прежде, ход игрока прерывается, а игра объявляется закрытой.

Подсчет очков и определение победителя.

Когда игра заканчивается, все игроки убирают ширмы и считают, сколько у них целей каждого типа.

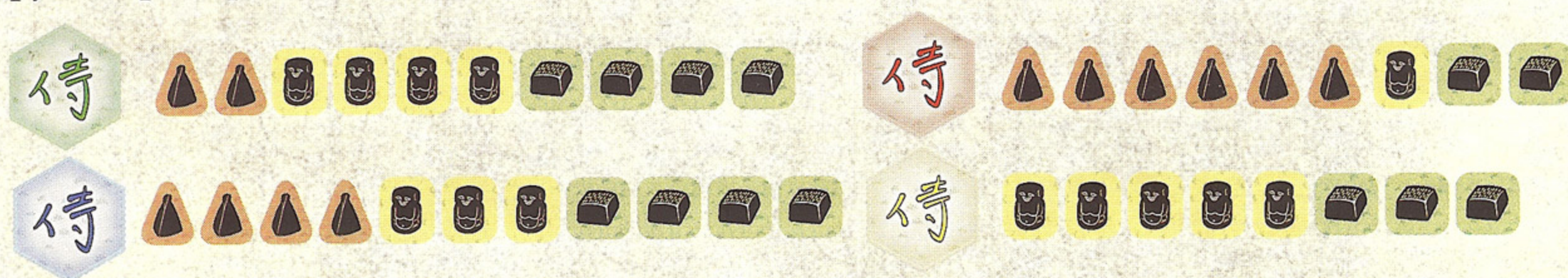
- Если любой игрок захватил наибольшее число целей 2х или 3х типов, он немедленно объявляется победителем!
- Если очевидного победителя нет, все игроки, которые захватили наибольшее число целей одного типа (ничейные результаты не учитываются, важно абсолютное превосходство), могут претендовать на победу; игрок, про трофеи которого нельзя сказать "наибольшее", выиграть не может.
- Игроки с наилучшими результатами откладывают цели победного для них типа и начинают подсчет других своих трофеев. Победителем считается тот, у кого больше "других" целей!
- Если на этом этапе возникает ничья, спорщики подсчитывают общее число захваченных целей. У кого больше – тот победил!
- Если и теперь ничья, то это абсолютная ничья. Пусть претенденты делят победу поровну.
- Если наибольшего числа целей одного типа нет ни у кого, побеждает тот, у кого больше всего целей в совокупности.

Пример.



Желтый большинства целей ни в одном типе не набрал, на победу не претендует. Каждый из трех других игроков сохраняет шансы на победу: Зеленый собрал кучу Полей, у Синего – полным-полно Шлемов, а Красный собрал лучшую коллекцию Будд. Но побеждает Зеленый, так как у него еще шесть других целей, а это больше, чем 5 целей Синего (второе место) и 4 цели Красного (почетное третье).

Другой пример:



Синий и Зеленый не смогли собрать наибольшее число целей одного типа (у них ничья по Рисовым Полям). Выиграть им не удастся. У Красного больше всего Шлемов, у Желтого – Будды в избытке. Оба могут выиграть. У обоих претендентов три "другие" цели (у Желтого три Рисовых Поля, а у Красного – Будда и два Рисовых Поля). Ничья. Начинаем подсчет их суммарных запасов. Побеждает Красный – у него 9 целей, в то время как у Желтого только 8. Кстати, и Синий, и Зеленый захватили больше целей, чем Красный или Желтый, но выиграть не могут, потому как не смогли добиться "абсолютного лидерства" в одной категории.

Авторы и издатели хотят поблагодарить за помощь в тестировании игры, за подсказки, советы и предложения Уена Адамса, Людвиг Бфгера, Криса Боуэра, Гунтарта из Чьяри, Криса Даве, Дэвида Фаркухара, Джона Гилберта, Мартина Хайэма, Росса Инглиза, Кевина Джеклина, Тину и Джорджа, Криса Лосона, Алекса Мартелла, Вернера Мюллера, Андреаса и Карен Сэйфарсов, Уо Вейганга, Клеменса Вильгельманна, Ханнеса Вильднера и Дитера Хорнунга. Сердечную благодарность выражаем также профессору Ютаке Егучи из Университета Саппоро, который провел много часов, знакомя нас с необычными чертами японской культуры вообще и с самурайской традицией в частности. Мы надеемся, игра сохранила в себе частицы этого. ©1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

© 2005-2007 ООО "Смарт", русское издание. Локализация осуществлена по лицензии доктора Райнера Книзиа. Над игрой работали Михаил Акулов, Улья Карпинский, Алексей Перерва. Вопросы и пожелания присылайте по адресу smartboardgames@mail.ru

Благодарим вас за то, что играете в нашу игру.