

Samurai - KSR

Jeder Spieler wählt aus seinen 20 Plättchen 5 geheim aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Die übrigen mischt er und legt sie verdeckt neben seinen Sichtschirm ab. Je nach Spielerzahl sind bei 2, 3, 4 Spielern je 7, 10, 13 Figuren jeder Art im Spiel. Es gibt 3 Arten von Figuren: Helm, Buddha, Reisfeld. Nun setzen die Spieler im Uhrzeigersinn immer je 1 Figur ein. Zuerst nach EDO (3 verschiedene Figuren!), in Städte (2 verschiedene Figuren!), in Dörfer (1 Figur). Es werden auf diese Weise alle Figuren platziert.

Ablauf eines Spielzuges:

- Der aktive Spieler wählt von hinter seinem Sichtschirm mind. 1 Plättchen aus und legt dieses/diese auf

- leere Seefelder an der Küste, wenn es Schiffsplättchen sind.
- leere Landfelder (nicht auf Stadt oder Dorf).

- Überprüfung der Einflüsse:

- Sind alle benachbarten Land-Felder einer Stadt/eines Dorfes mit Plättchen belegt, werden die Einflusswerte jedes Spielers dort ermittelt.

Der Spieler mit dem **größten Einfluss** auf eine Figur nimmt diese an sich.

Patt: Die Figur wird aus dem Spiel entfernt.

- Die Figuren werden hinter die Sichtschirme gestellt (Spiel zu zweit: vor Schirm)

- Nachziehen von Plättchen:

- Der **Spieler am Zug zieht** so viele **Plättchen** verdeckt nach, **bis wieder 5** insgesamt hinter seinem Sichtschirm liegen.

Plättchen beeinflussen direkt benachbarte Figuren. Ihre aufgedruckte Zahl = Stärke.

"Samurai", "Schiff" und "Reiter": beeinflussen jede Figur.

Alle übrigen Plättchen beeinflussen nur die abgebildete Art (Helm, Buddha, Reisfeld).

Sonder-Plättchen:

"Figurentausch": 2 beliebige Figuren vertauschen.

"Plättchen-Tausch": Im Austausch für ein eigenes gelegtes Plättchen (ohne Schriftzeichen) setzen. Ausgetauschtes Plättchen sofort wieder platzieren.

Plättchen mit Schriftzeichen: In 1 Zug dürfen beliebig viele hiervon gesetzt werden.

Plättchen ohne Schriftzeichen: In 1 Zug darf hiervon nur 1 Plättchen gesetzt werden.

In einem Zug können Plättchen beider Gruppen (mit/ohne) eingesetzt werden.

Spiel-Ende:

- Wenn die letzte Figur **einer Art** vom Spielfeld genommen wird, ist der Zug noch zu Ende zu spielen. Wertung folgt.
- Ebenfalls endet das Spiel, wenn die **4. Figur insgesamt** (aus Patt) neben dem Spiel steht. Der aktuelle Zug wird zu Ende gespielt. Wertung folgt.

Wertung:

Alle Spieler decken ihre gewonnenen Figuren auf.

- Jeder Spieler stellt je Figuren-Art fest, ob er in dieser Art die **alleinige Mehrheit**, d.h., mehr als jeder andere hat. Diese Figuren sind aus dem Spiel zu nehmen.
- Ein Spieler ohne jegliche Mehrheit hat verloren und fällt aus der Wertung heraus.
- Ein Spieler mit 2 alleinigen Mehrheiten hat grundsätzlich gewonnen.
- Sonst gilt: Die übrigen Figuren der noch beteiligten Spieler werden gezählt = Punkte. Patt: Beteiligte zählen nun alle Figuren, auch ausgesonderte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Samurai - KSR

Jeder Spieler wählt aus seinen 20 Plättchen 5 geheim aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Die übrigen mischt er und legt sie verdeckt neben seinen Sichtschirm ab. Je nach Spielerzahl sind bei 2, 3, 4 Spielern je 7, 10, 13 Figuren jeder Art im Spiel. Es gibt 3 Arten von Figuren: Helm, Buddha, Reisfeld. Nun setzen die Spieler im Uhrzeigersinn immer je 1 Figur ein. Zuerst nach EDO (3 verschiedene Figuren!), in Städte (2 verschiedene Figuren!), in Dörfer (1 Figur). Es werden auf diese Weise alle Figuren platziert.

Ablauf eines Spielzuges:

- Der aktive Spieler wählt von hinter seinem Sichtschirm mind. 1 Plättchen aus und legt dieses/diese auf

- leere Seefelder an der Küste, wenn es Schiffsplättchen sind.
- leere Landfelder (nicht auf Stadt oder Dorf).

- Überprüfung der Einflüsse:

- Sind alle benachbarten Land-Felder einer Stadt/eines Dorfes mit Plättchen belegt, werden die Einflusswerte jedes Spielers dort ermittelt.

Der Spieler mit dem **größten Einfluss** auf eine Figur nimmt diese an sich.

Patt: Die Figur wird aus dem Spiel entfernt.

- Die Figuren werden hinter die Sichtschirme gestellt (Spiel zu zweit: vor Schirm)

- Nachziehen von Plättchen:

- Der **Spieler am Zug zieht** so viele **Plättchen** verdeckt nach, **bis wieder 5** insgesamt hinter seinem Sichtschirm liegen.

Plättchen beeinflussen direkt benachbarte Figuren. Ihre aufgedruckte Zahl = Stärke.

"Samurai", "Schiff" und "Reiter": beeinflussen jede Figur.

Alle übrigen Plättchen beeinflussen nur die abgebildete Art (Helm, Buddha, Reisfeld).

Sonder-Plättchen:

"Figurentausch": 2 beliebige Figuren vertauschen.

"Plättchen-Tausch": Im Austausch für ein eigenes gelegtes Plättchen (ohne Schriftzeichen) setzen. Ausgetauschtes Plättchen sofort wieder platzieren.

Plättchen mit Schriftzeichen: In 1 Zug dürfen beliebig viele hiervon gesetzt werden.

Plättchen ohne Schriftzeichen: In 1 Zug darf hiervon nur 1 Plättchen gesetzt werden.

In einem Zug können Plättchen beider Gruppen (mit/ohne) eingesetzt werden.

Spiel-Ende:

- Wenn die letzte Figur **einer Art** vom Spielfeld genommen wird, ist der Zug noch zu Ende zu spielen. Wertung folgt.
- Ebenfalls endet das Spiel, wenn die **4. Figur insgesamt** (aus Patt) neben dem Spiel steht. Der aktuelle Zug wird zu Ende gespielt. Wertung folgt.

Wertung:

Alle Spieler decken ihre gewonnenen Figuren auf.

- Jeder Spieler stellt je Figuren-Art fest, ob er in dieser Art die **alleinige Mehrheit**, d.h., mehr als jeder andere hat. Diese Figuren sind aus dem Spiel zu nehmen.
- Ein Spieler ohne jegliche Mehrheit hat verloren und fällt aus der Wertung heraus.
- Ein Spieler mit 2 alleinigen Mehrheiten hat grundsätzlich gewonnen.
- Sonst gilt: Die übrigen Figuren der noch beteiligten Spieler werden gezählt = Punkte. Patt: Beteiligte zählen nun alle Figuren, auch ausgesonderte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de