



In den Provinzen des alten Japan sind Intrigen, Kämpfe und sogar Aufstände an der Tagesordnung. Der Shōgun ist der Herr der Provinz. In seiner Abwesenheit vertritt ihn der Priester - wenn nicht der Zauberer das Amt an sich reißt. Aber auch die Edelleute sind nicht untätig und werben Samurai an, während sich ein Händler mit Ninja-Kämpfern verbündet! Aber aufgepasst: Wenn sich die Bauern zusammenschließen, steht alles auf dem Spiel!

INHALT

- 55 Karten:

- 41 Einwohner (Spielstapel)
 - Je niedriger ihr Rang ist, desto geringer ist ihr Wert:

- 1 Shōgun (SHōGUN) - Wert 7
- 1 Priester (SōRYO) - Wert 6
- 4 Zauberer (MAHō-TSUKAI) - Wert 5
- 5 Edelleute (DAIMYō) - Wert 4
- 6 Samurai (SAMURAI) - Wert 3
- 7 Händler (AKINDO) - Wert 2
- 12 Bauern (NōFU) - Wert 1
- 3 Ninja (NINJA) - Wert 0
- 1 Geisha (GEISHA) - kein Wert

- 12 Schatzkarten (je vier Karten mit den Werten 2, 3 und 4)

- 1 Dorfplatz-Karte mit der Arbeiterhütte

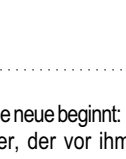
- 1 Übersichtskarte

- 12 Aktionsscheiben

- 6 Arbeiter

- 1 Schicksalsstein

- diese Spielregeln



ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

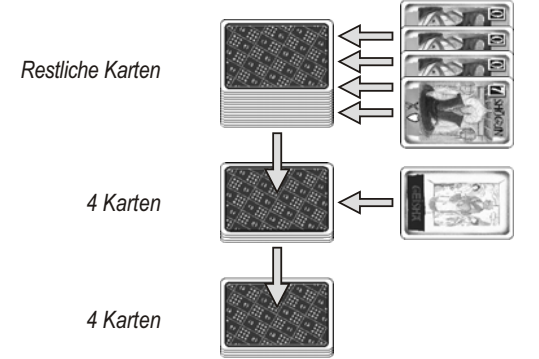
Jeder Spieler ist Herr über die Einwohner einer Provinz und versucht, die meisten Siegpunkte zu gewinnen. Dafür kann er die besonderen Fähigkeiten seiner Einwohner nutzen, oder er kann die Einwohner eines anderen Spielers angreifen. Dabei dürfen die Spieler auch Absprachen untereinander treffen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Achtung: Jede Karte mit einem Einwohner zeigt eine Zahl zwischen 7 (Shōgun) und 0 (Ninja). Die Zahl gibt den Rang des Einwohners an. Je niedriger die Zahl ist, umso niedriger ist der Rang des Einwohners. Außerdem gibt die Zahl die Stärke des Einwohners bei einem Kampf an und auch die Siegpunkte, die er wert ist.

VORBEREITUNG

- Der Besitzer des Spiels bestimmt, wer am Anfang den Schicksalsstein erhält.
- Jeder Spieler erhält eine Aktionsscheibe.
- Die Schatzkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine Schatzkarte und legt sie offen vor sich aus. Das ist seine erste Siegpunkte-Karte.
- Überzählige Aktionsscheiben und Schatzkarten werden nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.
- Die Dorfplatz-Karte wird in die Tischmitte gelegt. Die sechs Arbeiter werden neben die Karte gestellt.

- Die Übersichtskarte wird bereitgelegt.
- Nun wird der Spielstapel vorbereitet:
 - Die Geisha, der Shōgun und die drei Ninjas werden aussortiert.
 - Die restlichen Karten werden gemischt, und er werden zweimal 4 Karten verdeckt abgezählt.
 - Unter die ersten vier Karten wird die Geisha gemischt. Diese 5 Karten werden oben auf die zweiten vier Karten gelegt.
 - Der Shōgun und die drei Ninjas werden unter die restlichen Karten gemischt und oben auf die 9 Karten gelegt.



- Jeder Spieler erhält eine Karte vom Spielstapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karte ist der Einwohner des Spielers. Der Spieler darf sich die Karte jederzeit ansehen.

Er **legt seine Aktionsscheibe ab** und führt die angekündigte Aktion aus. (Die Erklärung zu den Aktionen folgt weiter unten.)

Der **Spieler, der als erster in einer Jahreszeit sein Schicksal erfüllt**, nimmt außerdem die Bonuskarte neben dem Stapel und legt sie unter den Schicksalsstein. Nachdem er die Aktion ausgeführt hat, Holt er die Bonuskarte unter dem Schicksalsstein hervor und legt sie zu seinen übrigen Siegpunkte-Karten. *Hinweis: Der Spieler erhält die Bonuskarte auch dann, wenn die Aktion nicht erfolgreich verlaufen ist. Es kann beispielweise sein, dass er einen Mitspieler angegriffen, aber den Kampf verloren hat.*

Jeder Spieler hat seine Siegpunkte-Karten immer **aufgedeckt** vor sich liegen. Am besten legt er sie quer aus, damit sie nicht mit seinem Einwohner verwechselt werden können.

Nachdem der Spieler sein Schicksal erfüllt hat, werden die übrigen Spieler wieder im Uhrzeigersinn gefragt, ob sie eine Aktion ankündigen möchten oder passen. Dabei beginnt man bei seinem linken Nachbarn. Die Bonuskarte in jeder Jahreszeit gewinnt aber immer nur der **erste** Spieler, der sein Schicksal erfüllt.

Ende der Jahreszeit

Wenn alle Spieler passen und keiner mehr sein Schicksal

erfüllen will oder kann, endet die Jahreszeit und eine neue beginnt: Jeder Spieler spielt mit dem Einwohner weiter, der vor ihm liegt. Verdeckte Einwohner bleiben verdeckt, aufgedeckte Einwohner bleiben offen vor den Spielern liegen. Jeder Spieler, der seine Aktionsscheibe abgelegt hat, nimmt sie wieder zurück. Eine neue Karte wird verdeckt als Belohnung ausgelegt. Liegt aus der vorangegangenen Jahreszeit noch eine Bonuskarte neben dem Stapel, weil kein Spieler sein Schicksal erfüllt hat, wird die neue einfach dazu gelegt. Der Spieler, der sein Schicksal als erster erfüllt, erhält dann beide Bonuskarten.

Die möglichen Aktionen im Einzelnen:

1. Einen anderen Einwohner angreifen

Der Spieler kann den Einwohner eines beliebigen Mitspielers angreifen. Wenn der angegriffene Einwohner noch verdeckt liegt, muss der Mitspieler ihn jetzt aufdecken. Der angegriffene Mitspieler legt seine Aktionsscheibe nicht ab! Beide Spieler können nun die übrigen Mitspieler um Unterstützung für den Kampf bitten. Sie dürfen ihnen Versprechungen machen oder andere Absprachen mit ihnen treffen. Jeder Mitspieler, der einen der beiden Spieler unterstützt, muss seine Aktionsscheibe ablegen. Wenn feststeht, wer welchen Spieler unterstützt, deckt jeder am Kampf beteiligte Mitspieler seinen Einwohner auf und addiert dessen Wert zum Wert des unterstützten Einwohners. Beide Spieler vergleichen nun die Summe der Werte für ihren

Einwohner, und der Spieler mit der höheren Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der angegriffene Spieler. Der Gewinner des Kampfes nimmt den Einwohner des anderen Spielers gefangen: Die Karte wird zu einer Siegpunkte-Karte, und der Gewinner legt sie offen zu seinen übrigen Siegpunkte-Karten. Der Verlierer des Kampfes erhält sofort einen neuen Einwohner vom Spielstapel und legt ihn verdeckt vor sich ab. Die Einwohner der unterstützenden Mitspieler werden nicht gefangen genommen und nehmen keinen anderen Einwohner gefangen. Das Ergebnis des Kampfes hat auf sie keinen Einfluss.

Beispiel: Spieler A deckt seinen Shōgun (Wert 7) auf. Er nimmt den Schicksalsstein und kündigt einen Angriff gegen den Mahō-Tsukai (Wert 5) von Spieler B an. Da kein Mitspieler ein Vorrecht geltend macht, kann Spieler A sein Schicksal erfüllen: Er legt die Scheibe ab, schiebt die Bonuskarte aus der Mitte unter den Schicksalsstein und der Kampf beginnt. Spieler B würde, auf sich alleine gestellt, mit seinem Mahō-Tsukai den Kampf gegen den Shōgun (5 gegen 7) verlieren und bittet daher Spieler C mit seinem Nōfu (Wert 1) und Spieler D mit seinem verdeckten Einwohner um Unterstützung. Als Gegenleistung bietet er eine seiner Siegpunkte-Karten. Beide Spieler willigen ein, ihn zu unterstützen und legen ihre Aktionsscheiben ab. Spieler D deckt seinen Einwohner auf: Es handelt sich um einen weiteren Nōfu (1). Als Verteidiger genügt Spieler B der Gleichstand (7 gegen 5 + 1 + 1 = 7), um den Kampf zu gewinnen! Spieler A hat zwar den Kampf verloren, aber er hat als erster

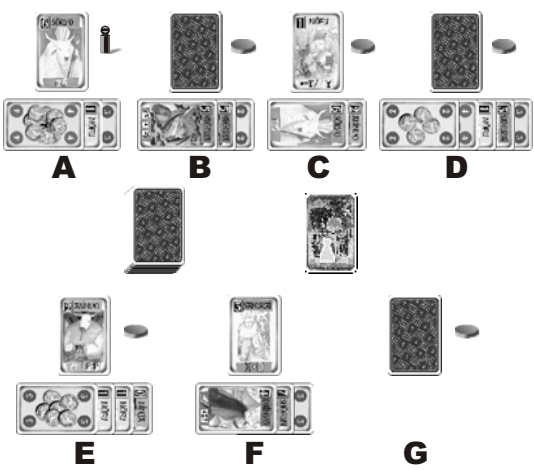
an der Revolution teilnehmen, wenn er seine Aktionsscheibe noch hat und sein Einwohner ebenfalls ein Nōfu ist. Er deckt dann seinen Nōfu auf und gibt seine Aktionsscheibe ab. Nachdem alle Spieler gefragt wurden, wird die Stärke der Revolutionäre bestimmt: Sie ist gleich der Summe aller Arbeiter auf dem Dorfplatz und der Nōfu, die an der Revolution teilnehmen.

Anschließend **decken alle Spieler** ihre Einwohner auf. Jeder Einwohner, dessen Wert kleiner oder gleich der Stärke der Revolutionäre ist, wird Opfer der Revolution. Davon ausgenommen sind Ninjas und die Nōfu, die nicht an den Revolution teilnehmen. Sie können nie Opfer der Revolution werden.

Jeder Spieler, der Opfer der Revolution wird, mischt seine Siegpunkte-Karten und gibt zufällig die Hälfte der Karten (abgerundet) den Nōfu, die an der Revolution teilnehmen. Die Nōfu legen alle ihre Siegpunkte-Karten zusammen, mischen sie und verteilen sie untereinander neu. Sie beginnen bei dem Nōfu, der die Revolution angekündigt hat und verteilen die Karten einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Nach der Revolution werden alle Arbeiter wieder neben die Dorfplatz-Karte gestellt.

Achtung: Kündigt der Nōfu die Aktion Revolution an, können die Mitspieler nur dann ein Vorrecht geltend machen, wenn ihr Rang mindestens dem Rang des Nōfu (1 plus der Anzahl der Arbeiter auf dem Dorfplatz (nicht die Arbeiter in der Hütte) entspricht.

Ein ausführliches Beispiel:



Spieler A fragt, ob ein Spieler eine Aktion ankündigen will. Spieler B passt. Spieler C kündigt mit seinem Nōfu (1) eine Revolution an und fragt, ob jemand ein Vorrecht geltend machen möchte. Spieler E würde mit seinem Akindo (2) zwar gerne ein Vorecht geltend machen, aber der Nōfu wird von dem Arbeiter auf dem Dorfplatz unterstützt und Spieler E hat mehr Siegpunkte-Karten als Spieler C! Nun fragt Spieler C, ob jemand an der Revolution teilnehmen will. Spieler G beteiligt sich und deckt seinen Nōfu auf. Die Stärke der

Revolutionäre ist also 3 (2 Nōfu + 1 Arbeiter). Jetzt werden alle verdeckten Einwohner aufgedeckt. Spieler B hat einen Ninja, der kein Opfer der Revolution werden kann. Spieler D hat einen Nōfu, der ebenfalls nicht betroffen ist! Der Sōryo (6) von Spieler A steht im Rang so hoch, dass ihn die Revolution ebenfalls nicht betrifft. Nur Spieler E mit seinem Akindo (2) und Spieler F mit seinem Samurai (3) werden Opfer der Revolution. Spieler E hat vier Siegpunkte-Karten und Spieler F hat drei. Spieler C zieht 2 Siegpunkte-Karten zufällig von Spieler E und 1 Karte von Spieler F. Dann nimmt er die drei Karten und seine beiden eigenen Siegpunkte-Karten, mischt sie und teilt abwechselnd eine Karte an sich und eine Karte ans Spieler G aus, bis alle Karten verteilt sind.

Anschließend decken die Spieler ihre Siegpunkte-Karten wieder auf. Spieler E hat die 1 und einen Schatz mit Wert 3 behalten, Spieler F die 4 und die 7. Spieler C hat die 0, die 2 und einen Schatz mit Wert 3 erhalten. Spieler G hat die 1 und 6 erhalten. Spieler G hat einen Gewinn gemacht, C hat Punkte verloren, aber einen Ninja gewonnen, der für den Sieg nützlich ist (siehe: Sondersieg). Der Arbeiter auf dem Dorfplatz wird wieder neben die Karte gestellt.



0 NINJA Attentat: Der Spieler mit dem Ninja zeigt auf den Einwohner eines Mitspielers und legt diese Karte auf seinen Punktstapel. Der Mitspieler erhält sofort einen neuen Einwohner verdeckt vom Stapel.

Achtung: Der Ninja kann seine Fähigkeit nicht gegen einen anderen aufgedeckten Ninja einsetzen.

Spieler sein Schicksal erfüllt. Deshalb bekommt er die Bonuskarte. Es ist ein Daimyō, der 4 Punkte wert ist. Spieler A legt ihn zu seinen Siegpunkte-Karten.

Spieler B hat den Kampf gewonnen. Er nimmt den Shōgun gefangen und legt ihn zu seinen Siegpunkte-Karten. Spieler A erhält sofort einen neuen Einwohner verdeckt vom Stapel. Spieler B hält seine Absprache mit Spieler C und Spieler D ein und gibt den beiden einen Samurai (Wert 3). Da es aber nur eine Karte ist, müssen sich Spieler C und Spieler D einigen: Spieler D legt den Samurai zu seinen Siegpunkte-Karten und gibt Spieler C dafür einen Nōfu (1 Punkt) und das Versprechen, ihm einen zweiten Nōfu zu geben, sobald er einen hat.

2. Eine Sonderfähigkeit einsetzen

Die zweite Möglichkeit, sein Schicksal zu erfüllen, besteht darin eine Sonderfähigkeit seines Einwohners einzusetzen.

Daimyō, Akindo und Nōfu haben jeweils zwei Sonderfähigkeiten. Der Spieler, der sie einsetzen möchte, muss sich dann für eine von beiden entscheiden. Er kann in einer Jahreszeit nicht beide Fähigkeiten einsetzen. Die Sonderfähigkeiten des Shōgun und des Samurai wirken nur im Kampf und werden dabei automatisch eingesetzt. Ein Spieler mit einem Shōgun oder Samurai als Einwohner, kann also nicht die Aktion „Eine Sonderfähigkeit einsetzen“ wählen, um sein Schicksal zu erfüllen. Er kann sein Schicksal nur erfüllen, wenn er einen anderen Einwohner angreift.

Absprachen

Während des ganzen Spiels können die Spieler jederzeit Absprachen treffen. Alle Absprachen müssen öffentlich getroffen werden. Die Absprachen können beispielweise Angriffe, Unterstützung bei den Kämpfen, den Einsatz von Sonderfähigkeiten, Vorrechte usw. betreffen. Der Handel mit Siegpunkte-Karten ist ebenso erlaubt, wie Versprechungen für spätere Zahlungen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen Einwohner abzugeben oder zu tauschen oder Punktekarten zu verschenken. Darüber hinaus gibt es für Absprachen keine Einschränkungen. Die Spieler sind nicht verpflichtet, die getroffenen Absprachen einzuhalten.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die Geisha zieht. Jeder Spieler legt seinen Einwohner zu seinen Siegpunkte-Karten und zählt den Wert der Karten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Karten mit dem höchsten Wert hat.

Sondersieg

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler am Ende einer Jahreszeit alle drei Ninja-Karten in seinem Punktstapel hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

- Die oberste Karte vom Stapel wird verdeckt quer neben den Stapel gelegt. Diese Karte ist der Bonus für den Spieler, der in einer Jahreszeit als erster „sein Schicksal erfüllt“ (siehe weiter unten).

SPIELABLAUF

Oriente wird nicht in Runden gespielt, sondern es verläuft in Jahreszeiten. Während einer Jahreszeit kann jeder Spieler eine **einzige Aktion** ausführen und muss dann seine Aktionsscheibe **ablegen**. Eine Aktion ausführen will auch **sein Schicksal erfüllen** genannt. Oft gelingt es einem Spieler jedoch nicht auf Anhieb, sein Schicksal zu erfüllen. Denn andere Spieler mit einem Einwohner mit höherem Rang können ein Vorrecht geltend machen, ihr Schicksal zuerst zu erfüllen. Eine Jahreszeit endet, wenn alle Spieler ihre Aktionsscheiben abgelegt haben oder wenn alle Spieler, die ihre Scheibe noch haben, auf ihre Aktion verzichten.

Will ein Spieler sein Schicksal erfüllen, geschieht dies in drei Phasen:

- Aktion ankündigen**
- Vorrecht geltend machen**
- Schicksal erfüllen**

Aktion ankündigen

Im Uhrzeigersinn wird jeder Spieler gefragt, ob er versuchen möchte,

sein Schicksal zu erfüllen und deshalb eine Aktion ankündigt oder ob er passt. Der Spieler mit dem Schicksalsstein beginnt. Ein Spieler darf nur dann eine Aktion ankündigen, wenn er seine Aktionsscheibe noch nicht abgelegt hat. Sonst muss er passen.

Mögliche Aktionen sind:

- Einen anderen Einwohner angreifen *oder*
- Eine Sonderfähigkeit einsetzen

Will der Spieler eine Aktion ankündigen, nimmt er sich den Schicksalsstein und deckt seinen Einwohner auf (wenn der nicht schon aufgedeckt ist). Dann muss er genau ansagen, welchen Einwohner er angreifen möchte oder welche Sonderfähigkeit er einsetzen möchte und welche Spieler davon betroffen sind.

Beispiel: Spieler A hat einen Edelmann (Daimyō). Er deckt die Karte auf, zeigt allen den Daimyō und kündigt seine Aktion an: „Ich greife den Einwohner von Spieler D an!“

Damit beginnt sofort die nächste Phase:

Vorrecht geltend machen

Nun muss der Spieler im Uhrzeigersinn seine Mitspieler fragen, ob einer von ihnen ein **Vorrecht** geltend machen will und sein Schicksal vor ihm erfüllen will. Macht kein Mitspieler ein Vorrecht geltend, kann der Spieler sein Schicksal erfüllen.



4 DAIMYō (Edelmann) *Einnahmen:* Der Daimyō nimmt die oberste Karte des Spielstapels und legt sie zu seinen Siegpunkte-Karten. *Nachfolge:* Liegt vor einem Mitspieler der Shōgun offen aus oder hat ein Mitspieler den Shōgun unter seinen Siegpunkte-Karten, tauscht der Spieler den Shōgun gegen seinen Daimyō aus: Er nimmt sich den Shōgun als neuen Einwohner und legt den Daimyō an die Stelle des Shōguns.



3 SAMURAI *Verstärkung:* Nachdem die Spieler ihre Unterstützung erklärt haben, deckt jeder Spieler, der mit einem Samurai an dem Kampf teilnimmt, eine Karte vom Spielstapel als Verstärkung auf. Der Wert der Karte wird zum Wert des Samurai hinzugezählt.

Achtung: Der Verlierer des Kampfes muss sich die als Verstärkung aufgedeckte Karte als neuen Einwohner nehmen. Er bekommt also nicht die oberste Karte vom Spielstapel. Wurden mehrere Verstärkungskarten aufgedeckt, weil mehrere Samurais am Kampf beteiligt waren, darf sich der Spieler eine der Verstärkungskarten aussuchen. Die übrigen Verstärkungskarten werden verdeckt unter den Spielstapel gelegt. **Ausnahme:** Sind unter den übrigen Verstärkungskarten Ninjas, bekommt der Spieler die Ninjas, der den Kampf gewonnen hat. Er legt sie zu seinen Siegpunkte-Karten.



2 AKINDO (Händler) *Kredit:* Der Akindo benennt einen Mitspieler. Er bekommt von dem Mitspieler

Ein Mitspieler kann sein Vorrecht nur dann geltend machen: a) Wenn er seine Aktionsscheibe noch nicht abgelegt hat **und** b) wenn sein Einwohner einen höheren Rang hat, als der Einwohner des Spielers, der die Aktion angekündigt hat, oder wenn er den gleichen Rang hat **und** „ärmer“ ist, d.h. **weniger Siegpunkte-Karten** hat. **Wichtig:** Der Mitspieler, der das Ziel des Angriffs oder der Sonderfähigkeit ist, **darf kein Vorrecht geltend machen!**

Sobald ein Mitspieler sein Vorrecht geltend macht, endet diese Phase und der betreffende Mitspieler muss nun selbst eine Aktion ankündigen: Er nimmt den Schicksalsstein, deckt seinen Einwohner auf und sagt seine Aktion an. Dann muss er seinerseits die anderen Spieler im Uhrzeigersinn fragen, ob einer von ihnen ein Vorrecht geltend machen will, und so geht es weiter, bis keiner mehr ein Vorrecht geltend macht.

Der Spieler, der durch das Vorrecht des Mitspielers daran gehindert wurde, sein Schicksal zu erfüllen, muss vorläufig auf seine Aktion verzichten. **Er behält seine Aktionsscheibe!** Später in derselben Jahreszeit kann er dann erneut versuchen, sein Schicksal zu erfüllen. Er darf dann auch eine andere Aktion ankündigen, als bei seinem vorherigen Versuch.

Schicksal erfüllen

Macht kein Spieler ein Vorrecht geltend, erfüllt der Spieler, der zuletzt eine Aktion angekündigt hat, sein Schicksal:

alle Nōfu die dieser unter seinen Siegpunkte-Karten hat und legt sie zu seinen eigenen.

Handel: Der Akindo benennt einen Mitspieler und zieht von dessen Siegpunkte-Karten zufällig eine Karte. Gleichzeitig gibt er ihm eine Karte seiner Wahl von seinen eigenen Siegpunkte-Karten. Wenn er keine Siegpunkte-Karte hat, muss er dem Mitspieler auch keine Karte geben.

Achtung: Der Spieler kann diese Fähigkeiten nicht gegen einen Mitspieler einsetzen, der ebenfalls einen Akindo als Einwohner offen vor sich liegen hat.



1 NōFU (Bauer) *Aufwiegelig:* Der Nōfu kann einen Arbeiter aufwiegeln: Wenn auf dem Feld mit der Arbeiterhütte kein Arbeiter steht, nimmt er einen der Arbeiter neben dem Dorfplatz und stellt ihn in die Hütte. Steht auf dem Feld bereitsein Arbeiter, stellt er keinen neuen Arbeiter dazu. Stattdessen

versetzt er den Arbeiter aus der Hütte auf den Dorfplatz. Die Arbeiter auf dem Dorfplatz dienen dem Nōfu beim Einsatz seiner zweiten Sonderfähigkeit als Unterstützung. **Sonderregel für 4-7 Spieler:** Die Arbeiter werden nicht in die Hütte gestellt. Wenn der Nōfu einen Arbeiter neben dem Dorfplatz wegnimmt, stellt er ihn direkt auf den Dorfplatz.

Revolution: Der Nōfu fragt im Uhrzeigersinn die Mitspieler, ob sie an der Revolution teilnehmen wollen. Ein Spieler kann

Oriente

Autor: Luca Coppola

Realisation: Andrés J. Voicu, Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli

Grafik: Mariateresa Fiore

Design: Stefano De Fazi

Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



©2004-05 daVinci Edizioni S.r.l.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland:
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich



Oriente ist Sieger des Wettbewerbs „daVinci 2003“ für das beste nicht verlegte Spiel, organisiert in Zusammenarbeit mit Acqui Comics.

Wir bedanken uns bei Martina Coppola, Fernando Cigolotti, Paolo de Falco, Sergio Amato, Luca e Tenebra, „La Taverna del Gargoyle“, Star Shop II, Roberta Barletta; bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Daniele Lostia, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Pugelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciara, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:
www.davincigames.com - info@davincigames.com

ÜBERSICHT DER EINWOHNER DER PROVINZ

1 x 7 SHōGUN *Unüberwindliche Verteidigung:* Der Shōgun gewinnt immer, wenn er direkt angegriffen wird.

2 x 6 SōRYO *Göttlicher Segen:* Der Sōryo nimmt die Bonuskarte, wenn sie noch nicht vergeben ist.

4 x 5 MAHō-TSUKAI *Verwandlung:* Der Mahō-Tsukai verwandelt sich in einen anderen Einwohner und verwandelt alle anderen. (Nicht gegen Mahō-Tsukai!)

5 x 4 DAIMYō *Einnahmen:* Der Daimyō erhält die oberste Karte vom Stapel. / *Nachfolge:* Der Daimyō tauscht den Platz mit dem Shōgun.

6 x 3 SAMURAI *Verstärkung:* Der Samurai deckt bei einem Kampf die oberste Karte vom Stapel als Verstärkung auf und zählt ihren Wert zu seinem eigenen hinzu.

7 x 2 AKINDO *Kredit:* Der Akindo erhält alle Nōfu des benannten Spielers. / *Handel:* Der Akindo zieht zufällig eine Karte des benannten Spielers und gibt ihm eine seiner Wahl zurück. (Nicht gegen Akindo!)

12 x 1 NōFU *Aufwiegelig:* Der Nōfu wiegelt einen Arbeiter auf. / *Revolution:* Die teilnehmenden Nōfu erhalten die Hälfte der Siegpunkte-Karten ihrer Unterdrücker, fügen ihre eigenen hinzu und verteilen sie untereinander. (Achtung, geändertes Vorrecht gegenüber angekündigter Revolution!)

3 x 0 NINJA *Attentat:* Der Ninja benennt einen Einwohner und legt die Karte zu seinen eigenen Siegpunkte-Karten. (Nicht gegen Ninja!)