

SAMURAI

Spielanleitung

ein strategisches Spiel für 2 Spieler

Verfasser Hermann Friedl Bearbeitung E. Oker 1. Auflage 1974

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

Vorwort

Aus dem Ur-Schach entwickelten sich mehrere Spielweisen, das bei uns bekannte aus Indien über Persien eingewanderte Schach, sowie das in China gespielte Siang-K' I und das in Japan kultivierte Sho-Gi. Das letztere wurde hier in eine für Europäer ablesbare Form gebracht und „Samurai“ genannt.

Die Zeichen auf den Spielsteinen symbolisieren die Gangart der einzelnen Figuren. Die Steine sind gleichfarbig, nur die Richtung, in welche das zugespitzte Ende der Figuren zeigt, läßt ihren Besitzer erkennen. Der besondere Reiz von „Samurai“ liegt darin, daß die Figuren beim Eindringen oder Verlassen der gegnerischen Burg ihren Spielwert erhöhen. Sie werden dabei umgedreht.

Ferner können die dem Gegner abgenommenen Figuren als eigene wieder eingesetzt werden.

Strategie und Spielziel sind ansonsten dem Schach verwandt. Samurai ist ein hochkarätiges Spiel für 2 Personen.

Das Spielzubehör

Samurai besteht aus

1. 1 Spielplan
2. 2 Sätze zu je 20 Spielfiguren
3. eine Spielanleitung

Der Spielbeginn

Das Brett wird so zwischen die Spieler gelegt, daß die dunkleren Felder der beiden „Burgen“ waagrecht vor den Spielern liegen. Die Grundaufstellung der Figuren zeigt das folgende Bild.

S		L					T	
W	P	SF	GF	K	GF	SF	P	W

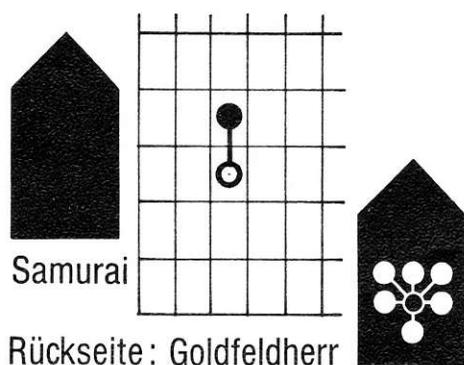
Das Spielziel

Es wird abwechselnd gezogen, mit dem Ziel, den Gegner einzuengen, zu schwächen, gleichzeitig seine eigene Position zu schützen und zu verbessern, Figuren zu schlagen und zuletzt den gegnerischen Kaiser bewegungsunfähig zu machen, matt zu setzen. Dies ist geschehen, wenn sämtliche um ihn liegenden Felder entweder besetzt sind oder von angreifenden Figuren „beherrscht“ werden, d. h. wenn der Kaiser sich durch einen Ausweichzug auf ein Feld begeben müsste, wo er durch einen angreifenden Stein geschlagen werden könnte.

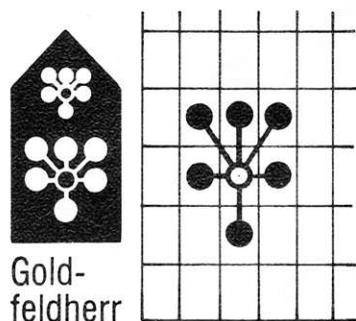
Kann sich also der Kaiser nicht mehr bewegen, ist er „matt“, das Spiel ist zu Ende.

Die Funktionen der Spielsteine

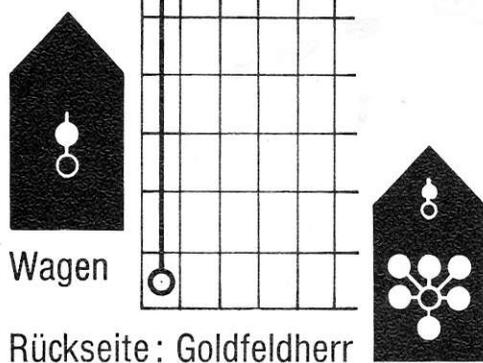
Alle Steine außer Goldfeldherr und Kaiser können avancieren und tragen deshalb auf ihrer Rückseite symbolische Zeichen, entsprechend der anderen Gangart, jedoch ist auch der ursprüngliche Wert der Vorderseite an den kleineren Symbolen der Spitze ablesbar. In der Reihenfolge ihres Ranges (ihrer Spielstärke) gibt es folgende Figuren



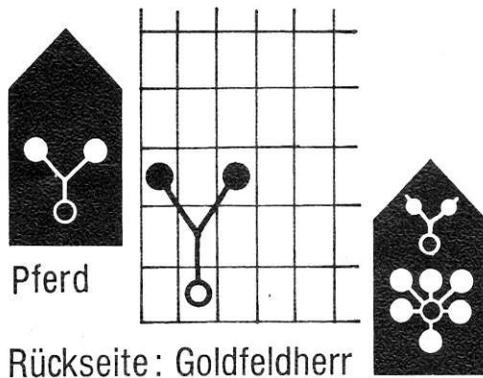
Samurai (S). Jeder Spieler hat 9 Samurai, sie stehen in der vordersten Reihe der Burg. Sie ziehen oder schlagen je 1 Feld nur nach vorwärts (Hinweis für Schachspieler: der Doppelzug wie bei indischem Schach sowie das Schlagen in der Diagonale ist nicht möglich). Der Samurai kann zum Goldfeldherrn (GF) avancieren.



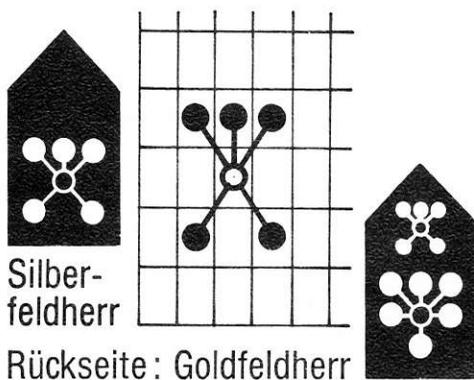
Goldfeldherr (GF). Je 2 links und rechts von den Kaisern stehend. Er ist die im Endspiel am häufigsten vorkommende Figur, insofern sollte man sich seine Gangart gut einprägen. Er beherrscht ein Feld mehr als der Silberfeldherr, nämlich 3 Felder vorwärts, 2 Felder seitlich und 1 Feld rückwärts.



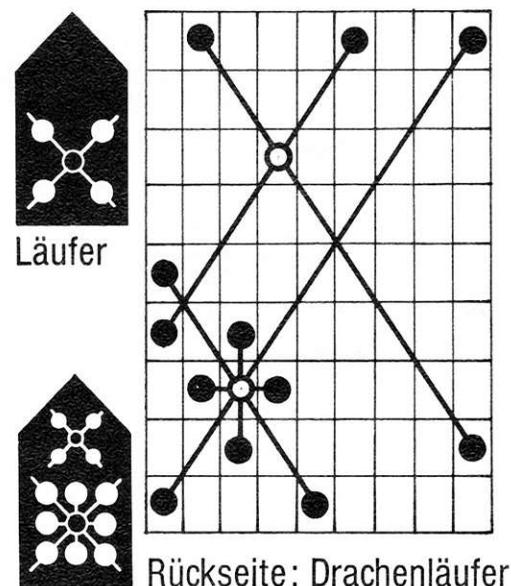
Wagen (W). Jeder Spieler besitzt 2 Wagen, sie stehen in der hintersten Reihe der Burg an den äußeren Flanken. Sie ziehen vorwärts geradeaus beliebig viele Felder (nicht nach den Seiten und nicht zurück, wie der Turm im Schach). Der Wagen avanciert zum GF.



Pferd (P). Jeder Spieler besitzt 2, sie stehen in der hinteren Reihe, neben den Wagen. Sie ziehen 2 Felder vorwärts und eines seitlich, wie das Rössel im Schach, jedoch ebenfalls nicht nach den Seiten und nicht rückwärts. Das Pferd kann nicht wie die anderen Figuren abgewehrt werden, indem man eine Figur dazwischenstellt. Es kann ebenfalls zum GF avancieren.



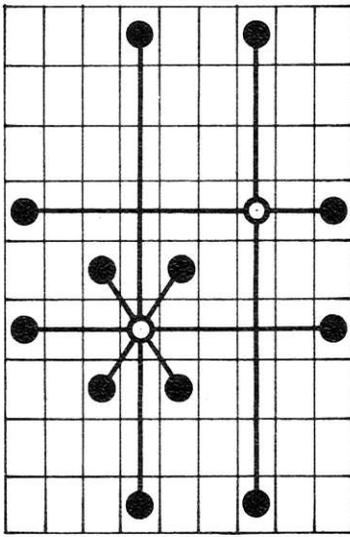
Silberfeldherr (SF). Je 2 stehen in der hinteren Reihe neben den Pferden. Er beherrscht 3 Felder vor sich und 2 Felder diagonal rückwärts und avanciert ebenfalls zum GF (was nicht immer vorteilhaft ist wegen der dann fehlenden Schlagrichtungen nach diagonal rückwärts).



Läufer (L). Je 1 Läufer pro Spieler, er steht in der mittleren Reihe der Burg auf dem 2. Feld von links. Er zieht diagonal vorwärts und rückwärts beliebig viele Felder weit (wie der Läufer im Schach). Er avanciert zum Drachenläufer (DL) und fügt der Gangart des Läufers die des GF hinzu.



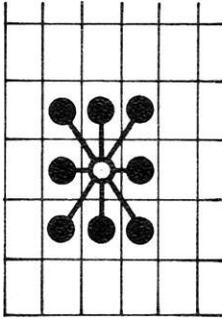
Turm



Rückseite: Drachenturm



Kaiser



Turm (T). Je 1 Turm pro Spieler, in der mittleren Reihe der Burg auf dem 2. Feld von rechts. Er zieht auf den horizontalen und vertikalen Linien vorwärts und rückwärts (wie der Turm im Schach). Er avanciert zum Drachenturm (DT) und fügt seiner Gangart die des Silberfeldherrn hinzu.

Der Kaiser (K) ist die Figur in der Mitte der hinteren Reihe der Grundaufstellung. Er beherrscht alle 8 ihn umgebenden Felder. Er kann nicht geschlagen werden, man bietet ihm „Schach“, wenn man eine Figur zieht, welche seinen Standort bedroht.

Der Spielverlauf

(ziehen, schlagen, einsetzen, avancieren)

Die Figuren ziehen entsprechend Ihrer beschriebenen Gangart. Steht dabei auf einem Feld, auf welches man ziehen kann eine gegnerische Figur, so kann diese geschlagen werden. Es herrscht kein Schlagzwang. Der geschlagene Stein wird neben dem Spielbrett so aufgelegt, daß auch der Gegner jederzeit sehen kann, welche Steine man hat, da diese Steine

als eigene Figuren wieder ins Spiel gebracht werden können. Die Steine werden mit der Vorderseite nach oben ausgelegt und auch so wieder eingesetzt. Das Einsetzen gilt als Spielzug, erst beim nächsten Zug kann der Stein avanciert, d. h. umgedreht werden. Ferner müssen die Figuren so eingesetzt werden, daß sie die Möglichkeit haben, beim nächstfolgenden Zug sich auch bewegen zu können, d. h. ein Samurai kann nicht am obersten Ende des Spielbrettes, ein Pferd nicht auf der vorletzten Linie eingesetzt werden. Jeder Stein kann auch innerhalb der gegnerischen Burg eingesetzt werden, ein Samurai jedoch nur auf einer senkrechten Linie, auf der kein eigener Samurai steht. Die Figuren können avancieren, wenn sie die gegnerische Burg betreten, d. h. auf die 3 oberen Feldreihen kommen. Es kann auch eine in der gegnerischen Burg eingesetzte Figur bei einem Rückzug aus der Burg oder einem Fahrzug in der Burg avancieren. Auf jeder Figur ist auf der Rückseite (nach dem Avancement) zu erkennen, welcher Wert der Stein auf der Vorderseite hat. Das ist wichtig, um nicht geringwertige Figuren mit hochwertigen eigenen Figuren anzugreifen oder gar abzutauschen.

Taktische Hinweise

Mit dem Einsetzen von Figuren sollte man sparsam umgehen, eine noch einsetzbare Figur kann einen höheren taktischen Wert haben.

Geringwertige eigene Figuren gegen höherwertige gegnerische zu tauschen bedeutet fast immer einen Spielvorteil, ebenso ist es günstig, dem Gegner Defensivzüge anzuzwingen (Tempoverlust).

Man ziehe seine Figuren nach Möglichkeit so, daß sie „gedeckt“ sind, das heißt, daß eine gegnerische Figur eine eigene nicht schlagen kann, ohne selbst beim nächsten Zug geschlagen zu werden.

Höflichkeitsregeln

Man sagt dem Kaiser „gardez“ an, um ihn auf eine Bedrohung aufmerksam zu machen. Den großen Offizieren Turm, Läufer und eventuell auch dem GF sollte man ebenfalls gardez ansagen, da ihr Verlust das Spiel entscheiden kann.

Es gilt als unfein in Japan, den Kaiser durch einen Samurai mattzusetzen, jedoch braucht sich der Anfänger daran nicht zu halten.

Zeichenerklärung

In der folgenden Probepartie werden mehrere Zeichen verwendet, die bedeuten:

S, W, P, SF, GF, T, K, L, DT, DL	=	Großbuchstaben sind Abkürzungen für die Spielsteine Samurai, Wagen, Pferd etc.
a1, i9	=	Kleinbuchstaben mit dahinter folgender Zahl bezeichnen die Spielfelder bzw. die Standorte der Figuren
–	=	zieht; zb Sa3–a4 Samurai zieht von a3 nach a4
×	=	Schlägt
!	=	gardez
!!	=	Schach
■	=	Figur wurde eingesetzt
○	=	zieht und avanciert
●	=	schlägt und avanciert

Probepartie

1. Sb3–b4		Versuch, mit Unterstützung des deckenden Turms in die gegnerische Burg einzubrechen.
	Sc7–c6	öffnet die Linie für den Läufer (starke Abwehr), andere Züge würden Einbruch auf b7 vereinfachen.
2. Sb4–b5		wie Zug 1), Versuch des Eindringens in gegnerische Burg
	Lb8–c7	wirkungsvolle Verteidigung des bedrohten Sb7
3. Sg3–g4		öffnet Linie für den Läufer h2 zur Verstärkung der Bedrohung im Bereich des Sb7
	Sd7–d6	Abdichtung
4. GFd1–d2		Schnelle Erfolge aufgegeben – Tempoverlust
	Sa7–a6	Beginn eines Angriffes auf die a-Linie
5. Sc3–c4		Bahn frei für Pbl und GFd2
	Wa9–a7	Aufbau des Angriffes auf der a-Linie
6. Sd3–d4		
	Th8–a8	Verstärkung der Deckung auf der a-Linie
7. Pbl–c3		eröffnet, ohne a-Linie zu schützen
	Sa6–a5	Angriff auf der a-Linie zum Einbruch auf a3
8. Sd4–d5		soll Schlaglinie des Läufers h2 öffnen
	Sa5–a4	ignoriert den Angriff auf Sd6 und spielt offensiv

9. Sa3 × Sa4 schlägt angreifenden Samurai, um ihn als eigenen Verteidiger wieder einsetzen zu können und legt ihn gut sichtbar vor sich
 Wa7 × Sa4 Der Einbruch wird bedrohlich, S einzusetzen auf a2 wäre besser als Wa 4 zu schlagen
10. Wa1 × Wa4 ! Gardez!
 Ta8 × Wa4 Einbruch auf der a-Linie ist gelungen (Ta4, noch nicht avanciert, hat die Möglichkeit, waagrecht den Sc4 anzugreifen oder in der gegnerischen Burg zu avancieren und die schwache Deckung des Königs anzugreifen (SFc1)
11. Sd5 × Sd6 will offensiv spielen, um von seiner geschwächten Flanke abzulenken und Ld7 zum Schlagen zu veranlassen (Sd6)
 Ta4 ○ a1 Turm avanciert und bedroht den ungedeckten SFc1
12. Wbl ■ Wagen eingesetzt zur Verteidigung von SFc1, gedeckt durch Tb2
 GFf9-e8 deckt Feld d7 gegen möglichen Einbruch des Sd6 und dessen Avancement
13. Pc3-d5 ! gardez auf Läufer Lc7
 Lc7-a5 Ausweichmanöver und Angriff zugleich (Flanke des Kaisers e1 weiter bedroht)
14. Sa8 ■ S eingesetzt
 Pb9-a7
15. Sa8 ○ a9 eingesetzter S wird durch Avancement zum GF
 SFc9-b8 SF greift GFa9 an
16. GFa9-b9 greift SFb8 an (ungedeckt)
 Wd4 ■ (relativ später) Angriff zur Bedrohung von GFd2, der nicht abziehen kann wegen der Mattdrohung durch La5
17. GFf1-e2 zur Deckung der Mattdrohung
 Abdeckung durch Einsetzen eines Sd3 nicht möglich, da auf der Linie bereits Sd6 steht
 Sd3 ■ zur Verstärkung des Druckes
18. GFb9 × SFb8 Figur zur Verteidigung gewonnen
 Sd3 ● GFd2 !! Sd3 wird zum GF und bietet erstmals „Schach“
19. SFc1 × GFd2 guter Figurengewinn, Avancement und Schach zu gleichen Zeit
 Wd4 ● SFd2 !!
20. GFe2 × GFd2 Opfert den echten GF gegen einen avancierten Wagen, also eine spielschwächere Figur, um sich Luft zu verschaffen
 SFd3 ■ erneute Ausübung von Druck auf die Flanke des Kaisers, mit Deckung durch La5

21. Pd5 ○ c7

Mattdrohung übersehen, wollte die Situation durch eigene Offensive retten, hätte nach links ausweichen können, GFd2 kann nicht schlagen wegen Schach durch La5

GFe2 ■

matt!

Musterpartie nach dem 20. Zug

(siehe Abbildung auf der Packungsrückseite)