

KÉSZÍTŐK
Szerző: **Antoine Bauza**
Illusztráció: **Victor Pérez Corbella**
Design: **Funforge Studio**

Az eredeti szabályt szerkesztette: **Mathias Guillaud, Gersende Cheylan, Nathan Morse**

Tesztelők: **Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mihaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Gaillard, Frédéric Vuillet, Emilie Pautrot.**



A játék elemei



- 1 7 samuráj játéktábla
- 2 7 samurájfigura
- 3 7 segítségjelző
- 4 6 tanyajelző
- 5 10 barikádjelző
- 6 3 családjelző
- 7 66 fosztogatókártya
- 8 1 falu játéktábla
- 9 1 aktív játékos jelző
- 10 7 sérülésjelző

A játék alapelve

A *Szamoráj szellem* az együttműködésről szóló játék, amelyben a játékosok samurájok szerepébe bújnak, akiket a földművesek azért béreltek fel, hogy megvédjék a falujukat és a termőföldjeiket az Onimusa klán szörnyű fosztogatóitól. A győzelem érdekében a játékosoknak össze kell dolgozniuk, hogy megvédjék a falu lakóit! A harc kökemény lesz, de a samurájoknak van egy nagy előnye, amely győzelemre vezetheti őket: az állatszellemek!

A játék elemeiről

A samuráj játéktáblák

Minden egyes samurájhoz tartozik egy kétoldalas játéktábla, az egyik oldalán az emberi, a másikon az állati felével.

A játéktáblának több része van:

- A A csatasáv, amelyre a játékos samurájfigurája kerül
- B A kiai érték, amelyet pontosan elérve a játékos használhatja a különleges erejét.
- C Azok a dolgok, amiket a samurájának meg kell védenie:



földművesek (rizskalap)



tanyák (ház)



családok (baba)

- D A samuráj képessége
- E A samuráj kiaija.



emberi oldal

állati oldal

A falu, a barikádok, a tanyák és a családok

A falu játéktábla jelképezi a falut, amely a következőkből áll:

- A tanyák
- B barikádok
- C családok

A **barikádok**, **tanyák** és **családok** jelzői kerüljenek a tábla megfelelő részére.

- A barikádok rövid életű védelmet jelentenek a támadó fosztogatókkal szemben. Ha a **barikádok** elpusztulnak, a falu védtelenné válik.
- Minden egyes **tanyajelző** hátulján található valamilyen büntetés. Ha úgy döntötök, hogy **nehéz** vagy **hősies** fokozaton játszátok a játékot, akkor az adott tanya elpusztulása esetén ezt a büntetést kell elszenvednetek.
- A csata forgatagában a samurájoknak óvniuk kell a földműves **családokat**, akik cserébe segítik a samurájokat.



A játék során a fosztogatókártyák a tábla három oldalára kerülnek majd:

- A fosztogatókártyák húzópaklija a domb oldalára (képpel lefelé)
- Az eldobott lapok a temető oldalára (képpel felfelé)
- A betolakodók a kapu oldalára (képpel lefelé)

4 fosztogatókártyák

A fosztogatókártyák paklijja 1-től 6-ig számozott kártyákból áll, a következő felosztásban:

- 52 bandita (értékeik: 1, 2, 3 vagy 4)
- 7 alvezér (értékük: 5)
- 7 vezér (értékük: 6)

Az első forduló során csak a banditákat kell visszaszorítani. A második fordulóban csatlakoznak hozzájuk az alvezérek, míg végül a harmadik fordulóban a vezérek is megjelennek. A fosztogatókártyákon a következő információ található:



- A** A fosztogató harci értéke
- B** Esetleg egy védelmi szimbólum (rizskalap, ház, baba)
- C** Esetleg egy büntetés
- D** Esetleg lángok

Előkészületek

A játék négy nehézségi szinten játszható: **könnyű**, **normál**, **nehéz** vagy **hősies**. A következő előkészületek a normál nehézségi módra vonatkoznak, az első játék során ezt javasoljuk. A többi nehézségi szintről a szabálykönyv végén esik szó.

Megjegyzés: 1 vagy 2 játékos esetén néhány változtatásra lesz szükség, ezek a szabálykönyv végén vannak kifejtve.

4 falu

- Tegyétek a falu tábláját az asztal közepére.
- Tegyétek a tanyajelzőket az épületoldalukkal felfelé a megfelelő helyekre (hármat balra, hármat jobbra).
- Tegyétek a három családjelzőt baba oldalukkal felfelé a megfelelő helyekre.
- Tegyétek barikádokat a megfelelő helyekre, kettővel többet, mint ahányan játszottok. A maradék barikádokat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

4 fosztogatók

- Keverjétek össze az 1-es, 2-es, 3-as és 4-es értékű fosztogatókártyákat. Számoljatok le belőlük **7-szer annyit, mint ahányan játszottok**, ezek alkotják majd a fosztogatópaklit. A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket.
- Tegyétek félre az alvezér (5-ös) és a vezér (6-os) kártyákat. Ezekre később lesz szükség.

4 samurájok

Minden játékos válasszon egy samurájítáblát (vagy osszátok mindenkinek véletlenszerűen egyet).

Mindenki tegye maga elé a tábláját az emberi oldalával felfelé, és tegye a samurájfigurát a csatasáv 0-s mezőjére. Mindenki tegye a segítségjelzőjét a táblája mellé.

Véletlenszerűen válasszatok egy játékost, aki magához veszi az aktív játékos jelzőt. Ő fogja kezdeni a játékot.

Példa az előkészületekre 5 játékos esetén:

- *Tegyetek 7 barikádot a falutáblára (játékosok száma +2). A pontos helyük nem számít, amíg a barikádoknak fenntartott mezőkön vannak.*
- *A fosztogató pakli 35 lapból áll (játékosok száma x7).*
- *A dobópakliban és a behatólopakliban nincsenek lapok.*

4 játék menete

A játék 3 fordulón keresztül tart. Minden fordulóban a játékosok egymás után, az óramutató járása szerint haladva kerülnek sorra egészen addig, amíg a fosztogatópakli el nem fogy, VAGY minden játékos ki nem esik a fordulóból.

1. 4 forduló menete

A sorra kerülő játékosnak a következőket kell végrehajtania, ebben a sorrendben:

1) 4 büntetés elszívása

Ha van fosztogatókártya a samurájítáblád jobb oldalán („harc”, lásd később), akkor el KELL szenvedned a legfelső kártya büntetését. Ha nincs kártya a táblád jobb oldalán, vagy a legfelső kártyán nem látható büntetés, akkor semmi nem történik, folytasd a körödet a második lépéssel.

Fontos: Ha nem tudod elszívni a fosztogató által okozott büntetést (pl. egy balra mutató nyíl, ha a bal oldali szomszédod már kiesett), akkor sérülj egyet.

Példa: Tamás van soron. Három fosztogatókártya van a táblája jobb oldalán, a legfelső lapon pedig egy láng szimbólum látható. Ezért (A) el kell dobnia egy barikádát a falutábláról, majd (B) végrehajthat egy akciót.

B) Egy akció végrehajtása

Végre KELL hajtanod PONTOSAN EGYET a következő akciók közül:

1. harc
2. segítségnyújtás
3. passz

1. Harc

Ha (és csak akkor, ha) úgy döntesz, hogy harcolsz, fordítsd fel a fosztogatópakli legfelső lapját, ez a fosztogató lesz az aktuális ellenfeled: döntened kell, hogy megtámadod vagy védekezel ellene.

TÁMADÁS.– tedd a fosztogatót a táblád jobb oldalára

Tedd a kártyát a táblád jobb oldalára. Ha van ott már egy vagy több kártya, tedd őket egymásra úgy, hogy az újonnan letett lap legyen legfelül, és minden lap értéke látszon. Ezek a kártyák alkotják a csatasort.

Ezután lépj előre a samurájfiguráddal a csatasorban lévő kártyák összértékével megegyező mezőre a csatasávodon.

Ezután több dolog is történhet, attól függően, hogy a samurájfigurád hol áll a kiai értékedhez képest:



1. Ha az összérték kisebb, mint a kiai érték, folytatod a harcot, semmi egyéb nem történik.
2. Ha az összérték pontosan megegyezik a kiai értékkel, azonnal használhatod a kiai erődöt.
3. Ha az összérték nagyobb, mint a kiai érték, lerohantak a fosztogatók. Azonnal vegyél le egy bankádát a falutábláról.

4 csatasáv újraszámolása

A samurájfigura helyét mindig a csatasorban álló fosztogatók összértéke határozza meg. Minden egyes alkalommal, amikor új fosztogató kerül a csatasorba (vagy kerül ki onnan), lépj a figuráddal ennek megfelelően.

VÉDEKEZÉS – tedd a fosztogatót a táblád bal oldalára

Annak kiválasztása, hogy mikor védekezz, nehéz döntés, és komolyan meg kell fontolnod, mikor élsz ezzel a lehetőséggel, de semmiképp se mulaszt el megtenni (a részleteket lásd A forduló vége részben)! Csak olyan fosztogatókártya kerülhet a táblád bal oldalára, amin rizskalap, ház vagy babaszimbólum látható.

Ha a fosztogatókártyán megtalálható a három szimbólum valamelyike, és még NINCS ilyen szimbólumú kártyád a táblád bal oldalán, akkor védekezhetsz, a kártyát a táblád bal oldalára téve.

Pontosítások:

Amikor védekezel, és a kártyát a táblád bal oldalára teszed, akkor a csatasávon nem kell lépned a figuráddal. Csak a megtámadott (a tábla jobb oldalára kerülő) fosztogatók értéke számít bele a csatasorba.

Ha már van az adott szimbólumból a táblád bal oldalán, vagy a kártyán nincs szimbólum, akkor mindenképp támadnod kell, vagyis a kártya a jobb oldalra kerül. Ennek megfelelően soha nem lehet háromnál több kártya a táblád bal oldalán (a szimbólumaiknak pedig mindig látszaniuk kell).

Példa:

Tamásnak van már hárszimbólummal ellátott kártyája a táblája bal oldalán. Amikor sorra kerül, úgy dönt, hogy harcol, így felfordít egy lapot a fosztogatópakliból. A lapon van egy rizskalap szimbólum. Tamás úgy dönt, hogy védekezik, és a kártyát a táblája bal oldalára teszi. Ha a kártyán ház lett volna, vagy nem lett volna rajta semmilyen szimbólum, akkor Tamásnak mindenképp támadnia kellett volna, és a kártya a tábla jobb oldalára kerülne, a samurájfigurával pedig előre kellett volna lépnie az új kártya értékének megfelelően.



2. Segítségnyújtás

Ahelyett, hogy közvetlenül szembeszállnál a fosztogatókkal, dönthetsz úgy, hogy samurájitársaidnak segítesz. Add át a segítségjelződet bármelyik samurájnak. Ez után tedd a fosztogatópakli legfelső lapját a behatólopakra **anélkül, hogy megnéznéd a kártyát.**

Az a szamuráj, aki megkapta a segítségjelzőt, a következő körében annak minden előnyét élvezheti, köre végén viszont akár használta, akár nem, a jelző visszakerül tulajdonosához.

Példa: (a Heihacsi alakító) Péter segítséget nyújt Tamásnak. Heihacsi képessége lehetővé teszi, hogy valamelyik szomszédjának átadja az épp húzott kártyát, ha annak értéke páros. Miután Tamás elszenvedte a legutóbb csatasorába került fosztogató büntetését, úgy dönt, hogy harcol. Egy 3-as értékű fosztogatót húz, sajnos ezt nem adhatja át a szomszédainak. Így nem tudja használni Heihacsi képességét, ennek ellenére a köre végén a Segítségjelzőt vissza kell adnia Péternek.

Pontosítás: egy szamuráj több társától is kaphat segítségjelzőt, és a saját körében akár az összeset használhatja.

3. Passz

Dönthetsz úgy, hogy ebben a fordulóban már nem veszel részt a harcban. Fektesd el a szamurájfigurádat azon a mezőn, ahol éppen áll. A forduló ezzel számodra véget ért.

A forduló hátralévő részében játsszatok úgy, mintha nem is lenné a játékban.

Nem kaphatsz kártyát, és nem is veszíthesz el egyetlen sem, valamint a csatasorba legutóbb letett fosztogató büntetését sem szenveded el.

Fontos: ha a szamurájfigurád túlhaladt a kiai értékeden, **MUSZÁJ** passzolnod.

Példa: a köre elején Tamás elszenvedi a csatasora legutóbb letett kártyájának büntetését, és le kell vennie egy barikádot. Mivel a szamurájfigurája már túlhaladt a kiai értékén, muszáj passzolnia.

Képességek, kiai és sérülések

A képességek használata

Minden szamuráj birtokában van egy egyedi képességnek, amelyet a táblája bal felső sarkában lévő szimbólum jelez. A képesség minden egyes felhúzott fosztogatókártyánál használható, de semmiképp sem kötelező. Az egyes szamurájok képességének leírását később olvashatod.

A kiai használata

Minden szamuráj rendelkezik egy kiaiinak nevezett különleges erővel.

Minden szamuráj kiaija a táblája alsó részén látható.

Minden egyes alkalommal, amikor pontosan eléred a kiai értékedet, használhatod a kiai erődöt a következő lépések végrehajtásával:

1. Használhatod a kiai erődöt, ha szeretnéd.
2. Akár használtad az erődöt, akár nem, dobd el a csatasorodból az elsőként odarakott (vagyis a legalul lévő) fosztogatókártyát. A szamurájfiguráddal lépj vissza a csatasávodon annyit, ahányas az eldobott lap értéke. Ennek eredményeként előfordulhat, hogy később újra használhatod majd az erődöt.

Példa: Tamás Kjúzót alakítja, akinek a kiai értéke 9. Már két kártya van a táblája jobb oldalán: egy 4-es és egy 2-es értékű, vagyis a figurája a 6-os mezőn áll. A körében úgy dönt, hogy harcol, és húz egy 3-as értékű fosztogatót. Tamás megtámadja a fosztogatót, és a kártyát a táblája jobb oldalára teszi, majd 3-at előrelép a figurájával. Ezzel a 9-es mezőre érkezik, ami pontosan megegyezik a kiai értékével. Úgy dönt, hogy használja a kiai erejét, majd eldobja a táblája jobb oldaláról a legelsőként odakerült (4-es értékű) fosztogatókártyát. Ezután a figurájával visszalép négy lépést az 5-ös mezőre. Ezzel később ismét lehet alkalma használni a kiai erejét.



Aktív játékos jelző

A játékhöz tartozik egy aktív játékos jelző. Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy egy játékos nem a saját körében használja a kiai erejét. Ilyenkor adjuk a jelzőt az aktív játékosnak, hogy ne felejtjük el, kinek a körénél tartunk éppen.

Sérülés elszenvedése/Állatszellem szabadjára engedése

Egy forduló során egy szamuráj egy vagy több sérülést is elszenvedhet, valamint a forduló végén is megsérülhet, ha nem sikerült megvédenie a földműveseket (nem tett le a táblája bal oldalára rizskalap szimbólummal ellátott kártyát).

A sérülések az alábbi következményekkel járnak:

- Az 1. sérülés: vegyél magadhoz egy sebesülésjelzőt, és tedd a tábládra. A táblád az emberi oldalával felfelé fordítva marad.



- A 2. sérülés: vedd le a tábládról a sebesülésjelzőt, és tedd vissza a készletbe. Ez után fordítsd át a tábládat az állati oldalára. A már kijátszott kártyák a helyükön maradnak, vagyis a táblád továbbra is a tőle jobbra és balra lévő kártyák között lesz. A figurádat tedd a csatasávod csatasor összegének megfelelő mezőjére. Az állatszellemed ezzel felébredt, a harci erőd és a kiai erőd megnövekedett!



Példa: Tamás szamurája elszenvedi a második sebesülését a játék során. Amikor ez megtörténik, épp két fosztogatókártya van a táblája jobb oldalán (4-es és 2-es értékűek), valamint egy a táblája bal oldalán (ház szimbólummal). Tamás visszateszi a sebesülésjelzőt a készletbe, és átfordítja a tábláját az állati oldalára. A kártyák a helyükön maradnak, a szamurájfigura pedig visszakerül a 6-os mezőre. Ezzel Tamásnak magasabb lett a harci értéke (hosszabb a harci sávja)

- A 3. sérülés: vegyél magadhoz egy sebesülésjelzőt, és tedd a tábládra. A táblád az állati oldalán marad.

- A 4. sérülés: a szamurájod meghal. A társaid elveszik a hitüket, **a falu magára marad, a csapat pedig elveszi a játékokat.**

Egy forduló vége

Egy fordulónak kétféle esemény veteth **azonnal** véget:

A. a fosztogatópakli legutolsó kártyáját is felhúzzátok és kijátsszátok

VAGY

B. minden játékos passzolt.

Fontos: Ha minden játékos passzolt, akkor a fosztogató pakli fel nem húzott kártyáit tegyétek át a behatolópaklira.

A forduló végén a szamurájoknak a következő lépéseket kell végrehajtaniuk, ebben a sorrendben:

1. Minden szamuráj, aki nem tett rizskalap szimbólummal ellátott kártyát a védekező oldalra (vagyis a táblája bal oldalára), elszenved egy sérülést.
2. Minden szamuráj, aki nem tett ház szimbólummal ellátott kártyát a védekező oldalra, levez egy tanyajelzőt a falutábláról. Ha **nehéz** vagy **hősies** nehézségi szinten játszottok, akkor a tanyajelzők hátoldalán lévő büntetéseket is elszenveditek.

Az elpusztult tanyák után járó büntetések:



A Azonnal vegyetek le véletlenszerűen egy családjelzőt a faluból.

B Azonnal vegyetek le még egy tanyajelzőt a faluból, és annak is szenvedjétek el a büntetését.

C Azonnal vegyetek le egy barikádot. Ha már nincs barikád a falu körül, akkor egy tanyajelzőt vegyetek le helyette, és annak is szenvedjétek el a büntetését.

D Egy véletlenszerűen kiválasztott játékos azonnal sérül egyet.

3. Minden szamuráj, aki nem tett családjszimbólummal ellátott kártyát a védekező oldalra, levez egy véletlenszerűen választott családót a faluból. EZ UTÁN a faluban maradt családok segítenek a szamurájoknak, a jelzőjük hátoldala szerint.

4 megmentett családok után járó jutalmak:



A Egy áttalotok kiválasztott játékos azonnal levez egy sebesülésjelzőt a táblájáról.

B Tegyétek fel egy barikádot a falu köré.
FONTOS: a falu körül lévő barikádok száma soha nem haladhatja meg a játék elején felített barikádok számát.

C A behatolópakli legfelső lapját tegyétek a dobott lapok közé.

4. Egyesével csapjátok fel a behatolópakli lapjait. Minden egyes olyan lapért, amelynek jobb alsó sarkában lángnyelveket láttok, vegyetek le egy barikádot a falutábláról. Ha már nincs barikád, amit levehetnétek, egy tanya pusztul el helyette (és ha **nehéz** vagy **hősies** nehézségi szinten játszottok, akkor elszenveditek az utána járó büntetését).



Példa: a játékosok végrehajtották az első három lépést. Már csak egy barikád áll a falutáblán. A behatolópakli három kártyából áll. Az elsőt nincsenek lángnyelvek, így nem történik semmi. A második kártyán már vannak lángnyelvek, ezért le kell venni egy barikádot. A harmadik kártyán is vannak lángnyelvek. Mivel nincs már barikád, egy tanyát kell levenni a faluból.

Az első forduló végén: ha legalább **egy család** **ÉS** legalább **egy tanya** megmaradt, akkor a játékosok elkezdhetik a második fordulót. Az **összes**, az első fordulóban használt kártyát gyűjtésük össze. Minden játékos tegye a szamurájfiguráját a 0-s mezőre a csatasávján. Adjatok annyi véletlenszerűen húzott **alvezérkártyát (5-ös érték)** a fosztogatópaklihoz, ahányan játszottok. A paklit keverjétek össze, és kezdődhet a második forduló.

A második forduló végén: ha legalább **egy család** **ÉS** legalább **egy tanya** megmaradt, akkor a játékosok elkezdhetik a harmadik fordulót. Az **összes**, a második fordulóban használt kártyát gyűjtésük össze. Minden játékos tegye a szamurájfiguráját a 0-s mezőre a csatasávján. Adjatok annyi véletlenszerűen húzott **vezérkártyát (6-os érték)** a fosztogatópaklihoz, ahányan játszottok. A paklit keverjétek össze, kezdődhet a harmadik forduló.

A harmadik forduló végén: ha legalább **egy család** **ÉS** legalább **egy tanya** megmaradt, **a játékosok megnyerték a játékot!**

Megjegyzés: azok a játékosok, akiknek van sérülésjelző a táblájukon, megtartják azt a következő fordulóra. Ha egy tábla átfordul az állati oldalára, akkor az a játék végéig már úgy is marad (a szabadjára engedett állatszellem nem nyugszik meg, míg csak van ellentél, akivel harcolni lehet).

Az utolsó aktív játékos

Az utolsó aktív játékos (aki utolsóként húzott a fosztogatópakliból, vagy utolsóként passzolt) átadja az aktív játékos jelzőt a bal oldali szomszédjának. Ő fogja kezdeni a következő fordulót.

A nehézségi szintek

A játék négy különböző nehézségi szinten játszható. Az eddig leírtak a **normál** nehézségi szintre vonatkoznak. Az egyes nehézségi szintek pontosítása:

KÖNNYŰ

- A játék elején a barikádok száma 3-mal több, mint amennyien játszottok.
- Az elpusztult tanyákért nem jár büntetés.
- A fosztogatópakli játékosonként 6 kártyából áll. Az első forduló végén eggyel kevesebb alvezért tegyetek a pakliba, mint ahányan játszottok. A második forduló végén eggyel kevesebb vezért tegyetek a pakliba, mint ahányan játszottok.

NORMÁL

- A játék elején a barikádok száma 2-vel több, mint amennyien játszottok.
- Az elpusztult tanyákért nem jár büntetés.
- A fosztogatópakli játékosonként 7 kártyából áll. Az első forduló végén annyi alvezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok. A második forduló végén annyi vezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok.

NEHÉZ

- A játék elején a barikádok száma 1-gyel több, mint amennyien játszottok.
- Az elpusztult tanyákért büntetés jár.
- A fosztogatópakli játékosonként 7 kártyából áll. Az első forduló végén annyi alvezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok. A második forduló végén annyi vezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok.

HŐSIES

- A játék elején a barikádok száma pontosan annyi, amennyien játszottok.
- Az elpusztult tanyákért büntetés jár.
- A megmentett családokért nem jár jutalom (de a családokat továbbra is a baba oldalukkal felfelé tegyék a faluba – meg kell mentenetek őket!).
- A fosztogatópakli játékosonként 7 kártyából áll. Az első forduló végén annyi alvezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok. A második forduló végén annyi vezért tegyetek a pakliba, ahányan játszottok.

Pontozás

Győzelem esetén a játékosok az alábbiak szerint pontozhatják a teljesítményüket:

- 1 pont minden megmaradt tanyaért (legfeljebb 6 pont)
- 1 pont minden megmentett családjáért (legfeljebb 3 pont)
- 1 pont, ha egyik szamurájon sincs sebesülésjelző (nem számít, hogy az emberi vagy az állati oldaluk van felül).

Ahhoz, hogy a nehézségi szint is a beszámítható legyen a pontokba, a szerzett pontokhoz tegyetek jeleket:

- Könnyű szinten: nincs jelzés, most már kipróbálhatjátok a normál szintet!
- Normál szinten: egy + jel (példa: 7+)
- Nehéz szinten: két + jel (példa: 10++)
- Hősies szinten: három + jel (példa: 8+++)

Játékvaltozatok

Kétszemélyes játék

A játék előkészületei a már leírtak szerint zajlanak, a következő különbséggel: a játékban részt nem vevő 5 szamuráj segítségjelzőjét tegyék képpel felfelé a falutábla mellé.

A játék elején, a fosztogatópakli összeállításánál bizonyosodjatok meg róla, hogy a család szimbólum a 14-ből legalább 2 kártyán megtalálható. Ha nem így lenne, dobjátok el a kártyákat, majd húzzatok másik 14-et, és ezt is ellenőrizték le.

A KÖRÖD ELEJÉN (mielőtt elszenvédné a csatasorod legfelső lapjának büntetését) dönthetsz, hogy használ-e a kimaradt szamurájok képességei közül egyet vagy többet. Minden egyes használt képesség a sajátod mellett érvényesül ebben a körben. A felhasználni képesség jelzőjét jelzőjét ezt követően fordítsátok le. Minden egyes képesség csak **egyszer használható a játék során!**

Egyszemélyes játék

A Szamuráj szellem egyedül is játszható. Vegyé el kettő (vagy esetleg három) szamurájtablát, és játszd a kétszemélyes szabályok szerint.

A szamurájok képességei

Emlékeztető: soha nem muszáj használnod a szamurájd képességét. A saját képességedet használhatod a téged segítő szamurájok képességével együtt.



Heihacsi

Minden egyes alkalommal, amikor PÁROS értékű kártyát húz (2, 4 vagy 6) értékű kártyát húz, átadhatja azt bal vagy jobb oldali szomszédjának. Ennek szomszédnak ki kell választania, mintha maga húzta volna, és a harc akciót kell választania.



Daiszuke

Minden egyes alkalommal, amikor PÁRATLAN értékű kártyát húz (1, 3 vagy 5) értékű kártyát húz, átadhatja azt a bal vagy jobb oldali szomszédjának. Ennek a szomszédnak ki kell választania ezt a kártyát, mintha maga húzta volna, és a harc akciót kell választania.

Megjegyzés: sem Heihacsi, sem Daiszuke nem adhatja át a kártyáját olyan szomszédjának, aki már passzolt.



Goróbei

Goróbei figyelmen kívül hagyhatja a PÁROS értékű kártyákon lévő büntetéseket (2, 4 vagy 6) értékű fosztogatókártyákon lévő büntetéseket.



Kanbei

Kanbei figyelmen kívül hagyhatja a PÁRATLAN értékű kártyákon lévő büntetéseket (1, 3 vagy 5) értékű fosztogatókártyákon lévő büntetéseket.



Kikucsijo

Ha Kikucsijo a harc akciót választotta, akkor azt kétszer is végrehajthatja.

Példa: Kikucsijo a harc akciót hajlja végre. Egy 3-as értékű kártyát húz, amin van egy ház szimbólum is. Mivel a táblája bal oldalán még nincs olyan kártya, amin ez a szimbólum lenne, úgy dönt, hogy védekezik, és a kártyát a bal oldalra teszi. A képességének köszönhetően húzhat még egy kártyát. Ez 2-es értékű, és Kikucsijo úgy dönt, hogy támad, így a kártya a táblája jobb oldalára kerül.

Kjúzó



Amikor Kjúzó olyan fosztogató kártyát húz, amelynek értéke már szerepel a csatasorában a táblája jobb oldalán, akkor egyből a dobott lapok közé teheti ezt a kártyát.

Példa: Kjúzónak három kártyája van a táblája jobb oldalán: egy 2-es, egy 4-es és még egy 2-es értékű. Szomszédja, Heihacsi egy 2-es értékű kártyát húz, és képességének köszönhetően átadja Kjúzónak. Kjúzónak vagy meg kell támadnia a fosztogatót, vagy a képességének hála egyből a dobott lapok közé teheti azt (mivel ilyen értékű kártya már van a csatasorában).



Kacusró

Minden egyes alkalommal, amikor kártyát húz, Kacusró dönthet úgy, hogy a húzópakli aljára teszi azt, és húz helyette egy másik lapot. Ha így dönt, a második kártyát már mindenképp meg kell tartania, és ki kell választania.

A szamurájok kiai ereje

Emlékeztető: soha nem muszáj használnod a szamurájd kiai erejét. Bizonyos helyzetekben a kiai erő nem használható.



Heihacsi

Emberi oldal: feltehet egy barikádot a falutáblára. Állati oldal: feltehet egy barikádot a falura, és levehet egy sebesülésjelzőt valamelyik szamuráj táblájáról (akár a sajátjáról is).

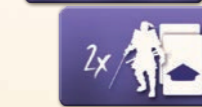
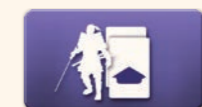
Fontos: soha nem lehet a falutáblán több barikád, mint amennyi a játék elején volt.



Daiszuke

Emberi oldal: elveheti valamelyik szamuráj csatasorából a legutóbb odadott kártyát (akár a sajátjától is), és átadhatja azt valamelyik másik szamurájnak (akár magának is). Aki a kártyát kapja, dönthet, hogy a táblája bal vagy jobb oldalára teszi azt, a szabályok szerint. Ez után a két szamuráj lép a figurájával a csatasávján a változásoknak megfelelően.

Állati oldal: kétszer használhatja ezt a képességet.

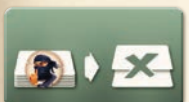
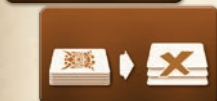




Goróbei

Emberi oldal: a fosztogatópakli legfelső két lapját átteszi a dobott lapok paklijába.

Állati oldal: a fosztogatópakli legfelső három lapját átteszi a dobott lapok paklijába.



Kanbei

Emberi oldal: a behatolópakli legfelső két lapját átteszi a dobott lapok paklijába.

Állati oldal: a behatolópakli legfelső három lapját átteszi a dobott lapok paklijába.



Kikuscsijo

Emberi oldal: elveheti valamelyik szamuráj csatasorából a legfelső (utolsó) kártyát (akár a sajátjából is), és kidobhatja azt a dobópakliba. Aki elveszti így a kártyáját, annak vissza kell lépnie a figurájával az eldobott kártya értékének megfelelő számú mezőt.

Állati oldal: kétszer használhatja ezt a képességet.



Kjúzó

Emberi oldal: egy szamuráj (akár maga Kjúzó is) átadhatja a segítségjelzőjét bármelyik másik szamurájnak (akár Kjúzónak is).

Állati oldal: ugyanaz, mint az emberi oldal, de ezen felül építhet egy barikádot is.



Megjegyzés: Kjúzó csak akkor kéri más játékos segítségjelzőjét, ha nem az ő köre van éppen (vagyis ha más körében használhatta a kiai erejét, miután valamelyik társa adott neki egy fosztogatókártyát). Ha a saját körében kérte segítséget valakitől, azt a jelzőt a köre végén vissza kéne adnia, így nem tudná felhasználni.



Kacusiró

Emberi oldal: felfordíthatja a fosztogatópakli legfelső két lapját, és tetszőleges sorrendben, képpel felfelé fordítva visszateheti őket a húzópakli tetejére.

Állati oldal: felfordíthatja a fosztogatópakli legfelső három lapját, és tetszőleges sorrendben, képpel felfelé fordítva visszateheti őket a húzópakli tetejére.



A fosztogatók büntetései



1 barikád elpusztul (vegyetek le egy barikádjelzőt a falutábláról). Ha már nincs levehető barikád, egy tanya pusztul el helyette.



A játékos sérül egyet.



A fosztogatópakli legfelső lapját tegyék a behatolópakli tetejére anélkül, hogy megnéznék.



A játékos a körében nem tehet fosztogatókártyát a táblája bal oldalára.



A játékos a körében nem választhatja a segítségnyújtás akciót (de más szamurájok segítségét megkaphatja).



A játékos bal oldali szomszédja húz egy fosztogatókártyát és a csatasorába teszi azt, majd a figurájával előlép a kártya értékének megfelelően.



A játékos jobb oldali szomszédja húz egy fosztogatókártyát, és a csatasorába teszi azt, majd a figurájával előlép a kártya értékének megfelelően.

Fontos: az utolsóként felsorolt két büntetés esetén nem használható a szamurájok képessége. Előfordulhat azonban, hogy az így kapott kártyával a szamuráj használni tudja a kiai erejét.

A vezérek büntetései



A körében a játékosnak muszáj passzolnia.



A dobópakli egy véletlenszerűen húzott lapját keverjétek vissza a húzópakliba.



A körében a játékos nem használhatja a képességét, sem más szamurájok nála lévő segítségjelzőjét.



A játékosnak ki kell választania az egyik kártyát a táblája bal oldaláról, és el kell dobnia azt.

Megjegyzés: egyes vezéreken két büntetés is látható. Ilyenkor a játékosoknak mindkettőt el kell szenvedniük, de hogy milyen sorrendben, azt ők dönthetik el.

Emlékeztető: ha egy játékos nem tudja elszenvedni a fosztogató büntetését (pl. a bal oldali szomszédjának kéne lapot húznia, de ő már passzolt), akkor helyette sérül egyet.

Gyakran ismételt kérdések

Kérdés: Megszámolhatjuk, hány kártya van a pakliban?
Válasz: Igen, bármikor megtehetitek.

Kérdés: Megnézhetjük a dobópakliban lévő lapokat?
Válasz: Igen, bármikor megnézhetitek, milyen lapok vannak a dobópakliban.

Kérdés: Lehet egy szamurájtablán egyszerre két sebesülésjelző?
Válasz: Nem, ez nem lehetséges.

Kérdés: Visszafordítható az emberi oldalra egy állati oldalán lévő szamurájtabla?

Válasz: Nem, az állati oldalát mutató szamurájtabláról csak a sebesülésjelzőt lehet levenni, visszafordítani már nem lehet.

Kérdés: Választhatom a segítségnyújtás akciót, ha rajtam kívül mindenki passzolt már?

Válasz: Nem, ahhoz, hogy a segítségnyújtás akciót választhasd, legalább egy szamurájnak aktívnak kell még lennie rajtad kívül.

Kérdés: Heihacsi segítségének köszönhetően átadhatok valamelyik szomszédomnak egy páros értékű kártyát. Ha páros kártyát húzok, és átadom a szomszédomnak, Heihacsinak, továbbadhatja ő ezt azonnal a másik szomszédjának?

Válasz: Igen, egy körben több képességet is lehet használni, és egy szamuráj akkor is használhatja a képességét, ha épp nem az ő köre van.

Kérdés: Túlléptem a kiai értékemen. A köröm elején a legutóbb lelett fosztogatókártyám miatt sérülök egyet. A szamurájtablám az állati oldalára, eldobom a sebesülésjelzőt, és visszateszem a szamurájfigurámat a csatasoromban lévő kártyák összértékének megfelelő mezőre. Ha ez az összeg nem nagyobb, mint az új kiai értékem, muszáj passzolnom?

Válasz: Nem, passzolni csak akkor kötelező, ha az akcióválasztás pillanatában, közvetlenül a fosztogatókártya büntetésének elszenvedése után a figurád a kiai értékeden túl van. Figyelj, mert a táblád megfordításával előfordulhat, hogy azonnal aktíváld a kiai erődöt, ha a csatasorodban lévő kártyák összértéke megegyezik az új kiai értékeddel!

A szerző megjegyzései

A Szamuráj szellemet a japán rendező, Kurosava Akira filmje, A hét szamuráj („Sicsinin no szamurai”) ihlette. Ahogy a filmben, úgy a játékban sem nagyon kap szerepet a szebbik nem, de a szerző reméli, hogy ezt nem veszítik rossz néven.

A Szamuráj szellem nem egy könnyű játék, és fennáll a veszélye, hogy az első pár alkalommal veszítetek. Ez ne keserítsen el! Ne váltstok a könnyű nehézségi szintre, amíg legalább néhány próbát nem tettetek a normál szinttel, és úgy nem látjátok, hogy lehetetlen nyerni a normál szinten.

A játék nehézsége függ attól, hogy milyen szamurájok játszanak, hogy egymáshoz képest hogyan helyezkednek el, és függ a véletlenszerű fosztogatópaklitól is. Próbáljatok ki új kombinációkat is, hogy változatosabb és szórakoztatóbb legyen a játék!

A kétszemélyes szabályokat használhatjátok 3, 4, 5 vagy 6 játékos esetén is; ettől kicsit könnyebb lesz a játék.