SAKE 酒侍 & samurai

Een paar samurai krijgers zitten aan een tafel in een kleine herberg, pratend en bluffend over zwaarden, vrouwen en eer. De sake vloeit rijkelijk, maar zelfs de kelders van Bi-shamon, de Oorlogsgod, kunnen de dorst van Japan's grootste zwaardvechters niet lessen. Dienaren slaan op de vlucht, goed wetende waar dit allemaal naar toe gaat. Plots vult een lugubere stilte de gelagzaal. Op de tafel staat er nog slechts één volle beker. Wie zal de laatste drank nuttigen? Zal het de oudste van de groep zijn, of de grootste krijger? De tijd lijkt oneindig te duren, totdat één hand een beweging naar de beker maakt. Welke onbeschaamdheid! Deze beledigingen zal niet getolereerd worden! De oudste grijpt naar zijn zwaard... We zullen nooit weten of de stoutmoedige samurai de beker voor zichzelf wou nemen of enkel om aan zijn eerbiedwaardige metgezel te overhandigen. Het doet er niet toe: alle krijgers nemen aanstoot en trekken hun katanas, meedoend aan het gevecht al roepend "SAAKEEE!"

Beter uw sake te hebben dan te drinken?
In SAKE ben je een woeste en bloeddorstige samurai krijger, tot alles in staat om de laatste beker Sake te bemachtigen. De winnaar is de zatste samurai (volgens het spel de speler die de meeste Sake drank fiches heeft) op het einde van de Sudden Death ronde. Maar pas op want te veel drinken zal uw verstand en zwaard meesterschap verslappen. Iedere Sake drank verhindert u het gebruik van één van uw hulpbronnen, zowel een wapen als een item, of zelfs uw persoonlijke kennis! U moet altijd behoedzaam zijn niet te veel te drinken of u loopt het risico een weerloze zatlap te worden in de handen van uw vijanden. Langs de andere kant zal je van uw opgedronken Sake kunnen opbranden om belangrijke bonussen te krijgen die je leven kunnen redden. Bewijs uzelf als een slimme krijger en weeg uw strategie zorgvuldig af, niet te veel Sake opbranden, zodat je jou op het einde van het spel achteraan bevindt wanneer de Masu leeg is en de Sudden death ronde start. Diegenen die bezwijken onder de slagen van de tegenstanders worden niet geëlimineerd uit het spel, maar worden Geesten van Enma, de dorstige god van de dood, en strijden samen met de andere Geesten tegen de levenden, met als doel hun Sake te stelen. Hef uw glazen (en uw katanas)!

ONDERDELEN

- **1** Spelregelboek
- **102** Speel kaarten (40 Gebeurtenis, 10 Gunsteling, 40 Wapen/Item, 8 Onderbreking 4 Locatie)
- **8** Overzichts kaarten
- **8** Samurai borden
- **1** Origami Masu
- **8** Zitfiches
- **28** Stapfiches
- **20** Sakè drankfiches

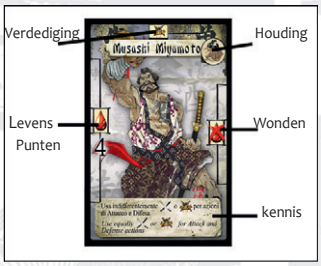
SYMBOLEN

Setup

Voor het spel begint, ontvangt iedere speler één willekeurig samurai bord en plaatst deze voor zich neer. Hij plaatst een zitfiche op het houdingvak om aan te geven dat de samurai zit. Alle overgebleven samurai borden worden terug in de doos gelegd en zullen niet gebruikt worden tijdens het spel. Iedere speler ontvangt één katana kaart die hij in de verdedigingszone van zijn samurai bord plaatst om het wapen aan te duiden dat hij **hanteert**. Alle kaarten worden dan geschud en iedere speler krijgt 4 kaarten plus één kaart per levenspunt van zijn samurai. Zonder er naar te kijken trekt de speler hiervan 4 kaarten die hij op hand neemt en legt de rest gedekt in de levenspunten zone van zijn bord die zijn totaal aantal levenspunten zijn. 3 *stapfiches worden tussen iedere samurai en zijn beide aangrenzende tegenspelers geplaatst.*

Stap fiches geven de afstand tussen de samurai en zijn twee buren weer. Alle resterende kaarten worden gedekt in het midden van de tafel naast de Masu gelegd en dienen als trekstapel. Op de Masu moeten er, naar boven afgerond, 2,5 Sake drankfiches per speler gelegd worden (bijvoorbeeld, de Masu zal bij 5 spelers 2,5 x 5 = 12,5, naar boven afgerond 13 Sake drankfiches bevatten). De oudste speler zal het spel starten. Van nu af aan moeten de andere spelers zich steeds naar hem richten en uit respect "san" toevoegen op het einde van zijn naam.

Samurai bord



De dappere krijger die jij tijdens het gevecht voor de druppel Sake! geworden bent.

Ieder samurai bord bevat:
- Een beschrijving van jouw persoonlijke kennis
- De levenspunten zone, die jouw beginnend aantal levenspunten weergeeft
- De wonden zone, waar je de levenspunten kaarten legt, 90° klokwijzerszin gedraaid, telkens je die verliest als je schade krijgt
- De verdedigingszone waar je het wapen plaatst dat je **hanteert**
- Het houdingvak, waar je een zitfiche aan het begin van het spel legt

Alle samurai hebben 2 houdingen: *staan* en *zitten*. Je zit aan het begin van het spel en blijft zitten zolang de zitfiche in jouw houdingvak ligt. Je staat vanaf jouw eerste beweging (zitfiche verwijderen uit jouw houdingvak). Eénmaal je staat, zal je nooit meer zitten zolang jouw vijanden leven. Indien je zit, kan je de speciale **iaido**-actie gebruiken. De achterkant van het bord toont de dode samurai die een **geest van Enma** geworden is en wordt enkel gebruikt nadat de samurai gedood werd in een gevecht.

Beurt volgorde

Iedere beurt is opgebouwd uit vier fases:
1. Kaarten spelen
2. Gunstelingen bewegen en aanvallen
3. Twee kaarten trekken
4. Hanteren

Fase 1. Kaarten spelen

Tijdens deze fase mag je tot maximum 2 kaarten spelen. Afhankelijk van jouw situatie zal je ofwel één van de **vier actievakken** gebruiken ofwel de **tekst op de kaart**. Indien je een kaart speelt voor de **vier actievakken**, kan je de **tekst op de kaart** niet gebruiken (en vice versa).

De kaarten
De kaarten hebben twee specifieke en van elkaar onafhankelijke karakteristieken: het **actievak** en de **tekst**. De kaarten hebben drie mogelijke rugzijden (lastig, twistziek en slaperig) die je zal gebruiken nadat je gedood werd en een geest van Enma geworden bent.

Actievak
Iedere kaart bevat 4 **actievakken** elk met een waarde voor:

- Aanval
- Verdediging
- Beweging
- Drinken, gebruikt om Sake te drinken!

Kaart tekst
Er zijn vier soorten tekst op de kaarten:
1.Gebeurtenis: de kaart beschrijft het effect.
2. *Wapen & item:* Wapenkaart toont een afbeelding en de naam van het wapen alsook zijn waarde voor aanval, verdediging en stappen (afstand om te raken). Itemkaarten bevatten de beschrijving van het effect van het item, dat permanent of bij activatie kan gebeuren.
3.Gunsteling: Gunstelingen en dienaren van de samurai, elk met zijn eigen waarde voor aanval, verdediging , stappen (afstand om te raken) en beweging.
4.Onderbreking: mag gespeeld worden tijdens de beurt van een tegenspeler om het beschreven effect te starten, maar ze tellen niet mee voor de maximum limiet van kaarten die je tijdens jouw beurt mag spelen.

Een actie uitvoeren
Tijdens **jouw beurt** mag je één van de vier mogelijke acties uitvoeren: een kaart vanuit jouw hand spelen en de aangegeven waarde in het vak, **overeenkomend met de actie die je wenst uit te voeren**, gebruiken. Na gebruik wordt deze kaart op de aflegstapel gelegd. De vier mogelijke acties zijn:

Aanval: de waarde geeft aan hoeveel schade je aanricht op jouw doel.
Indien je geen wapen hanteert, moet je van jouw tegenspeler 1 stap verwijderd zijn en de schade die je aanricht is de aanvalswaarde vermeld in het actievak van de kaart die je speelde. Indien je een wapen gebruikt, moet je exact zo ver van jouw tegenspeler verwijderd zijn als aangegeven op de wapenkaart om de aanvalswaarde van het wapen bij jouw aanval te voegen (zie "kaart tekst" hieronder).
Iedere slag die je aan de tegenspeler uitdeelt, kost hem telkens 1 levenspunt.

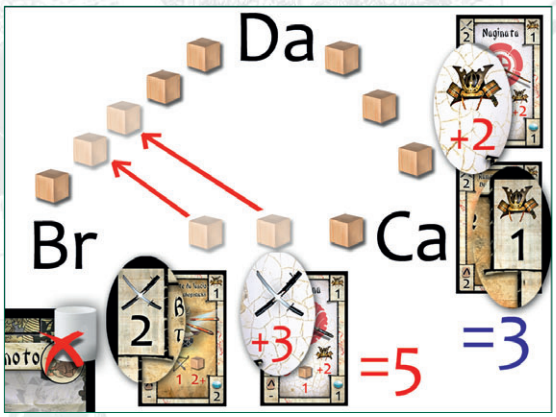
Bewegen: de waarde geeft aan tot hoeveel stappen je mag nemen naar jouw tegenspeler aan de linker- of rechterkant. Eénmaal je beslist hoeveel stappen te

nemen, beweeg dan het correct aantal stapfiches van de kant, waarnaar je wilt dichter komen, naar de andere kant (wanneer je dichter bij de ene tegenspeler komt, ga je verder van de andere). **Maar onthou goed**: je kan nooit minder dan 1 stapfiche hebben tussen jou en ieder van jouw tegenspelers, en je kan nooit iemands plaats innemen door hem te verslaan. *Samurai gaan nooit opzij!* De eerste keer dat je beweegt, ga je staan: neem de zitfiche weg van jouw houdingvak. Eénmaal staand, zal je nooit meer gaan zitten.

Iaido: *Samurai zijn experten in Iaijutsu, de kunst van het zwaard te trekken in één vloeiende beweging.* Indien je zit, mag je een aanval en *een beweging kombineren in één en dezelfde actie*: verwijder de zitfiche van het houdingvak en speel een kaart waarvan je enkel de waarde van het aanvalsvak gebruikt.

Iaido staat jou een vrije beweging tot 2 stappen toe, waarna je mag aanvallen volgens de hierboven vermelde regels.

Drink: bij het uitroepen van "*SAKE!!!*" mag je de hoeveelheid Sake drank fiches, als aangegeven in het corresponderende aktievak, van de masu nemen. *Kanpai!*



Bruno is 3 Stappen van Carl verwijderd en beslist aan te vallen met Iaido. Hij speelt een kaart uit zijn hand waarvan hij de aanvalswaarde 2 in het aktievak gebruikt. Hij verwijdert de zitfiche van zijn houdingvak, doet een beweging van 2 gratis stappen naar Carl toe (hij verwijdert 2 stapfiches tussen Carl en hem, en plaatst deze aan zijn linkerkant tussen David en hem) en valt met zijn katana aan met een totale aanvalswaarde van 5 (2 van het aktievak, 3 van het wapen). Carlo hanteert een Naginata en speelt een kaart met verdedigingswaarde 1 in het aktievak, dus verdedigend met 3 (1 van het aktievak, 2 van het wapen). Hij krijgt 2 slagen (5 voor de aanvaller – 3 voor de verdediger) en verplaatst 2 kaarten in zijn levenspunten zone naar zijn wonden zone van zijn samurai bord.

Tijdens de beurt van een tegenspeler mag je één van jouw handkaarten spelen om jezelf tegen een aanval te verdedigen: speel een kaart om schade die je krijgt te verminderen met de verdedigingswaarde in het aktievak. Je mag ook de verdedigingswaarde van jouw **gehanteerd** wapen gebruiken, maar enkele wanneer je verdedigt tegen een aanval in het strijdgewoel (je kan jouw wapen niet gebruiken om te verdedigen tegen gerichte Aanvallen).

De kaart tekst

Tijdens jouw beurt mag je een kaart spelen om de tekst onderaan te gebruiken.

Gebeurtenissen

Speelbaar tijdens jouw beurt. Gebruik het effect van de kaart wanneer je ze speelt.

Wapens & items

Plaats een wapen- of een itemkaart voor jou neer: ze blijft in het spel en kan enkel verwijderd worden door het toepassen van het effect van een gebeurteniskaart. Je mag zo veel wapens en items bezitten als je wil, maar je mag nooit twee identieke wapens of items voor jou open liggen hebben.

Wapens

Iedere wapenkaart toont een waarde voor aanval, verdediging en stappen.

De stappenwaarde geeft het exact aantal aan stappenfiches weer die tussen jou en jouw doel moeten liggen opdat jouw wapen doeltreffend zou zijn. Een "+" teken achter de stappenwaarde betekent dat je minstens op de aangegeven afstand van jouw doel moet zijn.

Als je aanvalt,voeg je de corresponderende waarde van jouw wapen bij de aanvalswaarde in het actievak van de kaart die je speelde om aan te vallen.

Als je verdedigt, voeg je de corresponderende waarde van jouw wapen bij de verdedigingswaarde in het actievak van de kaart die je speelde om te verdedigen. Een wapen mag nooit gebruikt worden om te verdedigen tegen gerichte aanvallen.

David wil Bruno aanvallen die nu door zijn laatste beweging reeds 5 stappen van hem verwijderd is. Hij speelt een Yumi wapen (toegelaten daar hij op 5 stappen is en het wapen vereist dat het doel op 4+ is) en valt aan door een kaart met aanvalswaarde 2 in het actievak te spelen. Bruno hanteert een Katana maar mag die niet gebruiken daar David een gerichte aanval uitvoert. Hij speelt een kaart met een verdedigingswaarde van 2 in het actievak en ontvangt 1 slag (2 van David's actievak + 1 van zijn wapen – 2 van Bruno's actievak). Bruno verplaatst een kaart van zijn levenspunten zone naar de wonden zone van zijn samurai bord.

Items

Een itemkaart bevat de beschrijving van zijn effect, hetwelk permanent of bij activatie kan zijn. Permanente effects zijn voor de rest van het spel van toepassing, of totdat de kaart uit het spel gaat. Terwijl effecten bij activatie slechts één keer worden toegepast en enkel indien je de kost ervan betaalt tijdens jouw beurt (de kost staat voor het "=" teken vermeld.

Gunstelingen

Iedere samurai heeft vele gunstelingen. Speel een gunsteling aan één kant van jouw samurai bord, namelijk de kant van de tegenspeler die je hiermee wilt aanvallen.

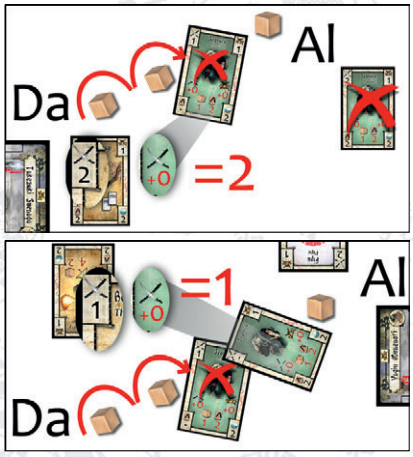
Bij het begin van deze fase, beweegt jouw gunsteling ten hoogste 2 stappen (plaats hem tussen 2 stapfiches, met de onderkant van de kaart dichtst bij jou) in één richting. Dit om te proberen een afstand van 1 stap van een tegenspeler of een gunsteling verwijderd te zijn. Van zodra hij deze afstand bereikt, voert de gunsteling onmiddellijk een aanval uit: trek een kaart en gebruik de aanvalswaarde in het actievak. Indien een gunsteling aangevallen wordt, trek je een kaart en gebruik je de verdedigingswaarde in het actievak.

Vergeet niet dat de gunstelingen geen door strijd geharde helden zijn, zoals hun samurai meesters, en ze daarom maar over 1 levenspunt beschikken.

Gunstelingen blokkeren ook de bewegingen van de tegenspelers maar niet hun greichte aanvallen. Daarenboven, als je beweegt terwijl je achter één van jouw gunstelingen staat, zal je hem vooruit duwen. Hou de gunsteling naast het samurai bord, alsof je hem juist gespeelt hebt.

Gunstelingen offeren zichzelf graag voor hun meester op: bij slagen mag je een gunstelingkaart uit je hand afleggen om de slagen te ontwijken!

Nota: je mag gerichte aanvallen uitvoeren zowel met een samurai als een gunsteling.



Als tweede kaart speelt David een gunsteling en legt deze naast zijn samurai bord waardoor zijn 'speel kaarten" fase eindigt. Hij activeert zijn gunsteling die 2 stappen dichter naar Albert beweegt. Doordat zijn gunsteling nu 1 stap van zijn tegenspeler verwijderd is, valt hij aan. David trekt de bovenste kaart van de trekstapel en gebruikt de aanvalswaarde 2 in het actievak. De aanvalskracht van de gunsteling is 2 (gunstelingen hebben geen aanvalswaarde van hun ei- gen). Albert legt een gunstelingkaart uit zijn hand af waardoor hij de slagen ontwijkt. David trekt 2 kaarten en beëindigt zijn beurt. De beurt van Albert begint die wraak neemt door zelf ook een gunsteling te spelen tegen David en een Pipe itemkaart voor zichzelf neer te leggen. Albert activeert zijn gunsteling, die niet moet bewegen gezien de gunsteling van David nog op 1 stap ligt, en valt onmiddellijk aan. Albert trekt de bovenste kaart van de trek-stapel en gebruikt de aanvalswaarde 1 in het actievak. Nu neemt David de bovenste kaart van de trekstapel maar deze heeft een verdedigingswaarde 0 in het actievak. Dus krijgt de gunsteling van David 1 slag en is uitgeschakeld.

Tijdens de beurt van een tegenspeler, mag je spelen:

Onderbreking

Pas het effect, aangegeven op de kaart, toe en verwijder ze. *Vlugge reflexen zijn van het allergrootste belang*: indien meerdere samurai een onderbrekingskaart uit hun hand spelen, zal enkel de speler die dit eerst aankondigde dit mogen uitvoeren. Bij twijfel wie dit eerst aankondigde, gaat dit voorrecht naar de speler die in klokwijzerszin het dichtst bij de speler ,die aan de beurt, zit.

Albert zit en is 1 stap van Bruno verwijderd. Hij kan aanvallen zonder Iaido te gebruiken. Echter hanteerde hij in zijn vorige beurt het No-Dachi wapen dat op een afstand van 2 stappen aanvalt en dit dus niet mag gebruiken tegen Bruno. Albert kiest om aan te vallen met Iaido. Hij speelt een kaart waarvan hij de aanvalswaarde 1 in het actievak gebruikt. Hij verwijdert zijn zitfiche en beweegt 1 gratis stap verder van zijn tegenspeler weg (hij verplaatst 1 stapfiche van zijn linker- naar zijn rechterkant waar David is). Hierdoor kan hij met zijn No-Dachi wapen aanvallen en heeft een totale aanvalswaarde van 6 (1 van het actievak en 4 van zijn No-Dachi). Bruno heeft twee onderbrekingskaarten op hand: ***Blurred Vision en Falter****. Als hij* ***Blurred Vision*** *speelt , zou Albert zijn beweging alsnog uitvoeren maar zijn aanval zou missen. Als Bruno* ***Falter*** *speelt, zou hij de beweging van Albert verhinderen maar blijft Albert dan op 1 stap verwijderd en kan hij met zijn Katana aanvallen in plaats van met zijn No-Dachi. In dit laatste geval en als Albert zijn Katana niet zou hebben, zou Albert niet kunnen bewegen noch aanvallen. Desalniettemin wordt de zitfiche van Albert van zijn samurai bord in beide mogelijkheden verwijderd en zal Albert voor de rest van het spel Iaido niet meer kunnen toepassen. Bruno moet nu de beste van beide mogelijkheden kiezen.*

Hand limiet

Ten alle tijde mag je niet meer dan 4 kaarten op hand hebben. Als je deze limiet overschrijdt, moet je kaarten afleggen tot je er terug 4 op hand hebt.

Fase 2. Gunstelingen bewegen en aanvallen

Al jouw gunstelingen worden automatische geactiveerd waardoor ze bewegen en aanvallen volgens de regels hierboven.

Fase 3. Twee kaarten trekken

Trek 2 kaarten. Indien de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en vormt deze de nieuwe trekstapel.

Fase 4. Hanteren

Tijdens de laatste fase van jouw beurt heb je de mogelijkheid om te beslissen welk wapen je wilt **hanteren** tijdens de beurt van jouw tegenspelers.
Plaats het gekozen wapen in de verdedigingszone van jouw samurai bord. Als je dit wapen zou verliezen tijdens de beurt van een tegenspeler, mag je onmiddellijk een ander wapen **hanteren** van degene die je in het spel hebt.

Algemene regels

Jouw ziel opbranden

Ten alle tijde, zelfs tijdens de beurt van een tegenspeler, mag je beslissen om één of meer kaarten van jouw levenspunten stapel te trekken en op hand te nemen. Dit mag je slechts één keer per ronde uitvoeren en je moet het aantal kaarten dat je wil trekken op voorhand duidelijk zeggen. Daarna mag je dit aantal kaarten (niet meer, niet minder) trekken. Kaarten die op deze manier werden getrokken kunnen niet op de levenspunten noch wonden stapel worden terug gelegd. *De samurai brand zijn ziel op om te winnen!* Je mag nooit alle kaarten van de levenspunten stapel trekken: er **moet** *minstens één blijven liggen.*

Sake drinken

Als je een Sake drankfiche van de Masu neemt, moet je dit direct op één van jouw open kaarten leggen of op jouw bord. Eénmaal geplaatste Sake drankfiches mogen niet meer verplaatst worden en enkel verwijderd worden bij **opbranden** (zie hieronder).
Je mag één en slechts 1 Sake drankfiche op elk van jouw wapens en items of op jouw samurai bord leggen. *Alcohol vertroebelt het geheugen: een* Sake drankfiche op een kaart doet je vergeten hoe de kaart te gebruiken:. De kaart wordt dus onbruikbaar totdat je de fiche erop hebt verwijderd.
Je mag tevens ook 1 Sake drankfiche op jouw levenspunten stapel leggen. *Alcohol verzacht de pijn!* *Een* drankfiche op jouw levenspunten stapel verhoogt jouw aantal levenspunten met 1. Indien gewond, verwijder altijd de Sake drankfiche eerst. De keerzijde hiervan is echter dat je geen kaarten van jouw levenspunten stapel mag trekken zolang er een Sake drankfiche op ligt.
Je mag tevens ook 1 Sake drankfiche op jouw samurai bord leggen maar hierdoor kan je de persoonlijke kennis van jouw Samurai niet meer gebruiken en moet je als een dronkaard spreken zolang de drankfiche hierop ligt.

Sake opbranden

Eén Sake drankfiche opbranden is een onmiddellijke actie die je ten alle tijde mag uitvoeren en dit laat je toe om:
- Eén kaart te **trekken** (tijdens jouw beurt of die van een tegenspeler)
OF
- Eén extra kaart te **spelen** (alleen tijdens jouw beurt, om de limiet van 2 kaarten spelen te overtreffen)

Sake drankfiches die op deze wijze opgebrand worden, worden van de kaarten en uit het spel verwijderd. Verwijder de Sake drankfiche uit het spel als er een kaart met een Sake drankfiche op, wordt afgelegd.
Opgepast: je mag geen Sake drankfiche opbranden om de kaart eronder onmiddellijk te activeren. Er mag namelijk geen Sake drankfiche op een kaart liggen om deze kaart te kunnen activeren.

Carl legt aan het begin van zijn beurt een Rice Bowl item voor hem neer. Hierna speelt hij een kaart waarvan hij de drinkwaarde 2 van het actievak gebruikt om 2 Sake drankfiches van de Masu te nemen. De ene legt hij op zijn levenspunten stapel en de andere op zijn katana. Op zijn nieuwe Rice Bowl legt hij geen Sake drankfiche omdat hij die wil kunnen activeren wanneer nodig. Ook op zijn Naginata legt hij geen Sake drankfiche omdat hij hiermee een gerichte aanval wil uitvoeren op één van zijn tegenspelers. Ook op zijn samurai bord legt hij geen Sake drankfiche omdat hij anders de persoonlijke kennis van zijn samurai niet kan gebruiken. Op het einde van zijn beurt hanteert hij zijn Naginata door deze kaart in zijn verdedigingszone van zijn samurai bord te leggen (door de Sake drankfiche kan de katana niet geactiveerd worden). Nu is het de beurt aan David die Drunken Purchase speelt op de Naginata van Carl. Carl legt zijn Naginata af en legt zijn katana op die plaats. Nu valt David Carl aan, waarop Carl de Sake drankfiche vanop zijn katana opbrand om een nieuwe kaart te mogen trekken. Hierdoor komt tevens zijn katana terug vrij en kan Carl een kaart spelen om de verdedigingswaarde in het actievak van die kaart bij de verdedigingswaarde 2 van zijn katana te voegen.

Levenspunten en wonden

De linkerkant van het samurai bord is de levenspunten zone, waar de levenspunten stapel ligt bij het begin van het spel.
De rechterkant is de wonden zone, die bij het begin van het spel leeg is. Voor iedere slag die je krijgt, verplaats je één kaart van de levenspunten naar de wonden stapel, die je tevens ook 90° klokwijzerszin draait.
Telkens je een levenspunt herstelt, leg je een kaart terug.

Het doden van samurai

Van zodra er geen kaarten meer in jouw levenspunten zone liggen, ben je dood en wordt je een wrede **geest van Enma**. Verwijder al jouw Sake drankfiches en jouw handkaarten uit het spel. Tel de stapiches links en rechts van jouw samurai en verwijder deze aan de kant waar de meeste stapfiches liggen (als er bijvoorbeeld 5 stapfiches tussen jou en je linker tegenspeler liggen en maar 1 stapfiche tussen jou en je rechter tegenspeler, verwijder dan de 5 stapfiches aan de linkerkant.
Als dit invloed heeft op één of meer gunstelingen van andere spelers, moet die speler deze gunsteling(en) terug op hand nemen.
Neem alle kaarten uit jouw wonden stapel op hand en draai jouw Samurai bord om.

Nota: indien er nog slechts 2 Samurai in leven zijn, wordt enkel het kleinste aantal stapfiches behouden van deze tussen de twee overlevenden. Het bewegen zal gebeuren door stapfiches bij te voegen of weg te nemen.

Geesten van Enma

Enma, de wrede god van de doden,is jaloers en dorstig naar Sake. Terwijl de samurai elkaar bevechten voor de kostbare drank, ligt de duistere god op de loer en is klaar om de geest van de gevallenen te stelen en hen slaaf te maken. Enkel via hen zal Enma de lekkere Japanse drank kunnen proeven.
Wanneer je sterft, wordt je een **geest van Enma**. Wanneer je sterft, neem je alle kaarten in jouw wonden zone op hand maar je gebruikt de achterkant. Opmerking: een geest is geen samurai en kaarten en kennis die invloed hebben op een samurai, hebben geen invloed op geesten.

- Geesten en acties

Geesten kunnen wapens noch items gebruiken en, gezien ze voor eeuwig bestaan, *bewegen ze niet rond de tafel.* Bovendien gebruiken ze de achterkant van hun kaarten en hun doel is om Sake drankfiches te stelen. Geesten hebben één beperking: ze mogen enkel kaarten spelen waarvan de achterkant dezelfde is als die van de bovenste kaart op de trekstapel.
Tijdens jouw beurt als een geest mag je achtereenvolgens:
1. de kracht van opgetogenheid gebruiken,
2. de bovenste kaart van de trekstapel nemen;
3. *een Samurai kwellen* **OF** *Sake stelen* vanop de Masu
Indien aangevallen , kan je vervagen waardoor je geen schade lijdt.

- Opgetogenheid

Aan het begin van jouw beurt gebruik je *de kracht van opgetogenheid.* Deze is afhankelijk van de achterkant van de bovenste kaart op de trekstapel:

Lastig: plaats of verwijder een stapfiche

Twistziek: neem één Sake drankfiche van een kaart van een Samurai en plaats die op een andere kaart van dezelfde samurai.

Slaperig: neem één kaart uit de hand van een samurai en geef die aan een andere samurai.

Na de kracht van opgetogenheid te hebben gebruikt, **neem** je de bovenste kaart van de trekstapel op hand.

- Sake van deMasu stelen
Je kan ervoor kiezen een Sake drankfiche vanop de Masu te stelen en op jouw bord te leggen.

- Een samurai kwellen
In plaats van een Sake drankfiche vanop de Masu te stelen, mag je ook ervoor kiezen *een samurai te kwellen.* Als je dit kiest, moet je jouw gewenste tegenspeler bekend maken en zo veel kaarten uit jouw hand spelen als je zelf kiest. Deze kaarten moeten wel dezelfde achterkant hebben als de bovenste kaart van de trekstapel. Het aantal Sake drankfiches die je steelt, is afhankelijk van het aantal kaarten je speelt. Afstand en wapens zijn hierbij van geen enkel belang, je mag alle samurai kiezen. *Geesten* helpen elkaar: alle andere geesten mogen ook kaarten met dezelfde achterkant spelen zodat je één Sake drankfiche per kaart extra kan stelen. De aangevallen samurai kan zichzelf verdedigen met de verdedigingsregels waarbij het verlies van de Sake drankfiches als slagen worden aanzien.
De aangevallen samurai kiest welke Sake drankfiches worden verwijderd. De gestolen Sake drankfiches mag je op het bord van iedere geest leggen, het eigen bord inbegrepen, of zelfs de gestolen Sake drankfiches verdelen over een aantal geesten.
Nota: *kwellen* is een speciale actie van de geesten en wordt niet aanzien als een aanval met gebruik van de speciale kennis.
- Vervagen
Een samurai mag een geest aanvallen zodat hij zijn Sake drank- fiches verliest. Een samurai mag altijd een geest aanvallen, onafhankelijk van het aantal stapfiches op zijn wapen weergegeven. Een aangevallen geest kan slagen ontwijken door een kaart te spelen met dezelfde achterkant als de bovenste kaart van de trekstapel. Als je niet ontwijkt, moet je per gekregen slag één Sake drankfiche uit het spel nemen. *Geesten helpen elkaar:* wanneer je aangevallen wordt, mag een andere geest één van zijn kaarten spelen om je te helpen ontwijken.

David werd zopas gedood door Carl. David legt zijn handkaarten, zijn items en zijn wapens uit het spel. Alle kaarten in zijn wonden zone worden zijn nieuwe handkaarten. Aan het begin van zijn beurt activeert hij de kracht van opgetogenheid. De bovenste kaart van de trekstapel toont twistziek, waarvan David de kracht gebruikt om de Sake drankfiche van-op de levenspunten stapel van Carl naar de katana van Carl te verplaatsen. Hierna beslist David om Carl te kwellen. De bovenste kaart toont nu slaperig waarvan David er 2 op hand heeft. Hij valt met beide Carl aan die zich echter niet mag verdedigen met zijn Wikizashi daar hij een katana hanteert. Zijn katana kan hij echter ook niet gebruiken daar David er een Sake drankfiche op geplaatst heeft. Bruno, die ook een geest is, helpt David door ook een slaperige kaart te spelen. Carl probeert zichzelf te verdedigen door een handkaart te spelen met verdedigingswaarde 2 in het actievak. David steelt één Sake drankfiche van Carl die hij aan Bruno geeft, die meer handkaarten heeft en meer kans om zichzelf te verdedigen. Het is nu de beurt aan Albert die Bruno aanvalt met zijn katana met een totale aanvalswaarde van 4. Bruno speelt echter nog een slaperige kaart en ontwijkt alle schade. Albert valt echter opnieuw aan met een aanvalswaarde van 3. Bruno heeft geen slaperige kaart meer op hand en kan zich dus niet verdedigen. Hij moet dus 3 Sake drankfiches uit het spel ne-men. Daar hij er slechts 2 heeft, neemt hij beide uit het spel.

Sudden death ronde en Einde van het spel
Als de laatste Sake drankfiche van de Masu is genomen, wordt deze ondersteboven gedraaid en begint de sudden death ronde. Spelers krijgen nog een laatste kans om hun tegenspelers te doden. De sudden death ronde begint van zodra een speler de Masu ondersteboven legt, om het even in welke beurt dit gebeurt. Van zodra iedere speler nog een laatste beurt heeft gehad, wordt de meest dronken (meest dronken = met de meeste Sake drankfiches) overlevende samurai tot winnaar *Seppuku* uitgeroepen. Indien er twee of meer samurai elk evenveel maar ook het meeste Sake drankfiches hebben op het einde van de sudden death ronde, plegen alle andere overlevenden uit schande en schaamte **Seppuku,** en dus zichzelf van het leven beroven. Er volgen nog meer sudden death ronden tot er slechts één winnaar rechtstaat.

Overwinning voor de geesten van Enma
Alle geesten spelen samen en kunnen enkel als een team winnen. Indien alle geesten samen op het einde van de sudden death ronde meer Sake drankfiches bezitten dan enig overlevende Samurai, hebben ze hun heer Enma geëerd en winnen alle geesten het spel. Nota: de **Seppuku** regel geldt ook voor de **geesten**... *Trots verdwijnt niet* na de dood.

Locaties
Japan is vol met tot de verbeelding sprekende plaatsen en samurai drinken Sake waar ze de kans krijgen. Als je het vechten in een rokerige herberg beu bent, vecht dan ergens anders! Bij het begin van het spel mag je beslissen op welke locatie, aangegeven op de locatiekaarten, het gevecht zal doorgaan. Iedere locatiekaart bevat speciale regels die de algemene regels van ieder spel kunnen veranderen.

KORTE BESCHRIJVING VAN DE KAARTEN
Samurai zijn mannen van weinig woorden. Daarom staat er weinig tot geen tekst op de kaarten maar wordt alles weergegeven met symbolen. Om verwarring te vermijden, volgt alsnog hieronder een korte beschrijving van het effect van de kaarten:

Gebeurtenis kaarten
Throwing Chopsticks: voer 2 gerichte aanvallen met waarde 1 op 2 of meer stappen uit. Je mag twee verschillende samurai aanvallen.
Burning Ramen: voer een gerichte aanval met waarde 2 op 3 of meer stappen uit.
Strategic Stench: breng 2 extra stapfiches uit de doos in het spel waar je zelf wilt.
Riceballs in the face : Een Samurai op 4 of meer stappen moet 2 handkaarten van zijn keuze afleggen.
Sakuragi: trek 2 kaarten.
Drunken purchase: neem een wapen of item van jouw keuze van een samurai uit het spel.
Weak Stomach: verwijder 1 Sake drankfiche vanop een kaart van een tegenspeler.
Fake Wounds: herstel 2 levenspunten.
Roar (Burp!): geef 1 Sake drankfiche af om een gerichte aanval met waarde 4 op 2 stappen uit te voeren.
Turned-off Laterns: verwijder 2 stapfiches van om het even waar.

Onderbrekingskaarten
Falter: annuleer een beweging van een tegenspeler (of Iaido beweging).
Blurred vision: annuleer een aanval van een tegenspeler (of Iaido aaanval).

Wapen & Item kaarten
Pipe: geef 1 Sake drankfiche af opdat alle andere samurai een kaart moeten afleggen.
Sandals: voeg 1 toe aan jouw beweging.
Makeshift armour: voeg 1 toe aan jouw verdediging.
Flagon: geef 1 Sake drankfiche af om 2 kaarten te trekken.
Rice Bowl: geef 1 Sake drankfiche af om 2 levenspunten te herstellen.

Kijk altijd naar **www.albepavo.com** voor actualisaties van de regels en onze spellen!

Concept & spel ontwerp: Matteo Santus
Kunstwerk & grafisch ontwerp: Jocularis
Vertaling: Nico Delobelle
IT support: Thomas Busnè
Lead playtesters: Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue Playtesters: Roberto Petrillo, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Mas-similiano Scorta, Tommaso Landi, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele Piatti, Alessandro Bragalini, Claudio "Jones" Padovani, forum Tana dei Goblin, forum In-ventori di Giochi, forum BGG, Diego, Bruno, Bur-tu, Sabri e Simo, Davide Scalambrino, Marco "Iz" Valtriani, Dario Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela "Mikò" Pandini, Irene Crosignani, Elena Paparazzo, Andrea Sacchi.

Opgedragen aan Gomez.

WWW.ALBEPAVO.COM