

Samurai - the card game (KSR)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Erhaltene Wertungssteine müssen sortiert und gut sichtbar ausliegen.

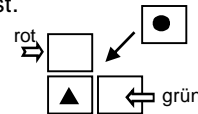
Ablauf eines Zuges:

1) Karte ausspielen (MUSS):

1 Handkarte waagrecht oder senkrecht an mind. eine Dorfkarte offen anlegen.

2a) Neue Dorf-Karten auslegen (MUSS):

- Liegt nun an einer der beiden Nachbarseiten der Dorf-Karte die Karte eines anderen Spielers, muss die oberste Dorf-Karte vom Stapel dazwischen platziert werden, falls der Platz frei ist.
- Sind mehrere Dorf-Karten auszulegen, darf der Spieler sich die nächste Dorf-Karte bereits ansehen und entscheidet dann, wohin er die erste Dorf-Karte legt.



2b) Dorf werten:

- Legt ein Spieler seine Karte an die letzte freie Seite einer Dorf-Karte, wird das Dorf gewertet. Nur Karten waagrecht/senkrecht daran werten.
- Für jedes Symbol auf der Dorf-Karte wird einzeln geprüft, wer von den Spielern den größten Einfluss darauf hat.
- **Samurais** zählen für alle Symbole.
- Der Spieler mit dem höchstem Einfluss erhält den Wertungsstein der gewerteten Form aus dem Vorrat. Patt: Niemand profitiert.
- Das gewertete Dorf wird umgedreht.
- Einflusskarten, die auf 4 Seiten von gewerteten Dörfern umgeben sind, werden umgedreht.
- Sollten beim Werten nicht genügend Steine im Vorrat sein, schafft man Ersatz durch zB Münzen.

3) Handkarten auf 5 Stück auffüllen, falls möglich.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn

- alle Wertungssteine von einer Form im Vorrat fehlen oder
- die letzte Dorf-Karte vom Stapel genommen wird oder
- jeder Spieler seine letzte Karte angelegt hat.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

Wertung:

- Jeder Spieler zählt seine Wertungssteine je Form.
- Einfache Mehrheit = Mehr Steine einer Form als jeder andere einzelne Spieler. Patt = keine Mehrheit.
- Besitzt ein Spieler von keiner Form eine einfache Mehrheit, scheidet er aus.
- Einfache Mehrheit von 2 oder 3 Formen: Dieser Spieler hat gewonnen.
- Andernfalls legt jeder Spieler mit 1 einfacher Mehrheit von derjenigen Form, von der er die Mehrheit besitzt, alle Steine zur Seite. Dann zählt er die verbliebenen Steine. Der Spieler mit den meisten Steinen gewinnt. Patt: Mehr Steine in der zur Seite gelegten Form entscheiden. Erneut Patt: Es gibt 2 Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.10.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de