

# Samuraj & Katana

## HERNÍ PRAVIDLA

Samuraj & Katana je diplomatická a strategická hra odehrávající se v Japonsku 16tého století, uprostřed SENGOKU-JIDAI („věku země ve válce“), který trval od Onin válek (1477) to období Momoyamy (1603). Každý hráč získá pod kontrolu mocného daimyo a pokusí se sjednotit zemi rozervanou občanskou válkou. Aby toho mohl dosáhnout, musí se chopit příležitosti stát se novým SHOGUNEM a uchovat si tento titul za každou cenu.

### 1. CÍL HRY

Cílem hry je získávat body cti. Hráč s 25 či více body cti se na konci hry stává vítězem. Pokud se podaří více hráčům získat 25 a více bodů cti, zvítězí hráč s největším počtem bodů cti.

V případě rovnosti vítězí hráč s větším počtem bodů klanu. V případě další rovnosti se rozhodujícím kritériem vítězství stávají popořadě: počet měst, teritorií, hradů a samurajů.

**Pravidlo náhlé smrti:** Pokud chcete zkrátit délku hry, snižte podmínku vítězství na 20 či více body cti. Vítězem se stane první hráč, který dosáhne tohoto limitu.

### 2. POČET HRÁČŮ

Hra Samuraj & Katana je pro 3 až 6 hráčů.

### 3. OBSAH

- § 1 hrací deska znázorňující Japonsko 16tého století
- § 55 karet
- § 120 figurek samurajů (20 pro každého hráče)
- § 18 figurek hradů (3 pro každého hráče)
- § 6 ukazatelů cti (1 pro každého hráče) ... Chybí!!!
- § 19 žetonů měst (malá a velká města)
- § 24 žetonů koku (v ceně 1, 2 a 5 koku) ... 21!!!
- § 6 referenčních karet klanu (1 pro každého hráče)

### 4. PŘÍPRAVA KE HŘE

- § Nejmladší hráč si vezme figurku „Císaře“ a položí si je před sebe.
- § Každý hráč dostane 5 koku, referenční kartu klanu a dále figurky samurajů a hradů (3) odpovídající barvy.
- § Pokud hrají 4 hráči, každý hráč dostane 20 figurek samurajů; pokud hraje 5 hráčů, vezmou si 18 samurajů; a v případě 6 hráčů si berou samurajů 15.
- § Referenční karta klanů neslouží jenom jako doklad o příslušnosti ke klanu, ale také jako zásobník žetonů. Reprezentuje jeden z nejmocnějších klanů Sengoku-Jidai období.
- § Žetony měst se rozdělí na dvě hromádky, jednu hromádka pro malé města a druhou hromádku pro velká města. každý hráč si vytáhne 1 žeton velkého města a 2 žetony malých měst. Tyto 3 města reprezentují majetek klanu, které má hráč na začátku hry.
- § Pokud hru hrají 3 nebo 4 hráči, vytáhne si každý hráč 1 žeton velkého města a 3 žetony malých měst.

**Speciální pravidlo:** Na začátku hry nemůže žádný z hráčů vlastnit Kyoto, hlavní město císařství. Proto musí být před prvním tažením žetonů měst odstraněno z hromádky velkých měst.

- § Každý hráč umístí 1 svého samuraje na pole města a získá 3 další samuraje, které může umístit kamkoliv mezi svá 3 města. První jde na řadu Císař, a pak postupně hráči po jeho levici.
- § Pokud hru hrají 3 nebo 4 hráči, každý hráč umístí 1 svého samuraje na pole města a získá 4 další samuraje, které může umístit kamkoliv mezi svá 4 města.
- § Zbývající žetony měst se umístí na odpovídající regiony.
- § Karty se zamíchají.
- § Během prvního tahu si každý hráč lízne 5 karet.

## Karty

Všechny karty mají hodnotu, která se nachází v levém horním rohu karty. Tato hodnota reprezentuje bojovou hodnotu karty, pokud dojde k bitvě; některé karty mají zvláštní schopnosti vyznačené v textu. Pokud chce hráč zahrát svoji kartu, musí se rozhodnout, jestli využije její bojovou hodnotu anebo jejich schopnost (obojí nelze). Čím je silnější schopnost, tím je vyšší bojová hodnota.

Některé karty mají vyznačenou hodnotu i v pravém dolním rohu. Tato hodnota je buď bonus k bojové hodnotě (symbol vějíře) nebo cena karty (symbol koku). Modré karty jsou speciální karty se schopnostmi, které lze použít pouze v průběhu bitvy.

Karty s textem „Play anytime“ jsou jediné karty, které lze zahrát během tahu jiného hráče. Nicméně hráč se 2 kartami v ruce nemůže zahrát „Play anytime“ karty, tyto karty dočasně ztrácí své schopnosti. Hráč může zahrát ve hře karty, které ho negativně ovlivní (například ztráta bodů cti).

## 5. CÍSAŘ

V prvním tahu hraje Císaře nejmladší hráč; v dalších tazích je Císařem hráč s nejmenším množstvím bodů cti. V případě rovnosti hraje Císaře hráč s menším množstvím bodů klanu (nebo měst, koku a nakonec samurajů).

## 6. TAHOVÁ POSLOUPNOST

Jeden herní tah se skládá z několika fází:

### § **Fáze 1: Fáze nakupování a umístování**

Pořadí hraní je určeno Císařem.

### § **Fáze 2: Fáze akce klanů**

Pořadí hraní je určeno Císařem.

### § **Fáze 3: Fáze Císaře a Šoguna**

Hráč s nejmenším počtem bodů cti se stane Císařem; hráč s největším počtem bodů cti se stane Šogunem.

### § **Fáze 4: Fáze výnosů a tahání**

Hráči si sečtou své provincie a obdrží za ně koku. Každý hráč si doplní ruku. Tato fáze je hrána současně všemi hráči. V případě neshod se hráči musí obrátit na Císaře jako konečného soudce.

### 6.1. Pořadí hraní

Pořadí každého herního tahu je určeno **Císařem**.

**Císař** vybere hráče, který první **odehraje fázi nakupování a umístování**. Ten potom vybere druhého hráče a ten zase dalšího, dokud všichni hráči nedokončí **fázi nakupování a umístování**. **Císař** může zahrát svoji **fázi nakupování a umístování**, kdykoliv bude chtít.

**Fáze nakupování a umístování** skončí poté, co ji odehráli všichni hráči. **Císař** poté rozhodne, kdo začne první **fázi akce klanů**. Ten potom vybere druhého hráče a ten zase dalšího, dokud všichni hráči nedokončí **fázi akce klanů**. **Císař** může zahrát svoji **fázi akce klanů**, kdykoliv bude chtít.

## **7. FÁZE 1: FÁZE NAKUPOVÁNÍ A UMISŤOVÁNÍ**

### **7.1. Fáze nakupování**

Hráči mohou nakupovat:

§ samuraje za 1 koku

§ hrad za 4 koku

§ hrad v Kyoto za 6 koku

**Poznámka:** Za pohyb se platí ve **fázi akce klanů**.

Během této fáze nelze hrát karty.

### **7.2. Fáze umisťování**

Hráč může umístit samuraje nebo hrad pouze na pole, která již obsahují některé z jeho figurek. Jeden region může obsahovat pouze jeden hrad.

**Poznámka:** Umístěna figurka je figurka zahraná; hráč nemůže změnit svůj názor poté, co je figurka položena.

## **8. FÁZE 2: FÁZE AKCE KLANŮ**

Císař rozhodne, v jakém pořadí hráči zahrají tuto fázi.

Hráč, který je momentálně na řadě může zahrát libovolné množství akcí, dokud na to má dostatek koku a karet.

Akce může být několikrát zopakována. Hráč může provést pohyb, zahrát kartu, opět se pohnout, bojovat, zahrát 2 karty atd.

Hráč ukončí tah v okamžiku, kdy již nemůže vykonat žádnou akci.

Existují následující druhy akcí:

### **8.1. Zahrání karty**

Hráč může ve hře zahrát kartu: pokud má karta zvláštní schopnost, je tato schopnost okamžitě aktivována. Kde je to možné, jsou body cti okamžitě vyhodnoceny (přidány či ztraceny).

### **8.2. Přesun samuraje**

Samuraj se může přesunovat z jednoho regionu do druhého po zemi či po moři (po modrých mořských čarách).

Tato akce stojí 1 koku a hráč se může přesunout s tolika samuraji, s kolika chce.

Přesun do regionu, ve kterém je jeden z hráčových hradů, je zdarma.

Přesun do regionu, který patří jinému hráči, je považován za útok: Začíná bitva. Tato bitva musí být dobojována před tím, než se pokračuje v dalších přesunech.

Hráč kontroluje region, pokud na něm stojí jeden z jeho samurajů či hradů. Po skončení bitvy jsou body cti okamžitě vyhodnoceny (přidány či ztraceny).

**Poznámka:** Umístěna figurka je figurka zahraná; hráč nemůže změnit svůj přesun poté, co je figurka položena.

### **8.3. Obchodování**

Hráč může obchodovat s jiným hráčem a předat si 1 kartu za libovolné množství koku. Obchodovat lze jen jednou během tahu a musí být provedeno veřejně na hemím stole.

## **9. BITVA**

Bitva začíná v okamžiku, když se na jednom regionu nachází samurajové patřící 2 různým hráčům. Bitvy v různých regionech nemohou proběhnout současně; v jednom okamžiku může probíhat pouze jedna bitva. Bez ohledu na výsledek bitvy, hráč může pokračovat ve své fázi a ve svých akcích.

Každý hráč si vybere 2 bojové karty. Hráči mohou rovněž zahrát třetí speciální kartu (**modrou kartu**), pokud chtějí. Útočník musí ohlásit, jestli bude hrát speciální kartu či ne. Poté umístí vybrané karty před sebe lícem dolů, speciální kartu (pokud ji hraje) lehce dále od bojových karet. Obránce potom oznámí, kolik karet bude hrát a umístí je před sebe lícem dolů.

Pokud má obránce jen 1 kartu či dokonce žádnou, doplní si ruku potřebnou 1 či 2 kartami. Hráč musí během boje vždy zahrát minimálně 2 karty. Pouze bojové hodnoty těchto dobraných karet jsou v bitvě použity; události či „Play anytime“ karty nebudou fungovat.

Oba hráči otočí současně své karty lícem nahoru. 2 bojové karty umístí po své levici a speciální kartu napravo.

Každý hráč sečte bojové hodnoty na svých 2 bojových kartách a přičte k nim počet svých samurajů, kteří se účastní bitvy (**bitvy se může účastnit maximálně 4 samurajové**); schopnosti jejich speciálních karet jsou rovněž aktivovány (**buď speciální schopnost nebo bojový bonus**).

Hráč může použít libovolný počet samurajů, ale v bitvě se mu budou počítat maximálně 4 samurajové. Každý samuraj má hodnotu 1 bojového bodu. Hráč bránící se v hornatém regionu získává +1 bonus ke svým bojovým bodům.

Hráč s větším celkovým počtem bojových bodů vyhrává bitvu.

**Vítěz získá 1 bod cti.** Přesune svůj ukazatel cti na poličkách cti, které se nacházejí na herní desce. Poté obsadí region.

V případě remízy zůstává bránící se hráč na svém regionu a útočící hráč se vrátí zpět do regionu (či regionů), ze kterých odešel.

Poražený musí odstranit své přeživší samuraje z regionu. Každý hráč ztratí tolik samurajů odpovídající počtu katan (bojových bodů) na soupeřových bojových kartách.

**Poznámka: Hráč nemůže v bitvě ztratit více než 4 samuraje. Pokud má soupeř na kartách 5 a více katan, extra katany budou ignorovány.**

Přeživší samurajové vítěze zůstanou v regionu a poražení přeživší samurajové opustí region.

Pokud poražení přeživší samurajové patřili bránícímu se hráči, musí je přemístit na jeden (či více) ze svých regionů.

Pokud poražení přeživší samurajové patřili útočícímu hráči, musí je vrátit zpět na region (či regiony) odkud byl veden útok.

Pokud vítěz ztratil během bitvy všechny svoje samuraje, nemůže obsadit region. Takový region nebude patřit nikomu a může být volně obsazen. Pokud se v tomto regionu nacházelo město, vrátí se jeho žeton zpět na herní desku.

Odehrané karty se odhodí.

**Každý hráč si vezme 2 nové karty; pokud je vítězem bránící se hráč, vezme si 3 nové karty.**

## 9.1. Hrady

Pokud se bitva odehrává v regionu s hradem, pak tento hrad zdvojnásobí hodnotu nejslabší obranné bojové karty.

Hrady nemají žádnou bojovou hodnotu.

Pokud dojde k bitvě v regionu, kde obránce nemá žádného samuraje, ale má zde hrad, pak se sečtou bojové hodnoty jeho zahrnutých karet a nejslabší z těchto karet je zdvojnásobená.

Pohyb do regionu obsazujícího jeden z hráčových hradů je zdarma.

Pokud hráč obsadí soupeřův hrad, může ho zničit nebo vyměnit za jeden ze svých hradů, které nejsou ve hře. Pokud má hráč již všechny hrady ve hře, může z nich jeden hrad zničit a použít ho pak k výměně za soupeřův hrad. Hráč může postavit jen jeden hrad za tah.

Karty **Ikko-Ikki Revolts** (povstání) a **Sects** (sekty) nemají vliv na regiony obsahující hrady.

**V okamžiku, kdy hráč odehraje všechny své akce, ukončí svůj tah a oznámí to ostatním hráčům. Pak může spočítat své body cti.**

## 9.2. Eliminovaní hráči

Eliminovaní hráči se vrátí do hry následující tah s jednou kartou **Ikko-Ikki Revolts**, 5 samuraji a 4 koku.

## 10. POČÍTÁNÍ BODŮ CTI

Každý hráč si počítá vlastní body cti a posunuje svůj ukazatel cti po polích cti na herní desce.

Hráč získá body cti, když zvítězí v bitvě (**1 bod cti za každou vyhranou bitvu**) nebo pokud zahraje speciální kartu. Body cti se získávají rovněž za provincie (skupina regionů se stejnou barvou), které kontroluje na konci svého tahu. provincie je pod kontrolou hráče, pokud má tento hráč aspoň jednoho samuraje či hrad na každém regionu této provincie.

Pokud má hráč pod kontrolou celou provincii, získá počet bodu cti odpovídající kontrolované provincii (viz tabulka provincií na herní desce).

## 11. FÁZE 3: FÁZE CÍSAŘE A ŠOGUNA

Hráč s nejmenším počtem bodů cti se stane novým **Císařem**. Hráč získá 1 bod cti za každý další tah po prvním tahu, kdy hraje **Císaře**. Určuje pořadí hraní.

Hráč s největším počtem bodů cti se stane novým **Šogunem**. Tuto prestižní roli je těžké si udržet. Pokud **Šogun** prohraje bitvu, ztratí 1 bod cti. **Šogun** získává 1 pohyb zdarma za každý tah.

## 12. FÁZE 4: FÁZE VÝNOSŮ A TAHÁNÍ

Poté, co všichni hráči odehrají své tahy, se vypočítají daně.

Každý hráč získá tolik koku, kolik vlastní regionů.

Každá pláň vynáší 2 koku a každý hornatý region vynáší 1 koku.

### 12.1. Fáze tahání

Hráč může odhodit všechny karty ze své ruky před tím, než si ji doplní do množství 5 karet. Nebo si může ponechat některé ze svých neodehraných karet a doplnit si ruku do pěti karet.

Podle počtu měst vlastněných hráčem se určí počet extra karet, které si hráč může táhnout během fáze výnosů a tahání. Počet tažených extra karet je závislý na počtu získaných **klanových bodů**.

Každé město přidává klanové body (KB). Větší město (červené) dává 2 KB a malé město dává 1 KB.

Hráč s 1 až 5 KB si táhne 1 extra kartu.

Hráč s 6 a více KB si táhne 2 extra karty.

Pokud hráč nemá žádné město, netáhne si žádnou extra kartu.

Karty odehrané během hry se odkládají lícem nahoru. V okamžiku kdy je balíček karet prázdný, zamíchá **Císař** balíček odhozených karet a vytvoří tak nový balíček.

## 13. SPECIÁLNÍ PRAVIDLA A UJASNĚNÍ

- § **Kyoto**: Hráč, který vlastní Kyoto (ale ne celou provincii) získává 1 bod cti za tah. Hrad v Kyoto stojí 6 koku.
- § **Prodej cti**: Během tahu může hráč prodat své body cti za koku (2 body cti = 1 koku).
- § **Spor**: V případě libovolného sporu slouží Císař jako konečný soudce.
- § **Shogunal Justice**: Pokud karta Shogunal Justice (Šogunská spravedlnost) ruší jednu z karet hráče, efekty této karty jsou zrušeny. Hráč může použitím Shogunal Justice ovlivnit pouze sebe.
- § **Ikko-Ikki Revolt nebo Sects (Hokke a Nichiren)**: Nemají vliv na hráče, který vlastní pouze jeden region.
- § **Zneuctění**: Hráč nemůže ztratit další bodů cti, pokud se již nachází na poli zneuctění (na herní desce); další ztráty bodů cti se neberou v úvahu. Hráč může hrát karty **Affront** (urážka) nebo **Conspiracy** (kospirace), které by na něj měly vliv.
- § **Tsunami**: Hráč, kterému byl znemožněn přesun po moři, získá zpět koku utracené za přesun.
- § **Alliance**: V úvahu se berou pouze sousední pozemní regiony. Je možné přidat samuraje jiného hráče ke svým (4 max.).

## 14. VÍTĚZSTVÍ

Pokud hráč dosáhne 25 či více bodů cti, hra končí, ale všichni hráči musí nejprve dokončit své tahy. Hráč s největším počtem bodů cti vyhrává hru.

## 15. DOBROVOLNÁ PRAVIDLA

Poté několika odehraných hrách si můžete přidat následující diplomatické pravidla:

### § **Vyjednávání a diplomacie**

Hráč si může vyměnit 1 kartu s jiným hráčem. Karty se nemohou měnit za koku. Hráč může nabídnout jinému hráči libovolné množství koku.

Vyjednávání musí být prováděno veřejně.

### § **Seppuku**

Během svého tahu může hráč s 1 regionem a maximálně 3 samuraji rozpustit svůj klan; následující kolo se vrátí do hry podobně jako eliminovaný hráč.

### § **Shogunal Justice**

Tato karta může být zahrána na obranu jiného hráče.

### § **Poklad klanu**

Hráč si může dát stranou libovolné množství koku (toto koku musí být ukryto před zraky ostatních hráčů). Když hra skončí, hráči musí odhalit své tajné poklady: tyto koku jsou pak vyměněny za body cti (3 koku = 1 bod cti).

Tyto koku nelze během hry ukrást či utratit.

### § **Kód Bushido**

Počítání bodů cti se obvykle děje vždy na konci tahu každého hráče. Skuteční bojovníci se ale mohou domluvit, že počítání bude provedeno místo toho na konci fáze 2. Postavení všech hráčů bude upraveno současně podle počtu kontrolovaných provincií (nicméně změna počtu bodů cti plynoucí z vyhraných bojů či odehraných karet zůstane beze změny).

### § **Délka hry**

Délka hry může být prodloužena, pokud se změní vítězná podmínka dosažení určitého počtu bodů cti (30, 35 nebo 40 bodů cti).

### § **Kokuland**

Během poslední fáze výnosů mohou hráči vyměnit své koku za body cti (3 koku = 1 bod cti).

### § **Mocný Šogun**

Jednou za tah může Šogun zrušit schopnosti jedné odehrané karty dle svého výběru; tuto schopnost může použít jen tehdy, pokud ho tato karta nijak neovlivňuje.

### § **Výměna**

Hráč, v jehož ruce se nacházejí pouze bojové karty (válečníci) může tuto skutečnost oznámit nahlas, odhodit 1 kartu a vzít si místo toho jinou kartu.

### § **Císař**

Jednou za tah může Císař prodat důležitou pozici, která má cenu 1 bodu cti, libovolnému hráči svého výběru. Cena pozice je stanovena Císařem. Císař ztrácí tuto schopnost, pokud má hráč 25 či více bodů cti.

### § **Podporující Císař**

Jednou za tah může Císař podpořit klan svého výběru během jedné bitvy. Musí nahlas oznámit svůj úmysl podpořit bitvu a podporovaný hráč musí oznámit, že nabízenou podporu přijímá. Císař může podpořit hráče maximálně takovým počtem samurajů, kolik má tento hráč samurajů sám v bitvě. Počet podporovaných a podpořených samurajů tak nemůže překročit celkový počet 8. Pokud podporovaný hráč v bitvě zvítězí, získá Císař tolik bodů cti, kolik poslal samurajů do této bitvy (max. 4). Císařovi samurajové jsou pak rozděleni mezi jeho regionu tak, jak uzná za vhodné. Pokud podporovaný hráč prohraje bitvu, Císař ztratí své samuraje a ti se vrátí do rezervní zásoby. Císařovi samurajové nejsou ovlivněni počtem soupeřových katan v souboji; tímto způsobem nemohou být zabiti. Takto mohou být zabiti jen samurajové podporovaného hráče.

## **Tipy pro hráče**

Maximalizuj možnosti užití svých karet a kombinuje je tak, abys vytvořil „Combo“.

Pozorně sleduj námořní trasy; jsou velmi nebezpečné.

Sleduj strategie soupeře a přizpůsob svoji strategii tak, aby jim byl schopen čelit. Každý tah následuj svůj plán, který by ti měl zabezpečit určité množství bodů cti. Spočítej si, kolik bodů cti mají šanci získat tvoji protivníci.

Pozice Císaře ti může pomoci zvítězit ve hře. Měl by sis pečlivě promyslet pořadí hráčů v daném tahu. Předěj svůj tah hráči, který v nepříjemné situaci.

Ty sám nebudeš nikdy tak silný, aby obstál proti všem ostatním hráčům.

Hrady jsou jedním z klíčů k vítězství; pokud dokážeš rychle zmobilizovat své jednotky, tato útočná síla ti umožní získat libovolný region.

Umísti své hrady do regionu s několika námořními cestami.

Buď na stráži před piráty Wako a měj jako rezervu velké množství koku na zaplacení pohybu svých samurajů.

Nikdy neodmítej možné body cti získané Čajovým obřadem či divadlem Noh, neboť to by tě mohlo stát vítězství.

*Přeložil Estarion*