




PENALTY


Nezapomeňte: Nemůže-li hráč uplatnit danou penaltu (např. šipka vlevo a levý soused již pasoval), utrpí místo toho zranění.


PENALTY NÁJEZDŇÍKŮ


 1 barikáda je zničena. Nezbývají-li už žádné barikády, pálí se místo ní 1 farma.

 Samuraj utrpí jedno zranění.


 Horní karta balíčku nájezdníků se bez nahlédnutí přesouvá do balíčku plenitelů.

 V tomto tahu nesmí daný hráč pokládat nájezdníky nalevo od své desky samuraje.

 V tomto tahu hráč nesmí zvolit akci „podpora“. Stále ale může dostávat žetony podpory od jiných hráčů.


 Levý soused tohoto hráče si vytáhne kartu nájezdníka a položí ji povinně do svého zástupu nájezdníků.


Upraví i své počítadlo.

 Právý soused, tentýž efekt. **Na karty z těchto dvou penalt neplatí talenty samurajů! Nicméně mohou spustit kiai.**


PENALTY NÁČELNÍKŮ

Poznámka: Někteří náčelníci mají dvě různé penalty. V tom případě je nutné uplatnit obě dvě, ale pořadí jejich uplatnění je na hráčově volbě.

 V tomto tahu musí hráč zvolit akci „pas“, což pro něj znamená vypadnout ze hry (je již 3. kolo).

 Vylousíte náhodně jednoho nájezdníka z celé odhazovací hromádky a zamíchejte jej zpět do balíčku nájezdníků.

 V tomto tahu hráč nemůže použít svůj talent ani žádné žetony podpory na svoji desce.

 Hráč musí vybrat jednu kartu z levé strany své desky a zahodit ji.



OBSAH KRABICE

- 7 desek samurajů
- 7 figurek samurajů
- 7 žetonů podpory
- 7 žetonů zranění
- 6 žetonů farem
- 3 žetony rodiny
- 10 žetonů barikády
- 1 deska vesnice
- 1 žeton aktivního hráče
- 66 karet nájezdníků
- anglická pravidla

PRINCIP HRY

Samurai Spirit je kooperační hra, v níž na sebe hráči berou role samurajů, kterým vesničané světili ochranu své vesnice před strašnými nájezdníky klanu ONI-MUSHA. Aby zvítězili, musí společně chránit farmy a rodiny. Boj bude tuhý, ale samurajové mají jedno eso v rukávu: zuřivé zvíře uvnitř každého z nich.

Bodování

V případě výhry se hráči mohou obodovat následovně:

1 bod za každou zbývající farmu (max. 6 bodů)

1 bod za každou zbylou rodinu (max. 3 body)

1 bod, pokud žádný samuraj nemá zranění (nesejde na tom, zda jsou v lidské či zvířecí formě)

Úrovně obtížnosti potom zaznamenejte takto:

Snadná: nic nepřidávejte a zkuste normální!

Normální: Přidejte jedno + (např. 7+)

Těžká: Přidejte dvě + (např. 10++)

Hrdinská: Přidejte tři +

VARIANTY

HRA DVOU HRÁČŮ

Příprava hry je stejná, jen s následující změnou: Položte 5 žetonů podpory, které náleží nepřítomným samurajům, poblíž vesnice.

NA ZAČÁTKU TAHU (tedy PŘED aplikováním penalty posledního nájezdníka v zástupu) se můžete rozhodnout použít jeden žeton nebo více, jako by vás právě podpořili. Poté jde žeton ze hry. Každý tento talent lze tedy použít jednou **za partii**.

SÓLOVÁ HRA

Samurai Spirit můžete hrát i v jednom hráči. Vezměte dva (nebo tři) samuraje a hrejte dle pravidel pro dva.

ČASO KLAVENÉ DOGAZY

Můžeme přepočítat karty v balíčcích?

Ano, to je možné kdykoli.

Jsou karty v odhazovací hromádce lícem vzhůru?

Ano, hráči se jí mohou kdykoli probrat.

Může mít jedna deska samuraje dva žetony zranění?

Ne, to není možné.

Důležité: Pokud nemůžete aplikovat penaltu (např. máte poslat nájezdníka doleva a váš levý soused již pasoval), utrpíte místo toho zranění.

Příklad: Je Karlův tah. Napravo od samurajské desky má karty a na poslední je v černém poli penalty symbol plamene. Odstraní tedy z vesnice jednu barikádu, než přikročí k fázi B.

B) SPUSCIT AKCI

MUSÍTE si vybrat PRÁVĚ JEDNU z možností 1. Boj, 2. Podpora nebo 3. Pas.

1. BOJ

Pokud se rozhodnete bojovat (a pouze tehdy), táhnete si vrchní kartu z balíčku nájezdníků. To je váš nynější oponent. Poté se musíte rozhodnout, zda mu čelit, nebo se proti němu bránit.

ČELIT – položit nájezdníka NAPRAVO

Umístěte nájezdníka na pravou stranu vaší samurajské desky. Leží-li tam už nějaké karty, položte je přes sebe tak, aby od všech karet bylo vidět jejich číslo. Tyto karty tvoří váš zástup nájezdníků.

Nyní pohněte figurkou samuraje na počítadle, aby stál na součtu všech sil nájezdníků ve vašem zástupu.

Následně musíte porovnat pozici figurky s vaším číslem kiai:

- Je-li součet **nižší** než vaše kiai, ustál(a) jste to (nic dalšího se neděje).
- Je-li součet **shodný** s vaším kiai, můžete okamžitě spustit svou schopnost kiai (viz dále).
- Je-li součet **vyšší** než vaše kiai, nájezdníci vás udolali: ihned odstraňte z vesnice jednu barikádu.

Úprava bojového počítadla

Pozice figurky samuraje na bojovém počítadle má neustále odpovídat součtu sil nájezdníků. Kdykoli je k vašemu zástupu nájezdníků přidána nebo z něj odstraněna karta, měla by se figurka patřičně posunout.

HERNÍ PRVKY

SAMURAJSKÉ DESKY

Každého samuraje ve hře představuje dvoustranná deska: S lidskou a zvířecí stranou. Na ní najdete jednotlivé samurajské prvky:

- Bojové počítadlo**, kde stojí **figurka samuraje F**
- Číslo kiai**: Přesná hodnota, na níž se spouští samurajova schopnost kiai
- Prvky, jež musí samuraj chránit:
 - Rolníky** (klobouk)
 - Farmy** (budova)
 - Rodiny** (panenka)
- Samurajův **talent**
- Samurajovo **kiai**



VEVNICE, BARIKÁDY, FARMY A RODINY

Deska vesnice představuje skutečnou vesnici, ve které najdete:

- Farmy**
- Barikády**
- Rodiny**

Žetony farem, barikád a rodin patří na odpovídající místa na desce.

- Barikády** jsou krátkodobá ochrana před nájezdníky. Jakmile jsou barikády zničeny, farmy začnou být zranitelné.
- Na opačné straně **farem** je symbol penalty. Hrajete-li **Těžkou** či **Hrdinskou** variantu hry, je penalta spuštěna při zničení farmy.
- V chaosu bitvy musí samurajové bránit **rodiny**. Ty jim za to pomáhají.

Během hry se karty nájezdníků pokládají na tři strany desky vesnice:

- Balíček nájezdníků ke straně s kopcem.
- Odhazovací hromádka ke straně s hřbitovem.
- Balíček plenitelů ke straně s bránou.

2

BRÁNIT – položit nájezdníka NALEVO

Rozhodnutí, proti kterému nájezdníku se bránit, může být obtížné, takže si jej promyslete – ale určitě tuto možnost neignorujte! (Viz „konec kola“ pro bližší detaily!) Jediní nájezdníci, které je možné položit nalevo od vaší desky, jsou ti se symbolem panenky, farmy nebo klobouku.

Pokud má nájezdník napravo nahoře jeden z těchto symbolů a vy u stejného symbolu ještě **NEMÁTE** položeného jiného nájezdníka, můžete se bránit a položit jej nalevo od vaší desky, k odpovídajícímu symbolu.

Objasnění:

Když se bráníte, položíte nájezdníka nalevo od vaší desky a neupravujete své bojové počítadlo. Pouze nájezdníci, kterým čelíte (a leží tedy napravo od vaší desky), mají vliv na součet na vašem bojovém počítadle.

Máte-li už daný symbol (klobouk, farma, panenka) nalevo obsazen nebo daný nájezdník žádný symbol na kartě nemá, nemůžete se proti němu bránit a musíte mu čelit.

Z toho vyplývá, že nalevo od desky samuraje můžete mít nanejvýš tři karty.

Příklad:

Karel už má nájezdníka u symbolu farmy nalevo. Ve svém tahu zvolí akci „boj“ a vytáhne si kartu se symbolem klobouku. Rozhodne se bránit a umístí jej nalevo od své desky. Kdyby měl tažený nájezdník symbol farmy nebo žádný, Karel by se nemohl bránit a musel by mu čelit, tedy přiložit jej napravo a posunout bojové počítadlo o 4, na hodnotu 5.



2. PODPORA

Místo boje se můžete rozhodnout pomoci jinému samurajovi v nouzi.

Podějte žeton svého talentu jinému samurajovi, kterého si zvolíte. Potom, **bez nahlédnutí na kartu**, přesuňte horní kartu z balíčku nájezdníků stále lícem dolů do balíčku plenitelů.

6

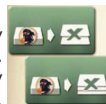
KANBEI



Talent: Kanbei může ignorovat penalty nájezdníků s LICHOU bojovou silou (1, 3, 5).

Lidské kiai: Přesuňte horní dvě karty z balíčku plenitelů do odhazovací hromádky.

Zvířecí kiai: Přesuňte horní tři karty z balíčku plenitelů do odhazovací hromádky.



KIKUCHIYO



Talent: Pokud si Kikuchiyō vybral akci „Boj“, může ji spustit ve stejném tahu podruhé. V obou případech se může rozhodnout čelit nebo se bránit.

Lidské kiai: Přesuňte spodní kartu z něčího zástupu nájezdníků (i svého) do odhazovací hromádky. Daný samuraj patřičně posune figurku.

Zvířecí kiai: Může provést efekt svého lidského kiai dvakrát.



KYUZO

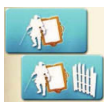


Talent: Když Kyuzō táhne nájezdníka o bojové síle, která se mu už vyskytuje někde v jeho zástupu, může tohoto nového nájezdníka ihned zahodit do odhazovací hromádky.

Příklad: Kyuzō má v zástupu nájezdníky o silách 2, 4 a 2. Hraje Heihachi, Kyuzōův soused. Táhne nájezdníka o síle 2, kterého díky svému talentu posouvá Kyuzōvi, a ten jej může zahodit díky tomu, že v jeho zástupu už je nájezdník o síle 2.

Lidské kiai: Samuraj (i sám Kyuzō) může předat žeton podpory jinému samuraji (i Kyuzōvi).

Zvířecí kiai: Lidské kiai + přidání barikády do vesnice.



KATSUSHIRO



Talent: Pokaždé když si táhne kartu, může se rozhodnout ji vsunout doprostřed balíčku nájezdníků a potáhnout místo ní jinou. Této nové kartě již je povinen čelit / se bránit.

Lidské kiai: Může obrátit horní dvě karty balíčku nájezdníků, uspořádat je, jak chce, a položit zpět na balíček lícem vzhůru.

Zvířecí kiai: Totéž co lidské, tentokrát horní tři karty.



Poznámka: Zranění hráčům zůstávají do dalšího kola. Pokud je samurajova deska již otočená na zvířecí stranu, zůstane tak do konce hry... zranění bojové zvíře se nedá uklidnit, dokud nepřátelé ještě stojí!

Začínajícím hráčem dalšího kola je levý soused toho, kdo táhl posledního nájezdníka nebo pasoval jako poslední.

ÚROVNĚ OBŤIŽNOSTI

Tato hra nabízí čtyři úrovně obtížnosti. Předchozí pravidla pojednávala o **Normální** obtížnosti. Specifikace jednotlivých úrovní jsou tyto:

SNADNÁ

- Počet barikád na začátku hry = hráči +3.
- Penalty za zničení farem nejsou aplikovány.
- Balíček nájezdníků obsahuje 6 karet lupičů na hráče. Na druhé kolo se přimíchají poručíci v počtu hráčů -1.

NORMÁLNÍ

- Počet barikád na začátku hry = hráči +2.
- Penalty za zničení farem nejsou aplikovány.
- Balíček nájezdníků obsahuje 7 karet lupičů na hráče. Na druhé kolo se přimíchají poručíci v počtu hráčů a na třetí kolo náčelníci v počtu hráčů.

TĚŽKÁ

- Počet barikád na začátku hry = hráči +1.
- Penalty za zničení farem JSOU aplikovány.
- Balíček nájezdníků se sestavuje stejně jako v **Normální** obtížnosti.

HRDINSKÁ

- Počet barikád na začátku hry = počet hráčů.
- Penalty za zničení farem JSOU aplikovány.
- Bonusy za záchranu rodin NEJSOU aplikovány, stále však používejte žetony rodin, které musíte chránit!
- Balíček nájezdníků se sestavuje stejně jako v **Normální** obtížnosti.

11

TALENTY A KIAI SAMURAJŮ

Nezapomeňte: Nikdy nejste nuceni používat ani talent, ani efekt kiai. Máte-li u sebe více žetonů podpory, můžete jejich talenty zkombinovat. Ve vesnici nesmí být nikdy víc barikád než na začátku hry.

HEIHACHI



Talent: Pokaždé když táhne nájezdníka se SUDOU silou (2, 4, 6), může jej poslat sousednímu samurajovi, tedy hráči nalevo či napravo. Ten se s ním musí vypořádat, jako by jej táhl sám – ale má na výběr, zda čelit, či bránit se.

Lidské kiai: Může přidat do vesnice barikádu.

Zvířecí kiai: Může přidat barikádu a odstranit zranění z desky některého samuraje (i svojí).



DAISUKE



Talent: Pokaždé když táhne nájezdníka s LICHOU silou (1, 3, 5), může jej poslat sousednímu samurajovi. Ten se s ním musí vypořádat, jako by jej táhl sám – ale má na výběr, zda čelit, či bránit se.

Lidské kiai: Může odstranit poslední kartu ze zástupu jednoho samuraje (i vlastní) a dát jej jinému samuraji (i sobě). Ten mu může buď čelit nebo se bránit, dle obvyklých pravidel.

Zvířecí kiai: Může použít své lidské kiai dvakrát.



GOROBEI



Talent: Gorohei může ignorovat penalty nájezdníků se SUDOU bojovou silou (2, 4, 6).

Lidské kiai: Přesune horní dvě karty z balíčku nájezdníků do odhazovací hromádky.

Zvířecí kiai: Přesune horní tři karty z balíčku nájezdníků do odhazovací hromádky.



14

KARTY NÁJEZDNIKŮ

Nájezdníky znázorňují karty s hodnotami 1 až 6, které se dělí následovně:

- Lupiči (síla 1 až 4)
- Poručíci (síla 5)
- Náčelníci (síla 6)

Během prvního kola budou hráči společně odrážet jen lupiče, k nimž se na druhé kolo přidají poručíci a na třetí i náčelníci. Na kartě opět najdete různé prvky:

- A) Bojová síla
- B) Případný obranný symbol (klobouk, farma, panenka)
- C) Případná penalta
- D) Plameny (cca na 1/2 karet)



PŘÍPRAVA HRY

Hra nabízí čtyři úrovně obtížnosti: **Snadná, Normální, Těžká** a **Hrdinská**. Následující pravidla pojednávají o **Normální** obtížnosti, kterou na první partii doporučujeme. Ostatní úrovně obtížnosti jsou popsány ke konci těchto pravidel.

Poznámka: Ve hře 1 nebo 2 hráčů jsou nutné nějaké změny v pravidlech. Ty jsou také vysvětleny na konci pravidel.

VESNICE

- Položte desku vesnice doprostřed stolu.
- Umístěte 6 žetonů farem na vyznačená místa (3 vlevo a 3 vpravo)
- Umístěte 3 žetony rodin, náhodně promíchané, na vyznačená místa uprostřed.
- Kolem vesnice položte tolik barikád, kolik je hráčů + 2. Ostatní barikády vraťte do krabice, ty během této partie nepoužijete.

3

3. Každý samuraj, který nepoložil kartu proti symbolu **rodiny** nalevo od své desky, odstraní náhodný žeton rodiny z vesnice. POTÉ otočte zbývající žetony rodiny ve vesnici a uplatněte dle symbolů na nich následující bonusy (nehrajete-li **Hrdinskou** obtížnost):

- A) Jeden hráč si odstraní z desky žeton zranění.
- B) Do vesnice je přidána jedna barikáda (**nikdy** jich však nemůže být víc než na začátku hry).
- C) Horní karta z balíčku plenitelů se přesouvá do odhazovací hromádky.

4. Odhalte karty v balíčku plenitelů. Za každou kartu, která má v pravém spodním rohu plameny, pálíte jednu barikádu ve vesnici. Nezbyvají-li už žádné barikády, pálíte farmy. (Při **Těžké** nebo **Hrdinské** obtížnosti se během pálení farem musejí uplatnit jejich penalty.)

Příklad: Hráči dokončili kroky 1 až 3. Ve vesnici zbývá už jen jediná barikáda. Balíček plenitelů obsahuje tři karty. První odhalená nemá v pravém spodním rohu plameny. Na druhé kartě plameny jsou – z vesnice je tedy odstraněna její poslední barikáda. I na třetí kartě jsou plameny, ale protože ve vesnici už nejsou barikády, shoří jedna farma.

Pokud vám po dokončení všech kroků zbývá ve vesnici stále alespoň jedna rodina a alespoň jedna farma, pokračujte dle následujících kroků:

- **Konec prvního kola:** Posbírejte všechny karty nájezdníků, zamíchejte je a přimíchejte do nich karty poručíků (síla 5) ve stejném počtu, kolik hraje hráčů. Všichni hráči posunou figurky samurajů na políčka 0 a druhé kolo může začít.
- **Konec druhého kola:** Posbírejte všechny karty nájezdníků, přimíchejte karty náčelníků (síla 6) ve stejném počtu, kolik hraje hráčů. Všichni posunou figurky samurajů na políčka 0 a začíná třetí kolo.
- **Konec třetího kola:** HRÁČI ZVÍTĚZILI!

10

Samuraj, který obdržel váš žeton, bude mít svůj příští jeden tah váš talent (krom svého vlastního). Po svém tahu vám tento žeton musí vrátit, ať už jej využil nebo ne.

Příklad: Karel dostal podporu od Filipa (který hraje za Heihachiho). Talent Heihachiho je případně posouvat nájezdníky svým sousedům, mají-li sudou sílu. Poté, co Karel aplikoval penaltu, se rozhodne bojovat a vytáhne si nájezdníka se silou 3, což znamená, že jej bohužel nemůže posunout sousedům. I tak ale je povinen na konci tahu vrátit žeton podpory Filipovi.

Objasnění: Samuraj může obdržet žetony podpory od více hráčů současně a ve svém tahu má všechny propůjčené talenty, navíc ke svému vlastnímu.

3. PAS

Můžete se rozhodnout již se bitvy po zbytek kola neúčastnit. Položte figurku samuraje na záda, na tom políčku bojového počítadla, kde stojí. Kolo tímto pro vás skončilo.

Po zbytek kola už nejste ve hře. Nedostáváte karty, nemůžete se žádných zbavit a už se nespouští penalta na nejspodnějším nájezdníkovi ve vašem zástupu.

Důležité: Pokud ve chvíli, kdy si vybíráte akci, stojí figurka samuraje PŘES vaše číslo kiai (tedy na symbolu plamene), MUSÍTE PASOVAT. (Nepálíte ale další barikádu a nedostáváte zranění.)

TALENTY, KIAI A ZRANĚNÍ

POUŽÍVÁNÍ TALENTU

Váš samuraj má unikátní talent, zobrazený v levém horním rohu desky samuraje. Můžete jej využít na všechny karty, které táhnete, ale nikdy nejste nuceni jej využít. Jednotlivé talenty jsou vysvětleny dále.

7

NÁJEZDNÍCI

- Zamíchejte všechny karty lupičů (hodnoty 1, 2, 3, 4). Stále lícem dolů, odpočítejte z balíčku **počet hráčů x 7** karet. Ty tvoří balíček nájezdníků. Zbývající karty vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- Ponechte stranou karty poručíků (hodnoty 5) a náčelníků (hodnoty 6). Ti vstoupí do hry později.

SAMURAJOVÉ

Každý hráč si vybere desku samuraje, nebo jednu dostane náhodně (jak si přeje).

Tuto desku položí před sebe lidskou stranou nahoru a umístí figurku samuraje na políčko 0. Krom toho si každý hráč vybere žeton podpory odpovídající symbolu talentu na jeho desce (vlevo nahore) a položí jej na ten symbol.

Náhodný hráč si vezme žeton aktivního hráče a začíná hru.

Příklad přípravy v 5 hráčích:

- Na plot kolem vesnice se umístí 7 barikád (počet hráčů + 2). Jejich přesná pozice nehráje roli, ale měly by ležet na políčkách pro barikády.
- Balíček nájezdníků se sestává z 35 lupičů (počet hráčů x 7).
- Odhazovací balíček a balíček plenitelů jsou prázdné.

PRŮBĚH HRY

Hra trvá 3 kola. Během každého z nich se hráči střídají po tazích v pořadí hodinových ručiček, dokud se nedobere balíček nájezdníků NEBO všichni hráči nevypadnou z kola (nepasují).

PRŮBĚH KOLA

Ve svém tahu musíte provést následující kroky, v tomto pořadí:

A) UTRPĚT PENALTU

Pokud máte karty napravo od vaší samurajské desky (viz „Boj“ níže) a na nejspodnějším viditelném nájezdníkovi je penalta (symbol v černém poli vlevo dole), pak ji MUSÍTE uplatnit. Není-li na něm pole penalty, neděje se nic a pokračujte ke kroku B.

4

AKTIVACE KIAI

Každý samuraj má i speciální schopnost jménem kiai. Efekt samurajova kiai je zobrazený vespodu desky samuraje (zvířecí strana má tento efekt vždy silněji).

Kdykoli se součet vašeho zástupu nájezdníků přesně shodne s vaším číslem kiai, okamžitě – i mimo svůj tah – aktivujete své kiai, a to v těchto krocích:

1. Použijte svůj efekt kiai, chcete-li.
2. Ať už jste jej využil(a) nebo ne, odstraňte ze svého zástupu nejhornější kartu (čili tu úplně na stole), lícem nahoru do odhazovací hromádky. Patříčně posuňte figurku samuraje na bojovém počítadle. V důsledku toho budete možná moci aktivovat kiai v následujících tazích znovu!

Příklad: Ivana hraje za Kyuzu, jehož hodnota kiai je 9. Napravo od své desky už má dva nájezdníky: hodnoty 4 a 2, čili jeho figurka samuraje stojí na čísle 6. V rámci akce „boje“ si vytáhne nájezdníka se silou 3. Tomu čelí, přiloží jej napravo a dosáhne tak součtu 9. Rozhodne se spustit svůj efekt kiai a kromě něj i odstraňuje první kartu ze zástupu nájezdníků (sílu 4), čímž může vrátit figurku na políčko 5 (2+3). Díky tomu bude moci v dalších tazích znovu aktivovat kiai.

Žeton aktivního hráče

V krabici najdete žeton hráče, který začíná hru. Doporučujeme jej přesunout aktivnímu hráči v momentě, kdy některý hráč spouští kiai, aby se nezapomnělo, kdo je na tahu. Někdy totiž může dojít ke spouštění kiai mimo hráčův tah, či dokonce k sérii několika spuštění kiai.

ZRANĚNÍ / PROBUZENÍ ZVÍŘECÍHO DUCHA

Během kola může samuraj utrpět jedno nebo více zranění a může jej také utrpět na konci kola, pokud nebránil rolníky (symbol klobouku).

Zranění mají tyto následky:

- **První zranění:** Vezměte žeton zranění a položte jej na svou desku samuraje, která stále zůstane lidskou stranou nahoru.

8

Může být deska samuraje na zvířecí straně a bez žetonu zranění „zhojena“ zpět na lidskou stranu?

Ne, jako „hojení“ je možné jen odstraňovat žetony zranění.

Mohu zvolit akci „podpory“, i když jsem posledním samurajem, který nepasoval?

Ne, máte-li vybrat akci „podpory“, musí být ve hře i samuraj, kterého chcete podpořit.

Díky podpoře Daisukeho mohu předat sudou kartu sousedovi. Vytáhl jsem sudou a podávám ji sousedovi, kterým je Daisuke. Může ji i on poslat dál?

Ano, talenty se mohou počítat a hráči je mohou využít i mimo svůj tah.

Překročil jsem své číslo kiai. Na začátku svého tahu utrpím zranění v rámci penalty posledního nájezdníka v mém zástupu. Má deska samuraje byla na straně člověka a s žetonem zranění, takže se nyní stávám zvířetem. Jako zvíře mám vyšší kiai a tentokrát se do něj součet mého zástupu „vejde“. Musím i přesto pasovat?

Ne, pro povinné pasování rozhoduje moment TĚSNĚ před tím, než si vybíráte akci. Pokud by se váš součet, příliš velký pro lidskou stranu, navíc přesně rovnal zvířecímu číslu kiai, spouštíte nyní vaše kiai!

AUTOROVY POZNÁMKY

Hru **Samurai Spirit** inspiroval film „Schichinin no Samurai“ (Sedm Samuraiů) od japonského režiséra Akiry Kurosawy. Jak ve filmu, tak ve hře je něžné pohlaví zastoupeno minimálně. Snad to hráči pochopí.

Samurai Spirit je docela těžká hra, a velmi pravděpodobně prvních pár partií prohrajete. Nevzdávejte to! Neklesejte hned na **Snadnou** úroveň, obtížnost partií závisí i na pozicích samurajů vedle sebe (a náhodného promíchání balíčku nájezdníků), neváhejte zkoušet různé kombinace!

Pravidla pro hru dvou hráčů (ta o žetonech podpory nepřítomných samurajů) můžete použít i v partiích 3 – 6 hráčů. Vyhrát je potom o něco snazší.

13

- **Druhé zranění:** Přesuňte žeton zranění z vaší desky zpět do společné zásoby. Poté otočte desku samuraje zvířecí stranou vzhůru. Deska bude stále ležet mezi kartami nájezdníků, které u ní byly před transformací. Položte figurku samuraje na políčko odpovídající součtu sil nájezdníků ve vašem zástupu. Zvíře ve vás procitlo a nyní ustojte větší hromadnou sílu nájezdníků!
- **Třetí zranění:** Vezměte žeton zranění a položte jej na svou desku samuraje, která je stále zvířecí stranou vzhůru.
- **Čtvrté zranění:** Samuraj umírá, tým ztrácí víru, vesnice je ztracena a hráči prohrali.

KONEC KOLA

Kolo končí **okamžitě** při jedné z těchto událostí:

A. Poslední karta z balíčku nájezdníků je dobrána a zahrána
NEBO

B. Všichni hráči pasovali.

Důležité: Pokud kolo končí pasem všech hráčů, všechny zbylé karty v balíčku nájezdníků se přesunou do balíčku plenitelů.

Na konci kola samurajové provedou následující kroky V TOMTO POŘADÍ:

1. Každý samuraj, který nepoložil kartu naproti symbolu **klobouku** nalevo od své desky, utrpí zranění.
2. Každý samuraj, který nepoložil kartu proti symbolu **farmy** nalevo od své desky, odstraní z vesnice jednu farmu. Hrajete-li **Těžkou** nebo **Hrdiskou** obtížnost, pak v této chvíli musíte uplatit penaltu, dle symbolu z těchto čtyř možností (obrázek na str. 7 angl. manuálu):
 - A) Odstraňte z vesnice žeton rodiny.
 - B) Odstraňte další farmu a uplatněte i její penaltu.
 - C) Odstraňte barikádu. Není-li ve vesnici již žádná barikáda, odstraňte další farmu a uplatněte i její penaltu.
 - D) Jeden hráč utrpí zranění.

9