

Ehre der Samurai

Spelers: 3-6
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Duur: 60+ minuten

Speelmateriaal: 110 kaarten, 6 dobbelstenen, 60 erepuntplaatjes met waarde 5, 25, 50 en 100

Spelidee

De spelers worden Samurai uit het feodale Japan van de 15^e eeuw. Iedere Samurai dient een erenswaardige Daimyo. Ook de spelers streven naar eer. Zij krijgen punten, als hun Samurai een Okugata (een erenswaardige gemalin) huwt, zich met eerwaardige bezittingen omgeeft of zijn Daimyo helpt Shogun te worden – en te blijven. Iedere speler moet zich behoeden voor dieven, misdadigers en voor gezichtsverlies. Winnaar is degene die het eerst 400 erepunten verzamelt.

Spelvoorbereiding

De 6 Samurai, de 6 start-Daimyo (staat op de kaart) en de Shogunkaart worden apart gelegd. De Shogunkaart wordt open midden op tafel gelegd. De 6 dobbelstenen en de erepuntplaatjes, gesorteerd naar waarde, worden naast de Shogunkaart gelegd. Elke speler krijgt een Samurai, die hij open voor zich legt. Boventallige Samurai worden opgeborgen in de doos. De 6 start-Daimyos worden geschud. Elke speler trekt een start-Daimyo-kaart, die hij open boven zijn Samurai legt. De niet-verdeelde start-Daimyos worden met alle andere spelkaarten geschud. Elke speler krijgt 7 kaarten in de hand. De overige kaarten worden gesloten als trekstapel klaargelegd. Daarnaast ontstaat de aflegstapel. Is de trekstapel op, dan wordt de aflegstapel opnieuw geschud.

De huizen

In de loop van het spel ontstaan voor elke speler 2 horizontale kaartrijen. Elke rij heet een huis. De bovenste rij is het huis van de Daimyo en de onderste rij het huis van de Samurai (zie afbeelding blz 3). In elk huis mogen slechts 1 Okugata en 5 krijgers gelegd worden.

Let op: alleen in het huis van de Daimyo mag één burcht liggen. Voor alle andere kaarten geldt geen limiet.

Let op: in de loop van het spel kan het gebeuren dat een speler zijn Daimyohuis verliest. Een Samurai zonder Daimyo wordt Ronin genoemd. Om dit aan te duiden wordt de Samuraikaart omgedraaid.

Spelverloop

De oudste speler begint, gevolgd door de medespelers in de richting van de klok. De beurt van een speler bestaat uit 3 fases:

1. Erepunten bepalen en innen
2. Kaartenacties uitvoeren, eventueel een verklaring afleggen
3. Het einde van de beurt bekend maken.

1. Erepunten bepalen en innen

Erepunten krijgt een speler alleen aan het begin van zijn beurt en alleen voor kaarten, die in zijn huizen geplaatst zijn. De speler telt de waarden boven het woord “Ehre” in beide huizen op, neemt het overeenkomende aantal erepunten en legt deze boven het huis van de Daimyo.

Belangrijk: de speler met een Ronin ontvangt geen erepunten.

2. Kaartacties uitvoeren

De speler telt de waarden boven het woord “Ki” (Japans voor geestelijke kracht) in beide huizen op. Voor elke 3 Ki-punten krijgt hij een kaartactie. 5 Kaartacties zijn het maximum, zelfs bij meer dan 15 Ki-punten.

Een kaartactie is:

- Een kaart trekken;
- Een kaart uit de hand zonder uitwerking op de aflegstapel afleggen;
- Een kaart uit de hand spelen.

Een kaart spelen betekent: kaarten met waarden voor Ëhre”, “Ki” en “Stärke” worden in de huizen gelegd. Alle andere kaarten worden duidelijk voorgelezen, uitgevoerd en afgelegd op de aflegstapel. Een speler mag maximaal 7 kaarten in de hand houden. Wie 7 kaarten in de hand houdt, moet eerst een kaart afleggen of uitspelen, voordat een nieuwe getrokken mag worden. Legt een speler een kaart in een van zijn huizen, die het aantal Ki-punten verhoogt, dan kan het gebeuren, dat hij daardoor tijdens zijn beurt ook een extra kaartactie mag uitvoeren. (zie voorbeeld).

Belangrijk: heeft een speler met een Ronin in deze fase een Daimyo in de hand, dan kan hij deze uitspelen en daarmee een nieuw Daimyohuis stichten. Daarna draait hij de Ronin om op de Samuraikant.

3. Het einde van de beurt aankondigen.

Een speler moet duidelijk aangeven wanneer zijn beurt ten einde is.

In fase 2 een verklaring afleggen.

Tijdens de hele 2^e fase mag een speler 1 verklaring afleggen.

“Mijn Daimyo is nu Shogun”

De speler neemt de Shogunkaart en legt ze links naast de Daimoy. Degene die de Shogunkaart bezit, krijgt elke keer in de 1^e fase extra erepunten. Ze zijn, afhankelijk van het aantal spelers, aangegeven op de kaart.

Let op: uiterlijk als een speler minimaal 100 erepunten bezit, moet hij de Shogunkaart nemen, als ze nog beschikbaar is.

“Ik val aan”

Alleen de speler met de Shogunkaart of een burcht, mag aangevallen worden.

“Ik ga een alliantie aan met ...”

Als een speler met een Ronin geen Daimyo kan spelen of wil, kan hij toch meer erepunten krijgen, door een alliantie aan te gaan met een medespeler.

“Ik verbreek mijn alliantie met ...”

Een speler, die een alliantie is aangegaan, kan deze verbreken. Dit is oneervol en kost 25 erepunten, die op de stapel worden afgelegd. Het duurt echter een beurt, voordat de alliantie daadwerkelijk is verbroken, dus als hij weer aan de beurt is.

Speleinde

Het spel eindigt, als een speler 400 erepunten vergaart.

Wat gebeurt bij het verlies van eer?

Een speler moet erepunten afleggen, als hij Ninjas uitspeelt, de “Schusswaffen-karte” in een eigen huis legt of een medespeler de kaart “Entehrung” tegen hem speelt.

Er zijn 3 mogelijkheden, om de kaart “Entehrung” te reageren:

1. de speler betaalt 75 erepunten
2. de speler kan de kaart “Gesicht wahren” uitspelen en het verlies tot 30 erepunten beperken. “Gesicht wahren” kan elk moment zonder inzet van kaartacties gespeeld worden, ook als de

speler zelf niet aan de beurt is. Ze kan voor de speler zelf of een medespeler worden ingezet, alleen niet voor de Daimyo, die op dat moment Shogun is.

3. de speler kan zijn Daimyo of Samurai Seppuku (rituele zelfmoord) laten uitvoeren. Daarmee gaan geen erepunten verloren, maar alle kaarten behalve de Samurai van het betreffende huis moeten afgelegd worden.

Verliest een speler meer punten dan hij bezit, dan raakt hij in schande en krijgt minpunten. Om dit uit te beelden, worden de resterende punten onder het Samuraihuis gelegd. Wint een speler weer erepunten, dan worden eerst de punten onder het Samuraihuis verwijderd. (zie voorbeeld)

Wat gebeurt in de strijd?

Een strijd wordt met de dobbelstenen gestreden. Het aantal dobbelstenen, dat aanvaller en verdediger gebruiken, is afhankelijk van de waarden boven het woord “Stärke” in de beide huizen. Per 3 punten mag een dobbelsteen worden gebruikt, met een maximum van 6 stuks. Voor de aanvaller is een burcht waardeloos, enkel de verdediger heeft er voordeel van.

Heeft de Daimyo een geallieerde Samurai, dan wordt diens huis meegeteld.

Elke speler die aan de strijd deelneemt, gooit het bepaalde aantal dobbelstenen en telt het aantal gegooide ogen. Het hoogste aantal wint, bij gelijke stand wordt opnieuw gedobbeld.

Strijdregels:

alleen en speler met een Daimyo kan aanvallen;

Alleen de Shogunspeler of een speler met een burcht in zijn huis kan worden aangevallen;

De verliezer van de strijd legt alle kaarten van zijn Daimyohuis inclusief Daimyo op de aflegstapel. Zijn Samurai en de Samurai van een eventuele geallieerde worden Ronin, hun huis blijft echter intact.

Is de overwonnen Daimyo de Shogun, dan moet de overwinnaar de Shogunkaart overnemen.

Is de overwonnen Daimyo geen Shogun, dan mag elke speler, ook de verliezer, de kaart “Gesicht wahren” uitspelen, om het afleggen van het Daimyohuis te verhinderen. Hiervoor is geen kaartactie nodig. De kaarten van het Daimyohuis blijven dus voor de verliezer liggen, behalve de eventuele burcht.

De overwinnaar mag de burcht van de overwinnaar innemen of afleggen. Heeft de overwinnaar reeds een burcht, dan kan hij ze inwisselen.

Wat gebeurt in een alliantie?

Het kan gebeuren, dat een speler zijn Daimyohuis verliest, door strijd, Seppuku of een misdadiger. Daardoor wordt zijn Samurai direkt tot Ronin verwisseld. Om dit ongedaan te maken, kan de speler in zijn beurt een alliantie aangaan. De speler met de Roninkaart spreekt in dat geval duidelijk de alliantie uit. De Ronin wordt weer tot Samurai verwisseld. Alle kaarten blijven bij de betreffende spelers liggen.

Let op: een medespeler, waarmee een alliantie wordt aangegaan, kan dat niet afslaan. Maar een speler kan geen 2 allianties aangaan.

Na het afsluiten van de alliantie krijgt een speler weer erepunten tijdens zijn beurt.

De speler, die de alliantie heeft opgelegd, krijgt de helft van de erepunten van het Daimyohuis van zijn partner, de helft van de erepunten van de Shogunkaart, als deze Daimyo Shogun is en de helft van de erepunten van zijn eigen Samuraihuis. (zie voorbeeld)

De speler, die de alliantie heeft opgelegd, krijgt geen erepunten van het Samuraihuis van zijn partner.

Er wordt naar boven afgerond op 5.

Een speler, die een alliantie wordt opgelegd, heeft ook een voordeel. Hij kan bij een strijd de “Stärkepunkte” van het Samuraihuis van zijn partner bij zijn “Stärkepunkte” optellen. Dit geldt ook nog, als de geallieerde in zijn laatste beurt de alliantie heeft opgeheven. Een tweede voordeel voor beide partners is, dat zij ook kaarten kunnen uitspelen in een huis van de geallieerde.

Een alliantie vormt voor de speler, aan wie ze werd opgelegd, ook een bedreiging. Als de speler, die de alliantie heeft opgelegd, een misdadiger tegen de Samurai van de geallieerde uitspeelt, en wint, dan moeten alle kaarten van het Samuraihuis worden afgelegd. Enkel de Samurai blijft liggen als Ronin.

Bovendien moet de aangevallen speler zijn Daimyohuis inclusief Daimyo en eventuele Shogunkaart aan de aanvaller afgeven. Deze legt het huis voor zich neer. Deze achterbakse aanval op een geallieerde met een misdadiger kost 50 in plaats van 25 erepunten, ook als de misdadiger geen succes heeft.

Maar ook de speler, die de alliantie opgelegd heeft gekregen, kan de alliantie voortijdig verbreken:

Hij kan ook proberen, de geallieerde Samurai met een misdadiger aan te vallen.

Hij kan de kaart "Entehrung" spelen tegen de geallieerde, waarmee ook direct de alliantie wordt opgeheven, tenzij de geallieerde de kaart "Gesicht wahren" speelt.

Hij kan uit zijn hand voor de geallieerde een nieuwe Daimyo spelen, waarmee de alliantie wordt verbroken. In dit geval kan de Daimyo-speler de "Stärkepunkte" van de voormalige geallieerde niet meer benutten.

De Ninjakaarten

Er zijn 3 Ninjakaarten: Dief, elitedief en Misdadiger. Het spelen van een Ninjakaart kost een kaartactie en erepunten. Elke Ninjakaart wordt na gespeeld te zijn op de aflegstapel gelegd. Men kan geen Ninjakaart spelen, als er onvoldoende erepunten boven zijn Daimyohuis liggen.

Let op: een speler kan Ninjakaarten ook tegen eigen huizen gebruiken, als dit goed uitkomt.

De dief

Degene die een dief uitspeelt, kan een bezit uit een huis naar zijn keuze stelen en plaatsen in een eigen huis, een huis van een geallieerde of op de aflegstapel.

De elitedief

Deze steelt 2 bezittingen uit 1 of 2 huizen en plaatst deze in 1 of 2 huizen of op de aflegstapel.

Bezittingen zijn alle krijgers en alle groene kaarten.

De misdadiger

Een speler, die de misdadiger uitspeelt, moet zeggen, welke Daimyo of Samurai hij aanvalt. Dan moet de hij dobbelen met 1 dobbelsteen, waarbij 4, 5 of 6 raak is.

Een lijfwacht in een huis bemoeilijkt de aanval, waarbij enkel 5 of 6 raak is. Onafhankelijk van de uitslag wordt de lijfwacht uit het huis verwijderd en op de aflegstapel gelegd. Bij een overwonnen Daimyo wordt zijn gehele huis inclusief Daimyo op de aflegstapel gelegd. Een eventuele Shogunkaart komt naast de trekstapel. Een bijbehorende Samurai wordt Ronin.

Een overwonnen Samurai blijft liggen, maar zijn huis komt op de aflegstapel.