

AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza**
Ilustracje: **Víctor Pérez Corbella**
Oprawa graficzna i symbole: **Funforge Studio**

Edycja zasad: **Mathias Guillaud, Gersende Cheylan, Nathan Morse**

Testerzy: **Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Gaillard, Frédéric Vuillet, Emilie Pautrot.**



Zawartość



- 1 7 plansz Samurajów
- 2 7 pionków Samurajów
- 3 7 żetonów Wsparcia
- 4 6 żetonów Gospodarstw
- 5 10 znaczników Barykad
- 6 3 żetony Rodzin
- 7 66 kart Najeźdźców
- 8 plansza Wioski
- 9 znacznik aktywnego gracza
- 10 7 znaczników Ran

Wprowadzenie

7 Samurajów to gra kooperacyjna, w której gracze wcielają się w role samurajów zatrudnionych przez wieśniaków do obrony ich wioski przed atakami okrutnych najeźdźców z klanu ONI-MUSHA. Aby zwyciężyć, gracze muszą wspólnymi siłami bronić gospodarstw i zamieszkujących je rodzin! Walka będzie zacięta, ale samuraje dysponują ogromnym atutem, jakim jest ich „zwierzęcy” duch walki.

Opis komponentów

Plansze Samurajów

Każdy Samuraj jest reprezentowany przez dwustronną planszę ze stroną człowieka i stroną zwierzęcia.

Na planszy znajdują się następujące elementy:

- A Tor walki, po którym porusza się pionek Samuraja. F
- B Wartość Kiai – pole, na którym aktywowana zostaje moc Samuraja.
- C Elementy, które Samuraj musi obronić:



Wieśniacy (Kapelusz)



Gospodarstwa (Chata)



Rodziny (Lalka)

D Talent Samuraja.

E Kiai Samuraja.



strona człowieka

strona zwierzęcia

Wioska, Barykady, Gospodarstwa i Rodziny

Plansza Wioski przedstawia obszar gry, w którego skład wchodzi:

- A Gospodarstwa
- B Barykady
- C Rodziny

Znaczniki Barykad, żetony Gospodarstw i żetony Rodzin należy umieścić na odpowiadających im polach na planszy.

- Barykady stanowią prowizoryczną ochronę przeciw Najeźdźcom. Jeśli Barykady zostaną zniszczone, to Gospodarstwa staną się bezbronne.
- Na rewersie każdego żetonu Gospodarstwa widnieje symbol kary. Jeśli rozgrywka toczy się na poziomie **trudnym** albo **heroicznym**, to w przypadku, gdy dane Gospodarstwo zostanie usunięte, gracze otrzymują wskazaną karę.
- W ferworze walki Samuraje nie mogą też zapomnieć o obronie Rodzin. Wieśniacy odwdzięczą się im pomocą.



Podczas rozgrywki wokół planszy Wioski umieszcza się karty Najeźdźców.

- Po stronie wzgórza należy umieścić zakryty stos Najeźdźców. D
- Po stronie cmentarza będzie tworzony odkryty stos kart odrzuconych. E
- Po stronie bramy będzie tworzony zakryty stos Intruzów. F

Karty Najeźdźców

Najeźdźcy są reprezentowani przez karty o wartościach od 1 do 6.

- 52 Grabieżców (wartość: 1, 2, 3 albo 4);
- 7 Poruczników (wartość: 5);
- 7 Hersztów (wartość: 6).

Podczas pierwszej rundy gracze walczą tylko z Grabieżcami. Porucznicy dotychczas do nich w drugiej rundzie, a Hersztowie w trzeciej.

Na kartach widnieją następujące elementy:



- A** siła Najeźdźcy (wartość karty)
- B** symbol obrony – Kapelusze, Chata, Lalka (ewentualnie)
- C** kara (ewentualnie)
- D** płomień (ewentualnie)

Przygotowanie rozgrywki

W grze przewidziano cztery poziomy trudności: **Łatwy**, **Normalny**, **Trudny**, **Heroiczny**. Poniższe przygotowanie dotyczy poziomu **Normalnego**, który zalecamy podczas pierwszej rozgrywki. Pozostałe poziomy zostały objaśnione na końcu instrukcji.

Uwaga! W grze 1- lub 2-osobowej niezbędne są pewne modyfikacje. Zostały one objaśnione na końcu instrukcji.

Wioska

- Położcie planszę Wioski pośrodku stołu.
- Położcie 6 żetonów Gospodarstw na odpowiadających im miejscach (3 po lewej i 3 po prawej).
- Położcie 3 żetony Rodzin na odpowiadających im miejscach na planszy stroną z Lalką ku górze.
- Położcie liczbę Barykad równą **liczbie graczy + 2** na odpowiadających im miejscach na planszy. Pozostałe Barykady odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.

Najeźdźcy

- Potasujcie wszystkie karty Najeźdźców o wartościach 1, 2, 3 i 4. Trzymając je zakryte, odliczcie liczbę kart równą **liczbie graczy × 7**. Te karty będą stanowić stos Najeźdźców. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka, nie patrząc na ich treść.
- Odłóżcie na bok karty Poruczników (o wartości 5) i karty Hersztów (o wartości 6). Wejdą do gry w kolejnych rundach.

Samuraje

Wybierz planszę Samuraja (może też zostać przydzielona w sposób losowy).

Położ planszę Samuraja przed sobą stroną człowieka ku górze, a pionek Samuraja umieść na polu „0” toru walki. Obok planszy połóż swój żeton Wsparcia.

Losowo wybiercie pierwszego gracza. Otrzymuje on znacznik aktywnego gracza, który kładzie przed sobą.

Przykład przygotowania gry dla 5 osób.

- Na planszy Wioski umieszczono 7 Barykad (liczba graczy + 2). Ich dokładne rozmieszczenie jest nieistotne. Wystarczy, że znajdują się na miejscach przeznaczonych dla Barykad.
- Stos kart Najeźdźców składa się z 35 kart (liczba graczy × 7).
- Stosy kart odrzuconych oraz Intruzów są na razie puste.

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 3 rundy. W każdej rundzie po kolei wykonujecie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż stos kart Najeźdźców się wyczerpie ALBO wszyscy gracze spasuują.

Przebieg rundy

W swojej turze musisz wykonać poniższe działania w następującej kolejności:

A) Zastosować karę z karty Najeźdźcy

Jeśli po prawej stronie Twojej planszy Samuraja leżą karty Najeźdźców (zob. „Walka”), to MUSISZ zastosować karę widniejącą na ostatniej położonej tam karcie. Jeśli po prawej stronie planszy Samuraja nie leżą żadne karty Najeźdźców albo jeśli na ostatniej położonej karcie nie widnieje żadna kara, to nic się nie dzieje i przystępujesz do kolejnej fazy tury.

Ważne! Jeśli nie jesteś w stanie zastosować kary z karty Najeźdźcy (np. widnieje na niej strzałka w lewo, podczas gdy gracz po Twojej lewej stronie już spasuował), to w zamian otrzymujesz Ranę.

Przykład. Trwa tura Klaudii. Po prawej stronie jej planszy Samuraja leżą 3 karty Najeźdźców. Ostatnia położona karta ukazuje karę w postaci kropli krwi, więc Klaudia otrzymuje Ranę (A) i przechodzi do wykonania akcji (B).

B) Wykonać akcję

MUSISZ przeprowadzić dokładnie JEDNĄ z trzech poniższych akcji:

1. Walka
2. Wsparcie
3. Pas

1. Walka

Jeśli wybierzesz Walkę, odwróć wierzchnią kartę ze stosu Najeźdźców. Karta przedstawia Twojego aktualnego przeciwnika. W tym momencie decydujesz, czy wykonujesz Atak, czy przechodzisz do Obrony.

ATAK – połóż kartę Najeźdźcy po PRAWEJ stronie planszy Samuraja.

Położ kartę Najeźdźcy po prawej stronie swojej planszy Samuraja. Jeśli leżą tam już karty, kolejne karty należy układać „na zakładkę” tak, aby wartości wszystkich kart były widoczne. Te karty stanowią tzw. linię walki.

Następnie przesun swój pionek Samuraja na torze walki na pole o numerze równym sumie wartości sił Najeźdźców w linii walki.

To, co następuje dalej, zależy od tego, czy owa suma jest większa, czy mniejsza od wartości Kiai Twojego Samuraja.



Przypadek 1

Jeśli suma jest **MNIEJSZA** od Kiai Twojego Samuraja, utrzymujesz swoją pozycję i nic więcej się nie dzieje.



Przypadek 2

Jeśli suma jest **RÓWNA** wartości Kiai Twojego Samuraja, możesz natychmiast aktywować moc Kiai.



Przypadek 3

Jeśli suma jest **WIĘKSZA** od Kiai Twojego Samuraja, zostajesz pokonany przez Najeźdźców i MUSISZ natychmiast usunąć jedną Barykadę z wioski.

Aktualizacja toru walki

Pozycja pionka Samuraja na torze walki zawsze odpowiada aktualnej sumie wartości sił Najeźdźców w linii walki. Za każdym razem, gdy po prawej stronie planszy Samuraja zostaje dołożona albo odjęta karta, musisz odpowiednio zmienić pozycję pionka Samuraja na torze.

OBRONA – połóż kartę Najeźdźcy po LEWEJ stronie planszy Samuraja.

Wybór, kiedy się bronić, może być bardzo trudny i musisz podjąć taką decyzję rozważnie. Czasami najlepszą obroną nie musi być atak (zob. „Koniec rundy”). Po lewej stronie swojej planszy możesz kłaść tylko karty Najeźdźców z symbolem Kapelusza, Chaty albo Lalki.

Jeśli karta Najeźdźcy ma symbol Kapelusza, Chaty albo Lalki, a Ty NIE posiadasz po lewej stronie planszy Samuraja karty z takim samym symbolem, wtedy możesz się bronić.

Objaśnienia

Kiedy się bronisz, połóż kartę Najeźdźcy po lewej stronie swojej planszy Samuraja, ale nie uaktualniaj pozycji pionka na torze walki. Na torze walki mają wpływ tylko te karty Najeźdźców, które zdecydujesz się atakować (tj. po prawej stronie planszy Samuraja).

Gdy wylosujesz nową kartę Najeźdźcy, której symbol znajduje się już na kartach leżących po lewej stronie planszy Samuraja albo która nie ma żadnego symbolu, wtedy nie możesz się bronić i musisz atakować.

W konsekwencji możesz mieć tylko 3 karty po lewej stronie swojej planszy Samuraja. (Symbole na kartach powinny być zawsze widoczne).

Przykład

Klaudia ma po lewej stronie planszy Samuraja kartę z symbolem Chaty. W swojej turze przeprowadza akcję Walki i dobiera kartę Najeźdźcy z symbolem Kapelusza. Decyduje się bronić, więc umieszcza ją po lewej stronie planszy. Gdyby na karcie widniał symbol Chaty albo nie było żadnego symbolu, Klaudia musiałaby atakować, kładąc kartę po prawej stronie planszy. Musiałaby także odpowiednio zmodyfikować swój tor walki.



2. Wsparcie

Możesz zdecydować się pomóc innemu Samurajowi w potrzebie zamiast bezpośrednio konfrontować się z przeciwnikiem.

Przełącz swój żeton Wsparcia wybranemu Samurajowi.

Następnie przełóż wierzchnią kartę ze stosu Najeźdźców na stos Intruzów, **nie patrząc na jej treść**.

Samuraj, któremu przekazałeś swój żeton Wsparcia, będzie mógł skorzystać z Twojego Talentu w swojej najbliższej turze. Po jej zakończeniu musi oddać Ci Twój żeton Wsparcia bez względu na to, czy z niego skorzystał, czy nie.

Przykład. Klaudia otrzymała żeton Wsparcia od Filipa (grającego postacią Heihachiego). Jego Talent pozwala Klaudii na przekazanie jej aktywnej karty jednemu z sąsiadów, o ile ta karta ma wartość parzystą. Po zastosowaniu kary z ostatniej karty Najeźdźcy w swojej linii walki Klaudia przeprowadza akcję Walki i dobiera kartę Najeźdźcy o sile 3. Niestety nie może jej przekazać żadnemu ze swoich sąsiadów. Mimo to po zakończonej turze musi zwrócić żeton Wsparcia Filipowi.

Objaśnienie. Samuraj może otrzymać żetony Wsparcia od kilku graczy i w swojej najbliższej turze może skorzystać z nich WSZYSTKICH.

3. Pas

Możesz zdecydować, że w bieżącej rundzie nie chcesz uczestniczyć w dalszych walkach. Położ swój pionek Samuraja bokiem na polu toru walki, na którym aktualnie się znajduje. Dla Ciebie to już koniec rundy. Przez resztę rundy będziesz traktowany, jakbyś nie uczestniczył w grze. Nie możesz otrzymywać ani pozbywać się żadnych kart. Nie uwzględniaj kar z ostatnich zagranych kart Najeźdźców w swojej linii walki.

Ważne! Jeśli pionek Samuraja znajduje się na wartości wyższej od Kiai gracza (tj. na symbolu płomienia), MUSISZ SPASOWAĆ.

Przykład. Na początku swojej tury Klaudia stosuje karę wynikającą z ostatniej karty w jej linii walki (płomień) i musi usunąć Barykadę z Wioski. Ponieważ jej pionek Samuraja znajduje się za jej Kiai, jest zmuszona SPASOWAĆ. Klaudia przewraca pionek Samuraja, nie zmieniając jego położenia.

Talenty, Kiai oraz Rany

Użycie Talentu

Każdy Samuraj posiada unikalny Talent, który przedstawiono w lewym górnym rogu planszy Samuraja. Gracz może użyć Talentu w stosunku do wszystkich dobieranych kart Najeźdźców. Nie musi go jednak użyć. Talenty poszczególnych Samurajów zostały opisane w dalszej części instrukcji.

Aktywacja Kiai

Każdy Samuraj posiada także specjalną moc zwaną Kiai. Jej efekt jest przedstawiony w dolnej części planszy Samuraja. Za każdym razem, gdy gracz osiąga dokładną wartość Kiai, może natychmiast aktywować jej efekt, wykonując poniższe kroki.

1. Możesz zdecydować się na użycie efektu Kiai.
2. Bez względu na to, czy efekt Kiai został użyty, usuń pierwszą kartę ze swojej linii walki (tj. kartę leżącą bezpośrednio na stole) i odłóż ją na stos kart odrzuconych awerssem do góry. Następnie zaktualizuj swój tor walki. Możliwe, że w konsekwencji będziesz mógł ponownie użyć efektu Kiai w jednej z przyszłych tur!

Przykład. Ola gra Samurajem Kyuzo, którego wartość Kiai wynosi 9. Ola posiada dwie karty na prawo od swojej planszy: jedną kartę o wartości 4 i jedną kartę o wartości 2, co daje sumę 6. Przeprowadza akcję Walki i dobiera kartę Najeźdźcy o wartości 3. Ola decyduje się atakować i kładzie kartę na prawo od swojej planszy Samuraja, co zwiększa sumę w linii walki o 3. Uzyskana suma 9 wynosi dokładnie tyle, ile wartość Kiai Samuraja. Ola decyduje się skorzystać z mocy Kiai, a następnie usuwa pierwszą kartę z prawej strony swojej planszy Samuraja (o wartości 4) i aktualizuje tor walki, przenosząc pionek Samuraja na wartość 5 (2 + 3 = 5). Być może uda się jej ponownie dojść do wartości Kiai w trakcie bieżącej rundy.



Znacznik aktywnego gracza

Znacznik aktywnego gracza otrzymuje osoba, która zaczyna grę. Gdy tura aktywnego gracza dobiega końca, przekazuje go osobie po swojej lewej. Zalecamy używać go też wtedy, gdy któryś z Samurajów używa swego Kiai poza swoją turą, aby nie nastąpiła pomyłka, czyja tura trwa. W pewnych okolicznościach jest bowiem możliwe aktywowanie swojego Kiai w turze innego gracza. Po takiej aktywacji należy oddać znacznik aktywnemu graczowi.

Otrzymywanie Rany/uwalnianie zwierzęcego ducha

W trakcie rundy Samuraj może otrzymać jedną albo więcej Ran. Może także otrzymać Ranę na koniec rundy, jeśli nie udało mu się obronić Wieśniaków (symbol Kapelusza).

Posiadanie znaczników Ran ma następujące konsekwencje:

- Pierwsza Rana – bierzesz znacznik Rany i kładziesz na swojej planszy Samuraja. Plansza nadal ukazuje stronę człowieka.



- Druga Rana – odkładasz posiadany znacznik Rany do zasobów ogólnych. Następnie odwracasz planszę Samuraja na drugą stronę (stroną zwierzęcia ku górze). Obok planszy dalej powinny leżeć dwa zestawy kart Najeźdźców, z lewej i prawej strony planszy (chyba że nie miałeś tam kart). Pionek Samuraja należy ponownie ustawić na wartości odpowiadającej sumie wartości sił Najeźdźców w linii walki. Odwrócenie planszy symbolizuje moment, w którym obudził się w Tobie wyjątkowy duch walki. Odąd zarówno Twoje umiejętności w walce, jak i Kiai znacząco się polepszyły!



Przykład. Samuraj Franka otrzymuje drugą Ranę w grze. W tym momencie Frank ma dwie karty Najeźdźców po prawej stronie planszy (o wartościach 3 i 2). Frank usuwa z planszy znacznik Rany i odwraca planszę tak, aby przedstawiała zwierzęcą postać Samuraja. Karty pozostają na swoich miejscach, a pionek Samuraja wraca na pozycję 5 na torze walki. Od tej chwili Samuraj dysponuje dłuższym torze walki i potężniejszą mocą Kiai.

- Trzecia Rana – bierzesz znacznik Rany i kładziesz na swojej planszy Samuraja. Plansza nadal ukazuje stronę zwierzęcia.
- Czwarta Rana – Samuraj umiera, drużyna traci wszelką nadzieję na zwycięstwo, przegrywa walkę o wioskę i tym samym przegrywa grę.

Koniec rundy

Dwa wydarzenia powodują natychmiastowy koniec rundy:

A. ostatnia karta ze stosu Najeźdźców została dobrana i zagrana

ALBO

B. wszyscy gracze spasowali.

Uwaga! Gdy wszyscy gracze spasują, pozostałe karty w stosie Najeźdźców należy przenieść na stos Intruzów.

Ważne! Może się okazać, że runda (jak i cała gra) skończy się przez śmierć postaci albo zniszczenie wioski.

Na koniec rundy przeprowadźcie poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Każdy Samuraj, który nie posiada karty z symbolem Kapelusza po lewej stronie swojej planszy, otrzymuje Ranę.
2. Każdy Samuraj, który nie posiada karty z symbolem Chaty po lewej stronie swojej planszy, usuwa jedno Gospodarstwo z wioski. Jeśli rozgrywka toczy się na poziomie **Trudnym** albo **Heroicznym**, należy zastosować karę z rewersu żetonu Gospodarstwa.

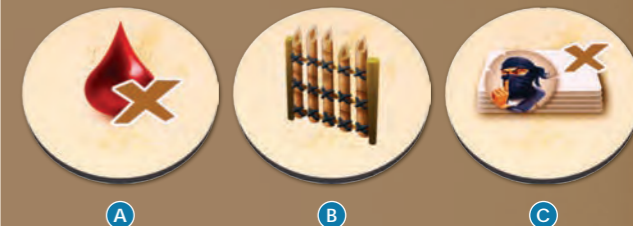
Kary za usunięte Gospodarstwa



- A. Natychmiast usuń losowy żeton Rodziny z wioski.
- B. Natychmiast usuń kolejny żeton Gospodarstwa i zastosuj karę z jego rewersu.
- C. Natychmiast usuń Barykadę. Jeśli nie ma już znaczników Barykad do usunięcia, w zamian usuń żeton Gospodarstwa i zastosuj karę z jego rewersu.
- D. Losowy gracz natychmiast otrzymuje znacznik Rany.

3. Każdy Samuraj, który nie posiada żadnej karty z symbolem Lalki po lewej stronie swojej planszy, usuwa losowy żeton Rodziny z wioski. NASTĘPNIE gracze otrzymują odpowiedni bonus za każdą Rodzinę, która pozostała w wiosce.

Bonusy za uratowane Rodziny



- A. Losowy ranny gracz usuwa znacznik Rany ze swojej planszy.
- B. Dołożenie Barykady do wioski. *Uwaga!* Liczba Barykad nigdy nie może przekroczyć początkowej liczby ustalonej dla danej rozgrywki.
- C. Odłożenie wierzchniej karty ze stosu Intruzów na stos kart odrzuconych.

4. Odkrywajcie po kolei karty ze stosu Intruzów. Za każdą kartę z płomieniami w prawym dolnym rogu usuńcie z wioski jedną Barykadę. Jeśli nie ma już Barykad do usunięcia, usuńcie w zamian jedno Gospodarstwo (jeśli rozgrywka toczy się na poziomie **Trudnym** albo **Heroicznym**, zastosujcie również karę widniejącą na rewersie żetonu Gospodarstwa).



Przykład. Gracze wykonali już kroki 1–3. W wiosce pozostała tylko jedna Barykada. Stos Intruzów składa się z 2 kart. Na pierwszej karcie widnieją płomienie, więc Barykada zostaje usunięta z wioski. Na drugiej karcie nie ma płomieni. Gdyby stos składał się z 3 kart, a trzecia karta także ukazywała płomień, gracze musieliby usunąć z planszy Gospodarstwo, jako że w wiosce nie ma już Barykad.

Koniec pierwszej rundy. Jeśli co najmniej jedno Gospodarstwo ORAZ jedna Rodzina pozostały w wiosce, możecie rozpocząć kolejną rundę. Należy zebrać **wszystkie** wykorzystane karty w tej rundzie. Umieszczacie swoje pionki Samurajów na polu „0” toru walki. Za każdego gracza uczestniczącego w rozgrywce dodajcie do kart Grabieżców jedną losową kartę **Porucznika** (o wartości 5). Potasujcie wszystkie karty razem i uformujcie nowy stos Najeźdźców.

Koniec drugiej rundy. Jeśli co najmniej jedno Gospodarstwo ORAZ jedna Rodzina pozostały w wiosce, rozpoczynacie kolejną rundę. Należy zebrać **wszystkie** karty wykorzystane w tej rundzie. Umieszczacie swoje pionki Samurajów na polu „0” toru walki. Za każdego gracza uczestniczącego w rozgrywce dodajcie do kart Grabieżców i Poruczników jedną losową kartę **Herszta** (o wartości 6). Potasujcie wszystkie karty razem i uformujcie nowy stos Najeźdźców.

Koniec trzeciej rundy. Jeśli co najmniej jedno Gospodarstwo ORAZ jedna Rodzina pozostały w wiosce, **odnosicie zwycięstwo!**

Uwaga! Rany leżące na planszach Samurajów przechodzą do kolejnej rundy. Jeśli plansza Samuraja została obrócona na stronę zwierzęcia, pozostaje na tej stronie już do końca gry. (Po przebudzeniu zwierzęcego ducha walki nie można go stłumić, dopóki nie zostanie zgładzony ostatni Najeźdźca).

Ostatni aktywny gracz

Ostatni aktywny gracz (tj. gracz, który dobrał ostatnią kartę albo spasował jako ostatni), przekazuje znacznik aktywnego gracza sąsiadowi po swojej lewej stronie. Ten gracz rozpoczyna kolejną rundę.

Poziomy trudności

W grze zaplanowano cztery poziomy trudności. Opisany wcześniej przebieg gry dotyczył poziomu **Normalnego**. Dokładne różnice w poziomach zostały opisane poniżej.

ŁATWY

- Liczba Barykad na początku gry: liczba graczy + 3.
- Nie stosuje się kar za usunięte Gospodarstwa.
- Stos Najeźdźców składa się z 6 Grabieżców na gracza. W drugiej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Poruczników równą liczbie graczy minus 1. W trzeciej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Hersztów równą liczbie graczy minus 1.

NORMALNY

- Liczba Barykad na początku gry: liczba graczy + 2.
- Nie stosuje się kar za usunięte Gospodarstwa.
- Stos Najeźdźców składa się z 7 Grabieżców na gracza. W drugiej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Poruczników równą liczbie graczy. W trzeciej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Hersztów równą liczbie graczy.

TRUDNY

- Liczba Barykad na początku gry: liczba graczy + 1.
- Stosuje się kary za usunięte Gospodarstwa.
- Stos Najeźdźców składa się z 7 Grabieżców na gracza. W drugiej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Poruczników równą liczbie graczy. W trzeciej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Hersztów równą liczbie graczy.

HEROICZNY

- Liczba Barykad na początku gry: liczba graczy.
- Stosuje się kary za usunięte Gospodarstwa.
- Nie stosuje się bonusów za ocalone Rodziny (jednak podczas przygotowania gracze nadal kładą żetony stroną z Lalką ku górze – wciąż muszą ratować rodziny wieśniaków).
- Stos Najeźdźców składa się z 7 Grabieżców na gracza. W drugiej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Poruczników równą liczbie graczy. W trzeciej rundzie dodajcie do stosu liczbę kart Hersztów równą liczbie graczy.

Punktowanie

W przypadku zwycięstwa gracze mogą podliczyć swój wynik punktowy w następujący sposób:

- 1 punkt za każde ocalone Gospodarstwo (maksymalnie 6 pkt.);
- 1 punkt za każdą ocalałą Rodzinę (maksymalnie 3 pkt.);
- 1 punkt, jeśli żaden z Samurajów nie posiada Rany (nie ma znaczenia, czy są ludźmi, czy zwierzętami).

Zależnie od wybranego poziomu trudności uzyskany wynik winien być rozszerzony o symbole.

- Poziom łatwy – bez rozszerzeń. Spróbujcie teraz zagrać na poziomie Normalnym!
- Poziom normalny – dodajcie jeden symbol „+” (np. 7+).
- Poziom trudny – dodajcie dwa symbole „+” (np. 10++).
- Poziom heroiczny – dodajcie trzy symbole „+” (np. 8+++).

Warianty

Rozgrywka 2-osobowa

Grę należy przygotować w sposób opisany powyżej z następującymi wyjątkami: obok planszy Wioski należy położyć 5 odkrytych żetonów Wsparcia należących do nieobecnych w grze Samurajów.

Podczas przygotowań sprawdźcie, czy wśród 14 wybranych kart Najeźdźców symbol Lalki pojawia się co najmniej na 2 egzemplarzach. Jeśli nie, odtłóćcie karty i ponownie wybierzcie 14 nowych kart i sprawdźcie raz jeszcze.

NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY (tj. PRZED zastosowaniem kary z ostatniej karty Najeźdźcy) gracz może zdecydować się na użycie jednego albo większej liczby tych żetonów. Na czas bieżącej rundy, oprócz własnego Talentu, gracz ma do dyspozycji efekty wybranych żetonów. Następnie je odwraca. Każdy żeton może być wykorzystany **tylko raz** w ciągu gry.

Gra solo

Gra 7 Samurajów została także zaprojektowana z myślą o jednym graczu. Gracz bierze 2 (albo 3) Samurajów i stosuje zasady gry 2-osobowej.

Talenty Samurajów

Przypomnienie. Gracz nigdy nie jest zmuszony do wykorzystania Talentu swojego Samuraja. Gracz może połączyć działanie swojego Talentu i Talentów wspierających go graczy.



Heihachi

Za każdym razem, gdy dobiera kartę o wartości PARZYSTEJ (2, 4 albo 6), może przekazać tę kartę sąsiadowi (tj. graczowi po swojej lewej albo prawej stronie). Gracz ten musi od razu zagrać tę kartę i wybrać akcję Walki.

Uwaga! Heihachi nie może przekazać karty sąsiadowi, który spasował.



Daisuke

Za każdym razem, gdy dobiera kartę o wartości NIEPARZYSTEJ (1, 3 albo 5), może przekazać tę kartę sąsiadowi (tj. graczowi po swojej lewej albo prawej stronie). Gracz ten musi od razu zagrać tę kartę i wybrać akcję Walki.

Uwaga! Daisuke nie może przekazać karty sąsiadowi, który spasował.



Gorobei

Gorobei może ignorować kary z kart Najeźdźców o wartościach PARZYSTYCH (2, 4 albo 6).



Kanbei

Kanbei może ignorować kary z kart Najeźdźców o wartościach NIEPARZYSTYCH (1, 3 albo 5).



Kikuchiyo

Jeśli Kikuchiyo wybiera akcję Walki, może ją przeprowadzić dwukrotnie w swojej turze.

Przykład. Kikuchiyo przeprowadza akcję Walki. Dobiera kartę Najeźdźcy o wartości 3, na której widnieje symbol Chaty. Jako że wśród kart po lewej stronie swojej planszy nie ma jeszcze karty z tym symbolem, Kikuchiyo decyduje się bronić i kładzie kartę po lewej stronie planszy. Dzięki swojemu Talentowi może dobrać drugą kartę. Tym razem jest to karta o wartości 2 i Kikuchiyo decyduje się atakować, kładąc ją po prawej stronie planszy.

Kyuzo



Kiedy Kyuzo dobiera kartę Najeźdźcy o takiej samej wartości jak jedna z kart w jego linii walki, może ją odłożyć na stos kart odrzuconych.

Przykład. Kyuzo posiada trzy karty po prawej stronie swojej planszy: jedną kartę o wartości 2, jedną o wartości 4 i ostatnią kartę o wartości 2. Jego sąsiad, Heihachi, dobiera kartę o wartości 2 i dzięki swojemu Talentowi przekazuje ją Kyuzo. Kyuzo musi natychmiast ją atakować albo odłożyć bezpośrednio na stos kart odrzuconych (jako że wartość karty dubluje wartość jednej z kart po prawej stronie jego planszy).



Katsushiro

Za każdym razem, gdy dobiera kartę, może odłożyć tę kartę na spód stosu kart Najeźdźców i dobrać nową kartę. Jeśli się na to zdecyduje, musi zatrzymać i zagrać drugą kartę.

Kiai Samurajów

Przypomnienie. Gracz nigdy nie jest zmuszony do użycia mocy Kiai. W określonych sytuacjach aktywacja Kiai nie jest możliwa.



Heihachi

Strona człowieka – może dołożyć jedną Barykadę do wioski.

Strona zwierzęcia – może dołożyć jedną Barykadę do wioski i usunąć jeden znacznik Rany z dowolnej planszy Samuraja (nawet swojej).

Uwaga! Liczba Barykad nigdy nie może przekroczyć liczby ustalonej na początku rozgrywki.



Daisuke

Strona człowieka – może usunąć ostatnią kartę z linii walki (nawet swojej) i przekazać ją innemu Samurajowi (nawet sobie). Obdarowany gracz może położyć tę kartę po lewej albo po prawej stronie swojej planszy zgodnie ze standardowymi zasadami. Obaj gracze modyfikują swoje tory walki.

Strona zwierzęcia – może skorzystać z efektu swojej mocy dwa razy z rzędu.





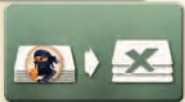
Gorobei

Strona człowieka – odkłada dwie wierzchnie karty ze stosu Najeźdźców na stos kart odrzuconych.
Strona zwierzęcia – odkłada trzy wierzchnie karty ze stosu Najeźdźców na stos kart odrzuconych.



Kanbei

Strona człowieka – odkłada dwie wierzchnie karty ze stosu Intruzów na stos kart odrzuconych.
Strona zwierzęcia – odkłada trzy wierzchnie karty ze stosu Intruzów na stos kart odrzuconych.



Kikuchiyo

Strona człowieka – może usunąć ostatnią kartę z linii walki dowolnego Samuraja (nawet swojej) i odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Gracz będący celem tego działania modyfikuje swój tor walki.

Strona zwierzęcia – może użyć efekt swojej mocy dwa razy z rzędu.



Kyuzo

Strona człowieka – daje dowolny żeton Wsparcia (swój albo innego Samuraja) dowolnemu Samurajowi (nawet sobie).

Strona zwierzęcia – taka sama moc jak pod postacią człowieka, ale dodatkowo może dodać jedną Barykadę do wioski.

Uwaga! Kyuzo opłaca się użyć mocy Kiai na sobie tylko w turze innego gracza, gdy ten przekazuje mu kartę Najeźdźcy. Gdyby bowiem Kyuzo wziął żeton Wsparcia dla siebie w swojej własnej turze, musiałby go na końcu tury zwrócić, nie wykorzystawszy jego mocy.



Katsushiro

Strona człowieka – może odkryć dwie wierzchnie karty ze stosu Najeźdźców i odłożyć je z powrotem, odkryte, w wybranej przez siebie kolejności.

Strona zwierzęcia – może odkryć trzy wierzchnie karty ze stosu Najeźdźców i odłożyć je z powrotem, odkryte, w wybranej przez siebie kolejności.



Kary z kart Najeźdźców



Zniszcz 1 Barykadę (usuń znacznik Barykady z wioski). Jeśli w wiosce nie ma Barykad do usunięcia, usuń w zamian Gospodarstwo.



Otrzymujesz jedną Ranę.



Przełóż wierzchnią kartę ze stosu Najeźdźców na stos Intruzów, nie patrząc na jej treść.



W swojej turze nie możesz kłaść kart Najeźdźców po lewej stronie swojej planszy Samuraja.



W swojej turze nie możesz przeprowadzić akcji Wsparcia, ale nadal możesz otrzymywać żeton Wsparcia od innych graczy.



Gracz siedzący po Twojej lewej stronie dobiera kartę Najeźdźcy i dodaje ją do swojej linii walki. Następnie modyfikuje swój tor walki.



Gracz siedzący po Twojej prawej stronie dobiera kartę Najeźdźcy i dodaje ją do swojej linii walki. Następnie modyfikuje swój tor walki.

Uwaga! W stosunku do dwóch ostatnich kar gracz nie mogą stosować swoich Talentów. Jest to specjalna karna karta. Ale dołożenie tej karty może umożliwić graczowi aktywację jego mocy Kiai zgodnie ze standardowymi zasadami.

Kary z kart Hersztów



W swojej turze musisz wybrać akcję „Pas”.



Dobierz losową kartę ze stosu kart odrzuconych i własu ją w stos Najeźdźców.



W swojej turze nie możesz użyć ani swojego Talentu, ani żadnego z posiadanych żetonów Wsparcia.



Musisz wybrać jedną z kart leżących po lewej stronie Twojej planszy i odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

Uwaga! Na niektórych kartach Hersztów widnieją 2 symbole kary. W takim przypadku gracz stosuje obie kary, ale w wybranej przez siebie kolejności.

Przypomnienie. Jeśli gracz nie może zastosować kary z karty Najeźdźcy (np. z symbolu lewej strzałki, podczas gdy sąsiad po lewej stronie gracza już spasował), wtedy w zamian otrzymuje Ranę.

FAQ

PYTANIE: Czy możemy liczyć karty w stosach?
ODPOWIEDZ: Tak, w dowolnej chwili.

PYTANIE: Czy karty w stosie kart odrzuconych są odkryte?
ODPOWIEDZ: Tak, gracze mogą również przeglądać je w dowolnej chwili.

PYTANIE: Czy na planszy Samuraja mogą leżeć 2 znaczniki Ran?
ODPOWIEDZ: Nie, taka sytuacja jest niemożliwa.

PYTANIE: Czy planszę Samuraja ukazującą stronę zwierzęcia i bez leżącego na niej znacznika Rany można odwrócić z powrotem na stronę człowieka?
ODPOWIEDZ: Nie, możliwe jest jedynie usunięcie znacznika Rany z planszy.

PYTANIE: Czy mogę przeprowadzić akcję Wsparcia, jeśli jestem jedynym graczem, który nie spasował?
ODPOWIEDZ: Nie. Żeby przeprowadzić akcję Wsparcia, w rundzie musi uczestniczyć przynajmniej jeszcze jeden Samuraj.

PYTANIE: Dzięki żetonowi Wsparcia Heihachiego mogę przekazać kartę o parzystej wartości swojemu sąsiadowi. Dobrałem kartę o parzystej wartości i przekazałem ją sąsiadowi, którym jest Heihachi. Czy może on przekazać ją swojemu drugiemu sąsiadowi?
ODPOWIEDZ: Tak. Talenty kumulują się, a ponadto gracz może wykorzystać swój Talent także nie w swojej turze.

PYTANIE: Przekroczyłem wartość mojego Kiai. Na początku mojej tury otrzymałem Ranę z ostatniej karty Najeźdźcy. Moja plansza ukazywała stronę człowieka i posiadałem już znacznik Rany. Odwróciłem więc planszę na stronę zwierzęcia, usunąłem znacznik Rany i ustawiłem pionek Samuraja na torze walki. Czy muszę teraz spasować?
ODPOWIEDZ: Nie. Akcja Pasowania jest obowiązkowa tylko w sytuacji, gdy gracz przekracza wartość swojego Kiai dokładnie w chwili wyboru akcji, zaraz po zastosowaniu kary z karty Najeźdźcy. Zauważcie też, że odwrócenie planszy na stronę zwierzęcia może aktywować Kiai gracza, jeśli pionek Samuraja znajdzie się na wartości Kiai tej strony planszy!

Uwagi od autora

Gra 7 Samurajów została zainspirowana filmem *Shichinin no Samurai* (Siedmiu Samurajów) japońskiego reżysera Akiry Kurosawy. Tak, jak w filmie, tak i w grze – brak tu reprezentacji płci pięknej, ale autor ma nadzieję, że gracze mu to wybaczą.

7 Samurajów jest grą, w której istnieje duże prawdopodobieństwo porażki nawet podczas kilku pierwszych rozgrywek. Nie traćcie jednak ducha! Postarajcie się nie przechodzić na poziom **łatwy**, jeśli nie przegraliście na poziomie **Normalnym** kilka razy z rzędu i nie uznaliście, że zwycięstwo jest po prostu niemożliwe.

Trudność gry zależy również od Samurajów uczestniczących w rozgrywce i ich wzajemnego położenia przy stole (tak samo jak od losowego ułożenia kart w stosie Najeźdźców). Nie bójcie się próbować nowych kombinacji, aby podnieść sobie poprzeczkę i zwiększyć radość płynącą z rozgrywki!

Jeśli zastosujecie zasady gry 1- lub 2-osobowej do gier wielosobowych (na 3, 4, 5 albo 6 graczy), to zwycięstwo powinno być łatwiejsze.