

# SAMURAI™



LIVRO DE REGRAS



## Introdução

É uma época de constantes guerras e mudanças de lealdade no Japão feudal. Os Senhores de todo o país competem pelo controle de três bens preciosos: a lealdade dos senhores de pequenas áreas, as fontes primárias de arroz e a própria religião do povo. Por toda a parte, há uma constante: o samurai.

O ano é 1336. A tentativa do imperador de recuperar o poder através da Restauração Kenmu falhou. A família real perdeu toda a autoridade e foi relegada a nada mais que representatividade. O xogunato Ashikaga agora detém o poder sobre o Japão, mas é uma linha tênue na melhor das hipóteses. Em todo o país, poderosos senhores os chamados daimyo se levantaram e começaram a reivindicar domínio sobre a terra e seus recursos. À medida que esses senhores crescem no poder, atraem samurais para lutar pela sua causa.

Enquanto os samurais são a força necessária para ganhar o controle do Japão, existem outros recursos que os senhores devem considerar em sua conquista. Os sacerdotes budistas dominam os nobres e os plebeus, contribuindo com cultura e legitimidade para qualquer governante que tenha seu favor. O arroz é o alimento básico do Japão há séculos; quem controla isso governa a população. Finalmente, um senhor não pode esperar ganhar samurais para sua causa sem instalações militares.

Nenhum daimyo conseguiu unificar o samurai e, com eles, o Japão. Enquanto os senhores rivais parecem prontos para desafiar Ashikaga, seus seguidores samurais migram para novos senhores. Algo inovador deve ser feito para se ter sucesso onde tantos outros falharam. Alguma nova estratégia criativa deve ser planejada para isso.

O jogo de Samurai permite que você assuma o papel de um daimyo que está apenas começando sua ascensão ao poder. Viaje de volta a um Japão sendo despedaçado por clãs em guerra. Prove que você tem a sabedoria para angariar a estima do samurai e você irá unificar uma nação.

# Componentes do Jogo



SAMURAI

## 1 Tabuleiro

Composto de 5 peças



## 39 Peças de Castas



13 Budas



13 Arroz



13 Castelos

## 4 Biombos



## 80 Fichas



20 Fichas Amarelas



20 Fichas Vermelhas



20 Fichas Verdes



20 Fichas Roxas

## 3 Fichas de Líder



## Visão Geral do Jogo

Durante um jogo de Samurai, os jogadores competem pelas três castas sociais do Japão: **religião** (representada pelo Buda), **comércio** (representado pelo arroz) e **militar** (representado pelo castelo). Os jogadores colocam suas peças no tabuleiro de jogo para influenciar os espaços povoados e capturar as várias peças de casta nesses espaços. O jogador que capturar o maior número de peças de uma casta específica torna-se o líder dessa casta. No final do jogo, o jogador que é o líder da maioria das castas ganha o jogo.



Para preparar uma partida de Samurai, você deverá:

4. **Montar o Tabuleiro de Jogo:** Monte o tabuleiro de jogo baseado no número de jogadores como mostrado abaixo.



2 Jogadores



3 Jogadores



4 Jogadores

5. **Montar o Disco de Líder:** Junte as 3 peças de liderança de cada casta, formando um disco. Ela será usada durante a pontuação final.



Disco de Líder

6. **Criar a Reserva de suprimento:** Crie o suprimento com base no número de jogadores. Pegue as peças de castas de plástico listadas abaixo e coloque-as perto do tabuleiro de jogo. Devolve todas as peças de casta restantes para a caixa do jogo; elas não são usadas neste jogo:
- 2 Jogadores: 7 peças de cada casta;
  - 3 Jogadores: 10 peças de cada casta;
  - 4 Jogadores: 13 peças de cada casta.
7. **Pegar os componentes do jogador:** Cada jogador escolhe sua cor, pega as 20 fichas e o biombo daquela cor e as coloca em sua área de jogo.
8. **Escolher suas peças iniciais:** Cada jogador escolhe secretamente 5 de suas fichas e as coloca viradas para cima atrás do seu biombo. Estas peças formam a sua "mão" inicial de fichas.
9. **Criar uma pilha de Fichas:** embaralhe e crie uma pilha com as 15 fichas restantes com a face virada para baixo.

## Espaços

Existem três tipos de espaços no tabuleiro de jogo:

- Os espaços de povoados são sombreados e contêm 1, 2 ou 3 imagens de construções.



VILAS possuem uma construção laranja



CIDADES possuem duas construções cinzas

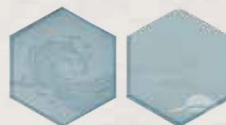


EDO possuem três construções azuis

- Os espaços de terra são sombreados e não possuem imagens de construção.



- Espaços de mar são sombreados de azul.



1. **Povoar o espaço de Edo:** Coloque uma figura de Buda, uma de arroz e uma de castelo no espaço Edo.
2. **Povoar os espaços de Cidade:** Começando com o jogador mais novo e continuando no sentido horário, os jogadores se revezam colocando uma peça de casta da reserva de suprimento em um **espaço da cidade**. Os espaços da cidade não podem conter mais de duas peças de casta ou mais de uma parte de casta do mesmo tipo. Os jogadores continuam dessa forma até que todos os espaços da cidade tenham **duas peças de casta**.
3. **Povoar os espaços das Vilas:** Continuando com o próximo jogador e continuando no sentido horário, os jogadores se revezam colocando uma peça de casta da reserva em um **espaço da vila**. Os espaços da vila não podem conter mais de uma peça de casta. Os jogadores procedem desta forma até que todos os espaços da aldeia tenham **uma peça de casta**.

Depois que todas as peças de casta da reserva estão no tabuleiro, os jogadores estão prontos para começar a jogar.

## Preparação Básica

Os jogadores iniciantes podem optar por simplificar a configuração selecionando aleatoriamente suas mãos iniciais e distribuindo aleatoriamente as peças de casta nos espaços de povoado no tabuleiro. Ao distribuir as peças de casta dessa maneira, certifique-se de que o espaço Edo tenha três peças, cada cidade tenha duas peças e nenhum espaço de vila tenha mais de uma peça.

# O Jogo

Durante um jogo, os jogadores se revezam na colocação de peças no tabuleiro de jogo e na captura de peças de casta. Quando todas as peças de casta de uma ou mais castas foram capturadas, o jogo termina e os jogadores calculam suas pontuações para determinar o vencedor.

## Sequência do Turno

Começando com o jogador mais jovem e continuando no sentido horário, cada jogador realiza seu turno seguindo estes passos:

1. **Colocar uma ou mais fichas:** O jogador escolhe uma ficha sua e o coloca em um espaço vazio de terra ou mar (não espaço de povoado) no tabuleiro de jogo.
2. **Verificar condição de captura da casta:** Se todos os espaços de terra adjacentes a um espaço de povoado tiverem fichas, as peças de casta do povoado serão capturadas (consulte "Resolvendo as Capturas de Figuras" na página 6).
3. **Repor a mão:** O jogador repõe a sua mão, pegando as fichas do topo de sua pilha e as coloca viradas para cima atrás do biombo do jogador até que tenha cinco fichas na mão. Se não houver fichas suficientes na pilha de um jogador para permitir que ele tenha cinco fichas na mão, ele utilizará o maior número possível de fichas.

Depois que um jogador repor sua mão, seu turno termina, e o próximo jogador no sentido horário inicia seu turno.

## Objetivo

O objetivo do jogo é ser o líder da maioria das castas, através da captura de peças de casta no tabuleiro. Para capturar uma peça de casta, os jogadores devem cercar o povoado, colocando as fichas de influência em todos os espaços de terra adjacentes a esse povoado. (Dois espaços são considerados adjacentes se eles compartilham uma borda.)

## Peças de Casta

Existem três tipos de peças de castas, uma para cada casta: Os **Budas** representam a religião, o **Arroz** representa o comércio e os **Castelos** representam as forças armadas. No final do jogo, o jogador que conquistou o maior número de peças de uma casta específica torna-se o líder da casta (consulte "Pontuação" na página 6). O jogador que é o líder da maioria das castas vence o jogo.



**BUDA**

Peça de Casta da  
Religião



**ARROZ**

Peça de Casta do  
Comércio



**CASTELO**

Peça de Casta  
Militar

## Fichas

Existem três tipos de fichas: específicos de casta, curingas e fichas de ação. A maioria das fichas tem um número no lado direito. Esse número indica o valor de influência da ficha, o valor influência que o ficha fornece a todos os espaços adjacentes. Os valores de influência variam de "0" a "4" e são usados para capturar peças de castas (consulte "Resolvendo Capturas" na página 6).

3

## Peças Específicas de Casta

Uma ficha específica da casta tem uma imagem de uma peça de casta no seu lado esquerdo e fornece influência para **uma única casta**. A imagem da peça nessa ficha determina qual casta é usada para capturar. Uma ficha de Buda influencia a casta religiosa, uma ficha de arroz influencia a casta comercial e uma ficha de castelo influencia a casta militar.



**FICHA DE BUDA**  
Religião



**FICHA DE ARROZ**  
Comércio



**FICHA DE CASTELO**  
Militar

## Fichas Curingas

As Fichas curingas têm uma ilustração no lado esquerdo e fornecem sua influência para **todas as castas**.

Fichas de Samurai e Ronin fornecem influência para todos os povoados adjacentes, independentemente de quais castas estão presentes lá. As fichas do Barco fazem o mesmo; no entanto, elas só podem ser colocadas em espaços vazios do mar e são as únicas peças que podem ser colocadas em espaço de mar.



**FICHA DE  
SAMURAI**



**FICHA DE  
RONIN**



**FICHA DE  
BARCO**



侍

SAMURAI



## Fichas de Ação

Fichas de ação dão habilidades especiais quando jogadas. Existem dois tipos de fichas de ação: Ficha de trocar figuras e ficha de trocar fichas.

### Ficha de Trocar Figuras de Casta

Cada jogador tem uma ficha de switch. Esta ficha permite ao jogador trocar a posição de duas peças de casta no tabuleiro de jogo. 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.

Depois de mudar a posição das duas peças de casta, o jogador devolve a ficha de troca à caixa de jogo e continua a sua vez.



FICHA DE  
TROCA DE  
FIGURA

### Ficha de Troca de Fichas

Cada jogador tem uma ficha dessa. Esta ficha permite ao jogador reposicionar uma ficha que já foi colocada no tabuleiro durante um turno anterior. Para usar, um jogador *pega uma de suas fichas que não possui um ícone rápido* do tabuleiro e a coloca em qualquer outro espaço vazio. Em seguida, ele posiciona a ficha de troca no espaço original da ficha trocada.



FICHA DE  
TROCA DE  
FIGURA



A Ficha de Troca é colocado no espaço original da ficha trocada.

### Ícone de Velocidade

Cada jogador tem cinco fichas que possuem um caractere japonês. Este caractere representa o ícone de velocidade. Um jogador pode jogar qualquer número de fichas de velocidade e uma ficha normal no seu turno. Um jogador pode optar por jogar apenas fichas de velocidade como o posicionamento no tabuleiro durante seu turno.



ÍCONE DE  
VELOCIDADE



## Resolvendo a Captura de Figuras de Casta

Após o turno de um jogador, se todos os espaços de terra, adjacentes a um povoado, tiverem fichas, esse povoado estará cercado e suas figuras de casta serão capturadas. (Os espaços marítimos não precisam ser contíguos, mas podem conter, fichas de navio, influenciando também a figura em questão.) Cada figura de casta é capturada no final do turno em que seu povoado é cercado por terra.

Para determinar quem captura uma figura de casta, cada jogador soma os valores de influência de suas fichas adjacentes à figura de casta, ou seja, as fichas correspondentes ao tipo de figura de casta em questão (ou as fichas curingas). O jogador com a maior influência total captura a figura, tirando-a do tabuleiro de jogo e colocando-a atrás do seu biombo em um jogo com três ou quatro jogadores, ou na frente do biombo em um jogo de dois jogadores. **Se dois ou mais jogadores estão empatados com maior influência total, nenhum jogador captura a figura de casta.** Em vez disso, a figura de casta é removida do tabuleiro de jogo e colocada a vista de todos os jogadores – indicando que peça de casta não pertence a nenhum jogador.

Quando um espaço de povoado cercado contém duas ou mais peças de casta, os jogadores calculam a influência de cada peça de casta individualmente na ordem da escolha do jogador atual.

## Vencendo o Jogo

O jogo termina no final do turno de qualquer jogador, no qual uma das duas condições a seguir é cumprida:

- Não há figuras de casta remanescentes de uma ou mais castas no tabuleiro de jogo.
- Quaisquer quatro figuras de casta foram removidas e colocadas perto do tabuleiro de jogo – oriundas de um empate de influência.

Quando o jogo termina, os jogadores calculam suas pontuações.

## Pontuação

Quando o jogo termina, cada jogador revela suas figuras de casta capturadas. Se um jogador tiver mais castas de um determinado tipo do que todos os outros jogadores, ele recebe a Ficha de líder da casta. Se dois ou mais jogadores estão empatados para a mesma casta de um tipo, a Ficha de líder dessa casta é anulado. Depois que todas as fichas de líder forem reivindicadas ou colocadas de lado, se um jogador tiver mais fichas de líder do que qualquer outro jogador, ele será o vencedor.

Se dois ou mais jogadores tiverem cada um deles reivindicado apenas uma ficha de líder, cada um desses jogadores separará as peças de casta de sua própria casta que lhe deu a ficha de líder. Então, ele conta o número total de figuras de casta que ele capturou das outras duas castas (aquelas nas quais ele não tem uma ficha de líder). O jogador com mais figuras das outras duas castas é o vencedor. Se houver um empate, o jogador empatado com a maioria de todas as figuras as castas (incluindo aquelas para as quais ele tem uma ficha de líder) é o vencedor. Se ainda houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

No raro caso de nenhum jogador ter reivindicado um marcador de líder, o jogador com mais figuras de castas (todas as 3) vence o jogo. Se houver empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

## Exemplo de Resolução de Captura

Durante o turno do jogador verde, ele coloca uma ficha de Buda com 3 de influência junto a um povoado com uma figura de Buda. Todos os espaços de terra adjacentes a esse povoado contêm fichas, logo essa figura de casta será capturada.

Para resolver a captura, cada jogador soma sua influência religiosa vizinha. A Ficha de 2 samurai do jogador vermelho proporciona 2 influências religiosas, enquanto o a Ficha de Buda do jogador verde proporciona 3 influências religiosas. O jogador verde tem mais influência religiosa que o vermelho, então ele captura a peça de Buda, colocando-a atrás do seu biombo. Quando um espaço de povoado cercado contém duas ou mais figuras de casta, os jogadores calculam a influência de cada figura de casta individualmente na ordem da escolha do jogador atual.



Em seguida é o turno do jogador amarelo. Ele coloca uma Ficha de Ronin com 1 de influência (que tem um ícone de velocidade) seguido por uma ficha de buda com 4 de influência, fazendo com que ambos os povoados adjacentes fiquem cercados. Primeiro, o jogador amarelo decide resolver a captura da figura de Buda no espaço do povoado à direita. Ele tem um total de 5 influências religiosas fornecidas com a soma da sua ficha de buda (4) mais a ficha de Ronin (1). O jogador vermelho tem um total de 3 influências religiosas providas da sua ficha de samurai (2) e sua ficha de barco (1). O jogador amarelo tem a maior influência religiosa, então ele captura a figura de Buda.

Finalmente, os jogadores resolvem a captura das figuras de Buda e arroz no outro espaço de povoado à esquerda. Com sua de barco de 1 de influência e 3 de Buda, o jogador verde tem um total de 4 influências religiosas. O jogador amarelo também tem 4 influências religiosas, conforme sua ficha de buda com 4 de influência. Uma vez que ambos os jogadores verde e amarelo têm uma quantidade igual de influência religiosa, a figura de Buda não é capturada e é colocada ao lado do tabuleiro. Com sua ficha de arroz de 2, o jogador vermelho tem a maior influência comercial, então ele captura a figura de arroz. A influência militar da ficha de 2 castelos do jogador roxo é ignorada porque não há figura de castelo para capturar.





## Exemplo de Pontuação Final

O jogador verde tem mais figuras de arroz, então ele recebe a Ficha de líder de comércio. O jogador vermelho tem mais Figuras de Buda, então ela recebe a Fichas de líder religioso. Tanto o jogador verde quanto o jogador amarelo estão empatados com a maioria das figuras de castelo, então nenhum jogador recebe a Ficha de líder militar. O jogador verde e o jogador vermelho estão empatados com 1 Ficha de líder cada, então eles passam para a próxima etapa de pontuação, enquanto o jogador amarelo é eliminado.



O jogador verde ignora suas figuras de arroz e conta suas fichas de casta das outras duas castas (arroz e castelo), para um total de 3. O jogador vermelho ignora suas figuras de Buda e conta suas figuras das outras castas, obtendo 3 figuras também. Ainda não há vencedor, todos os jogadores empatados continuam no empatados.



O desempate final se dá pela soma total de figuras das castas. O jogador verde tem 6 figuras de casta no total, enquanto o jogador vermelho tem 7 figuras de casta total; **O jogador vermelho vence o jogo.**

**Game Design:** Reiner Knizia

**Producer:** Jason Walden

**Technical Writing:** Adam Baker

**Editing and Proofreading:** Autumn Collier  
and Richard A. Edwards

**Graphic Design:** Monica Skupa

**Graphic Design Manager:** Brian Schomburg

**Cover Art:** Dleoblack and Zach Graves

**Board and Interior Art:** Hannah Christenson

**Art Direction:** Andy Christensen

**Quality Assurance Coordinator:** Zach Tewalthomas

**Plastics Sculpting:** Jason Beaudoin and Gary Storkamp

**Plastics Management:** Jason Beaudoin

**FFG Licensing Coordinator:** Amanda Greenhart

**Production Coordination:** John Britton, Jason Glawe,  
and Johanna Whiting

**Production Management:** Megan Duehn and Simone Elliott

**Board Game Manager:** Steven Kimball

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Iain Adams, Ludwig Berger, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, Chris Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina and Georg, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas and Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner, and Dieter Hornung

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. © Dr. Reiner Knizia 2015. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Samurai* is trademark of Dr. Reiner Knizia. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**Tradução e edição PT-BR:** Filipe Milak Martignago

