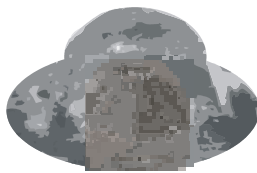


DE
KUMON
SAMURAI
KAZIHA

LIVRETO DE
REGRAS



Por séculos, esta elite guerreira dominou o Japão, governando o país com uma rigidez militar no lugar do Imperador. Hoje, mais de 120 anos se passaram desde o final dos shogunatos e a restauração Meiji, mas a figura do Samurai continua viva na memória e cultura da Terra do Sol Nascente.



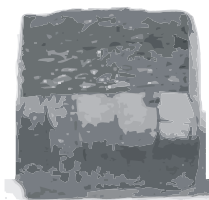
Kabuto:

Kabuto é o elmo da armadura (Yoroi) japonesa utilizada pelos Samurais. Os Kabutos utilizados pelos Daimyo e Samurais mais importantes eram ricamente adornados e eram marca registrada daquela família em campos de batalha.



Buda:

O Budismo entrou no Japão no Século VI vindo da China, onde o Budismo havia sido incorporado vindo da Índia, terra natal desta religião. No Japão, ao longo dos séculos, o budismo encontrou aprovação de todos os seguimentos da sociedade e teve um forte sincretismo com o xintoísmo.



Obentô:

Obentô é o típico prato de viagem dos japoneses, muito utilizados para as refeições no campo. Sua composição era, na maior parte, de arroz, principalmente entre os agricultores.

Samurai contém:

- 13 Kabutos em resina, representando a elite guerreira
- 13 Budas em resina, representando o clero
- 13 Obentôs em resina, representando o povo
- 1 Tabuleiro
- 80 peças de jogo, 20 para cada jogador
- 4 Escudos para esconder seus segredos táticos
- 1 Livro de Regras
- 3 Indicadores de apoio, um para cada classe

Objetivo

O Objetivo de Samurai é, através da colocação de suas peças no tabuleiro, o jogador conseguir o apoio de pelo menos um dos lados da sociedade e manter um apoio considerável dos outros lados. As peças são colocadas no tabuleiro e vão influenciando as figuras no mesmo, de modo que quando uma figura é cercada, o jogador com mais influência sobre a mesma a captura para si. Ao final do jogo, a quantidade de apoio em cada um dos lados da sociedade é medido para cada jogador, e aquele que conseguir o melhor apoio será o vencedor da partida.

Preparação do Jogo

Cada jogador escolhe a sua cor e seu escudo de jogo. Com as 20 peças de sua cor, cada jogador, simultaneamente, deve escolher 5 peças para ser sua mão inicial. Estas peças devem permanecer abertas para seu jogador, mas escondidas dos demais jogadores atrás do escudo.

Dica: Nas primeiras partidas, os jogadores podem preferir sortear as peças iniciais, porém, quando os jogadores forem mais experientes, a escolha das peças iniciais serão parte fundamental de uma boa estratégia.

As demais peças de cada jogador devem ser dispostas viradas para baixo na área externa de seu escudo.

De acordo com o número de jogadores, defina a área do tabuleiro a ser utilizada e também o número de cada tipo de figura a ser utilizada. Coloque uma figura de cada tipo em Edo, a única cidade do mapa com três sakuras.

Começando pelo jogador mais novo e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe uma figura qualquer e coloca-a em uma das cidades com duas sakuras. Cada uma dessas cidades deve conter duas figuras diferentes. Em nenhum momento do jogo uma cidade pode conter duas figuras iguais. Quando todas as cidades com duas sakuras estiverem com duas figuras, ainda na mesma ordem, os jogadores continuam

escolhendo uma figura e colocando em uma das cidades com uma sakura. Quando todas as figuras estiverem colocadas, a preparação do jogo está pronta.

Dica: Nas primeiras partidas, os jogadores podem distribuir as figuras de maneira aleatória pelo tabuleiro, obedecendo à colocação de uma, duas ou três figuras nas cidades e nunca colocando figuras repetidas na mesma cidade. Quando os jogadores tiverem mais experiência, a colocação das figuras será parte fundamental de uma boa estratégia.

Jogando

O jogador mais novo inicia a partida, e depois cada jogador procede com suas jogadas em sentido horário até que uma das condições de final de partida seja alcançado. Durante a sua vez, cada jogador coloca uma ou mais peças no tabuleiro em uma posição vazia, ou seja, sem nenhuma peça e ou cidade e depois de cada peça colocada, verifica se houve captura de figuras. A captura de figuras é resolvida antes que o jogador possa continuar com a sua jogada. Quando jogar todas as peças que desejar, o jogador deve repor a sua mão até cinco peças de sua pilha de compras. Se o jogador não tiver mais peças disponíveis para compra, ele continua o jogo com as peças que estiver na mão.

Peças de uso único e de uso múltiplo

Cada jogador tem 15 peças de uso único e cinco peças de uso múltiplo. As peças de uso múltiplo são as marcadas com um templo. Em sua jogada, um jogador pode utilizar no máximo uma peça de uso único, mas quantas peças de uso múltiplo desejar. Em sua jogada, o jogador deve jogar pelo menos uma peça, podendo ser apenas uma peça de uso múltiplo.

USO DO MAPA

2 JOGADORES

7 X

3 JOGADORES

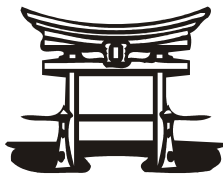
10 X

4 JOGADORES

13 X



Este é o símbolo de Sakura utilizado para marcar no tabuleiro quantas figuras devem estar em cada cidade. A Sakura (flor de cerejeira) é a flor símbolo do Japão, e durante a primavera, em todo o país são celebradas festas em homenagem ao desabrochar destas flores.



Este é o símbolo do templo, utilizado para marcar as peças que permitem jogadas extras em um turno. Em sua vez, um jogador deve jogar pelo menos uma peça, podendo ser com ou sem templo. Na sua jogada, o jogador pode jogar quantas peças com templo desejar, mas apenas uma peça sem templo.



Influência das peças: Samurai (Azul) influencia todas as peças, mas o Kabuto (Vermelho) influencia apenas o Kabuto. Note que a cidade na península está totalmente cercada por terra.



Cidade cercada por terra: As figuras são capturadas, não há necessidade de cercar por mar. Neste exemplo, o jogador Azul captura a figura do Buda, pois seu Samurai exerce uma influência de 3 sobre o Buda, enquanto que o Kabuto do jogador Vermelho não exerce influência alguma sobre o Buda.

Peças:

Cada jogador conta com um conjunto de peças iguais. Cada conjunto contém:

Peças de uso único:



Samurais: As peças de samurai influenciam igualmente todas as figuras adjacentes. Cada jogador tem 5 Samurais com força 1, 1, 2, 2 e 3.



Kabutos: As peças de Kabuto influenciam apenas as figuras de Kabuto adjacentes. Cada jogador tem 3 Kabutos com força 2, 3 e 4.



Budas: As peças de Buda influenciam apenas as figuras de Buda adjacentes. Cada jogador tem 3 Budas com força 2, 3 e 4.



Obentô: As peças de Obentô influenciam apenas as figuras de Obentô adjacentes. Cada Jogador tem 3 Obentôs com força 2, 3 e 4.



Mu: A peça Mu é uma peça especial. Ela permite você substituir qualquer peça sua já colocada no tabuleiro pela peça Mu, que tem influência 0 sobre todas as figuras e imediatamente colocar a peça substituída em qualquer outra posição do mapa. Cada jogador tem apenas um Mu.

Peças de uso múltiplo



Ronin: A peça de Ronin influencia todas as figuras adjacentes. Cada jogador tem apenas um Ronin com força 1.



Barcos: As peças de barco exercem uma influência igual sobre todas as peças adjacentes. O Barco, ao contrário de todas as outras peças, deve ser colocado sobre o mar, em hexágonos adjacentes ao mapa e não sobre o mapa. Cada jogador tem 3 Barcos com força 1, 1 e 2.



Troca de Figura: A peça de troca de figura não é colocada no tabuleiro. Quando um jogador usa esta peça, ele pode pegar quaisquer duas figuras em qualquer ponto do tabuleiro e trocar de lugar entre si. A distância entre as figuras no tabuleiro não importa, a única limitação é que nunca duas figuras iguais podem ficar na mesma cidade.

Captura de Figuras

Quando uma cidade é completamente cercada por terra, as figuras presentes dentro da mesma são capturadas. Cada jogador deve contar qual a sua força de influência sobre cada uma das figuras através de suas peças adjacentes, lembrando que os Samurais, o Ronin e os Barcos influenciam igualmente todas as figuras e os Kabutos, Budas e Obentôs influenciam apenas as suas respectivas figuras. Note que não é necessário que uma cidade seja cercada por mar para que as figuras sejam capturadas e a presença de barcos não é obrigatória para uma captura.

O jogador que tiver maior influência sobre uma determinada figura a captura e a coloca atrás de seu escudo. Em caso de empate, a figura é removida do tabuleiro e nenhum jogador ficará com a mesma.

Final de Jogo

Em caso de empate entre as forças para capturar uma figura, nenhum jogador fica com a mesma. Ela é separada ao lado do tabuleiro e conta para o limite de quatro figuras para finalizar a partida. Veja o exemplo:



O jogador Azul exerce uma influência de 4 sobre o Obentô e o Kabuto devido ao seu Samurai e seu Ronin. O jogador Vermelho exerce uma influência de 4 sobre o Kabuto, mas zero sobre o Obentô. O jogador Roxo exerce uma influência de 4 sobre o Obentô e de 1 sobre o Kabuto (note que ele também influencia o kabuto na cidade ao lado). O jogador Amarelo não exerce nenhuma influência sobre o Obentô ou o Kabuto, mas exerce 2 de influência sobre o Buda presente na cidade acima. Deste modo o Obentô está empatado entre os jogadores Azul e Roxo e o Kabuto empatado entre os jogadores Azul e Vermelho. Ambas as figuras são retiradas de jogo e se mais duas capturas resultarem em empate, o jogo termina.



Os marcadores mostrados acima servem para facilitar a verificação do vencedor ao final da partida. Quem tiver mais figuras de Buda ao final do jogo, pega o marcador de Buda e o mesmo ocorre com os marcadores de Kabuto e de Obentô.

Exemplos de término de partida:

Vermelho: 4 Kabutos, 5 Obentôs e 2 Buda

Amarelo: 1 Kabuto e 4 Obentôs

Azul: 3 Kabutos, 4 Obentôs e 5 Budas

Roxo: 3 Kabutos e 4 Budas

O **Vermelho** pega os marcadores de Kabuto e Obentôs. O **Azul** pega o marcador de Buda. **Vermelho** é o vencedor, pois tem dois marcadores. Note que o **Azul** tem mais peças no total que o vencedor, mas o que conta são os marcadores.

Vermelho: 4 Kabutos, 4 Obentôs e 2 Buda

Amarelo: 4 Kabuto, 5 Obentôs e 2 Budas

Azul: 2 Kabutos, 3 Obentôs e 5 Budas

Roxo: 3 Kabutos e 4 Budas

O **Vermelho** não pega nenhum marcador, pois empatou em Kabutos com o **Amarelo**. O **Amarelo** pega o marcador de Obentôs. O **Azul** pega o marcador de Budas. **Amarelo** tem 6 figuras fora Obentôs e o **Azul** tem 5 figuras fora Budas, assim **Amarelo** é o vencedor da partida.

O final de jogo ocorre quando uma de duas situações ocorrer:

- A quarta figura é removida do tabuleiro devido a um empate entre dois ou mais jogadores para a sua captura.
- A última figura de um determinado tipo é removida do tabuleiro, seja devido ao empate entre jogadores ou pela captura da mesma por algum jogador.

Em ambos os casos, o jogador atual deve terminar a sua jogada normalmente, e apenas ao final de sua jogada é que o jogo se encerra.

Vencedor

Após o término da partida, cada jogador deve contar quantos figuras de cada tipo ele possui. O jogador que possui mais Kabutos deve pegar o marcador de Kabuto. O jogador que possui mais Budas deve pegar o marcador de Buda. O jogador que possui mais Obentôs deve pegar o marcador de Obentô. Caso os jogadores empatem entre si, nenhum jogador deverá pegar aquele marcador.

Se um jogador possui dois ou três dos marcadores, ele é o vencedor da partida, pois conseguiu o apoio de dois ou mais lados da sociedade.

Caso nenhum jogador tenha mais de um marcador, o vencedor é determinado entre aqueles jogadores que possuem um marcador. Se um jogador não possui nenhum marcador, ele não conseguiu apoio suficiente da sociedade para ser o vencedor e está fora da disputa. Dentre os jogadores com marcadores, deve-se tirar as figuras iguais ao seu marcador e contar as restantes. O jogador que possui mais figuras diferentes da de seu marcador é o vencedor.

Em caso de empate, os jogadores que empataram contam seu total de figuras, incluindo as figuras iguais aos seus marcadores. O jogador que possui mais figuras no total é o vencedor. Em caso de novo empate, os jogadores dividem a vitória.

Imagens Completas
HOKUSAI



KIYOHIRO



KUNIMASU



TOYOKONI



YOSHITOSHI



HIROSHIGE



Créditos da edição Brasileira

Design de Jogo:

Reiner Knizia – Dr. Knizia é um alemão PhD em matemática que atualmente vive exclusivamente do design de jogos de tabuleiro e de cartas. Um dos autores internacionais mais premiados da atualidade é também o designer de outros jogos de sucesso internacional, tais como Arte Moderna (Odysseia Jogos), Tigris & Euphrates e Blue Moon.

Arte da Edição Brasileira:

Nirvana França – Nirvana é brasileira, amante dos jogos de tabuleiro e praticante da arte japonesa do Jo-Jutsu, praticada pelos antigos guerreiros Samurais. É a responsável pela criação dos layouts do tabuleiro, das peças, da caixa, das figuras e pela escolha das pinturas utilizadas na arte.

Manual de jogo e textos ilustrativos:

Tiago Bueno – Tiago é brasileiro, amante dos jogos de tabuleiro e praticante da arte japonesa do Jai-Jutsu, praticada pelos antigos guerreiros Samurais. É o responsável pela criação do manual do jogo, incluindo todos os textos de regras e ilustrativos, e pela arte final dos demais componentes.

Agradecimentos:

As pessoas abaixo relacionadas são aquelas que diretamente ou indiretamente ajudaram neste projeto:

Antônio Carlos (*in memoriam*) e Telma Helena – Sem eles, nada disso existiria.

João Sebastião Bueno – Pelo apoio moral e em TI

João Carlos Bueno, Marta Angélica Bueno, e equipe da Encaixe – Por acreditar que este sonho poderia dar certo

Iam, Sumaré, Rafael, Luiz, Marcelo e todos aqueles que apoiaram e curtiram a Jogatina Campinas

Tola, Conrado, Lucy, Ly e equipe da Ludus Luderia – por todo o apoio, não apenas neste projeto, mas também ao mercado nacional dos jogos de tabuleiro

José Netto (Odysseia Jogos) – por toda a ajuda, apoio e dicas passadas, mas principalmente, por trazer o Arte Moderna ao Brasil.

Ricardo (Jogos a Jato) e Sandro (Legends do Brasil) – pela iniciativa à qual todos somos gratos.

Lista BG-BR – a todos os participantes da lista, por acreditarem que 2007 é o ano do tabuleiro.