

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SEVEN CARD SAMURAI

C'est le Japon féodal. L'ère des samourais. Malheureusement, c'est aussi une époque où les bandits errent dans la campagne pour voler le précieux riz des villages. Le vôtre est l'un de ces villages. Défendez votre riz avec des samourais et des ronins, utilisez des bandits et des ninjas pour voler le riz des autres villages et éliminer leurs samourais, et suppliez le shogun local de vous aider. Mais attention, les autres villages font exactement la même chose...

Objectif - Le jeu se joue en une série de cinq tours ou mains. Le joueur qui accumule le plus de points en cinq tours est le gagnant.

Mise en place - Mélangez le paquet. Distribuez cinq cartes face cachée à chaque joueur. Placez le paquet au centre de la table, retournez la carte du dessus et placez-la à côté du paquet. Le paquet est la pioche et la carte face visible est la pile de défausse.

Chaque joueur reçoit dix des marqueurs de riz. Le jeu commence à gauche du donneur.

Les cartes - Regardez votre main. Le jeu se compose des types de cartes suivants : quatre couleurs de Samouraï, quatre Bandits de valeurs différentes, Ronin, Ninja et Shogun. Il y a également 4 cartes de rappel qui indiquent les points et les propriétés des cartes (non présentées ici).

Déroulement du jeu - Lisez les pages suivantes pour vous familiariser avec les règles et certaines stratégies pour jouer. Comme pour tout nouveau jeu, vous devrez jouer plusieurs fois pour avoir une bonne idée de la façon dont le jeu se déroule. Assurez-vous également de garder les cartes de rappel à portée de main pendant que vous apprenez à jouer, ce qui vous aidera à garder un œil sur le score et sur ce que font les cartes.

[illustration 1]

Il existe quatre couleurs différentes de cartes Samouraï

[illustration 2]

Il existe quatre cartes Bandit avec des valeurs différentes

[illustration 3]

Cartes Ronin, Ninja et Shogun

Objectif de base

L'idée de base du jeu est double : **premièrement, protéger et acquérir le plus de riz possible. Le riz est volé à l'aide des cartes Bandit et Ninja et est protégé en posant des cartes Samouraï et Ronin, face visible devant vous, à côté de vos marqueurs de riz.**

Deuxièmement, le premier joueur à poser un ensemble de sept cartes Samourai dans l'une des nombreuses combinaisons remporte ce tour de jeu et le score est comptabilisé. Le joueur avec le plus de points à la fin des cinq tours est le gagnant.

À la fin de chaque tour, chaque joueur reçoit un point pour chaque marqueur de riz en sa possession et le joueur qui a remporté ce tour en posant un ensemble de sept cartes Samourai reçoit des points pour l'ensemble (voir les points à la page 6-7).

Le paquet est ensuite mélangé, chaque joueur reçoit un nouveau lot de dix marqueurs de riz, le joueur suivant distribue et le deuxième tour commence.

Tour de jeu : à chaque tour, un joueur pioche deux cartes et joue deux cartes. Ces deux cartes peuvent être tirées de la pioche, de la défausse (mais **UNIQUEMENT** si la carte exposée est une carte Samourai), ou en reprenant dans votre main une carte que vous avez précédemment posée devant vous.

Après avoir pioché deux cartes, vous devez jouer deux cartes de votre main. Posez Ronin et Samourai pour défendre votre riz et construire votre ensemble gagnant de Samourai. Jouez Bandits, Ninja et Shogun de manière offensive sur d'autres joueurs. Toute combinaison de jeu est autorisée. Les cartes jouées sur d'autres joueurs sont défaussées. Vous pouvez également jouer une ou vos deux cartes dans la pile de défausse.

Sept est le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir sur la table à un moment donné. Vous pouvez, et devrez peut-être, piocher des cartes dans votre main, afin de créer un ensemble gagnant de sept cartes Samourai.

Gagner - Une combinaison de sept cartes Samourai gagne. Vous pouvez appeler votre main gagnante à tout moment pendant votre tour et les sept cartes peuvent provenir de votre main et/ou être combinées avec celles déjà posées. Assurez-vous simplement qu'il n'y a pas d'autres cartes cachées qui empêcheraient les sept cartes Samourai d'être sur la table, car sept est le nombre maximum de cartes qui peuvent être sur la table à tout moment.

Capacités des cartes

Samourai - Les cartes Samourai sont de quatre couleurs. Ce sont les cartes que vous essayez de poser devant vous, afin de gagner une manche. Chaque carte Samourai posée défend également un marqueur de riz lorsque des bandits sont joués contre vous. Votre objectif est de gagner la manche en posant sept cartes Samourai. Cependant, un ensemble gagnant de sept cartes Samourai ne peut pas être composé de plus de deux couleurs, sept d'une même couleur étant les plus précieuses (voir points, page suivante).

Ronin - Le Ronin est une carte joker. En tant que tel, il peut être utilisé comme Samourai de n'importe quelle couleur lors de la création d'un ensemble Samourai gagnant. Il n'y a pas de limite au nombre de Ronins qui peuvent être utilisés de cette manière. Cependant, même si un Ronin est utilisé dans le cadre de l'ensemble, l'ensemble ne vaut que sept points. Chaque carte Ronin posée défend trois marqueurs de riz par rapport à celui du Samourai.

Bandit - Les bandits vous permettent de voler du riz à vos adversaires. Les cartes Bandit ont quatre valeurs différentes, numérotées trois, quatre, cinq ou six. Si vous jouez une carte Bandit d'une valeur de six sur un adversaire, vous prendrez six de ses marqueurs de riz ou, s'il en a moins de six, ce qu'il a.

S'il a posé Samouraï ou Ronin, déduisez le nombre de marqueurs de riz que ces cartes défendent de la quantité de riz que vous pouvez collecter. Le Samouraï défend 1 marqueur de riz, le Ronin en défend 3.

Si votre Bandit est un six et que l'adversaire a posé trois Samouraïs, vous ne collecterez que trois marqueurs de riz. Les Bandits peuvent être utilisés par paires, il suffit d'ajouter la valeur des deux cartes Bandit et de voler autant de marqueurs de riz. Après le jeu, le ou les Bandits sont ensuite placés dans la pile de défausse.

Ninja - La carte Ninja vous permet de faire plusieurs choses. À votre tour, jouez pour retirer une carte au hasard de la main d'un autre joueur ou n'importe quelle carte face visible.

Le Ninja et la carte choisie sont placés dans la pile de défausse, Ninja en premier. Il peut également être associé à un Bandit pour que ce Bandit puisse prendre sa valeur de carte de riz indépendamment des cartes Samouraï ou Ronin que ce joueur a pu poser. Les deux cartes sont défaussées après avoir été jouées.

Shogun - Le Shogun peut faire l'une des trois choses suivantes : vous pouvez le jouer sur un adversaire, regarder sa main et prendre une carte de sa main et la placer dans votre main.

Vous pouvez également l'utiliser pour parcourir la pile de défausse et prendre n'importe quelle carte de celle-ci dans votre main. Il peut également être associé au Ninja pendant tout un tour.

Cela permet à un joueur de regarder la main d'un adversaire, de prendre une carte de son choix dans sa propre main, et de prendre une autre carte de son choix et de la placer dans la pile de défausse après avoir placé le Shogun et le Ninja dans la pile de défausse.

Remarque : seul le joueur qui a joué le Shogun peut voir les cartes de l'autre personne, pas les autres joueurs. Dans tous les jeux, le Shogun est défaussé.

Score

Lorsque vous obtenez enfin sept cartes Samouraï sur la table, vous marquez des points en fonction du nombre de cartes Samouraï de la même couleur que vous posez.

Chaque joueur obtient également des points pour le nombre de marqueurs de riz qu'il a en main à la fin de chaque tour.

Chaque joueur marque 1 point pour chaque marqueur de riz
[illustration 4]

20 points - Sept Samouraïs de n'importe quelle couleur
[illustration 5]

Vous pouvez également avoir des cartes Ronin dans votre jeu, car elles sont un joker. Si une ou plusieurs cartes Ronin sont utilisées pour créer le jeu de cartes Samouraï gagnant, alors le jeu ne vaut que 7 points.

15 points - Six Samouraïs d'une couleur et un d'une autre couleur
[illustration 6]

12 points - Cinq Samouraïs d'une couleur et deux d'une autre couleur
[illustration 7]

10 points - Quatre Samouraïs d'une couleur et trois d'une autre couleur
[illustration 8]

Stratégie

Il existe de nombreuses façons de gagner au Seven Card Samurai. Le type de stratégie que vous jouez à chaque main dépend en grande partie des cartes distribuées et tirées. Vous trouverez ci-dessous une liste de quelques stratégies pour jouer au jeu.

La stratégie agressive - Utilisez beaucoup de bandits pour voler autant de riz que possible dès le début de la main. Les ninjas peuvent les rendre imblocables lorsque les adversaires posent des samouraïs et des ronins. Si vous avez beaucoup de ces cartes, vous aurez peut-être du mal à obtenir une bonne main de samouraï assortie, mais la multitude de riz que vous collectez peut compenser cela. Un inconvénient de cette stratégie est qu'elle peut également faire de vous une cible pour les autres joueurs qui verront votre tas de riz et l'incapacité d'en défendre une grande partie.

La stratégie défensive - Au début de la main, posez des ronins et des samouraïs. Si possible, soyez trompeur et posez d'abord les couleurs de samouraï avec lesquelles vous ne pensez pas gagner, afin que votre ou vos adversaires puissent défausser les couleurs de samouraï que vous voulez.

Vos bandits peuvent ne pas être aussi efficaces si vous attendez de les utiliser plus tard dans la main. Il est possible d'obtenir des combos de samouraïs à score élevé de cette façon, mais cela peut être un processus long, donnant à quelqu'un d'autre une chance de sortir en premier et vous laissant avec peu de marqueurs de riz pour les points.

Shogun - Ils sont très utiles dans les deux types de stratégies car vous pouvez tirer n'importe quoi de la pile de défausse. Attendez de voir quelque chose dont vous avez besoin ou au moins quelque chose dont vous savez que votre adversaire a besoin avant de l'utiliser. Étant donné que chaque carte peut être jouée indépendamment de l'autre carte, le Shogun est également idéal pour jouer immédiatement après avoir joué une carte Bandit ou Ninja et reprendre cette carte dans votre main, après l'avoir défaussée.



米

SEVEN™
CARD
SAMURAI

RULES AND STRATEGY

義勇仁礼誠誉忠



SEVEN CARD SAMURAI

It is feudal Japan. The era of the Samurai. Unfortunately it is also a time where bandits roam the countryside stealing the precious rice from villages. Yours is one of those villages. Defend your rice with Samurai and Ronin, use bandits and Ninjas to steal other villages rice and eliminate their Samurai, and plead with the local Shogun to conscript help for you. But be warned, for the other villages are doing the exact same thing....

Goal — The game is played in a series of five rounds or hands. The player to accumulate the most points in five rounds is the winner.

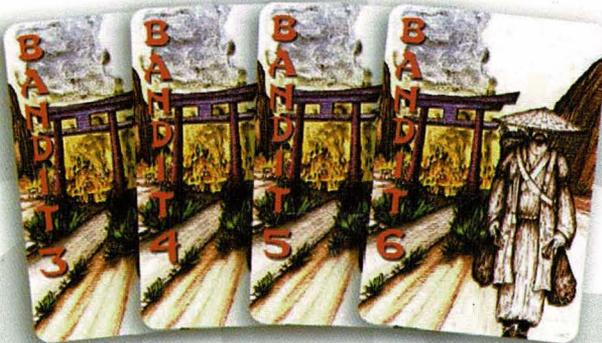
Setup — Shuffle the deck. Deal five cards face down to each player. Place the deck in the center of the table, turn over the top card and place it next to the deck. The deck is the draw pile and the face up card is the discard pile. Each player gets ten of the rice markers. Play begins to the left of the dealer.

The Cards — Look at your hand. The deck consists of the following types of cards: four colors of Samurai, four Bandits with different values, Ronin, Ninja and Shogun. There are also 4 reminder cards that indicates points and card properties (not shown here).

Playing — Read over the next few pages to become familiar with the rules and some strategy for how to play. As with any new game, you'll need to play a few times to get a good feel for how the game is played. Also, be sure to keep the reminder cards handy as you learn how to play, which will help you keep tabs on scoring and what the cards do.



There are four different colors of Samurai cards



There are four Bandit cards with different values



Ronin, Ninja and Shogun cards

Basic Goal

The basic idea of the game is twofold; first – protect and acquire the most rice. Rice is stolen using the Bandit and Ninja cards and is protected by laying down Samurai and Ronin cards, face up in front of you, next to your rice markers.

Second – the first player to lay down a set of seven Samurai cards in one of several combinations wins that round of play and scoring is tallied. The player with the most points at the end of five rounds is the winner.

At the end of each round, every player receives one point for each rice marker in their possession and the player who won that round by laying down a set of seven Samurai cards receives points for the set (see points on page 6-7).

The deck is then reshuffled, each player gets a new batch of ten rice markers, the next player deals and the second round begins.

Taking a Turn — On each turn, a player draws two cards and plays two cards.

These two cards may be drawn from the draw pile, the discard pile (but ONLY if the exposed card is a Samurai card), or by taking a card that you have previously laid down in front of you, back into your hand.

After you've drawn two cards, you have to play any two cards from your hand. Lay down Ronin and Samurai to defend your rice and build your winning set of Samurai. Play Bandits, Ninja and Shogun offensively on other players. Any combination of play is allowed. Cards played on other players are discarded. You can also play one or both your cards to the discard pile.

Seven is the maximum amount of any cards that a player may have on the table at any given time. You can, and may need to draw cards back in your hand, in order to create a winning set of seven Samurai cards.

Winning — A combination of seven Samurai cards wins. You may call your winning hand at any time during your turn and the seven cards can be from your hand and/or combined with those already laid down. Just make sure there aren't any other cards down that would prevent the seven Samurai cards from being at the table, since seven is the maximum number of cards that can be on the table at any time.

Card Abilities

Samurai — The Samurai cards come in four colors. These are the cards that you are trying to lay down in front of you, in order to win a round. Each Samurai card that gets laid down also defends one rice marker when bandits are played on you. Your goal is to win the round by laying down seven Samurai cards. However, a winning set of seven Samurai cards can consist of no more than two colors, with seven of one color being the most valuable. (see points, next page).

Ronin — The Ronin is a wild card. As such, it may be used as any color Samurai when making a winning Samurai set. There is no limit to the number of Ronin that may be used in this way. However, even if one Ronin is used as part of the set, then the set is only worth seven points. Each Ronin card laid down defends three rice markers compared to the Samurai's one.

Bandit — Bandits allow you to steal rice from your opponents. The Bandit cards have four different values, numbered three, four, five or six. If you play a Bandit card with a value of six on an opponent, then you'll take six of their rice markers or if they have less than six, whatever they do have.

If they have Samurai or Ronin laid down, then deduct the number of rice markers those cards defend from the amount of rice you can collect. Samurai defends 1 rice marker, Ronin defends 3.

If your Bandit is a six and the opponent has three Samurai laid down, then you would only collect three rice markers. Bandits may be used in pairs, just add the value of the two Bandit cards and steal that many rice markers. After the play, the Bandit(s) is then placed in the discard pile.

Ninja — The Ninja card allows you to do a few things. On your turn, play to remove a card at random from another player's hand or any face up card. Both the Ninja and the chosen card are placed in the discard pile, Ninja first. It may also be paired with a Bandit to make that Bandit be able to take its card value of rice regardless of any Samurai or Ronin cards that player may have laid down. Both cards are discarded after they're played.

Shogun — The Shogun may do one of three things; You may play it on an opponent, look at their hand and take one card from their hand and place it into your hand.

You may also use it to go through the discard pile and take any card from

there into your hand. It may also be paired with the Ninja as a whole turn. Doing this allows a player to look at an opponents hand, take a card of choice into your own hand, and take another card of choice and place it in the discard pile after placing the Shogun and Ninja in the discard pile.

Note; only the player that played the Shogun can see the other persons cards, not the other players. In all plays, the Shogun is discarded.

Scoring

When you finally get seven Samurai cards on the table, you score according to how many of the same color Samurai cards you lay down.

Each player also get points for the amount of rice markers that they have on hand at the end of each round.

Each player score 1 point for each rice marker



20 Points — Seven Samurai of any same color

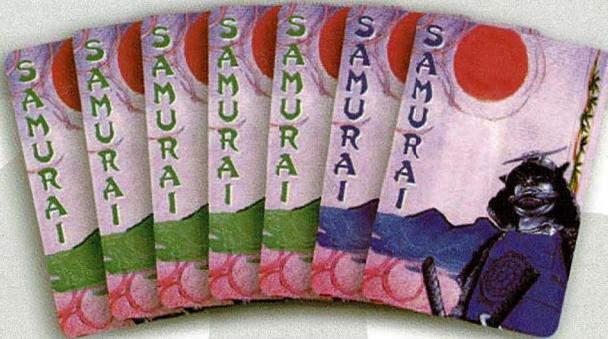


You can also have Ronin cards as part of your set, as they are a wild card. If one or more Ronin cards are used to make the winning Samurai set of cards, then set is only worth 7 points.

15 Points — Six Samurai of any one color and one of any other color



12 Points — Five Samurai of any one color and two of one other color



10 Points — Four Samurai of any one color and three of one other color



Strategy

There are many ways to win Seven Card Samurai. The type of strategy you play each hand depends largely on the cards dealt and drawn. Below is a list of just a few of strategies to play the game.

The Aggressive Strategy — Use lots of Bandits to steal as much rice as possible early on in the hand. Ninjas can help make them unblockable as opponents lay down Samurai and Ronin. If you have many of these cards you may have a difficult time getting a good matching Samurai hand but the multitude of rice that you collect may offset that. One disadvantage to this strategy is that it can also make you a target of other players who will see your pile of rice and inability to defend much of it.

The Defensive Strategy — Early on in the hand, lay down Ronin and Samurai. If possible, be deceptive and first lay down colors of Samurai that you don't think that you'll win with, so your opponent(s) might discard Samurai colors you want.

Your bandits may not be as effective as you wait to use them till later on in the hand. It is possible to get high scoring Samurai combos this way but it can be a lengthy process, giving someone else a chance to go out first and leaving you with few rice markers for points.

Shogun — These are very useful in either types of strategies as you can pull anything from the discard pile. Wait till you see something that you need or at least something you know your opponent needs before using. Because each card can be played independently from the other card, the Shogun is also great to play immediately after playing a Bandit or Ninja card and take that card back into your hand, after it's discarded.



Game Designer Michael Richie thanks the following people: his wife Holly, Tony & Monica Mag, Mathias Ringstrom, and Chris Montecalvo.

Artwork: Chris Montecalvo. For art inquiries; CMM358@live.com

Play-testers: The Cranneys, Seebers, Kendalls, Sharps, Callihans, Chris Caron, Dan Wild, Sparks Toy & Hobby, & The Louisville Game Shop.