

SPELREGELS THE HONOR OF THE SAMURAI (voor 3 - 6 spelers, vanaf 10 jaar)

"Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl "

Inleiding

The Honor of the Samurai speelt zich af in de 16e eeuw in Japan. Het was een tijd van grote onrust, en bijna voortdurend oorlog. Als je The Honor of the Samurai speelt, word je een **Samurai** (een elite-krijger) van het tijdperk, voorgesteld door een Samurai-kaart. Je begint het spel door je eervolle **Daimyo** (oorlogsheer) te dienen, voorgesteld door een Daimyo-kaart. Je doel is om een eervolle meester te dienen, en om de meest eervolle Samurai te worden van het land. Jij en je Daimyo strijden op verschillende manieren om zo eer te krijgen, bijvoorbeeld door Shogun te worden, door gunstige huwelijken af te sluiten en door kastelen en eervolle bezittingen te verwerven. Als je Daimyo dood gaat, dan moet je een andere eervolle meester vinden om te dienen, anders ben je niet in staat om enige eer te krijgen. Je moet jezelf beschermen tegen aanvallen door vijandige Daimyo's en door de vreselijke Ninja-spionnen en Ninja-sluipmoordenaars. Om dat te doen, moet je wat kracht vergaren. Kracht komt van opgerichte legers, het tot je beschikking hebben van Ninja's en het jezelf beschermen met huisbewakers en kastelen. De kaarten die worden gebruikt om het spel te spelen, stellen al deze mogelijkheden voor. Tijdens het spel, moet je voorzichtig plannen hoe je Samurai en je Daimyo hun respectievelijke huizen (in het spel is een huis een lijn van kaarten, behorend tot een Samurai of een Daimyo). Je moet ook nadenken over hoe en wanneer je de kaarten in je hand wilt spelen; die kunnen worden gebruikt om je huizen te vergroten, voor het onteren van je tegenstanders, om je figuur te redden als je wordt onteerd, of om de diensten van Ninja te gebruiken. De strategie van het spel is zeer interactief, en spelers zijn afhankelijk van de plotselinge ommekeer van geluk.

De buitengewone dynamiek en rijke historie van Japan, hetgeen de basis is voor dit spel, leidde ons tot het schrijven van spelregels, die nauw zijn verbonden met de historie. De karakters uit het spel en hun relaties zijn echt, en de strategieën en gedragingen van leidende historische Daimyo's (oorlogsheren) zoals Takeda Shingen, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi en Tokugawa Ieyasu inspireerden ons spel. Je vindt hun verhalen in het historische gedeelte aan het eind. **Door de hele spelregels heen, verschijnen essentiële regels in het vet.**

Doel van het spel

Het doel van het spel is om 400 eerpunten te verdienen.

Spelonderdelen

Kaarten: The Honor of the Samurai-kaartendek bevat 110 kaarten. De meeste kaarten hebben drie basiskenmerken: eer, spirituele kracht en sterkte.

Eer (Honor): Daimyo, Okugata (eervolle vrouw) en bezitkaarten hebben eerpunten. Aan het begin van iedere beurt voegen spelers hun huidige eerpunten toe aan hun cumulatieve eerscore.

Spirituele kracht (Ki): een maat voor spirituele kracht. Deze spirituele kracht wordt in het spel uitgedrukt door een speler toe te staan om extra kaarten te draaien of spelen. Voor iedere drie spirituele kaartpunten verdient een speler een extra kaartactie.

Sterkte (Strength): voor iedere drie sterktepunten mag een speler één gevechtdobbelsteen gooien, als hij bezig is met een gevecht.

Voor complete beschrijvingen voor iedere kaart en zijn gebruik, zie verderop.

Eerfiches: eerfiches worden gebruikt om de score van eerpunten van de spelers bij te houden. De fiches zijn er in de waarden: 5, 10, 25, 50 en 100. Spelers moeten altijd in hogere waarden wisselen indien mogelijk (wissel vijf 5's voor een 25, twee 25's voor een 50).

Gebruiksdobbelstenen: The Honor of the Samurai komt met zes gebruiksdobbelstenen. Elke zijde van deze dobbelstenen heeft een historisch passend teken. De numerieke waarde die is toegekend aan ieder teken, staat in het figuur op blz. 2. (Zie figuur op blz. 2).

Speelvolgorde en spel

Vorbereiding

- * Verwijder de Samurai-, Daimyo- en "By Imperial Decree" (Shogun)-kaarten uit het dek.
- * Plaats de "By Imperial Decree"-kaart open in het midden van de tafel. De kaart gaat naar de Daimyo die de krachtige titel van Shogun neemt.
- * Daarna schudt de deler en spreidt de tien Daimyo-kaarten als een waaier. Beginnend met de speler links van de deler, trekt iedere speler een Daimyo-kaart die hij open op tafel voor zich neer legt.
- * De deler geeft dan aan iedere speler een Samurai-kaart. Alle extra Samurai-kaarten worden terzijde gelegd en worden niet meer gebruikt in het spel.
- * Vervolgens stopt de deler de overgebleven Daimyo-kaarten stuk voor stuk terug in het dek en schudt het dek. De speler rechts van de deler coupeert vervolgens het dek, waarna de deler zeven kaarten aan iedere speler uitdeelt.

De overgebleven kaarten worden in het midden van de tafel gelegd als trekstapel. Eén speler wordt tot "bankier" benoemd en wordt belast met het uitdelen van eerfiches.

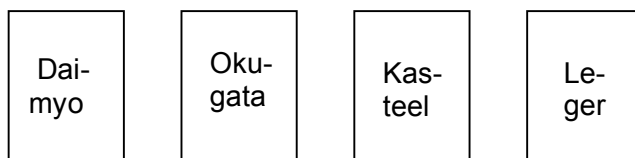
Het spel gaat vervolgens met de klok mee verder, beginnend met de speler links van de deler.

Kaart-layout

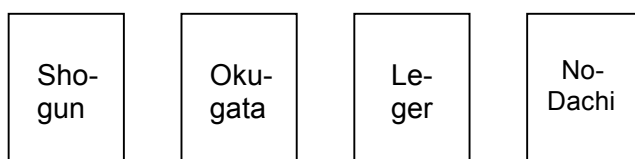
Iedere speler mag zowel kaarten spelen naar het huis van zijn Daimyo als naar dat van zijn Samurai. Om deze huizen voor te stellen legt iedere speler zijn kaarten uit in twee horizontale rijen, de één boven de ander. De bovenste rij stelt het huis van de Daimyo voor en de onderste rij het huis van de Samurai. Ieder huis mag slechts één Okugata (eervolle vrouw) bevatten, en niet meer dan vijf legerkaarten. Er is echter geen limiet aan het aantal bezitkaarten en huisbewakerskaarten dat een speler in zijn opmaak mag plaatsen. Als een kaart eenmaal is geplaatst in de opmaak, dan mag deze niet worden verwijderd, behalve door het gebruik van een Ninja-spion.

De plaatsing van kaarten kan er als volgt uitzien na een paar ronden spelen:

Bovenste rij: het huis van de Daimyo.



Onderste rij: het huis van de Samurai.



Volgorde in een beurt

Iedere beurt volgt een speler de volgende stappen in deze volgorde:

1. **Neem eerfiches in** (zie "Binnenhalen eerpunten").
2. **Bepaal het aantal kaartacties (trekken of spelen van een kaart) dat is toegestaan.**
3. **Trek en speel kaarten of leg ze af.**
4. **Maak een verklaring (keuze).**
5. **Verklaar dat je beurt voorbij is.**

1. **Scoor eer:** aan het begin van zijn beurt, telt iedere speler zijn eerpunten door de eer (honor) van iedere van zijn kaarten op tafel in beide huizen op te tellen. Hij stelt de groei van eer vast door te verklaren: "Ik krijg xx eerpunten" en ontvangt dan het overeenkomend aantal eerfiches. Dit wordt verderop gedetailleerd uitgelegd.

2. **Bepaal het aantal kaartacties:** het trekken of spelen van een kaart wordt een "kaartactie" genoemd. Daar iedere Samurai (speler) het spel start met zes Ki (Spirituele kracht), en hij voor iedere drie Ki één kaartactie verdient, heeft een speler altijd het recht op twee kaartacties. Hij mag extra kaartacties doen door meer Ki te verdienen. **Om het aantal kaartacties te bepalen dat hij heeft verdiend, telt een speler zijn totale aantal Ki en deelt dat aantal door drie.** Dus, een speler met 12 Ki heeft recht op vier kaartacties, 15 Ki levert vijf kaartacties op. Vijf kaartacties is de limiet. Zelfs als een speler meer dan 15 Ki heeft, mag hij nog steeds slechts vijf kaarten trekken of spelen. Zowel het afleggen van kaarten als het spelen van de "Save Face"-kaart wordt niet beschouwd als een actie. Oneer wordt geteld als twee kaartacties.

Bijvoorbeeld: Een speler met 14 Ki heeft recht op vier kaartacties (de eerste 12 Ki leveren de speler vier kaartacties op, het overschot van 2 Ki wordt niet gebruikt). Als hij, op een willekeurig moment tijdens zijn beurt, een extra Ki-punt krijgt, dan krijgt hij meteen een vijfde kaartactie, omdat zijn Ki nu gelijk is aan 15. Ondanks dat een verdere accumulatie van Ki hem niet het recht geeft op extra kaartacties, kan het worden gezien als een vorm van "verzekering" tegen mogelijke verliezen in de toekomst.

3. **Trekken, spelen en afleggen van kaarten:** Een speler mag zijn kaartactie gebruiken om nieuwe kaarten te trekken of om kaarten te spelen. Iedere kaart die wordt gespeeld, telt als één kaartactie; dit is inclusief het spelen van een Ninja en onteren van kaarten. "Save Face" is de enige kaart die niet telt als een kaartactie. **Een speler mag op geen enkel moment meer dan zeven kaarten in de hand houden.** Dit betekent dat een speler met zeven kaarten in zijn hand òf een kaart moet spelen òf een kaart moet afleggen voordat hij een andere kaart kan trekken.

4. **Maak een verklaring:** Spelers maken één verklaring per beurt op een willekeurig moment, nadat ze eer scoren. Verklaringen zijn geen kaartacties. Verklaringen zijn:

- dat je Daimyo Shogun wordt, als geen enkele andere Daimyo al die titel bezit. Pak de "By Imperial Decree"-kaart (Shogun-kaart) vanuit het midden van de tafel en leg hem bij je Daimyo. Je zult nu extra eerpunten verdienen. (Zie "By Imperial Decree"-kaart-omschrijving);
- het aanvallen van de speler wiens Daimyo de titel Shogun bezit, of wie een kasteel bezit. Een aanval resulteert in een gevecht;
- je Samurai verbinden met een Daimyo, gecontroleerd door een andere speler (dit wordt verderop uitgelegd);
- een verbond opheffen (dit wordt verderop uitgelegd);
- een verbond opheffen die een verlies van 25 eerpunten veroorzaakt.

5. **Verklaar dat je beurt voorbij is.**

Krijgen en verliezen van eer

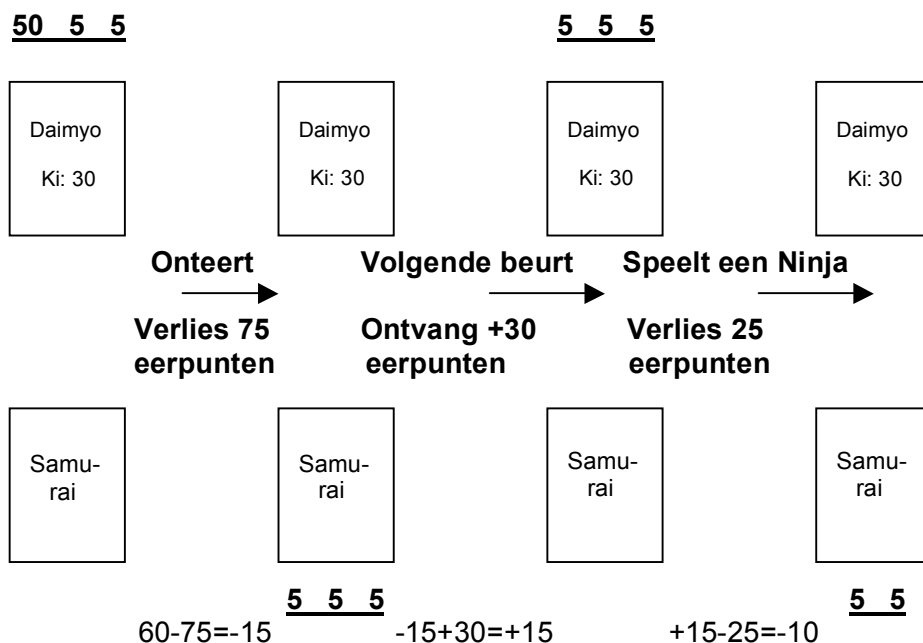
Een speler (Samurai) krijgt eer door een eervolle Daimyo te dienen. De eer van de Daimyo en de Samurai kan zowel worden verhoogd door een gunstig huwelijk, als door de verwerving van eervolle bezittingen. **Aan het begin van iedere beurt krijgt een speler eerpunten, gelijk aan de som van eerpunten die te zien is op zijn kaarten op tafel** (niet de kaarten in zijn hand). **Een Samurai zonder Daimyo wordt beschouwd als een Ronin (eenzame Samurai) en kan geen eer krijgen.** Eer kan je verliezen door oneerlijk gedrag, zoals het gebruiken van een buskruitwapen, gebruiken van een Ninja of het ontvangen van een oneer-kaart.

Bijhouden van eerpunten met eerfiches

Het spel bevat eerfiches. Aan het begin van iedere beurt krijgt een speler een overeenkomend aantal fiches aan zijn eer. Kaarten die worden gespeeld tijdens de beurt, leveren geen eer op, tot aan het begin van de volgende beurt. Spelers slaan hun fiches op in een stapel boven het huis van de Daimyo. Als een speler eer verliest, dan verwijdert hij het overeenkomend aantal fiches van zijn stapel. In een situatie waarin een speler zonder fiches eer verliest, dan loopt hij negatieve eer op. Om deze negatieve eer bij te houden, moet de speler zijn fiches onder het huis van zijn Samurai leggen. Fiches in deze positie geven altijd aan dat de eerpunten negatief zijn. Als een speler met negatieve eerpunten eer krijgt, dan verwijdert hij de fiches van onder zijn huis. Als deze fiches onder het huis op zijn, dan worden extra eerfiches die een speler verdient boven het huis van de Daimyo geplaatst, zoals hierboven uitgelegd. Elke hoeveelheid eer die niet deelbaar is door vijf, wordt naar boven afgerond (bijv. 17,5 eerpunten wordt als score 20).

Bijvoorbeeld: Speler 1 eindigt zijn beurt met 60 eerpunten. Tijdens de volgende ronde, onteert speler 2, speler 1 met een oneer-kaart. Speler 1 verliest 75 punten en dus wordt zijn score gereduceerd naar -15 punten ($60-75=-15$). Hij houdt zijn verlies bij door 60 punten van boven het huis van zijn Daimyo te verwijderen en door 15 punten aan fiches onder het huis van zijn Samurai te leggen. In de volgende beurt van speler 1 krijgt hij 30 punten van zijn kaarten op tafel. Dus zijn score stijgt naar 15 ($-15+30=15$). Hij houdt zijn stijging bij door de 15 punten onder het huis van zijn Samurai te verwijderen en ze boven het huis van zijn Daimyo te leggen. Om het voorbeeld voort te zetten, stel dat speler 1 vervolgens een Ninja-kaart speelt en een 25 eerpunten verlies incasseert. Zijn score wordt dan -10 ($15-25=-10$). Hij verwijdert 15 punten aan fiches van boven het huis van zijn Daimyo en legt er 10 neer onder het huis van zijn Samurai.

Het diagram hieronder illustreert de veranderingen in de eerpunten van speler 1, zoals hierboven beschreven.



Je Samurai verbinden aan een andere speler zijn Daimyo

Soms gaat de Daimyo die jij controleert dood in een gevecht of wordt vermoord. Je Samurai wordt dan een **Ronin** (eenzame Samurai) en hij **kan geen eer binnenhalen. Er zijn slechts twee remedies tegen deze situatie.** Ten eerste **mag je een nieuwe Daimyo spelen** vanuit je hand, een actie die je het recht geeft om eer te innen in je volgende beurt. Ten tweede **mag je een Daimyo van een andere speler dienen als zijn tweede Samurai.**

Om een Daimyo te dienen die wordt gecontroleerd door een andere speler, verklaar dan een verwantschap tijdens de verklaringsfase in je beurt. Tijdens je volgende beurt zul je de nieuwe Daimyo dienen als tweede Samurai. De Samurai die de Daimyo controleert, blijft de eerste Samurai. **Je mag geen verwantschap vormen met een Daimyo die al een tweede Samurai heeft.** Slechts twee Samurai's mogen een enkele Daimyo dienen op hetzelfde moment. **De Daimyo mag geen tweede Samurai weigeren.**

Als tweede Samurai ontvang je iedere beurt eerpunten, die gelijk zijn aan de som van:

1. de helft van de totale eerpunten die te zien zijn op de kaarten die worden gecontroleerd door de Daimyo;
2. de helft van de totale eerpunten die te zien zijn op de Shogun-kaart, als je Daimyo Shogun is;
3. de helft van de totale eerpunten die te zien zijn op de kaarten in het huis van je tweede Samurai.

Eventuele eerpunten verkregen door de eerste Samurai hebben geen effect op jou.

Bijvoorbeeld: de Daimyo die jij dient heeft 20 eerpunten. Omdat hij bovendien Shogun is in een spel met drie spelers, krijgt hij 50 eerpunten extra. Dus in totaal 70 punten. Je Samurai heeft een 5 eerpunten Okugata-kaart. Dus, tijdens jouw beurt krijg je 40 punten: de helft van de eer van de Daimyo ($20+50=70$, gedeeld door 2=35 eerpunten) plus de helft van de 5 eerpunten van jouw Okugata-kaart. Omdat de helft van 5, 2,5 is, wordt het naar boven afgerond naar 5, en je totaal is dan 40 eerpunten.

De Daimyo die je dient mag jouw sterkte onmiddellijk gebruiken, mocht hij besluiten om zich te begeven in een gevecht. Als tweede Samurai heb je geen recht om te beslissen of je Daimyo een aanval kan lanceren. Deze keuze ligt alleen bij de eerste Samurai.

Als tweede Samurai mag je Leger-, Okugata- of bezitkaarten en/of huisbewakers-kaarten aan jezelf geven of aan de Daimyo die je nu dient. Je mag ook "Save Face"-kaarten spelen op de Daimyo, om hem te beschermen tegen een nederlaag in een gevecht.

Als je tweede Samurai bent als de eerste Samurai is gedood (of vermoord) dan word je onmiddellijk de eerste Samurai. Je neemt de controle over de Daimyo die je dient (ja, je neemt het complete huis van de Daimyo van je tegenstander en verplaatst het naar jouw kant), en int het volledige aantal eerpunten aan het begin van je volgende beurt. Zo tragisch als dit eruit ziet, zulke dingen gebeurden. Zie het verhaal van Oda Nobunaga aan het eind van dit boek als voorbeeld.

Als je, als tweede Samurai, de eerste Samurai vermoord of een poging doet om te vermoorden, dan verlies je dubbel aan eerpunten voor zulke tragedie.

Als je tweede Samurai bent, dan mag je verwantschap opheffen met de Daimyo die je dient door een verklaring af te leggen tijdens je beurt. Het kost één speelronde om opgeheven te zijn. **Opheffen van een verwantschap is oneervol, dus je moet onmiddellijk 25 eerpunten verliezen als je dat doet.**

Als de Daimyo, die een tweede Samurai heeft, mag je de sterkte van de tweede Samurai onmiddellijk gebruiken voor aanval en verdediging. Je krijgt geen extra eer voor het hebben van een tweede Samurai. Een tweede Samurai vormt altijd een bedreiging voor moord, en je moet je verdedigen tegen deze bedreiging. Huisbewakers zijn altijd een hulp. **Er zijn drie tactieken die je kunt gebruiken om een verwantschap op te heffen met een tweede Samurai.** Je kunt hem vermoorden, ontteren, of (zelfs nog radicaler) een Daimyo-kaart spelen vanuit je hand naar je tweede Samurai, en hem op deze weg sturen. De tweede Samurai moet de nieuwe Daimyo accepteren en los raken. Als een tweede Samurai is onteert, dan is het verwantschap automatisch opgeheven, tenzij een "Save Face"-kaart is gespeeld.

Sluipmoorden

Als de Ninja-sluipmoordenaar-kaart is gespeeld, dan moet de speler die hem speelde **verklaren tegen welke Daimyo of Samurai de kaart is gericht**. Daarna moet de Samurai die de kaart speelde, **een enkele dobbelsteen rollen, om te bepalen of de poging tot sluipmoord zal slagen**. Om de poging tot sluipmoord succesvol te laten zijn, moet hij een 3, 4, 5 of 6 gooien. Echter als zijn doel een huis is met een huisbewakers-kaart, dan moet hij een 5 of 6 gooien. Als de Daimyo is vermoord, dan wordt de Daimyo-kaart, evenals alle andere kaarten in het huis van de Daimyo, afgelegd. De Samurai, die de Daimyo diende, wordt een Ronin (eenzame Samurai). Een vermoorde Samurai moet alle kaarten in zijn huis afleggen (in beide gevallen alleen de lijn kaarten op tafel, niet de kaarten in zijn hand); echter, iedere Daimyo die hij dient wordt niet beïnvloed. Ondanks zijn dood, blijft de Samurai-kaart in het spel, net alsof een ander familielid is gepromoot om deze vacante positie op te vullen. Als een Daimyo wordt vermoord die een kasteel bezit, dan wordt dat kasteel afgelegd.

Gevecht

Gevechten worden uitgevochten door dobbelstenen te gooien. Het aantal dobbelstenen dat mag worden gegooid aan weerszijden, wordt bepaald aan de hand van de sterkte in het huis van de Daimyo, en daarbij opgeteld de sterkte in het huis van de Samurai. Als er een tweede Samurai is, dan wordt de sterkte van het huis van deze tweede Samurai er ook bij opgeteld. Het totaal wordt dan gedeeld door drie. Dit aantal (wat naar beneden wordt afgerond) zegt hoeveel dobbelstenen er mogen worden gegooid. Beide partijen gooien het toegestane aantal dobbelstenen en telt het totaal op. De kant met het hoogste totaal wint.

Gevechtvolgorde

1. De aanvaller geeft aan dat hij van plan is om aan te vallen tijdens zijn beurt.
2. De aanvaller telt zijn sterkte en deelt dat door drie om zo het aantal dobbelstenen te bepalen om mee te gooien.
3. De aanvaller gooit de dobbelstenen en telt de som van de dobbelstenen.
4. De verdediger telt zijn sterkte en deelt dat door drie om zo het aantal dobbelstenen te bepalen om mee te gooien.
5. De verdediger gooit de dobbelstenen en telt de som van de dobbelstenen.
6. De speler met de hoogste som wordt tot winnaar benoemd. Bij een gelijke stand, moeten ze allebei opnieuw gooien.

Gevechtsprotocol

1. Alleen een Daimyo mag aanvallen.
2. Alleen de Shogun of een Daimyo met een kasteel mag worden aangevallen.
3. Als de verliezer niet de Shogun is, dan mag hij een "Save Face"-kaart gebruiken om de dood te vermijden.
4. Iedere andere speler mag een "Save Face"-kaart spelen voor een verliezende Daimyo (als de Daimyo niet de Shogun is).
5. Zonder een "Save Face"-kaart, gaat de verliezende Daimyo dood, zijn gehele huis wordt afgelegd, en de eerste en de tweede Samurai worden Ronins (eenzame Samurai's).
6. Een Daimyo die de Shogun verslaat, moet de titel van Shogun aannemen.
7. De winnaar mag òf het kasteel van de verliezer toevoegen aan zijn opmaak, òf hij mag hem anders afleggen (verbranden).
8. Een speler is gelimiteerd aan één kasteel per Daimyo, ofschoon de Daimyo wel zijn eigen kasteel mag "upgraden" door hem te vervangen door het nieuw verworven kasteel.

Opnieuw schudden van de aflegstapel

Als alle kaarten van de trekstapel zijn gebruikt, dan moet de aflegstapel opnieuw worden geschud om zo een nieuwe trekstapel te maken.

Het spel winnen

Het spel gaat door totdat één speler het totaal van 400 eerpunten heeft bereikt. Deze speler wordt tot de meest eervolle Samurai verklaard en is de winnaar.

Voor je eerste spel, speel niet met meer dan drie of vier spelers en focus je niet te veel op het winnen. Je bent alleen aan het leren. Als je ervarener wordt, mag je met meer spelers gaan spelen. Een spel met vijf of zes spelers vraagt een zekere beslisvaardigheid aan iedere speler, om het spel gaande te houden, dus grote spelen kunnen het best worden gedaan door ervaren spelers. Je mag ook een lager doel vaststellen: 250 of 300 punten geeft een korter spel.

Kaartbeschrijving en gebruik

Daimyo

Functie: Hoofd van het huis van de Daimyo.

Eer: variabel

Ki: variabel

Sterkte: variabel

Er zijn tien verschillende Daimyo's in het dek. Ieder daarvan heeft verschillende kenmerken. Iedere speler begint het spel met één Daimyo die de leiding heeft over het bovenste huis.

Samurai

Functie: Hoofd van het huis van de Samurai.

Eer: 0

Ki: 6

Sterkte: 0

Aan iedere speler wordt een Samurai-kaart uitgedeeld. Deze kaart leidt het laagste huis van de speler en blijft het hele spel door in het spel. Hij kan niet worden afgelegd, zelfs niet als de Samurai wordt vermoord of als er Seppuku wordt gepleegd (rituele zelfmoord).

By Imperial Decree (Shogun)

Functie: Geeft aan dat je Daimyo de titel van Shogun draagt.

Eer: 30-150

Ki: 0

Sterkte: 0

Toegekend aan de Daimyo met de militaire sterkte, eer, loyaliteit en administratieve vaardigheid om het land te verenigen, het te beschermen tegen vijanden en de vrede thuis te bewaren; de titel van Shogun was één van de grootste eren die alleen de keizer kon schenken. In The Honor of the Samurai levert de titel van Shogun extra eerpunten op, welke variëren met het aantal spelers (zie de kaart voor het aantal eerpunten).

Voor iedere beurt dat jouw Daimyo Shogun is, krijg je extra eerpunten. Wees echter voorzichtig. Niet alleen mag de Shogun zelf worden aangevallen door andere Daimyo's, maar de extra eerpunten zelf die je verdient door de Shogun te dienen, markeert ook je eigen Samurai tot een aantrekkelijk doel voor aanvallen. Dus kijk uit voor pogingen tot sluipmoorden en verwacht oneer op je weg. Daarnaast mag de Daimyo die Shogun is, geen "Save Face"-kaart gebruiken om zijn verwijdering te verhinderen, mocht hij verliezen in een gevecht.

Okugata

Functie: Eer en Ki brengen in een huis.

Eer: 5 of 10

Ki: 3 of 4

Sterkte: 0

Okugata betekent: eervolle vrouw, in het Japans. Omdat een voordelig huwelijk de kracht had om een belangrijk strategisch verbond tussen twee families te creëren, waren Daimyo's altijd aan het konkelen om de beste partijen te verzinnen voor hun zoons en dochters. In het spel brengt Okugata zowel Ki als eer aan hun Samurai of Daimyo, omdat ze invloedrijke koppelingen symboliseert.

Ninja's

Functie: Heimelijke operaties uitvoeren voor hun meesters.

Wie heeft er niet gehoord van Ninja's, de schaduwrijke krijgers, gekleed in het zwart, die de hoogste vestingmuren kunnen beklimmen, ongezien in de meest zwaar bewaakte ruimtes kunnen glijpen om een argeloos slachtoffer te doden, om daarna in de mist te verdwijnen. Gewapend met een rij aan gifpijltjes, werpsterren, dolken en mysterieus exploderende poeders, maken een Ninja altijd een formidabele tegenstander.

In The Honor of the Samurai is het gebruik van een Ninja oneervol en **een speler die een Ninja gebruikt, verliest 25 eerpunten.**

Er zijn drie types Ninja-kaarten: de Ninja Spy (spion), de Elite Ninja Spy (elite spion) en de Ninja Assassin (sluipmoordenaar).

Een Ninja Spy (spion) mag één bezittingkaart stelen of vernietigen van ieder willekeurig huis, maar hij heeft geen toestemming om Okugata te stelen (zelfs een Ninja zakt niet zo diep) of huisbewakers. Om een kaart te vernietigen, steel je hem en leg je hem af. Een gestolen kaart mag ook in een willekeurig huis van de speler die hem stal, worden gelegd, zelfs dat van zijn tweede Samurai.

Een **Elite Ninja Spy (elite spion)** is beter getraind en effectiever dan een gewone spion. Een goede opleiding is altijd waardevol en deze meester Ninja heeft de beste gehad. Getraind in al van de dodelijkste belangrijkste kunsten zijn ze in staat om **twee bezittingkaarten te stelen van ieder willekeurig huis.** Een speler die twee kaarten steelt, mag:

1. beide kaarten in hetzelfde huis plaatsen;
2. de twee kaarten opsplitsen, door één in het huis van zijn Daimyo en één in het huis van zijn Samurai te plaatsen;
3. beide kaarten vernietigen;
4. één kaart spelen en één kaart vernietigen.

Een (Elite) Ninja Spy (spion en elite spion) mag één van de volgende kaarten stelen of vernietigen: Master Swordsmith (zwaardsmid) Masamune, Noh Theater (Japanse kunstvorm), Gunpowder Weapons (buskruitwapens), Ancestor's No-dachi (lang zwaard), Ancestor's Daisho (lang + kort zwaard) en Army (leger).

Een speler met een **Ninja Assassin (sluipmoord)-kaart mag proberen om òf de Daimyo òf de Samurai van een tegenstander te verwijderen door een enkele gevechtsdobbelsteen te gooien. Om de poging tot sluipmoord succesvol te laten zijn, moet hij een 3, 4, 5 of 6 gooien. Als het huis waarop gedoeld wordt echter een House Guard (huisbewakers)-kaart bevat, moet hij een 5 of 6 gooien. In ieder geval sterft de huisbewaker tijdens het beschermen van zijn meester en wordt ceremonieel op de aflegstapel geplaatst. Als een Daimyo is vermoord, dan moet zijn hele Daimyo-huis worden afgelegd. Alle kaarten in het huis van de Samurai, behalve de Samurai-kaart zelf, worden afgelegd, als het slachtoffer een Samurai is.**

Hoewel een speler meestal deze kaarten zal gebruiken om zijn tegenstanders aan te vallen, mag hij ze gebruiken tegen zijn eigen Daimyo of Samurai, als hij denkt dat zo'n tactiek hem zal helpen.

House Guards (huisbewakers)

Functie: Het huis van zijn meester beschermen.

Een Daimyo leeft in een constante angst voor zijn leven. Omdat velen machtiger zijn geworden door hun bondgenoten en familie te vermoorden, weten ze maar al te goed de gevaren die hen omringen. Sommigen gingen heel ver om zichzelf te beschermen; aanleg van geheime gangen en bevoorrading van verstopte wapens. Altijd waakzame huisbewakers houden zich overal schuil. In het spel beschermen huisbewakers tegen sluipmoordenaars. Zie voor details de instructies bij de Ninja Assassin.

Castles (kastelen)

Functie: Een verdedigingsbouwwerk.

Eer: 5, 10 of 15

Ki: 0, 1 of 2

Sterkte: 3, 4 of 5

- * Kan alleen worden gebruikt door een Daimyo.
- * Kan alleen worden gebruikt voor verdediging.
- * Kan niet worden geteld in aanvalsterkte.
- * Staat andere spelers toe om jou aan te vallen.

De kasteelvesting was een klassieke vorm van Japanse architectuur. Een kasteel draagt enorm bij aan de verdedigingssterkte van een Daimyo. Ook in het spel wordt een kasteelvesting beschouwd als verdedigend en kan dus niet worden gebruikt om aan te vallen. Een Daimyo met een kasteel mag echter worden aangevallen door een andere Daimyo. Als de aanvallende Daimyo wint, dan mag hij òf het kasteel van de verliezende Daimyo pakken (en zijn eigen kasteel verbeteren als hij één heeft en ervoor kiest om dat te doen), òf hij mag beslissen om hem te "verbranden" (afleggen). Omdat geen enkele Daimyo meer dan één kasteel tegelijk mag hebben (en alleen een Daimyo mag een kasteel bezitten), kan een speler alleen zijn bestaande kasteel verbeteren door tegelijkertijd het kasteel dat hij al had, af te leggen. Als een Daimyo met een kasteelvesting wordt vermoord, moet het kasteel worden afgelegd. Ninja's mogen geen kastelen stelen.

Dishonor (oneer)

Functie: Oneer toebrengen aan een tegenstander.

Eer: 0

Ki: 3

Sterkte: 0

- * **Telt als twee kaartacties.**
- * **Veroorzaakt bij de aangespeelde speler een verlies van 75 eerpunten.**
- * **De aangespeelde speler mag ervoor kiezen om zijn Samurai Seppuku (rituele zelfmoord) te laten plegen en zo eer te houden.**

In de Japans eercode kan een Samurai oneer oplopen, simpelweg door het niet nakomen van een afspraak of het niet vervullen van verantwoordelijkheid. Als de Dishonor-kaart wordt gespeeld, doet hij schande aan degene die hem ontvangt. **Een speler die een Dishonor-kaart ontvangt, heeft drie mogelijkheden: 1) verlies van 75 eerpunten, 2) speel een Save Face-kaart en reduceer tot 30 punten, of 3) beveel je Samurai of Daimyo Seppuku (rituele zelfmoord) te plegen en daardoor geen verlies van eer op te lopen.** Als een Samurai of Daimyo Seppuku pleegt, dan moeten alle kaarten in zijn huis worden afgelegd, behalve de Samurai-kaart, die in het spel op tafel blijft. Het is alsof de Samurai onmiddellijk werd vervangen door een nieuwe Samurai, die uit de groep is voortgekomen. Tweede Samurais die oneer zijn aangedaan, worden losgemaakt, tenzij ze een Save Face-kaart kunnen spelen.

Save Face (red je figuur)

Functie: Reduceert oneer en voorkomt de dood in een gevecht.

- * **Voordat de dood, nadat je bent verslagen in een gevecht.**
- * **Save Face reduceert oneer van 75 tot 30 punten.**
- * **Kan niet worden gebruikt door de Shogun.**

In de Japanse cultuur kan iemand vaak zijn figuur redden na een schande door een cadeau te geven of door een opoffering. Toch zal een Daimyo of een Samurai die is verslagen in een gevecht vaak Seppuku plegen om zijn eer te behouden. Een Save Face-kaart mag worden gebruikt òf om de dood te verhinderen na een nederlaag in een gevecht, òf anders om het verlies van eer door een Dishonor-kaart te reduceren tot 30 punten. Dus de ontvanger van de Dishonor-kaart, die een Save Face-kaart bezit, mag zijn verlies in eerpunten reduceren tot 30 punten door onmiddellijk een Save Face-kaart te spelen.

In een gevecht zal de verslagen Daimyo dood gaan, hetgeen betekent dat alle kaarten in zijn huis, inclusief de Daimyo-kaart, op de aflegstapel moeten worden gelegd. Als, op het moment van een nederlaag, een speler een Save Face-kaart laat zien, redt hij zijn figuur en blijft leven. In dit geval gaan er geen kaarten verloren en de Daimyo hoeft niet te worden afgelegd.

Een Daimyo die Shogun is, kan geen Save Face-kaart gebruiken om zijn eigen dood te verhinderen en ook niet om zijn oneer te reduceren.

Als een Daimyo, die een kasteel heeft, een Save Face-kaart gebruikt om zijn eigen dood te verhinderen meteen na een nederlaag in een gevecht, dan is zijn kasteel verloren voor de succesvolle aanval-ler.

Een speler mag op ieder moment in het spel een Save Face-kaart spelen. Hij hoeft niet te wachten op zijn beurt. Hij mag zijn Save Face-kaart op andere spelers spelen, als hij de dood wil verhinderen van deze spelers na een nederlaag of om hun verbintenissen te redden.

Bezittingen

Zowel de Samurai als de Daimyo mogen bezittingen in hun huis hebben. Bezittingen zijn: Armies (legers) [Cavalry (cavalerie), Lancers (lanciers), Foot Soldiers (voetsoldaten) en Warrior Monks (oorlogsmoenniken)], Ancestor's No-Dachi (lang zwaard), Ancestor's Daisho (lang + kort zwaard), Noh Theater (Japanse kunstvorm), Master Swordsmith Masamune (zwaardsmid) en Gunpowder Weapons (buskruitwapens).

Army (leger)

Functie: Zowel de Samurai als de Daimyo dienen.

Eer: 0 **Ki:** 0 of 1 **Sterkte:** 1, 2 of 3

Geen enkel huis mag meer dan vijf legerkaarten bezitten.

Ancestor's No-Dachi (lang zwaard)

Eer: 5 **Ki:** 1 **Sterkte:** 3

Een No-Dachi is een lang zwaard dat populair was tijdens de 13e en 14e eeuw.

Ancestor's Daisho (lang + kort zwaard)

Eer: 10 **Ki:** 1 **Sterkte:** 1

Daisho is een term voor een paar zwaarden, bestaande uit een kort en een lang zwaard, die alleen mochten worden bezeten en gedragen door een Samurai.

Master Swordsmith (zwaardsmid) Masamune

Eer: 10 **Ki:** 1 **Sterkte:** 4

Omdat een Daimyo, die een meester zwaardsmid steunde, verzekerd was van een voorraad van geweldige en eervolle lemmets voor zichzelf, zijn generaals en zijn troepen, brengt deze kaart veel eer en sterkte voor de speler die hem bezit.

Gunpowder Weapons (buskruitwapens)

Eer: -20 **Ki:** -2 **Sterkte:** 6

Inderdaad, een slecht getrainde boer, die een geweer gebruikt kon een Samurai doodschieten zonder zich zelfs voor te stellen. Vanuit de Samurai gezien, kon er geen eer worden behaald uit zo'n dood. Dus buskruitwapens werden oneervol geacht, en de buskruitkaarten bevatten negatieve Ki en eer, maar meer sterkte.

Noh Theater

Eer: 20 **Ki:** 3 **Sterkte:** 0

Noh is een unieke Japanse kunst dat dans, muziek, zang en voortreffelijke kostuums. Bijna iedere prominente Daimyo bezat zijn eigen Noh Theater met acteurs en musici.