

SAKE & SAMURAI

An einem Tisch in einer kleinen Herberge sitzt eine Gruppe Samurai, von denen jeder über Schwerter, Frauen und Ehre redet und prahlt. Es fließt reichlich Sake, doch nicht einmal der Weinkeller Bishamons selbst, dem Gott des Krieges, enthielte ausreichend um den Durst von Japans größten Schwertkämpfern zu stillen. Das Gesinde flüchtet sich in Deckung, wohl wissend wohin dies alles unweigerlich führen wird. Und plötzlich erfüllt eine unheimliche Stille den Hauptraum. Auf dem Tisch steht nur noch ein allerletzter voller Becher Sake. Wer bekommt den letzten Trunk? Wird es der älteste der Gruppe sein, oder sollte ihn der geschickteste Krieger erhalten? Zeit dehnt sich scheinbar ins Unendliche, bis eine Hand sich in Richtung des Bechers bewegt. Welch Dreistigkeit! Solch Beleidigung kann nicht toleriert werden! Der Älteste greift zu seinem Schwert... Nie werden wir erfahren, ob der mutige Samurai beabsichtigte, den Becher für sich selbst zu nehmen oder ihn seinem ehrwürdigen Begleiter zu reichen. Es macht keinerlei Unterschied: alle Krieger nehmen Anstoß daran, ziehen ihre Katanas und stürzen sich in den Kampf mit dem Ruf nach „SAAKEEE!“

Sake haben oder Sake trinken?

In SAKE bist du ein grimmiger und durstiger Krieger, bereit alles zu tun um den letzten Becher Sake zu bekommen. Sieger wird der betrunkenste Samurai (also derjenige, der die meisten Sake Marker gesammelt hat) am Ende der Sudden Death Runde. Sei jedoch wachsam, denn wer zu viel trinkt trübt damit seine Sinne und büßt nach und nach seine Fähigkeiten im Umgang mit dem Schwert ein. Jeder getrunkene Sake verbraucht ein Hilfsmittel, sei es Waffe oder Gegenstand, ja selbst eigene Fähigkeiten. Daher musst du stets aufpassen, dass du nicht zu viel Sake trinkst und so riskierst zu einem wehrlosen Säufzer zu werden, der seinen Feinden auf Gedeih und Verderb ausgeliefert ist. Andererseits versetzt es dich in die Lage etwas von dem getrunkenen Sake förmlich zu verbrennen um bedeutende Boni zu erhalten, die unter Umständen lebensrettend sein können. Also handle wie der weise Krieger, der du bist und gehe mit ausgeglichener Strategie vor. Verbrenne nicht zu viel Sake, damit du am Ende des Spiels nicht auf einmal als letzter dastehst, wenn der Masu leer ist und die Sudden Death Runde beginnt. Diejenigen die den Schlägen ihrer Feinden unterliegen scheiden zwar nicht aus dem Spiel aus, sie werden jedoch zu Geistern des Enma, des durstigen Todesgotts, die zusammen mit anderen Geistern die Lebenden attackieren um deren Sake zu stehlen. Erhebt eure Gläser (und eure Katanas)!

Spielmaterial



SYMBOLS



Spielaufbau

Bevor das Spiel beginnt erhält jeder Spieler eine zufällig ausgewählte Samuraikarte, die er vor sich auslegt. Als nächstes platziert er eine „Sitzen“-Marke oben rechts neben dem Namen auf dem Haltungs-feld seiner Samuraikarte, um anzuzeigen, dass sein Samurai im Augenblick sitzt. Alle übrigen Samuraikarten werden zurück in die Schachtel gelegt, da sie in diesem Spiel nicht verwendet werden. Anschließend erhält jeder Spieler eine Katana-Karte, die über der Samuraikarte in den Verteidigungsbereich des Samurai gelegt wird und so anzeigt, dass der Samurai sein Katana in der Hand hält. Die Spielkarten werden nun gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten plus eine Karte je Lebenspunkt seines Samurai. Ohne sich die Karten anzusehen wählt jeder Spieler vier Karten aus, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten werden verdeckt in den Lebensbereich seines Samurai gelegt, um seine gesamten Lebenspunkte darzustellen.

3 Schrittspielsteine werden zwischen jeden Samurai und seinen benachbarten Gegner gelegt. Schrittspielsteine stellen die Distanz dar, die zwischen dem Samurai und seinen zwei Nachbarn liegt. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, sie bilden den Nachziehstapel. Direkt daneben wird der Masu gestellt, in den für jeden Mitspieler 2,5 Sake Marken (aufgerundet) gelegt werden (z. B. bei 5 Spielern muss der Masu 13 Sake Marken enthalten – $2,5 \times 5 = 12,5$, auf



13 aufgerundet). Der älteste Spieler hat den ersten Zug. Von nun an werden ihn alle Mitspieler respektvoll mit „san“ am Ende seines Namens ansprechen.

Samuraikarte

Die Karte zeigt den tapferen Krieger, den du im Kampf um den letzten Tropfen Sake verkörperst.

Jede Samurai-Karte zeigt folgendes:

- eine Beschreibung deiner persönlichen Fähigkeit
- den Lebens-Bereich, mit der Anzeige der anfänglichen Lebenspunkte
- den Verletzungsbereich, wo du die Lebenspunkt-karten um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht platzierst, und die du verlierst, wenn du Schaden einstecken musst
- den Verteidigungsbereich, in dem du die von dir benutzte Waffe platzierst
- das Haltungs-Feld, auf das du zu Beginn des Spiels die Sitzen-Marke legst



Alle Samurai haben zwei Haltungen: Stehen und Sitzen. Du sitzt zu Spielbeginn und solange die Sitzen-Marke auf dem Haltungs-feld liegt. Du stehst nach deiner ersten Bewegung (entferne die Sitzen-Marke vom Haltungs-feld). Sobald du aufgestanden bist wirst du dich nicht mehr hinsetzen, zumindest nicht solange deine Feinde noch in der Lage sind zu atmen. Während du sitzt kannst du die spezielle laido-Aktion ausführen.

Die Rückseite der Samuraikarte zeigt den toten Samurai, der zu einem Geist von Enma wurde. Diese Seite wird benutzt, wenn dein Samurai in einem Kampf getötet wurde.

Spielzüge

Jeder Spielzug besteht aus vier Phase:

1. Karten ausspielen
2. Lakaïen bewegen und angreifen
3. 2 Karten ziehen
4. Waffe verwenden

1. Phase – Karten ausspielen

In dieser Phase kannst du bis zu zwei Karten ausspielen. Je nach Situation kannst du dafür entweder die vier Aktionsfelder ODER den Kartentext berücksichtigen. Falls du eine Karte für die vier Aktionsfelder ausspielt, kannst du den Kartentext selbst nicht mehr anwenden (umgekehrt genauso).

Die Karten

Die Karten haben zwei spezielle und voneinander unabhängige Eigenschaften: die Aktionsfelder und den Kartentext. Die Karten haben außerdem drei mögliche Rückseiten (mühsam, streitsüchtig und schlaftrunken), die benutzt falls du stirbst und zu einem Geist von Enma wirst.

Aktionsfelder

Jede Karte zeigt 4 Aktionsfelder mit einem

Wert für:

- Angriff
- Verteidigung
- Bewegung
- Trinken, um Sake zu trinken!



Kartentext

Es gibt vier unterschiedliche Arten von Kartentext:

1. **Ereignisse:** die Karte beschreibt die Auswirkung.
2. **Waffe & Gegenstand:** Waffenkarten zeigen ein Bild und den Namen der Waffe sowie die Werte für Angriff, Verteidigung und Schritte (Trefferreichweite). Gegenstandskarten enthalten die Beschreibung der Auswirkung des gezeigten Gegenstands, die entweder permanent ist oder bei Aktivierung eintritt.
3. **Lakaïen:** Lakaïen und Diener der Samurai, jeder mit seinen eigenen Werten für Angriff, Verteidigung, Schritte (Trefferreichweite) und Bewegung.
4. **Unterbrechung:** Kann während eines gegnerischen Zuges gespielt werden um den beschriebenen Effekt auszulösen. Unterbrechungen fallen nicht unter die Begrenzung auf zwei Karten, die man im eigenen Zug ausspielen darf.

Aktion ausführen

In deinem Zug kannst du eine von vier möglichen Aktionen ausführen: du spielst eine Karte aus deiner Hand aus und nimmst den Wert aus dem Feld, das zur gewünschten Aktion gehört. Nachdem du die Aktion ausgeführt hast wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Die vier Aktionen sind folgende:

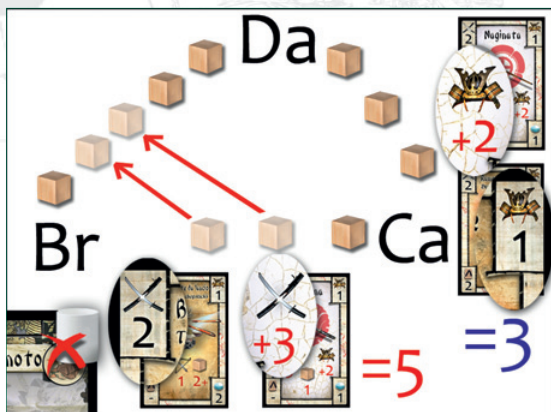
✂ Angriff: der Wert zeigt an wie viel Schaden du deinem Ziel zufügst. Falls du gerade keine Waffe in der Hand hast, musst du einen Schritt von deinem Gegner entfernt stehen und der Schaden entspricht dann dem Wert auf der ausgespielten Karte. Wenn du eine Waffe benutzt, musst du so viele Schritte von deinem Gegner entfernt stehen, wie auf der Waffenkarte angegeben ist um Schaden in Höhe des Wertes auf der Waffenkarte PLUS dem auf der ausgespielten Karte zu verursachen (siehe Abschnitt „Kartentext“ weiter un-

ten). Jeder Treffer kostet das Ziel 1 Lebenspunkt.

Bewegung: der Wert zeigt an bis zu wie viele Schritte du dich nach rechts oder links auf deinen Gegner zu bewegen kannst. Sobald du dich entschieden hast, wie viele Schritte du in welche Richtung gehen willst, lege die entsprechende Anzahl an Schrittspielsteine von der gewählten Seite auf die Gegenseite (wenn du dich einem Gegner näherst, entfernst du dich von dem anderen). Achtung: Du kannst nie weniger als einen Schritt Abstand zwischen dir und einem Gegner haben, und du kannst auch nicht den Platz eines Gegners einnehmen indem du ihn überholst. An einem Samurai kommt niemand vorbei! Wenn du dich zum ersten Mal bewegst, stehst du sofort auf: Entferne die Sitzen-Marke vom Haltungs-Feld. Einmal aufgestanden wirst du dich nicht mehr hinsetzen.

Iaido: Samurai sind Experten im Iaijutsu, die Kunst das Schwert in einer einzigen fließenden Bewegung zu ziehen. Falls du sitzt, kannst du einen Angriff und eine Bewegung in einer Aktion miteinander kombinieren: Entferne die Sitzen-Marke vom Haltungs-Feld und spiele eine Karte aus. Von der Karte wird nur der Angriffswert beachtet. Iaido gewährt dir eine Bewegung von bis zu 2 Schritten nach denen du nach den oben genannten Regeln angreifen kannst.

Trinken: beim Ruf von "SAKE!!" kannst du die Anzahl an Sake Drinks aus dem Masu an dich nehmen, die auf dem entsprechenden Aktionsfeld angezeigt wird. Kanpai!



Bruno ist 3 Schritte von Karl entfernt und entscheidet sich für einen Angriff durch Anwendung des Iaido. Er spielt eine Karte aus seiner Hand aus mit dem Wert 2 im entsprechenden Aktionsfeld. Er entfernt die Sitzen-Marke, führt eine freie 2-Schritt-Bewegung in Richtung Karl aus (er entfernt zwei der Schrittspielsteine zwischen ihm und Karl und platziert sie zu seiner Linken zwischen sich und David) und greift ihn mit seinem Katana an – mit einem Angriffswert von insgesamt 5 (2 aus dem Aktionsfeld, 3 für die Waffe). Karl benutzt ein Naginata und spielt eine Karte mit einem Verteidigungswert von 1 aus, verteidigt daher mit 3 (1 für das Aktionsfeld, 2 für die Waffe). Er muss 2 Treffer einstecken (5 für den Angreifer – 3 für den Verteidiger) und nimmt zwei Karten aus seinem Lebenspunkte-Bereich und legt sie in den Verletzungsbereich seiner Samurai-Karte.

Während eines gegnerischen Zugs

kannst du eine Karte von deiner Hand ausspielen um dich gegen einen Angriff zu verteidigen: Spiele eine Karte aus um ihren **Verteidigungswert** vom Wert des Schadens zu subtrahieren. Darüber hinaus kannst du den Verteidigungswert deiner Waffe vom Wert des Schadens subtrahieren, aber nur dann, wenn du dich gegen einen Nahkampfangriff verteidigst (du kannst deine Waffe nicht bei der Verteidigung gegen einen Fernangriff verwenden).

Der Kartentext

In deinem Zug kannst du eine Karte ausspielen und ihren Kartentext anwenden, wie im folgenden beschrieben.

Ereignisse

Ereignisse sind in deinem Zug spielbar, ihr Text wird angewandt sobald du die Karte ausspielst.

Waffen & Gegenstände

Platziere eine Waffe oder einen Gegenstand vor dir: die Karte bleibt im Spiel und kann nur durch ein Ereignis entfernt werden. Du kannst so viele unterschiedliche Waffen und Gegenstände besitzen, wie du möchtest, aber niemals zwei identische Waffen und/oder Gegenstände verwenden.

Waffen

Jede Waffenkarte zeigt die Werte für Angriff, Verteidigung und Schritte an. Der Schritte-Wert zeigt die exakte Anzahl an Schrittspielsteine an, die dich von deinem Gegner trennen müssen um die Waffe einsetzen zu können. Ein "+" hinter der Schritte-Zahl gibt dabei an, dass mindestens so viele Schritte zwischen dir und deinem Gegner liegen müssen.

Bei einem Angriff addierst du den entsprechenden Angriffswert der Waffe zu dem Angriffswert von der von dir ausgespielten Karte hinzu.

Bei der Verteidigung addierst du den entsprechenden Verteidigungswert der Waffe zu dem Verteidigungswert von der von dir ausgespielten Karte

hinzu. Eine Waffe kann jedoch niemals zur Verteidigung gegen Fernangriffe eingesetzt werden.

David will Bruno angreifen, der 5 Schritte von ihm entfernt ist. Er greift mit einer Yumi Waffe an (er darf dies, da die Waffe einen Schritte-Wert von 4+ hat) und spielt dafür eine Karte mit einem Angriffswert von 2 aus. Bruno trägt ein Katana, kann es aber nicht einsetzen, weil David einen Fernangriff ausführt. Bruno spielt eine Karte mit einem Verteidigungswert von 2 aus und erhält 1 Treffer (2 für Davids Karte + 1 für Davids Waffe – 2 für Brunos Karte). Bruno nimmt eine Karte aus seinem Lebenspunkte-Bereich und legt sie in den Verwundungs-Bereich seiner Samurai-Karte.

Gegenstände

Eine Gegenstandskarte enthält die Beschreibung der Wirkung des Gegenstands, die permanent sein oder aktiviert werden kann.

Permanente Effekte wirken für den Rest des Spiels oder bis sie aus dem Spiel entfernt werden, während die Wirkung von zu aktivierenden Gegenständen nur einmal in Kraft tritt, und nur wenn in deinem Zug ihre Aktivierungskosten bezahlt wurden (die Kosten werden vor dem "+" angezeigt).

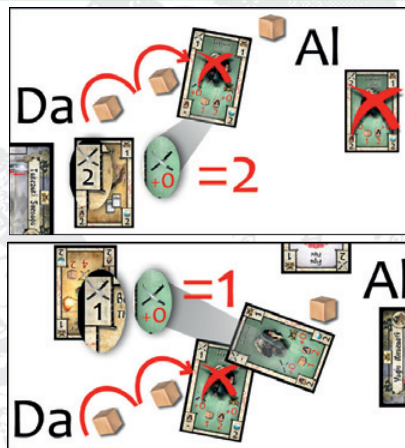
Lakaiken

Jeder Samurai hat ein großes Gefolge. Lege einen Lakeien auf eine Seite deines Samurais aus, abhängig davon, welchen Gegner er angreifen soll. Zu Beginn deiner Lakeien-Phase bewegt sich der Lakai bis zu zwei Schritte in eine Richtung (platziere die Karte mit der Unterkante in deine Richtung zeigend zwischen zwei Schrittspielsteine) in dem Versuch bis auf 1 Schritt Entfernung an einen Gegner oder anderen Lakeien heran zu kommen. Sobald er diese Entfernung erreicht hat führt er sofort einen Angriff aus: Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und nimm ihren Angriffswert. Wird der Lakai angegriffen, ziehe ebenfalls eine Karte vom Nachziehstapel und nimm ihren Verteidigungswert. Bedenke nur, dass Lakeien keine kampfgestählten Recken wie ihre Samurai Herren sind, weshalb sie lediglich 1 Lebenspunkt haben.

Lakaiken blockieren außerdem den Weg eines Gegners, nicht jedoch ihre Fernangriffe. Davon abgesehen wird ein Lakai, der direkt vor dir steht nach vorn gestoßen, wenn du dich in die entsprechende Richtung bewegst.

Lakaiken würden sich jeder Zeit für Ihre Herren opfern: wenn du Treffer einstecken musst, kannst du eine Lakeien Karte abwerfen um allen Schaden durch den Angriff zu verhindern.

Anmerkung: Du kannst als Samurai wie auch durch Lakeien Fernangriffe ausführen.



Als zweite Karte spielt David einen Gefolgsmann aus und platziert in auf seiner Seite, und beendet damit seine „Karten ausspielen“-Phase. Er aktiviert seinen Gefolgsmann, der zwei Schritte auf Albert zu macht. Er ist nun noch 1 Schritt vom Gegner entfernt und greift an. David zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel, die einen Angriffswert von 2 hat. Der Angriffswert seines Gefolgsmanns ist 2 (Gefolgsleute starten mit einem eigenen Angriffswert von 0). Albert hingegen wirft einen Gefolgsmann von seiner Hand ab und erhält daher keinen Schaden.

David zieht zwei Karten und beendet damit seinen Zug. Als nächstes ist Albert an der Reihe, der auf Rache sinnt. Er spielt seinerseits einen Gefolgsmann gegen auf der Seite in Richtung David aus und zusätzlich eine Metallrohr Gegenstandskarte vor sich. Alberts Gefolgsmann ist nun aktiviert, muss sich allerdings nicht bewegen da er Davids Gefolgsmann in 1 Schritt Entfernung vor sich hat. Daher greift er sofort an. Albert zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel mit einem Angriffswert von 1, David zieht die nächste Karte vom Nachziehstapel, aber ihr Verteidigungswert ist 0. Sein Gefolgsmann muss daher 1 Treffer einstecken und wurde eliminiert.

Während eines gegnerischen Zugs kannst du folgende Karte ausspielen:

Unterbrechung

Die Wirkung tritt sofort in Kraft, dann wird die Karte abgeworfen.

Schnelle Reflexe sind von äußerster Wichtigkeit: Wenn mehr als ein Samurai eine Unterbrechung seiner Hand ausspielt, wird die zuerst gespielte Unterbrechung auch zuerst abgewickelt. Seid ihr euch unsicher welche zuerst ausgespielt wurde, dann wird mit der Unterbrechung begonnen, die der Spieler ausgespielt hat, der im Uhrzeigersinn am nächsten vom Spieler sitzt, der aktuell am Zug ist.

Albert sitzt einen Schritt von Bruno entfernt. Er könnte Bruno ohne laido angreifen. Nichts desto trotz, er hat im letzten Zug die No_dachi Waffe angelegt, die aus 2 Schritten Entfernung trifft und daher im Augenblick nicht gegen Bruno zum Einsatz kommen kann. Albert entschließt sich laido zum Angriff zu nutzen. Er spielt eine Karte mit dem Angriffswert 1 von seiner Hand aus, entfernt die Sitzen-Marke und macht 1 freien Schritt von seinem Gegner weg (er nimmt einen Schrittspielstein von seiner linken Seite und legt ihn auf seine rechte Seite, wo sich David befindet) und greift mit dem No-Dachi mit einer Angriffskraft von insgesamt 6 an (1 für das Aktionsfeld auf der ausgespielten Karte und 5 für das No-Dachi).

Bruno hat zwei Unterbrechungskarten auf seiner Hand: Blurred Vision (Verschwommene Sicht) und Falter (Schwanken). Würde er Blurred Vision ausspielen, würde Albert zwar seine Bewegung vollführen, aber der Angriff würde ins Leere gehen. Würde er Falter ausspielen würde zwar Alberts Bewegung misslingen, aber Bruno wäre dann weiterhin nur 1 Schritt entfernt könnte noch immer mit seinem Katana anstatt dem No-Dachi angreifen. Ohne sein Katana wäre Bruno beim Ausspielen von Falter weder in der Lage sich zu bewegen noch anzugreifen. In beiden Fällen würde Alberts Sitzen-Marke entfernt und er wird für das restliche Spiel nicht mehr in der Lage sein laido anzuwenden. Bruno muss nun entscheiden, was der beste Weg für ihn ist.

Kartenlimit

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als vier Karten auf der Hand hat, muss er sofort alle bis auf vier Karten abwerfen.

Phase 2 – Lakaaien bewegen und angreifen lassen

Alle deine Lakaaien werden aktiviert, bewegen sich und greifen nach den oben beschriebenen Regeln an.

Phase 3 - 2 Karten ziehen

Ziehe 2 Karten. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel!

Phase 4 – Waffe verwenden

In der letzten Phase deines Zuges kannst du entscheiden, welche Waffe du während der gegnerischen Züge verwenden willst. Platziere die von dir ausgewählte Waffe im Verteidigungsbereich deiner Samuraikarte. Verlierst du die Waffe während eines gegnerischen Zuges, kannst du sofort eine neue deiner Waffen im Spiel auswählen und zur Verteidigung verwenden.

Allgemeine Regeln

Seine Seele verbrennen

Zu jeder Zeit, auch während eines gegnerischen Zuges, kannst du dich dazu entschließen, eine oder mehrere Karten von deinem Lebenspunkte-Bereich auf die Hand zu nehmen. Du kannst dies nur einmal pro Runde, und musst vor dem Aufnehmen der Karten genau ankündigen wie viele du nehmen wirst. Anschließend musst du exakt die angekündigte Anzahl an Karten aufnehmen, nicht mehr und nicht weniger! Karten, die auf diese Weise aufgenommen wurden können nicht mehr in den Lebenspunkte- oder Verletzungsbereich zurückgelegt werden. Ein Samurai verbrennt seine eigene Seele für einen Sieg! Du kannst niemals alle Karten aus dem Lebenspunktebereich aufnehmen: du musst mindestens eine Karte dort liegen lassen.

Sake trinken

Wenn du eine Sake Marke aus dem Masu nimmst, lege sie direkt auf eine Karte vor dir oder auf deine Samurai Kare. Einmal platziert dürfen Sake Marken nicht mehr bewegt werden. Sie können lediglich durch verbrennen entfernt werden (siehe weiter unten). Es kann nur eine Sake Marke auf jede Waffe und jeden Gegenstand an deiner Samuraikarte gelegt werden.

Alkohol beeinflusst das Gedächtnis: eine Sake Marke auf einer Karte lässt dich vergessen, wie diese Karte benutzt wird: dadurch wird die Karte für dich unbrauchbar bis du die Sake Marke von ihr entfernst. Du kannst auch eine Sake Marke auf deinen Stapel Lebenspunktekarten legen. Alkohol lindert Schmerzen! Falls du eine Sake Marke auf deinem Stapel an Lebenspunktekarten liegen hast, erhöht sie die Anzahl deiner Lebenspunkte um 1. Wenn du verwundet wirst, entfernst du dann zuerst die Sake Marke. Nachteil dabei ist, dass du keine Karten von deinem Stapel an Lebenspunktekarten aufnehmen kannst, solange eine Sake Marke darauf liegt.

Wenn du eine Sake Marke auf deine Samuraikarte legst, kannst du deine persönliche Fähigkeit nicht mehr einsetzen und musst wie ein Betrunkener reden solange die Sake Marke dort liegt.

Sake verbrennen

1 Sake Marke zu verbrennen ist eine Aktion, die du jederzeit ausführen kannst. Sie erlaubt dir:

- eine Karte zu ziehen (egal wer am Zug ist)
- ODER
- Spiele eine zusätzliche Karte aus (nur während deines Zuges, um das 2-Karten-Limit zu erweitern)

Verbrannte Sake Marken werden von der Karte und ganz aus dem Spiel entfernt. Falls eine Karte mit einer Sake Marke auf ihr entfernt wird, wird die Sake Marke ganz aus dem Spiel entfernt.

Wichtig: du kannst keine Sake Marke verbrennen um die Karte direkt unter ihr zu spielen. Um eine Karte spielen zu können, darf keine Sake Marke auf ihr liegen.

Karl beginnt indem er den Gegenstand Rice Bowl (Reisschüssel) vor sich ausspielt. Anschließend spielt er eine Karte aus und benutzt den Wert im Trinken-Aktionsfeld, der 2 ist, und nimmt 2 Sake Marken aus dem Masu. Eine Sake Marke platziert er auf seinem Stapel an Lebenspunktekarten, die andere auf seinem Katana. Seine neue Rice Bowl möchte frei halten, damit er sie falls nötig benutzen kann (er könnte sie nicht benutzen, wenn eine Sake Marke auf ihr läge). Auch sein Naginata hält er frei und führt damit einen Fernangriff gegen einen seiner Gegner aus. Ebenso legt er keine Sake Marke auf seine Samuraikarte, da ihn das davon abhalten würde seine persönliche Fähigkeit einzusetzen.

Am Ende seines Zuges verwendet er sein Naginata, und legt es dementsprechend in seinen Verteidigungsbereich (das Katana kann er nicht benutzen, wegen der darauf liegenden Sake Marke).

Nun ist David an der Reihe, der sich dazu entschließt Drunken Purchase (Kauf im Rausch) auszuspielen, womit er Karls Naginata zerstört und durch Davids Katana ersetzt. David greift Karl an, worauf dieser die Sake Marke auf seinem Katana verbrennt um eine Karte zu ziehen. Da keine Sake Marke mehr auf seinem Katana liegt, kann er dieses nun zur Verteidigung einsetzen und eine Karte ausspielen um ihren Verteidigungswert zu dem des Katana zu addieren.

Lebenspunkte und Verletzungen

Auf der linken Seite deiner Samuraikarte liegt der Lebenspunktebereich, wo der Lebenspunktestapel zu Beginn des Spiels hingelegt wird. Auf der rechten Seite liegt der Verletzungsbereich, der zu Spielbeginn leer ist. Für jeden Treffer den du einstecken musst, nimmst du eine Karte aus deinem Lebenspunktebereich und legst sie um 90° gedreht in den Verletzungsbereich. Jedesmal wenn du einen Lebenspunkt erhältst, legst du eine Karte aus dem Verletzungsbereich zurück in den Lebenspunktebereich.

Samurai töten

Wenn in deinem Lebenspunktebereich keine Karten mehr befinden bist du tot und wirst zu einem gemeinen Geist des Enma.

Entferne alle deine Sake Marken aus dem Spiel und werfe alle Karten auf deiner Hand ab. Vergleiche die Anzahl der Schrittspielsteine zu deiner Linken und Rechten und entferne alle Steine auf der Seite, wo die meisten liegen (wenn z. B. 5 Schrittspielsteine auf der linken Seite liegen und 1 auf der rechten Seite, dann entferne die 5 Schrittspielsteine auf der linken Seite). Falls dadurch einer oder mehrere Lakeien deiner Gegner beeinträchtigt werden, kommen sie auf die Hand deiner Gegner zurück.

Nimm alle Karten aus deinem Verletzungsbereich auf (sie bilden deine neue Kartenhand) und drehe deine Samuraikarte auf die Rückseite um.

Anmerkung: Wenn nur noch zwei Samurai am Leben sind, behalte die niedrigere Anzahl an Schrittspielsteinen an den Seiten der beiden Überlebenden. Bewegungen werden durch entfernen und hinzufügen von Schrittspielsteinen ausgeführt.

Geister von Enma

Enma, der grausame Todesgott, ist eifersüchtig und durstet nach Sake. Während sich Samurai wegen des wertvollen Likörs bekämpfen, lauert der dunkle Gott in ihrer Nähe, bereit sich der Geister der Gefallenen zu bemächtigen und sie zu seinen Sklaven zu machen: Nur durch sie wird er in der Lage sein den köstlichen Japanischen Likörs zu schmecken.

Wenn du stirbst wirst du zu einem Geist des Enma. Deine Kartenhand bilden die Karten aus deinem vorherigen Verletzungsbereich, allerdings benutzt du nun ihre Rückseite.

Anmerkung: ein Geist ist kein Samurai, und Karten/Fähigkeiten, die Samurai betreffen, haben keine Auswirkungen auf Geister.

- Geister und Aktionen

Geister können weder Waffen noch Gegenstände benutzen und, da sie ätherische Wesen sind, sie bewegen sich nicht umher. Außerdem benutzen sie die Rückseite ihrer Karten: Ihr Ziel ist es Sake Marken zu stehlen. Geister haben dabei eine Einschränkung: Sie können nur Karten ausspielen, die der Rückseite der obersten Karte auf dem Nachziehstapel entsprechen.

Während deines Zuges als Geist wirst du:

1. die Kraft der Begeisterung einsetzen,
 2. die oberste Karte des Nachziehstapels ziehen;
 3. einen Samurai peinigen ODER Sake aus dem Masu stehlen
- Wenn du angegriffen wirst, kannst du verblassen, aber erhältst keinen Schaden.

- Begeisterung

Zu Beginn deines Zugs, benutze die Kraft der Begeisterung, abhängig davon, welche Kartenrückseite oben auf dem Nachziehstapel zu sehen ist:



Mühsam: platziere oder entferne einen Schrittspielstein



Streitsüchtig: nimm eine Sake Marke von einer beliebigen Karte eines beliebigen Samurai und lege sie auf eine andere Karte des selben Samurai



Schlaftrunken: Nimm eine Karte von der Hand eines beliebigen Samurai und gib sie einem anderen

Nachdem du die Kraft der Begeisterung eingesetzt hast, ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und nimm sie auf die Hand.

- Sake aus dem Masu stehlen

Du kannst dich entscheiden eine Sake Marke aus dem Masu zu nehmen und auf deine Samuraikarte zu legen.

- einen Samurai peinigen

Anstatt eine Sake Marke aus dem Masu zu stehlen, kannst du auch einen beliebigen Samurai peinigen: um das zu tun, wählst du dein Ziel aus und spielst beliebig viele Karten von deiner Hand aus, die jedoch alle der Rückseite der obersten Karte vom Nachziehstapel entsprechen müssen. Die Anzahl der Karten bestimmt, wie viele Sake Marken du von dem ausgewählten Samurai stielst. Entfernung und Waffen spielen dabei keinerlei Rolle – du kannst also wirklich jeden Samurai wählen.

Geister helfen sich gegenseitig aus:

Jeder andere Geist kann Karten mit der selben Rückseite ausspielen, damit du eine weitere Sake Marke je ausgespielter Karte stehlen kannst. Der Samurai kann sich nach den Verteidigungsregeln verteidigen, um den Verlust von Sake Marken zu verhindern als wären sie Treffer. Der gepeinigte Samurai wählt aus, welche Sake Marken gestohlen werden. Dann kannst du die gestohlenen Marken auf beliebige Samuraikarten aller Geister, auch dir selbst, verteilen oder auch nur einem Geist zuteilen.

Anmerkung: Peinigen ist eine spezielle Aktion der Geister und zählt nicht als Angriff, was die Anwendung von Fähigkeiten betrifft

- Verblassen

Ein Samurai kann einen Geist angreifen damit dieser seine Sake Marken verliert. Ein Samurai kann einen Geist unabhängig von der Reichweite seiner Waffe angreifen. Wenn du als Geist angegriffen wirst, kannst du Schaden verhindern indem du eine Karte ausspielst, die der Rückseite der obersten Karte auf dem Nachziehstapel entspricht. Tust du das nicht musst du für jeden Treffer eine deiner Sake Marken aus dem Spiel entfernen. Geister helfen sich gegenseitig aus: jeder andere Geist kann ebenfalls eine entsprechende Karte ausspielen, um dich verblassen zu lassen.

David wurde gerade von Karl getötet. David wirft daher die Karten auf seiner Hand ab, und legt seine Waffen und sonstigen Gegenstände auf den Ablagestapel, dann nimmt er die Karten aus seinem Verletzungsbereich auf. Zu Beginn seines Zugs nutzt er die Kraft der Begeisterung. Die oberste Karte des Nachziehstapels zeigt die Streitsüchtige Rückseite, und David benutzt ihre Kraft, indem er eine Sake Marke, die Karl auf seinen Lebenspunktstapel gelegt hat, auf dessen Katana zu legen. Anschließend entscheidet sich David, Karl zu peinigen. Die oberste Karte des Nachziehstapels zeigt nun die Schlaftrunkene Rückseite, von den dazu passenden Karten hat David 2 auf der Hand. Er spielt beide aus und greift Karl an, der sich mit seinem Wakizashi nicht verteidigen kann, da er bereits sein Katana verwendet, obwohl er das wegen der darauf liegenden Sake Marke nicht einsetzen kann. Bruno, ebenfalls selbst ein Geist, hilft David indem er eine weitere Schlaftrunkene Karte ausspielt.

Karl versucht sich zu verteidigen und spielt eine Karte mit dem Verteidigungswert 2 aus. Somit stiehlt David ihm erfolgreich eine Sake Marke, die er Bruno gibt, mehr Karten als David auf der Hand hat und sich daher vermutlich besser gegen einen Angriff verteidigen kann.

Nun ist Albert am Zug, der Bruno mit seinem Katana angreift, mit einem Angriffswert von insgesamt 4, aber Bruno spielt eine weitere Schlaftrunkene Karte aus und verblasst, womit er jeglichen Schaden verhindert. Albert greift allerdings erneut mit einem Angriffswert von 3 an, und diesmal kann sich Bruno nicht verteidigen, da er keine Schlaftrunkenen Karten mehr auf der Hand hat. Er muss nun 3 seiner Sake Marken aus dem Spiel entfernen. Da er nur 2 besitzt, werden beide aus dem Spiel entfernt.

Sudden Death Runde und das Spielende

Sobald die letzte Sake Marke aus dem Masu genommen wird, wird der Masu auf die Unterseite gedreht und die Sudden Death Runde beginnt. Die Spieler haben nun noch jeder einen letzten Zug um ihre Gegner zu eliminieren. Die Runde beginnt exakt zu dem Zeitpunkt, in dem ein Spieler den Masu umdreht, egal wann in seinem Zug dies der Fall ist. Haben alle Samurai ihren letzten gespielt, wird der betrunkenste überlebende Samurai (der Spieler mit den meisten Sake Marken) zum Sieger.

Seppuku: Sollten zwei oder mehr Samurai am Ende der Sudden Death Runde mit der selben Anzahl an Sake Marken die höchste Anzahl haben, führen alle übrigen Samurai aus Scham und Entehrung das Seppuku-Ritual aus und nehmen sich das Leben. Mehrere Sudden Death Runden können folgen, solange bis nur noch ein Sieger auf den Beinen bleibt.

Sieg der Geister von Enma

Alle Geister bilden ein Team, und können auch nur als ein Team gewinnen: Falls am Ende der Sudden Death Runde die Summe der Sake Marken, die den Geistern gehören größer ist als die jedes einzelnen überlebenden Samurai, haben sie ihrem Herrn Enma Ehre erwiesen, und die Geister gewinnen das Spiel.

Anmerkung: die Seppuku Regel gilt auch für Geister ... Stolz verblasst nicht mit dem Tode.

Orte

Japan ist voller bewegender Orte und Samurai trinken Sake, wo immer sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet. Falls es euch irgendwann langweilt in einem verrauchten Gasthaus zu kämpfen, kämpft woanders. Zu Spielbeginn könnt ihr euch entscheiden, die Kämpfe an einem der anderen Orte stattfinden zu lassen, die durch Ortskarten repräsentiert werden. Jede davon enthält eigene Regeln, die die allgemeinen Regeln ändern können.

KURZE BESCHREIBUNG DER KARTEN

Samurai sind wortkarg, weshalb auch Karten wenig bis gar keinen Text enthalten, während alles durch Symbole anschaulich dargestellt wird. Um Verwirrungen zu vermeiden, folgt an dieser Stelle eine kurze Beschreibung der Wirkung der unterschiedlichen Karten:

Ereigniskarten

- Throwing Chopsticks: führe zwei Fernangriffe mit Angriffswert 1 über eine Entfernung von 2+ Schritte aus: du kannst zwei unterschiedliche Samurai angreifen.
- Burning Ramen: führe einen Fernangriff mit Angriffswert 2 über eine Entfernung von 3+ Schritte aus.
- Strategic Stench: füge 2 Schrittspielsteine aus der Spieleschachtel an beliebiger Stelle zum Spiel hinzu.
- Riceballs in the face: ein Samurai in 4+ Schritten Entfernung muss 2 Karten seiner Wahl von seiner Hand abwerfen.
- Sakuragi: Ziehe 2 Karten.
- Drunken purchase: Zerstöre eine Waffe oder einen Gegenstand deiner Wahl bei einem Samurai deiner Wahl.
- Weak Stomach: Entferne 1 Sake Marke von einer gegnerischen Karte deiner Wahl aus dem Spiel.
- Fake Wounds: Erhalte 2 Lebenspunkte zurück.
- Roar (Burp!): Entferne eine deiner Sake Marken aus dem Spiel um einen Fernangriff mit Angriffswert 4 auf ein Ziel deiner Wahl in 2 Schritte Entfernung auszuführen.
- Turned-off Laterns: Entferne 2 beliebige Schrittspielsteine aus dem Spiel.

Unterbrechungskarten

- Falter: Verhindere die Bewegung von einem Gegner (oder die Iaido Bewegung).
- Blurred vision: Verhindere den Angriff von einem Gegner (oder dessen Iaido Angriff).

Waffen- & Gegenstandskarten

- Pipe: Opfere eine Sake Mark um alle anderen Samurai eine Karte aus ihrer Hand abwerfen zu lassen.
- Sandals: Erhöhe deine Bewegung um 1.
- Makeshift armour: Erhöhe deinen Verteidigungswert um 1.
- Flagon: Opfere 1 Sake Marke um 2 Karten zu ziehen.
- Rice Bowl: Opfere 1 Sake Marke um 2 Lebenspunkte zurück zu erhalten.

Besuche www.albepavo.com für Updates zu Regeln und mehr über unsere anderen Spiele!

Konzept & Spieldesign: Matteo Santus
 Artwork & Graphikdesign: Jocularis
 Übersetzung: Klaus Nehren, Timo Schneider
 IT support: Thomas Busnè
 Haupttestspieler: Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue
 Testspieler: Roberto Pettillo, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Massimiliano Scorta, Tommaso Landi, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele Piatti, Alessandro Bragalin, Claudio "Jones" Padovani, forum Tana dei Goblin, forum Inventori di Giochi, forum BCG, Diego, Bruno, Burtu, Sabri e Simo, Davide Scalabrino, Marco "Iz" Valtriani, Dario Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela "Mikò" Pandini, Irene Crosignani, Elena Paparazzo, Andrea Sacchi.



WWW.ALBEPAVO.COM

Gomez gewidmet.