

IMPRESSUM

Autor: **Antoine Bauza**
Illustrator: **Víctor Pérez Corbella**
Grafik-Design & Symbole: **Funforge Studio**

Korrekturlesen der Spielregel: **Mathias Guillaud, Gersende Cheylan**
Übersetzung: **Birgit Irgang**

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



Spielmaterial



- 1 7 Samurai-Tableaus
- 2 7 Samurai-Figuren
- 3 7 Unterstützungsplättchen
- 4 6 Bauernhofplättchen
- 5 10 Barrikadeplättchen
- 6 3 Familienplättchen
- 7 66 Räuberkarten
- 8 1 Dorfspielplan
- 9 1 Marker „aktiver Spieler“
- 10 7 Wundenmarker

Spielprinzip

Samurai Spirit ist ein kooperatives Spiel, bei dem die Spieler Samurai verkörpern, die von den Bauern gebeten wurden, ihr Dorf und ihre Ernte vor den Angriffen der gefährlichen Räuber des Clans ONI-MUSHA zu schützen. Um siegen zu können, müssen die Spieler gemeinsam die Bauernhöfe und Familien des Dorfes beschützen. Es wird ein harter Kampf, doch die Samurai haben einen mächtigen Trumpf im Ärmel: ihren animalischen Kampfgeist.

Die einzelnen Elemente des Spiels

Die Samurai-Tableaus

Jedem Samurai ist ein doppelseitig bedrucktes Tableau zugeordnet, das eine menschliche und eine tierische Seite hat.

Auf diesem Tableau sind mehrere Elemente zu sehen:

- A Der Kampfplatz, auf den die Samurai-Figur gestellt wird F
- B Der Kiai-Wert, der den Kiai aktiviert (Kraft des Samurais), wenn er genau erreicht ist.
- C Die Bereiche, die der Samurai schützen muss:



Bauern



Bauernhöfe



Familien

- D Das Talent des Samurais.

- E Der Kiai des Samurais.



Menschliche Seite

Tierische Seite

Das Dorf, die Barrikaden, Bauernhöfe und Familien

Der Spielplan zeigt das Dorf mit:

- A Bauernhöfen
- B Barrikaden
- C Familien

Auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan werden die **Barrikade-, Bauernhof- und Familienplättchen** gelegt.

- Die Barrikaden stellen einen kurzzeitigen Schutz gegen die Räuber dar. Wenn die **Barrikaden** zerstört werden, sind die Bauernhöfe angreifbar.
- Auf der Rückseite jedes **Bauernhofplättchens** ist eine Strafe angegeben. Wenn in der Schwierigkeitsstufe **Schwierig** oder **Heldhaft** gespielt wird, wird diese Strafe bei der Zerstörung des Bauernhofs angewendet.
- Im Chaos des Kampfes müssen die Samurai auch darauf achten, die Bauernfamilien zu beschützen. Im Gegenzug helfen diese ihnen.

Im Laufe der Partie werden an drei Seiten des Dorfspielplans Räuberkarten angelegt:

- Der verdeckte Stapel mit den Räuberkarten befindet sich an der Seite des Hügels. D
- Der offene Ablagestapel befindet sich an der Seite des Friedhofs. E
- Der verdeckte Stapel der Eindringlinge befindet sich an der Seite des Tores. F



Die Räuberkarten

Die Räuber werden durch Karten mit Werten von 1 bis 6 dargestellt, die folgendermaßen aufgeteilt sind:

- 52 Plünderer (Wert: 1, 2, 3 oder 4)
- 7 Gefolgsleute (Wert: 5)
- 7 Anführer (Wert: 6)

Während der ersten Runde müssen lediglich die Plünderer abgewehrt werden. Die Gefolgsleute kommen in der zweiten Runde hinzu, und die Anführer dann schließlich in der dritten Runde.

Auf den Karten sind verschiedene Elemente angegeben:



- A** der Kampfwert des Räubers,
- B** eventuell ein Verteidigungssymbol (Hut, Bauernhof, Puppe),
- C** eventuell eine Strafe,
- D** eventuell Flammen.

Spielvorbereitung

Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen [**einfach**, **normal**, **schwierig**, **heldenhaff**]. Nachfolgend ist die Spielvorbereitung für die Schwierigkeitsstufe **Normal** beschrieben, die für die erste Partie vorgeschlagen wird. Die anderen Schwierigkeitsstufen werden am Ende dieser Spielanleitung erklärt.

Anmerkung: Bei Partien mit 1 oder 2 Spielern sind Anpassungen erforderlich, die am Ende der Spielanleitung erläutert werden.

Das Dorf

- Der Dorfspielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die 6 Bauernhofplättchen werden mit der Gebäude-Seite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt (3 links und 3 rechts).
- Die 3 Familienplättchen kommen mit der Puppen-Seite nach oben auf die entsprechenden Felder.
- Die Barrikaden werden auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt. Die Anzahl der Barrikaden entspricht der **Spieleranzahl +2**. Die übrigen Barrikadeplättchen kommen zurück in die Schachtel und werden für diese Partie nicht benötigt.

Plünderer

- Die Plünderer-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt. Davon werden **[Spielerzahl x 7]** abgezählt, um einen verdeckten Nachziehstapel zu bilden. Die restlichen Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- Die Räuberkarten mit den Werten 5 und 6 (Gefolgsleute und Anführer) werden beiseite gelegt: Sie kommen erst später ins Spiel.

Samurais

Jeder Spieler wählt ein Samurai-Tableau oder bekommt zufällig eins ausgeteilt (je nach Wunsch), legt es mit der Menschenseite nach oben vor sich ab und platziert eine Samurai-Figur auf das Feld 0 seines Kampfplatzes. Außerdem legt jeder Spieler sein Unterstützungsplättchen neben sein Samurai-Tableau.

Ein zufällig bestimmter Spieler legt den Marker „aktiver Spieler“ vor sein Tableau: Er beginnt die Partie.

Beispiel für den Spielaufbau bei einer Partie zu fünf:

- 7 Barrikaden werden auf den Dorfspielplan gelegt (Spielerzahl + 2). Ihre Platzierung spielt keine Rolle, solange sie auf den für die Barrikaden vorgesehenen Feldern liegen.
- Der Räuber-Stapel besteht aus 35 Plünderer-Karten (Spielerzahl x 7).
- Der Ablagestapel und der Stapel der Eindringlinge sind leer.

Spielablauf

Eine Partie verläuft über 3 Runden. Während jeder Runde sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis der Räuber-Stapel aufgebraucht ist ODER bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Ablauf einer Runde

Wer an der Reihe ist, führt in der vorgegebenen Reihenfolge nacheinander die beiden folgenden Schritte aus.

A) Eine Kampfstrafe anwenden

Wenn ein Spieler rechts neben seinem Samurai-Tableau Räuberkarten liegen hat (siehe weiter unten im Kapitel „Kämpfen“), MUSS er die Strafe der zuletzt dort abgelegten Karte anwenden. Falls rechts neben seinem Samurai-Tableau keine Räuberkarten liegen oder wenn auf der zuletzt gelegten Karte keine Strafe angegeben ist, geschieht nichts. Der Spieler macht dann mit dem zweiten Schritt seines Zuges weiter.

Beispiel: Claude ist an der Reihe. Rechts neben seinem Tableau liegen 3 Räuberkarten, und die zuletzt gelegte zeigt das Symbol [Flamme]. Er entfernt also eine Barrikade des Dorfes (A) und kann dann mit seiner Aktion (B) weitermachen.

B) Eine Aktion ausführen

Der Spieler hat die Auswahl zwischen 3 Aktionsmöglichkeiten und MUSS davon EINE EINZIGE ausführen.

1. Kämpfen
2. Unterstützen
3. Passen

1. Kämpfen

Der Spieler deckt die oberste Räuberkarte vom Stapel auf, um seinen Gegner kennen zu lernen. Anschließend muss er sich entscheiden, ob er diesen Räuber, sofern möglich, links (Verteidigung) oder rechts (Konfrontation) von seinem Samurai-Tableau ablegt.

KONFRONTATION - Eine Räuberkarte RECHTS ablegen

Der Spieler legt die Räuberkarte rechts neben sein Tableau. Wenn sich dort bereits eine oder mehrere Karten befinden, legt er diese so versetzt übereinander, dass die Werte aller Karten sichtbar bleiben. Die auf diese Weise abgelegten Räuberkarten bilden die Kampfreihe.

Der Spieler verschiebt nun seine Samurai-Figur auf dem Kampfplatz, damit dessen Position mit der Summe der Werte der Räuberkarten übereinstimmt, die rechts neben seinem Tableau liegen.

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten:



Fall 1: Die Summe der Werte der Räuberkarten ist niedriger als der Kiai-Wert. -> Der Samurai wehrt die Räuber ab, der Kampf wird fortgesetzt.



Fall 2: Die Summe der Werte der Räuberkarten entspricht dem Kiai-Wert. -> Der Spieler aktiviert sofort den Kiai seines Samurais.



Fall 3: Die Summe der Werte der Räuberkarten ist höher als der Kiai-Wert. -> Der Samurai wird von den Räubern überwältigt. Der Spieler entfernt sofort eine Barrikade des Dorfes.

Aktualisieren des Kampfplatzes

Die Position des Samurais auf dem Kampfplatz entspricht immer der Summe der Räuberkarten in der Kampfreihe. Jedes Mal, wenn auf der rechten Seite des Samurai-Tableaus eine Karte hinzugefügt oder entfernt wird, muss die Position des Samurais entsprechend angepasst werden.

VERTEIDIGUNG - Eine Räuberkarte LINKS ablegen

Die Verteidigung ist ein entscheidendes Element des Spiels, das die Spieler in Maßen nutzen sollten, ohne es jedoch außer Acht zu lassen (siehe weiter unten das Kapitel „Ende der Runde“ für weitere Details)!

Lediglich Räuberkarten mit einem Symbol [Hut, Bauernhof oder Puppe] dürfen links neben das Samurai-Tableau gelegt werden.

Wenn die Räuberkarte ein Symbol aufweist [Hut, Bauernhof oder Puppe] und wenn der Spieler auf weiteren Karten, die schon links neben sein Samurai-Tableau liegen, NICHT bereits über dasselbe Symbol verfügt, kann er die Karte links neben seinem Tableau ablegen.

Erläuterungen:

Wenn ein Spieler eine Karte links neben sein Samurai-Tableau legt, aktualisiert er seinen Kampfplatz nicht. Lediglich Karten, die rechts neben dem Tableau abgelegt werden (KONFRONTATION), werden beim Kampfplatz berücksichtigt.

Wenn die Räuberkarte über kein Symbol verfügt oder der Spieler bereits ein identisches Symbol links neben seinem Tableau hat, muss er diese Karte rechts neben das Tableau legen (KONFRONTATION).

Ein Spieler kann folglich maximal 3 Karten links neben seinem Samurai-Tableau haben. (Deren Symbole müssen jederzeit sichtbar sein.)

Beispiel: Claude hat auf der linken Seite seines Samurai-Tableaus das Symbol [Bauernhof]. Als er am Zug ist, entscheidet er sich für die Aktion „Kämpfen“ und zieht eine Karte mit dem Symbol [Hut]. Er beschließt, sie links neben sein Tableau zu legen (VERTEIDIGUNG). Hätte er eine Karte ohne Symbol oder mit dem Symbol [Bauernhof] gezogen, wäre er gezwungen gewesen, diese Karte rechts neben sein Samurai-Tableau zu legen (KONFRONTATION) und seinen Kampfplatz entsprechend anzupassen.



2. Unterstützen

Der Spieler beschließt, einem anderen Samurai zu helfen, der in Schwierigkeiten ist, statt gegen einen Feind zu kämpfen. Er gibt sein Unterstützungsplättchen einem Samurai seiner Wahl.

Dann zieht er die oberste Karte vom Räuber-Stapel und legt sie, **ohne sie sich anzusehen**, auf den Stapel der Eindringlinge.

Ein Samurai, der ein Unterstützungsplättchen eines Mitspielers erhält, profitiert in seinem nächsten Zug von dessen Talent. Am Ende seines nächsten Zuges muss er das Unterstützungsplättchen wieder seinem Eigentümer zurückgeben – unabhängig davon, ob er es genutzt hat oder nicht.

Beispiel: Claude genießt Philippes Unterstützung (der Heihachi spielt). Er verfügt also über das Talent, das es ihm ermöglicht, einem seiner Nachbarn seine aktive Karte zu geben, wenn sie einen geraden Wert hat. Nachdem er die Strafe seiner letzten Räuberkarte angewendet hat, entscheidet er sich für die Aktion „Kämpfen“ und zieht einen Räuber mit dem Wert 3. Leider kann er sie keinem seiner Nachbarn geben. Trotzdem muss er am Ende seines Zugs Philippe das Unterstützungsplättchen zurückgeben, auch wenn es ihm nichts genutzt hat.

Erklärung: Ein Samurai kann die Unterstützung mehrerer Mitspieler erhalten und während seines nächsten Zuges auch von ALLEN damit verbundenen Talenten profitieren.

3. Passen

Ein Spieler kann beschließen, sich für den Rest der Runde nicht mehr an den Kämpfen zu beteiligen. Er legt seine Samurai-Figur dann auf dem Feld des Kampfplatzes hin, auf dem sie sich gerade befindet. Diese Runde ist damit für ihn beendet. Ein Samurai, der gepasst hat, wird für den Rest der laufenden Runde behandelt, als sei er aus dem Spiel. Er kann weder Karten bekommen, noch welche abgeben und erleidet die Strafe der letzten Räuberkarte nicht mehr.

Wichtig: Wenn die Samurai-Figur eines Spielers während seines Zuges, nachdem er die Strafe seiner Räuberkarte angewendet hat, jenseits des Kiai-Werts (Flammenfeld) steht, MUSS dieser Spieler PASSEN.

Beispiel: Zu Beginn seines Zuges erleidet Claude die Strafe seiner letzten Räuberkarte und muss eine Barrikade des Dorfes entfernen. Da sich seine Samurai-Figur danach oberhalb des optimalen Kampfwertes befindet, muss er zwangsläufig PASSEN. Er legt seine Samurai-Figur auf dem Tableau hin.

Talente, Kiai und Wunden

Sein Talent nutzen

Jeder Samurai verfügt über ein einzigartiges Talent, das oben links auf dem Samurai-Tableau dargestellt ist. Es kann auf alle Räuberkarten angewendet werden, die der Spieler zieht, aber der Spieler ist keinesfalls verpflichtet, es zu nutzen. Die einzelnen Talente werden weiter unten erläutert.

Sein Kiai aktivieren

Jeder Samurai verfügt über eine ganz besondere Macht, die Kiai genannt wird. Der Kiai jedes Samurais ist im unteren Bereich des Samurai-Tableaus zu sehen. Wenn ein Samurai genau seinen Kiai-Wert erreicht, kann er sein Kiai sofort aktivieren:

- Der Spieler wendet den Effekt seines Kiais an, wenn er möchte.
- Unabhängig davon, ob er den Effekt seines Kiais angewendet hat, entfernt der Spieler die erste Karte seiner Kampfreihe (also die Karte, die am weitesten unten liegt) und legt sie offen auf den Ablagestapel. Anschließend aktualisiert er seinen Kampfplatz. Er kann dann weiter gegen Räuber kämpfen, um sein Kiai in der laufenden Runde eventuell erneut zu aktivieren.

Beispiel: Claude spielt Kyuzo, dessen Kiai-Wert 9 ist. Er hat bereits zwei Karten rechts neben seinem Samurai-Tableau liegen: Eine Karte mit dem Wert 4 und eine Karte mit dem Wert 2, also insgesamt eine Summe von 6. Er führt die Aktion „Kämpfen“ aus und zieht einen Räuber mit dem Wert 3. Claude legt ihn rechts neben sein Tableau und aktualisiert seinen Kampfplatz. Nun kommt er auf eine Summe von 9, die exakt mit seinem Kiai-Wert übereinstimmt. Er beschließt, sein Kiai zu nutzen. DANN entfernt er die erste Karte, die rechts neben sein Samurai-Tableau gelegt worden ist (Wert 4) und bringt seinen Kampfplatz auf den neusten Stand, indem er seine Figur auf den Wert 5 stellt (2 + 3 = 5). So hat er eventuell die Möglichkeit, im Laufe der Runde noch einmal seinen Kiai-Wert zu erreichen.



Marker „aktiver Spieler“

Es gibt einen Marker für den Startspieler. Es ist empfehlenswert, ihn zu verwenden, wenn ein Samurai sein Kiai nutzt, damit man nicht durcheinander gerät und weiß, dass dieser Spieler gerade an der Reihe ist. Unter bestimmten Bedingungen kann es allerdings vorkommen, dass ein Spieler den Kiai seines Samurais aktiviert, ohne gerade selbst am Zug zu sein.

Eine Wunde erleiden / Dem animalischen Kampfgeist freien Lauf lassen

Ein Samurai kann im Laufe einer Runde eine oder mehrere Wunden und am Ende der Runde eventuell eine Wunde bekommen, wenn er die Bauern nicht geschützt hat (Symbol Hut).

Wunden haben folgende Konsequenzen:

- 1. Wunde: Der Spieler nimmt sich einen Wundenmarker und legt ihn auf sein Samurai-Tableau, das die Menschenseite zeigt.



- 2. Wunde: Der Spieler entfernt den Wundenmarker von seinem Tableau und legt ihn zurück in den Vorrat. Dann dreht er sein Samurai-Tableau auf die Tierseite um. Die Karten, die sich links und rechts neben dem Tableau befinden, bleiben, wo sie sind; die Samurai-Figur wird auf dem Kampfplatz wieder auf den Wert gestellt, der den Konfrontationskarten (Summe der Werte der rechts platzierten Karten) entspricht. Sein Kampfgeist ist nun geweckt, seine Kampffähigkeit und sein Kiai haben sich verbessert.



Beispiel: Claudes Samurai erhält im Laufe der Partie die zweite Wunde. Momentan liegen zwei Räuberkarten rechts neben seinem Tableau (Werte 4 und 2) und eine Karte auf der linken Seite (Symbol Bauernhof). Claude entfernt den Wundenmarker und dreht sein Samurai-Tableau auf die Tierseite. Seine Karten bleiben an Ort und Stelle, und die Samurai-Figur wird wieder auf Feld 6 des Kampfplatzes gestellt. Er verfügt nun über einen längeren Kampfplatz und ein mächtigeres Kiai.

- 3. Wunde: Der Spieler nimmt sich einen Wundenmarker und legt ihn auf sein Tableau, das die Tierseite zeigt.
- 4. Wunde: Der Samurai stirbt, die Gruppe verliert den Mut, **die Partie ist verloren.**

Ende einer Runde

Zwei Ereignisse beenden die laufende Runde **sofort**:

A. Die letzte Karte vom Räuber-Stapel wird gezogen und gespielt.

ODER

B. Alle Spieler haben gepasst.

Wichtig: Wenn alle Spieler gepasst haben, werden alle restlichen Karten des Räuber-Stapels auf den Stapel der Eindringlinge gelegt.

Am Ende einer Runde führen die Samurais IN DER VORGEGEBENEN REIHENFOLGE folgende Schritte durch:

- Jeder Samurai, der auf seiner Verteidigungsseite (links neben seinem Tableau) keine Karte mit dem Symbol [Hut] hat, erleidet eine Wunde.
- Jeder Samurai, der auf seiner Verteidigungsseite (links neben seinem Tableau) keine Karte mit dem Symbol [Bauernhof] hat, entfernt einen Bauernhof aus dem Dorf. Wird eine Partie mit der Schwierigkeitsstufe **Schwierig** oder **Heldenhaft** gespielt, muss nun die Strafe angewendet werden, die auf der Rückseite des Bauernhofplättchens angegeben ist.

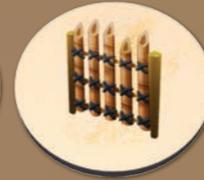
Strafen der Bauernhöfe



- A** Es wird sofort ein Familienplättchen aus dem Dorf entfernt (zufällig).
- B** Es wird sofort ein Bauernhof zerstört.
- C** Es wird sofort eine Barrikade zerstört. Wenn bereits alle Barrikaden zerstört sind, wird stattdessen ein Bauernhof zerstört.
- D** Ein beliebiger Spieler erleidet sofort eine Wunde.

- Jeder Samurai, der auf seiner Verteidigungsseite (links neben seinem Tableau) keine Karte mit dem Symbol [Familie] hat, entfernt zufällig ein Familienplättchen aus dem Dorf. DANACH wird für jedes im Dorf noch vorhandene Familienplättchen der entsprechende Bonus gegeben.

Bonus für Familien



- A** Ein beliebiger Spieler entfernt den Wundenmarker von seinem Tableau.
- B** Es wird im Dorf eine Barrikade hinzugefügt. **Wichtig: Die Anzahl der im Spiel befindlichen Barrikaden kann die Anzahl der zu Beginn der Partie verwendeten Barrikaden nie übersteigen.**
- C** Die erste Karte des Stapels der Eindringlinge wird auf den Ablagestapel gelegt.

- Ein Spieler deckt einzeln nacheinander die Räuberkarten des Stapels der Eindringlinge auf. Für jede Karte, die unten rechts Flammen zeigt, wird eine Barrikade des Dorfes entfernt. Wenn keine Barrikaden mehr im Spiel sind, werden stattdessen Bauernhöfe entfernt (und falls in der Schwierigkeitsstufe **Schwierig** oder **Heldenhaft** gespielt wird, muss dann die Strafe ausgeführt werden, die auf der Rückseite des Bauernhofplättchens angegeben ist).



Beispiel: Die Spieler haben die Schritte 1 bis 3 ausgeführt. Nun befindet sich lediglich eine einzige Barrikade im Dorf. Der Stapel der Eindringlinge neben dem Dorf besteht aus 3 Karten. Die erste Karte, die aufgedeckt wird, zeigt keine Flammen. Auf der zweiten Karte sind Flammen zu sehen: Eine Barrikade wird aus dem Dorf entfernt. Auch die dritte Karte zeigt Flammen: Weil keine Barrikade mehr vorhanden ist, wird ein Bauernhof aus dem Dorf entfernt.

Ende der ersten Runde: Wenn **mindestens ein Bauernhof UND eine Familie** übrig sind, beginnen die Spieler die nächste Runde. Alle in dieser Runde verwendeten Karten werden eingesammelt. Die Spieler stellen ihre Samurai-Figur wieder auf das Feld 0 ihres Kampfplatzes. Für jeden Spieler wird dem Stapel der Plündererkarten eine zufällig gezogene **Gefolgsleute**-Karte (Wert 5) hinzugefügt. Dieser Stapel wird gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel für die nächste Runde.

Ende der zweiten Runde: Wenn **mindestens ein Bauernhof UND eine Familie** übrig sind, beginnen die Spieler die nächste Runde. Alle in dieser Runde verwendeten Karten werden eingesammelt. Die Spieler stellen ihre Samurai-Figur wieder auf das Feld 0 ihres Kampfplatzes. Für jeden Spieler wird dem Stapel der Plündererkarten (mit den Gefolgsleute-Karten) eine zufällig gezogene **Anführer**-Karte (Wert 6) hinzugefügt. Dieser Stapel wird gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel für die nächste Runde.

Ende der dritten Runde: Wenn **mindestens ein Bauernhof UND eine Familie** im Dorf übrig sind, ist die **Partie gewonnen!**

Erläuterung: Spieler, auf deren Samurai-Tableau ein Wundenmarker liegt, behalten diesen für die nächste Runde. Wenn ein Tableau auf die Tierseite gedreht worden ist, bleibt es für den Rest der Partie so liegen. (Ist der animalische Kampfgeist erst einmal freigesetzt, ist keine Rückkehr zum Menschlichen mehr möglich.)

Neuer Startspieler

Wer zuletzt als aktiver Spieler an der Reihe war (also die letzte Karte gezogen oder als Letzter gepasst hat), gibt den Marker „aktiver Spieler“ an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler beginnt die nächste Runde.

Schwierigkeitsstufen

Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen. Der mit den vorstehenden Regeln beschriebene Spielablauf entspricht der Schwierigkeitsstufe **„normal“**. Die Besonderheiten der einzelnen Schwierigkeitsstufen werden nachfolgend erläutert:

EINFACH

- Anzahl der Barrikaden zu Beginn der Partie: Spielerzahl +3.
- Die Strafen zerstörter Bauernhöfe werden nicht angewendet.
- Der Räuber-Stapel besteht aus 6 Plünderern pro Spieler. Für die zweite Runde werden Gefolgsleute in den Stapel gemischt, und zwar entsprechend der Spieleranzahl minus 1. Für die dritte Runde werden Anführer in den Stapel gemischt, und zwar entsprechend der Spieleranzahl minus 1.

NORMAL

- Anzahl der Barrikaden zu Beginn der Partie: Spielerzahl +2.
- Die Strafen zerstörter Bauernhöfe werden nicht angewendet.
- Der Räuber-Stapel besteht aus 7 Plünderern pro Spieler. Für die zweite Runde wird für jeden Spieler eine Gefolgsleute-Karte in den Stapel gemischt. Für die dritte Runde wird für jeden Spieler eine Anführer-Karte in den Stapel gemischt.

SCHWIERIG

- Anzahl der Barrikaden zu Beginn der Partie: Spielerzahl +1.
- Die Strafen zerstörter Bauernhöfe werden angewendet.
- Der Räuber-Stapel besteht aus 7 Plünderern pro Spieler. Für die zweite Runde wird für jeden Spieler eine Gefolgsleute-Karte in den Stapel gemischt. Für die dritte Runde wird für jeden Spieler eine Anführer-Karte in den Stapel gemischt.

HELDENHAFT

- Anzahl der Barrikaden zu Beginn der Partie: Spielerzahl.
- Die Strafen zerstörter Bauernhöfe werden angewendet.
- Der Bonus der Familien wird nicht angewendet (bei der Spielvorbereitung werden die Familienplättchen mit der Puppen-Seite nach oben platziert).
- Der Räuber-Stapel besteht aus 7 Plünderern pro Spieler. Für die zweite Runde wird für jeden Spieler eine Gefolgsleute-Karte in den Stapel gemischt. Für die dritte Runde wird für jeden Spieler eine Anführer-Karte in den Stapel gemischt.

Wertung

- Im Falle eines Sieges können die Spieler ihre Leistung folgendermaßen werten:
- 1 Punkt pro Bauernhof im Dorf (mögliches Maximum: 6 Punkte).
 - 1 Punkt pro Familie im Dorf (mögliches Maximum: 3 Punkte).
 - 1 Punkt, falls kein Samurai verwendet ist (egal ob auf der Menschen- oder Tierseite des Samurai-Tableaus).

- Der erreichte Punktestand sollte je nach Schwierigkeitsstufe durch eine entsprechende Markierung ergänzt werden:
- Schwierigkeitsstufe einfach: nichts addieren – die nächste Partie mit der Schwierigkeitsstufe „normal“ ausprobieren!
 - Schwierigkeitsstufe normal: + ergänzen (Beispiel 7+)
 - Schwierigkeitsstufe schwierig: zwei + ergänzen (Beispiel 10++)
 - Schwierigkeitsstufe heldenhaft: drei + ergänzen (Beispiel 8+++)

Varianten

Variante für zwei Spieler

Das Spiel wird wie oben beschrieben vorbereitet, mit folgender Ausnahme: Die 5 Unterstützungsplättchen der abwesenden Samurais werden offen neben das Dorf gelegt. Während der Vorbereitung muss auf mindestens 2 der 14 verwendeten Räuber-Karten das Symbol Familie zu sehen sein. Ist dies nicht der Fall, werden diese 14 Karten beiseite gelegt und 14 neue gezogen, bei denen dann wiederum die Anzahl der Familiensymbole überprüft wird.

ZU BEGINN SEINES ZUGES (als VOR der Anwendung der Strafe seiner Räuberkarte), kann ein Spieler entscheiden, eines oder mehrere dieser Unterstützungsplättchen zu verwenden. Der Effekt jedes Plättchens kommt in der laufenden Runde zu seinem Talent hinzu. Der Spieler dreht dann das entsprechende Unterstützungsplättchen um. Jedes Plättchen kann nur ein einziges Mal **pro Partie** verwendet werden.

Solo-Variante

Samurai Spirit kann auch alleine gespielt werden. Der Spieler nimmt sich 2 Samurais (oder eventuell 3) und wendet die Regeln der Variante für zwei Spieler an.

Talente der Samurais

Erinnerung: Ein Spieler ist niemals gezwungen, das Talent seines Samurais anzuwenden. Ein Spieler kann sein Talent und das anderer Samurais, die ihn unterstützt haben, ZUSAMMEN nutzen.



Heihachi

Jedes Mal, wenn er eine Karte mit einem GERADEN Wert zieht (Wert 2, 4 oder 6), kann er diese Karte einem benachbarten Samurai (also dem links oder rechts neben ihm sitzenden Spieler) geben. Dieser Samurai muss sie dann spielen, als habe er sie selbst gezogen und sich für die Aktion „Kämpfen“ entschieden.



Daisuke

Jedes Mal, wenn er eine Karte mit einem UNGERADEN Wert zieht (Wert 1, 3 oder 5), kann er diese Karte einem benachbarten Samurai (also dem links oder rechts neben ihm sitzenden Spieler) geben. Dieser Samurai muss sie dann spielen, als habe er sie selbst gezogen und sich für die Aktion „Kämpfen“ entschieden. *Erläuterung: Heihachi und Daisuke können keinem benachbarten Samurai, der gepasst hat, eine Karte geben.*



Gorobei

Gorobei kann Strafen von Räuberarten mit einem GERADEN Wert ignorieren (Wert 2, 4 oder 6).



Kanbei

Kanbei kann Strafen von Räuberarten mit einem UNGERADEN Wert ignorieren (Wert 1, 3 oder 5).



Kikuchiyo

Wenn Kikuchiyo die Aktion „Kämpfen“ gewählt hat, kann er diese während seines Zugs ein zweites Mal ausführen. *Beispiel: Kikuchiyo führt die Aktion „Kämpfen“ aus. Er zieht eine Räuberkarte mit dem Wert 3 und dem Symbol Bauernhof. Da die Karten, die sich bereits auf seiner Verteidigungsseite befinden, kein solches Symbol aufweisen, beschließt er, die Karte links neben sein Tableau zu legen. Dank seines Talents kann er dann eine weitere Räuberkarte ziehen (Wert 2) und entscheidet, sie auf die Konfrontationsseite (rechts neben sein Tableau) zu legen.*



Kyuzo

Wenn Kyuzo eine Räuberkarte zieht, deren Wert mit dem einer Karte übereinstimmt, die sich in seiner Kampfreihe befindet, darf er sie auf den Ablagestapel legen. *Beispiel: Kyuzo hat drei Karten rechts neben seinem Tableau liegen: eine Karte mit dem Wert 2, eine Karte mit dem Wert 4 und eine letzte Karte mit dem Wert 2. Sein Nachbar, Heihachi, zieht eine Karte mit dem Wert 2 und gibt sie aufgrund seines Talents Kyuzo. Kyuzo muss nun entweder gegen sie kämpfen oder sie direkt auf den Ablagestapel legen (da ihr Wert mit dem einer Karte übereinstimmt, die rechts neben seinem Tableau liegt).*



Katsushiro

Jedes Mal, wenn er eine Karte zieht, darf er beschließen, sie unter den Räuber-Stapel zu legen und eine neue Karte zu ziehen. Doch diese zweite Karte muss er dann behalten und spielen.

Kiais der Samurais

Erinnerung: Ein Spieler ist niemals gezwungen, den Effekt des Kais seines Samurais anzuwenden. In bestimmten Situationen ist es nicht möglich, den Kai zu aktivieren.



Heihachi

Mensch: Er kann im Dorf 1 Barrikade hinzufügen. *Tier: Er kann im Dorf 1 Barrikade hinzufügen und 1 Wundenmarker von einem Samurai-Tableau entfernen (gegebenenfalls auch von seinem eigenen).* **Wichtig: Es können niemals mehr Barrikaden im Spiel sein als zu Beginn der Partie.**



Daisuke

Mensch: Er darf die letzte Karte der Kampfreihe eines Samurais (gegebenenfalls seines eigenen Samurais) entfernen und einem anderen Samurai geben (gegebenenfalls sich selbst). Dieser Samurai darf sie links oder rechts neben sein Tableau legen, gemäß den üblichen Regeln. Die betroffenen Samurais passen ihren Kampfplatz anschließend entsprechend an. *Tier: Er darf zwei Mal nacheinander den Effekt seines Kais nutzen.*





Gorobei

Mensch: Er nimmt sich die beiden obersten Karten vom Räuber-Stapel und legt sie auf den Ablagestapel.
Tier: Er nimmt sich die drei obersten Karten vom Räuber-Stapel und legt sie auf den Ablagestapel.



Kanbei

Mensch: Er nimmt sich die beiden obersten Karten vom Stapel der Eindringlinge und legt sie auf den Ablagestapel.
Tier: Er nimmt sich die drei obersten Karten vom Stapel der Eindringlinge und legt sie auf den Ablagestapel.



Kikuchiyo

Mensch: Er darf die letzte Karte der Kampfreihe eines Samurais (gegebenenfalls seines eigenen) auf den Ablagestapel legen. Der betroffene Samurai passt seinen Kampfplatz anschließend entsprechend an.
Tier: Er darf zweimal nacheinander den Effekt seines Kiai nutzen.



Kyuzo

Mensch: Ein Samurai (gegebenenfalls Kyuzo selbst) darf einem anderen Samurai (gegebenenfalls sich selbst) sein Unterstützungsplättchen geben.
Tier: Wie beim Menschen, doch er darf außerdem im Dorf 1 Barrikade hinzufügen.
Erläuterung: Kyuzo hat nur dann ein Interesse daran, sein Kiai für sich selbst zu nutzen, wenn er in der Lage ist, es dank des „Geschenks“ einer Karte durch einen anderen Spieler zu aktivieren (während des Zugs dieses anderen Spielers). Wenn er während seines eigenen Zugs für sich selbst ein Unterstützungsplättchen nimmt, muss er es am Ende seines Zugs zurückgeben und kann folglich nicht davon profitieren.



Katsushiro

Mensch: Er darf die 2 obersten Karten des Räuber-Stapels aufdecken und in einer Reihenfolge seiner Wahl offen wieder auf den Stapel zurücklegen.
Tier: Er darf die 3 obersten Karten des Räuber-Stapels aufdecken und in einer Reihenfolge seiner Wahl offen wieder auf den Stapel zurücklegen.



Strafen der Räuber



Es wird 1 Barrikade zerstört (ein Barrikadeplättchen wird aus dem Dorf entfernt). Wenn das Dorf keine Barrikaden besitzt, wird ein Bauernhof zerstört.



Der Spieler erleidet eine Wunde.



Die oberste Karte des Stapels wird unbesehen auf den Stapel der Eindringlinge gelegt.



Während seines Zugs kann der Spieler keine Räuberkarten links neben sein Samurai-Tableau legen.



Während seines Zugs kann der Spieler die Aktion „Unterstützen“ nicht ausführen. Doch er kann trotzdem von anderen Spielern Unterstützung erhalten.



Der Spieler, der links neben dem Samurai sitzt, zieht eine Räuberkarte und fügt sie seiner Kampfreihe hinzu. Anschließend aktualisiert er seinen Kampfplatz.



Der Spieler, der rechts neben dem Samurai sitzt, zieht eine Räuberkarte und fügt sie seiner Kampfreihe hinzu. Anschließend aktualisiert er seinen Kampfplatz.

Wichtig: Bei den beiden letztgenannten Strafen können die Talente der Samurais nicht angewendet werden. Es handelt sich um eine Strafkarte. Doch das Hinzufügen einer Strafkarte kann es einem Spieler unter Umständen ermöglichen, sein Kiai gemäß den üblichen Regeln zu aktivieren.

Strafen der Anführer



Während seines Zugs muss der Spieler die Aktion „Passen“ wählen.



Eine zufällig gezogene Karte des Ablagestapels wird dem Stapel der Räuberkarten hinzugefügt. Dieser Stapel wird dann neu gemischt.



Während seines Zugs kann der Spieler weder sein Talent noch die in seinem Besitz befindlichen Unterstützungsplättchen nutzen.



Der Spieler muss eine Karte seiner Wahl von der linken Seite seines Tableaus auswählen und auf den Ablagestapel legen.

Erläuterung: Einige Anführer verfügen über 2 Straf-Symbole. In diesem Fall müssen beide Strafen angewendet werden, doch die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden, kann frei gewählt werden.

Erinnerung: Wenn ein Spieler die Strafe eines Räubers nicht anwenden kann (zum Beispiel Linkspfeil, während sein linker Nachbar gepasst hat), erleidet er stattdessen eine Wunde.

Häufig gestellte Fragen

FRAGE: Darf man die Karten des Stapels zählen?
ANTWORT: Ja, das ist jederzeit möglich.

FRAGE: Sind die Karten des Ablagestapels einsehbar?
ANTWORT: Ja, die Spieler können sich die Karten des Ablagestapels jederzeit ansehen.

FRAGE: Können gleichzeitig 2 Wundenmarker auf einem Samurai-Tableau liegen?
ANTWORT: Nein, das ist nicht möglich.

FRAGE: Kann ein Samurai-Tableau ohne Wundenmarker, das auf der Tierseite liegt, wieder auf die Menschenseite gedreht werden?
ANTWORT: Nein, es wäre lediglich möglich, von dem Tableau einen Wundenmarker zu entfernen.

FRAGE: Kann ich die Aktion "Unterstützen" ausführen, wenn mein Samurai der einzige ist, der nicht gepasst hat?
ANTWORT: Nein, es muss noch mindestens ein weiterer Samurai im Spiel sein, um die Aktion "Unterstützen" wählen zu können.

FRAGE: Dank Daisukes Unterstützung darf ich einem benachbarten Samurai eine Karte mit einem geraden Wert geben. Ich habe eine Karte mit einem geraden Wert gezogen und gebe sie meinem Nachbarn, bei dem es sich um Daisuke handelt. Darf er sie wiederum an seinen anderen Nachbarn weitergeben?
ANTWORT: Ja, die Talente sind kumulativ, und ein Spieler kann das Talent seines Samurais auch dann nutzen, wenn er nicht selbst an der Reihe ist.

FRAGE: Ich habe meinen Kiai-Wert überstiegen. Zu Beginn meines Zugs wird mir durch meine Räuberkarte eine Wunde zugefügt. Mein Samurai-Tableau zeigt zu diesem Zeitpunkt die Menschenseite und verfügt über einen Wundenmarker. Ich drehe also mein Tableau auf die Tierseite, entferne den Wundenmarker und stelle meinen Samurai wieder auf meinen Kampfplatz. Muss ich nun passen?
ANTWORT: Nein, die Aktion „Passen“ ist nur vorgeschrieben, wenn der Kiai-Wert in dem Augenblick überschritten wird, in dem der Spieler seine Aktion wählt, also nach der Anwendung der Strafe. Das Umdrehen auf die Tierseite kann eventuell den Kiai des Samurais auslösen.

Anmerkung des Autors

Samurai Spirit ist durch das Werk Die sieben Samurai des japanischen Regisseurs Akira Kurosawa inspiriert. Wie im Film ist auch in diesem Spiel das schöne Geschlecht kaum vertreten, doch der Autor hofft, dass die Frauen ihm das nicht übel nehmen!

Samurai Spirit ist ein recht technisches Spiel, und die Gefahr ist groß, die ersten Partien zu verlieren. Lassen Sie sich nicht entmutigen, und entscheiden Sie sich nur für die Schwierigkeitsstufe **Einfach**, wenn Sie nach mehreren Versuchen glauben, die Schwierigkeitsstufe **Normal** sei unerreichbar.

Die Schwierigkeit der Partien ist von den im Spiel befindlichen Samurais und ihrer jeweiligen Sitzordnung am Tisch abhängig (sowie vom zufällig gemischtem Nachziehstapel). Scheuen Sie sich nicht, verschiedene Zusammenstellungen auszuprobieren, um das Vergnügen und die Herausforderung zu variieren!

Die Variante für einen oder zwei Spieler kann auch auf Partien mit drei, vier, fünf oder sechs Spielern angewendet werden: Dann sind sie etwas leichter zu gewinnen.