

SAMURAI

de Reiner Knizia, de 2 a 4 jugadores

Contenido

39 Figuras – 13 de cada tipo: Yelmos, Budas y Campos de Arroz
 80 Losetas – 20 de cada uno de los 4 colores
 4 Biombos japoneses (Pantallas de jugador)
 1 Tablero de juego representando Japón formado por 4 piezas
 1 Reglamento

Resumen

Al principio de la partida, los jugadores colocan las figuras en los pueblos y ciudades del tablero. En el transcurso de la partida, los jugadores capturan estas figuras utilizando sus losetas. Cada jugador tiene un set de 20 losetas hexagonales con diversas características. Cada set es idéntico excepto por el color. El jugador que despliega las losetas con mayor destreza, gana la partida.

Preparación

Antes de la primera partida, retirar las losetas hexagonales y los Biombos japoneses (Pantallas de jugador) de las hojas troqueladas. Cada jugador coge un Biombo japonés (Pantalla de jugador) y 20 losetas del mismo color. Dependiendo del número de jugadores, la partida se juega con:

- 2 jugadores – Honshu –  7 figuras de cada tipo (Yelmos, Budas y Campos de Arroz)

- 3 jugadores – Honshu, Kyushu and Shikoku –  10 figuras de cada tipo (Yelmos, Budas y Campos de Arroz)

- 4 jugadores – las 4 piezas que forman la isla –  todas las figuras de Yelmos, Budas y Campos de Arroz

Figuras y Losetas

Existen 3 tipos de Figuras:



Para capturar las figuras, los jugadores despliegan sus losetas en el tablero. Cada loseta influye en la captura de 1 a 3 tipos de figuras, pero sólo si la loseta está en un espacio adyacente a la figura. Cuando una figura está rodeada de losetas en casillas de tierra o agua (losetas de barco), el jugador que tiene la mayor influencia de losetas que afectan a la figura, la captura.



Samurái



Las losetas influyen en la figura que muestran.



Barco



Samurái, Barco y Ronin afectan a los 3 tipos de figura.



Ronin

Salvo la excepción "Intercambio de Figuras" (véase más abajo), todas las fichas tienen un número que representa su influencia:



Una loseta de Yelmo con influencia 4 afecta en la captura de la figura del Yelmo

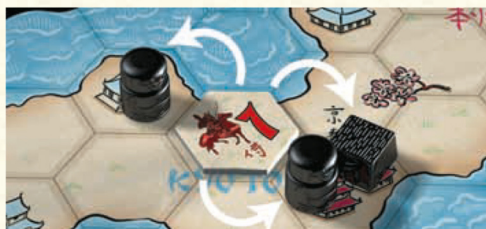


Una loseta de Samurai con influencia 1 afecta en la captura de el Yelmo, el Buda y el Campo de Arroz

Una loseta influye en la captura de todas las figuras adyacentes, del tipo o tipos indicados en la loseta:



Ambos Budas se ven afectados; el Campo de Arroz, no.



Las 3 figuras se ven afectadas por el Ronin.



Ambas figuras se ven afectadas por el Barco.

Las Losetas:

Intercambio de Figuras



e

Intercambio de losetas



Con **Intercambio de figuras**, un jugador puede intercambiar dos figuras cualesquiera de cualquier tipo(s) del tablero.

No se puede usar una loseta de **Intercambio de figuras** para hacer que dos figuras del mismo tipo ocupen el mismo espacio en una casilla asentamiento. Después del intercambio de posición, se devuelve la loseta **Intercambio de figuras** a la caja del juego.

Con **Intercambio de losetas**, un jugador sustituye una de las losetas que haya jugado anteriormente (una sin **Carácter Japonés**, véase más abajo) por la loseta de Intercambio de losetas. El jugador despliega inmediatamente la loseta reemplazada en el tablero. La loseta de **Intercambio de losetas** tiene influencia 0.



La loseta de **Intercambio de Figuras** se devuelve a la caja tras intercambiar las dos figuras.



La loseta **Intercambio de losetas** sustituye a una loseta y esa loseta se coloca en otro espacio permitido.

5 de las 20 losetas tienen un **Carácter Japonés**: 侍

Un jugador puede jugar cualquier número de losetas con **Carácter Japonés** en su turno:



Las otras 15 losetas no tienen ningún **Carácter Japonés**.

Un jugador sólo puede jugar una loseta sin **Carácter Japonés** por turno :



En un turno, un jugador puede jugar fichas de ambos grupos; por ejemplo, 1 Samurai y 2 Barcos.

Las losetas muestran sus características:

- El **color** indica a qué jugador pertenece la ficha.
- La **imagen** indica a qué figura(s) afecta la loseta.
- El **número** indica la influencia de la loseta.
- El **Carácter Japonés** indica que se pueden jugar varias fichas de este tipo en un turno.

¿Cómo se capturan las Figuras?

Si todas las casillas adyacentes a una figura están llenas de losetas, la figura es capturada. Cada jugador revisa la influencia de sus fichas adyacentes a la figura. El jugador con mayor influencia sobre la figura, la captura y la coloca detrás de su Biombo Japonés (Pantalla de jugador). Con 2 jugadores, las figuras capturadas se colocan delante del Biombo Japonés.



En su turno, **Rojo** coloca al Ronin y al Samurái. Captura el Buda de la derecha y el Yelmo de la parte superior. **Verde** captura el Campo de Arroz. **Amarillo** captura el Buda de la izquierda y **Azul** no captura nada.

Excepción:

Si todas las casillas adyacentes a una figura están llenas de losetas, pero 2 o más jugadores están empatados con la mayor influencia sobre la figura, ésta se coloca al lado del tablero. No pertenece a ningún jugador.

Preparación y desarrollo de la partida

Coloca las piezas del tablero de Japón sobre la mesa como se indica en los diagramas de la página 1. Al mismo tiempo y sin mostrarlas a los demás jugadores, todos los jugadores seleccionan 5 de sus 20 losetas y las colocan detrás de sus Biombos Japoneses (Pantalla de jugador). A continuación, los jugadores barajan minuciosamente sus 15 losetas restantes y las colocan boca abajo junto a sus Biombos Japoneses.

Para las primeras partidas, los jugadores pueden elegir sus 5 losetas iniciales al azar. A medida que aprendan a jugar, elegirán las losetas en función de las estrategias que vayan a utilizar durante la partida.

A continuación, coloca las figuras en el tablero. Coloca una figura de cada tipo en Edo, la capital. Luego, coloca 2 figuras en cada Ciudad y 1 en cada Pueblo de la siguiente manera:

Ciudad



Pueblo



Comienza el jugador más joven. Elige una figura y la coloca en una Ciudad de su elección.

En el sentido de las agujas del reloj, los jugadores repiten la misma acción, eligiendo una figura y colocándola en la misma Ciudad o en otra diferente. Cuando todas las Ciudades están llenas (con dos figuras), un jugador elige una figura para colocarla en un Pueblo de su elección. Sólo hay una restricción en la colocación de figuras en una Ciudad: **las dos figuras deben ser siempre diferentes**. Esta misma restricción se aplica cuando se utiliza la ficha de **Intercambio de Figuras** durante la partida.

Una vez colocadas todas las figuras en el tablero, comienza el juego.

Empieza el jugador más joven, que realiza su primer turno.

Durante cada turno:

1. El jugador selecciona una o más losetas de detrás de su Biombo japonés (Pantallas de jugador), colocando cada una en el tablero. Al menos una loseta debe ser jugada. Los barcos sólo pueden colocarse en casillas marítimas vacías y el resto de losetas, sólo en casillas terrestres vacías.

Excepción: **Intercambio de Figuras**: no coloca la loseta en el tablero. **Intercambio de losetas**: intercambia, no coloca loseta. Las losetas no se pueden colocar en casillas de Ciudades y Pueblos vacías.

2. Cuando todas las casillas adyacentes a una figura están llenas de losetas, la figura es capturada inmediatamente y tomada por el jugador con la influencia mayor o de lo contrario, colocada al lado del tablero si ningún jugador ha ganado la figura.
3. El jugador coge losetas boca abajo al azar de su reserva al lado del Biombo Japonés (Pantalla de jugador) hasta tener 5 losetas detrás de su Biombo Japonés. Cuando un jugador se queda sin losetas de su reserva, juega con tantas losetas como pueda. Después de que un jugador haya acabado su turno, el juego continúa con el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida

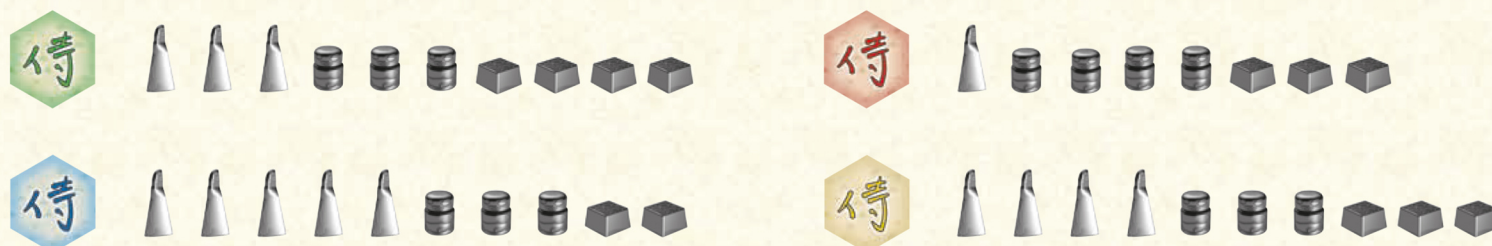
Cuando la última figura de cualquier tipo (Yelmo, Buda o Campo de Arroz) es retirada del tablero (ya sea por un jugador o colocada al lado del tablero debido a un empate), el turno del jugador actual finaliza y la partida termina.

La partida también termina cuando una cuarta figura se coloca al lado del tablero al ser retirada debido a un empate entre jugadores. Al igual que en la opción anterior, el turno del jugador actual finaliza y la partida termina.

Puntuación y resultado

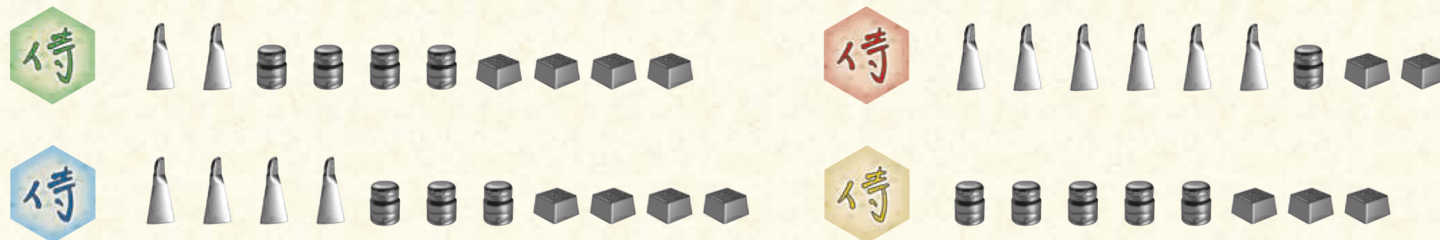
- Cuando el juego termina, todos los jugadores retiran sus Biombos y cuentan el número de figuras de cada tipo.
- Si algún jugador ha capturado el mayor número de figuras de 2 o 3 tipos, ¡es el ganador inmediato!
- Si no hay un ganador inmediato, todos los jugadores que hayan capturado la mayor cantidad de un tipo de figura pueden ganar (**los empates a la mayor cantidad no cuentan**); los jugadores sin mayor cantidad de figuras no pueden ganar.
- Los jugadores con la mayor cantidad de un tipo de figuras, retiran esas figuras y cuentan el número de las figuras restantes que han capturado. El jugador con más figuras es el ganador.
- Si el empate continúa, los jugadores empatados cuentan todas sus figuras capturadas; ¡el jugador con más figuras es el ganador!
- Si el empate continúa, los jugadores empatados se reparten la victoria.
- Si ningún jugador tiene la mayor cantidad de una figura, el jugador con más figuras capturadas es el ganador.

Un ejemplo:



Amarillo no tiene la mayor cantidad de ninguna figura y no puede ganar. Cada uno de los otros 3 jugadores podría ganar: Verde ha capturado la mayor cantidad de Campos de Arroz, Azul tiene la mayor cantidad de Yelmos y Rojo tiene la mayor cantidad de Budas. Verde es el ganador con 6, ya que tiene más del otro tipo de figuras que los otros jugadores. Azul es segundo con 5 y Rojo es el tercero con otras 4.

Otro ejemplo:



Azul y Verde no tienen la mayor cantidad de ningún tipo de figura (empatan en la mayor cantidad de Campos de Arroz) y no pueden ganar.

Rojo ha capturado el mayor número de Yelmos y Amarillo ha capturado el mayor número de Budas, por lo que cualquiera de los dos podría ganar.

Ambos han capturado otras 3 figuras (Amarillo con 3 Campos de Arroz y Rojo con 1 Buda y 2 Campos de Arroz). Como están empatados, cuentan sus figuras totales. Rojo gana con 9 figuras totales frente a las 8 de Amarillo. Observa que tanto Azul como Verde tienen más figuras totales que Amarillo y Rojo, pero no pueden ganar porque no tienen la mayor cantidad de ningún tipo de figuras.



For their playtesting help and many comments and suggestions, the author and publishers want to thank Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart of Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina and George, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas and Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner and Dieter Hornung. Cordial thanks also to professor Yutaka Eguchi of the University of Sapporo, who spent many hours familiarizing us with the unusual characteristics of Japanese culture in general and Samurai practices in particular. We hope the game retains some of the feel of these.

©1998 Hans im Glück Verlags-GmbH

We thank you for playing our game and encourage you to send questions, comments and suggestions to us at:
Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or RioGames@aol.com or www.riograndegames.com

English translation and editing by Jay Tummelson / Traducción y maquetación al castellano Yago Díaz (Usuario yago_house en Bgg)

