ORIENTE

von Luca Coppola
Ein Spiel um Diplomatie, Täuschung und Kampf für 4-12 Fürsten
im fernen Osten

In den Provinzen des alten Japan sind Intrigen, Kämpfe und sogar Aufstände an der Tagesordnung. Der Shōgun ist der Herr der Provinz. Noch ist er sich seiner Position sicher, doch schon verbündet sich der Priester mit dem Zauberer, um ihn zu stürzen. Aber auch die Händler und die Samurai tun sich mit einem Edelmann zusammen. Gelingt jedoch den Bauern der Umsturz, steht für die anderen viel auf dem Spiel!

INHALT

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

Wert	*Einwohner*	*Anzahl*
7	Shōgun (SHŌGUN)	1
6	Priester (SŌRYO)	2
5	Zauberer (MAHŌ-TSUKAI)	4
4	Edelmann (DAIMYŌ)	5
3	Samurai (SAMURAI)	6
2	Händler (AKINDO)	7
1	Bauer (NŌFU)	12
0	Ninja (NINJA)	3
—	Geisha (GEISHA)	1

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

  - 1 Karte »Dorfplatz«

  - 1 Übersichtskarte

- 12 Aktionssteine

- 6 Arbeiter

- 1 Schicksalsstein

- diese Spielregeln

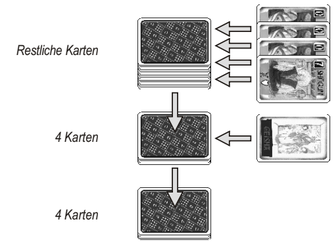
ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

Vergessen sie alles, was sie über Spiele und insbesondere Kartenspiele zu wissen glauben: **Oriente ist anders!** Oriente wird nicht im Uhrzeigersinn oder in einer anderen festgelegten Spielerreihenfolge gespielt. Vielmehr entscheiden sie selbst, wann sie an die Reihe kommen wollen vorausgesetzt, ein anderer Mitspieler kommt ihnen nicht zuvor. In Oriente sammeln sie auch keine Stiche und versuchen auch nicht ihre Karten abzulegen, denn sie haben immer nur eine Karte vor sich liegen. Diese Karte bestimmt ihre Aktionsmöglichkeiten. Sie übernehmen sozusagen die Rolle des Einwohners, der auf ihrer Karte abgebildet ist. Aber sie werden diese Rolle nicht während des ganzen Spiels spielen, denn ihre Mitspieler werden ihnen ihre Karte wegnehmen, um die Siegpunkte darauf zu bekommen. Dann erhalten sie vom Stapel einen neuen Einwohner und müssen sich auf dessen Möglichkeiten einstellen. Und bei Oriente dürfen sie, ja sie sollen sogar, mit ihren Mitspielern über ihre Absichten reden, können Absprachen treffen und sie natürlich auch wieder brechen!

Ihr Ziel ist es, bei Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Siegpunkte gibt es für die Schatzkarten und vor allem für die Einwohner.

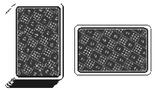
VORBEREITUNG

- Der Besitzer des Spiels bestimmt, wer am Anfang den Schicksalsstein erhält.
- Jeder Spieler erhält einen Aktionsstein.
- Die Schatzkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine Schatzkarte und legt sie offen vor sich aus. Das ist seine erste Siegpunkte-Karte.
  Überzählige Aktionssteine und Schatzkarten werden nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.
- Die Karte »Dorfplatz« wird in die Tischmitte gelegt. Die sechs Arbeiter werden als Vorrat daneben gestellt.
- Die Übersichtskarte wird bereitgelegt.
- Der Spielstapel wird vorbereitet:
  Die Geisha, der Shōgun und die drei Ninjas werden aussortiert.
  Die übrigen Karten werden verdeckt gemischt, und es werden zweimal 4 Karten verdeckt abgezählt.
  Unter die ersten vier Karten wird verdeckt die Geisha gemischt.
  Diese 5 Karten werden oben auf die zweiten vier Karten gelegt.
  Der Shōgun und die drei Ninjas werden verdeckt unter die restlichen Karten gemischt. Dieser größere Stapel wird verdeckt oben auf den Stapel mit den 9 Karten gelegt.



Auf diese Weise wird sichergestellt, dass der Shogun und alle Ninjas immer im Spiel sind und gleichzeitig nicht alle übrigen Einwohner ins Spiel kommen.

- Die oberste Karte vom Spielstapel 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).



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

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 bei Spielende wert ist.

Nun kann das Spiel beginnen!

SPIELABLAUF

Oriente wird nicht in Runden gespielt, sondern es verläuft in Jahreszeiten. Während einer Jahreszeit kann jeder Spieler nur eine **einzige Aktion** ausführen. Wenn der Spieler eine Aktion ausführt, nennt man das **»sein Schicksal erfüllen«**. Zum Zeichen dafür, dass er sein Schicksal erfüllt hat, muss er seinen Aktionsstein ablegen.
Eine Jahreszeit endet, wenn alle Spieler ihren Aktionsstein abgelegt haben oder wenn alle Spieler, die ihren Stein noch haben, darauf verzichten ihr Schicksal zu erfüllen.

Die Jahreszeit

Reihum wird jeder Spieler, der seinen Aktionsstein noch nicht abgelegt hat, gefragt, ob er versuchen möchte, sein Schicksal zu erfüllen oder ob er passen möchte. Spieler, die ihren Aktionsstein schon abgelegt haben, müssen passen.
Der Spieler mit dem Schicksalsstein beginnt.
Will ein Spieler versuchen sein Schicksal zu erfüllen, nimmt er sich den Schicksalsstein und deckt seinen Einwohner auf, wenn er ihn nicht schon zuvor aufgedeckt hat.

Das Erfüllen des Schicksals geht in drei Schritten vor sich:
1. Aktion ankündigen
2. Vorrecht geltend machen
3. Schicksal erfüllen

1. Aktion ankündigen

Im ersten Schritt muss der Spieler seine Aktion ankündigen. Mögliche Aktionen sind:
A. Einen anderen Einwohner angreifen
oder
B. Eine Sonderfähigkeit einsetzen
Hinweis: Der Ablauf eines Angriffs und die Sonderfähigkeiten der Einwohner werden später genau erklärt.

Der Spieler muss jetzt 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!«

Jetzt folgt der nächste Schritt:

2. Nach dem Vorrecht fragen

Jetzt muss der Spieler im Uhrzeigersinn seine Mitspieler fragen, ob einer von ihnen ein Vorrecht geltend machen will, um vor ihm sein Schicksal zu erfüllen. Macht kein Mitspieler ein Vorrecht geltend, kann der Spieler sein Schicksal erfüllen.
Ein Mitspieler kann sein Vorrecht nur dann geltend machen:
- Wenn er seinen Aktionsstein noch besitzt
  und
- wenn sein Einwohner einen höheren Rang hat, als der Einwohner des Spielers, der die Aktion angekündigt hat, oder wenn sein Einwohner den gleichen Rang hat, aber »ärmer« ist, d.h. weniger Siegpunkte-Karten hat.

Achtung: Der Mitspieler, der das Ziel des Angriffs oder der Sonderfähigkeit ist, darf gegenüber dem Spieler kein Vorrecht geltend machen!

Sobald ein Mitspieler sein Vorrecht geltend macht, muss der Spieler den Versuch sein Schicksal zu erfüllen abbrechen.
Jetzt muss dieser Mitspieler den Schicksalsstein nehmen, seinen Einwohner aufdecken und nacheinander die drei Schritte zur Erfüllung seines Schicksals absolvieren: seine Aktion ankündigen, nach dem Vorrecht fragen, und so geht es weiter, bis kein Mitspieler mehr ein Vorrecht geltend macht.
Der Spieler, der durch das Vorrecht des Mitspielers daran gehindert wurde, sein Schicksal zu erfüllen, muss zwar vorläufig auf seine Aktion verzichten. Aber er **behält seinen Aktionsstein!** Er kann dann später in derselben Jahreszeit erneut versuchen, sein Schicksal zu erfüllen. Er darf dann auch eine andere Aktion ankündigen, als bei seinem vorherigen Versuch.

3. Schicksal erfüllen

Macht kein Spieler mehr ein Vorrecht geltend, erfüllt der Spieler sein Schicksal: Er **legt seinen Aktionsstein ab** und führt die angekündigte Aktion aus.
Nachdem der Spieler sein Schicksal erfüllt hat, werden die übrigen Spieler wieder im Uhrzeigersinn gefragt, ob sie versuchen wollen, ihr Schicksal zu erfüllen oder ob sie passen. Dabei beginnt man beim linken Nachbarn des Spielers, der gerade sein Schicksal erfüllt hat.

Achtung: Spieler, die zuvor schon gepasst haben, aber ihren Aktionsstein noch besitzen, dürfen in der selben Jahreszeit, wenn sie erneut gefragt werden, wieder versuchen ihr Schicksal zu erfüllen.

Die Bonuskarte

Der erste Spieler, der in einer Jahreszeit sein Schicksal erfüllt, erhält außerdem die Bonuskarte neben dem Spielstapel und legt sie zu seinen übrigen Siegpunkte-Karten. Er bekommt die Bonuskarte aber erst nachdem er seine Aktion vollständig ausgeführt hat.
Hinweis: Da einige Aktionen die Siegpunkte-Karten der Spieler betreffen, kann auf diese Weise die Bonuskarte niemals von der Aktion des Spielers betroffen sein.

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.
Für diese Jahreszeit wird keine weitere Bonuskarte vergeben. In jeder Jahreszeit gewinnt immer nur der erste Spieler, der sein Schicksal erfüllt eine Bonuskarte.

Die Siegpunktekarten

Die Spieler müssen ihre Siegpunkte-Karten immer aufgedeckt und gut sichtbar vor sich auslegen. Am besten legt man sie quer aus und ordnet sie dachziegelartig übereinander, damit die Mitspieler den Punktestand sehen können und eine einzelne Siegpunkte-Karte nicht mit dem Einwohner verwechselt wird.

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. Verdeckt liegende Einwohner bleiben verdeckt, aufgedeckte Einwohner bleiben offen vor den Spielern liegen.
Jeder Spieler, der seinen Aktionsstein abgelegt hat, bekommt ihn wieder zurück.
Eine neue Karte wird verdeckt als Bonuskarte neben den Spielstapel gelegt. Liegt aus der vorangegangenen Jahreszeit noch eine Bonuskarte neben dem Stapel, weil kein Spieler sein Schicksal erfüllt hat, wird die neue Bonuskarte einfach dazu gelegt. Der Spieler, der sein Schicksal als erster erfüllt, erhält dann beide Bonuskarten.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende einer Jahreszeit alle drei Ninja-Karten in seinem Punktestapel hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Gelingt es keinem Spieler alle drei Ninja-Karten in seinen Punktestapel zu bekommen, endet das Spiel 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.

ABSPRACHEN

Die Spieler können während des ganzen Spiels jederzeit Absprachen treffen. Die Absprachen müssen öffentlich getroffen werden. Sie 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.
Die Spieler sind nicht verpflichtet, die getroffenen Absprachen einzuhalten.

Es ist nicht erlaubt, den eigenen Einwohner abzugeben oder zu tauschen oder Punktekarten zu verschenken. Darüber hinaus gibt es für Absprachen keine Einschränkungen.

DIE MÖGLICHEN AKTIONEN IM EINZELNEN:

A. 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 seinen Aktionsstein nicht ab!

Um Unterstützung bitten

Beide Spieler können nun alle übrigen Mitspieler, die ihren Aktionsstein noch besitzen, um Unterstützung für den Kampf bitten. Sie dürfen ihnen Versprechungen machen oder andere Absprachen mit ihnen treffen.
Nach den Verhandlungen werden die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn gefragt, welchen Spieler sie unterstützen wollen oder ob sie passen wollen. Dabei beginnt man beim linken Nachbarn des Spielers mit dem Schicksalsstein.
Jeder Mitspieler, der einen der beiden Spieler unterstützt, muss seinen Aktionsstein 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. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt den Kampf. 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 niemals gefangen genommen und können selbst keinen anderen Einwohner gefangen nehmen. Der Ausgang des Kampfes hat auf sie keinen Einfluss.

Beispiel: Spieler A deckt seinen Shōgun (Wert 7) auf. Er nimmt als erster den Schicksalsstein und kündigt einen Angriff gegen den Mahō-Tsukai (Wert 5) von Spieler B an. Da kein Mitspieler ein Vorrecht geltend machen kann, darf Spieler A sein Schicksal erfüllen: Er legt seinen Aktionsstein ab 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 müssen ihren Aktionsstein ablegen. 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 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.

B. 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.

7 SHŌGUN
Der Shōgun hat keine aktive Sonderfähigkeit, die er einsetzen kann, um sein Schicksal zu erfüllen. Er kann sein Schicksal nur erfüllen, indem er Aktion »A. Einen anderen Einwohner angreifen« wählt!
Er hat dennoch eine besondere Eigenschaft, die **unüberwindliche Verteidigung:** Führt ein Mitspieler gegen den Shōgun die Aktion »A. Einen anderen Einwohner angreifen« aus, gewinnt der Shogun automatisch. Wenn er selbst angreift, kann er ganz normal besiegt werden. Er kann seine besondere Eigenschaft auch nicht für andere Einwohner einsetzen, etwa wenn er einen Einwohner unterstützt, der angegriffen wird.

6 SŌRYO (Priester)
Göttlicher Segen: Wenn die Bonuskarte noch nicht vergeben wurde, darf der Spieler sie nehmen und zu seinen Siegpunkte-Karten legen.
Hinweis: Die Sonderfähigkeit des Sōryo liegt eigentlich darin, dass er einen sehr hohen Rang hat und damit fast immer ein Vorrecht geltend machen kann.

5 MAHŌ-TSUKAI (Zauberer)
Verwandlung: Der Spieler legt seinen Mahō-Tsukai unter den Spielstapel. Er nimmt die Einwohner aller Mitspieler und sucht sich geheim einen Einwohner aus. Diese Karte legt er verdeckt vor sich ab. Dann zieht er verdeckt die oberste Karte vom Stapel und gibt sie, ohne sie sich anzusehen, zu den übrigen Einwohnern. Er mischt alle und teilt anschließend jedem Mitspieler jeweils einen Einwohner verdeckt aus.

Einschränkung: Der Spieler kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn ein Mitspieler ebenfalls einen Mahō-Tsukai als Einwohner offen vor sich liegen hat.

4 DAIMYŌ (Edelmann)
Einnahmen: Der Daimyō nimmt die oberste Karte des Spielstapels und legt sie offen 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.

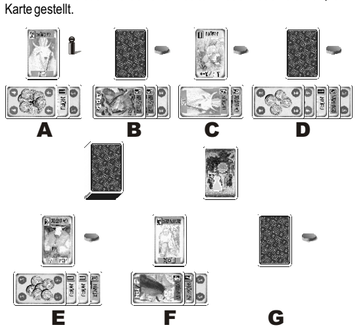
3 SAMURAI
Der Samurai hat keine Sonderfähigkeit, durch die er sein Schicksal erfüllen könnte. Er kann sein Schicksal nur erfüllen, indem er Aktion »A. Einen anderen Einwohner angreifen« wählt!
Allerdings setzt er in jedem Kampf, an dem er teilnimmt weil er einen anderen Einwohner angreift, weil er selbst angegriffen wird oder wenn er einen anderen Einwohner in einem Kampf unterstützt automatisch seine besondere Eigenschaft ein, die **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: Wenn dabei Ninjas unter den Stapel gelegt würden, bekommt der Spieler die Ninjas, der den Kampf gewonnen hat und legt sie zu seinen Siegpunkte-Karten.

2 AKINDO (Händler)
Kredit: Der Akindo benennt einen Mitspieler. Er bekommt von dem Mitspieler alle Nōfu die dieser unter seinen Siegpunkte-Karten hat und legt sie zu seinen eigenen.
Handel: Der Akindo benennt einen Mitspieler und gibt ihm eine seiner Siegpunkte-Karten. Wenn der Akindo keine Siegpunkte-Karte hat, muss er dem Mitspieler auch keine Karte geben. Der Mitspieler mischt verdeckt seine Siegpunkte-Karten ohne die Karte, die er gerade vom Akindo erhalten hat und lässt ihn verdeckt eine Karte ziehen. Anschließend werden alle Siegpunkte-Karten wieder aufgedeckt.
Einschränkung: Der Spieler kann keine dieser Fähigkeiten gegen einen Mitspieler einsetzen, der ebenfalls einen Akindo als Einwohner offen vor sich liegen hat.

1 NŌFU (Bauer)
Hinweis: Der Nōfu hat zwei Sonderfähigkeiten: Aufwiegelung und Revolution. Die Aufwiegelung dient zur Vorbereitung einer späteren Revolution.
Aufwiegelung: Der Nōfu kann einen Arbeiter aufwiegeln:
Die Karte mit dem Dorfplatz zeigt unter dem Tor ein Feld mit einem gelben Rand.
- Wenn auf dem Feld kein Arbeiter steht, nimmt er einen der Arbeiter aus dem Vorrat und stellt unter das Tor.
- Steht auf dem Feld bereits ein Arbeiter, stellt er keinen neuen Arbeiter dazu. Stattdessen versetzt er den Arbeiter vom Tor mitten 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 unter das Tor gestellt. Wenn der Nōfu einen Arbeiter aus dem Vorrat nimmt, stellt er ihn direkt auf den Dorfplatz.

Revolution:
Achtung: Kündigt der Nōfu die Aktion Revolution an, können 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 der Arbeiter unter dem Tor) entspricht!
1. Andere Nōfu einladen
Der Nōfu fragt im Uhrzeigersinn die Mitspieler, ob sie an der Revolution teilnehmen wollen. Ein Spieler kann an der Revolution teilnehmen, wenn er seinen Aktionsstein noch hat und sein Einwohner ebenfalls ein Nōfu ist. Er deckt dann seinen Nōfu auf und gibt seinen Aktionsstein ab.
2. Stärke der Revolution
Nachdem alle Spieler gefragt wurden, wird die Stärke der revoltierenden Nōfu bestimmt: Sie ist gleich der Summe aller Arbeiter auf dem Dorfplatz und der Nōfu, die an der Revolution teilnehmen.
3. Opfer der Revolution bestimmen
Anschließend müssen alle Spieler ihre Einwohner aufdecken. Jeder Einwohner, dessen Wert kleiner oder gleich der Stärke der Revolution ist, wird ihr Opfer.
Eine Ausnahme sind Ninjas und diejenigen Nōfu, die nicht an den Revolution teilnehmen. Sie können nie Opfer der Revolution werden.
4. Umverteilung
Jeder Spieler, der Opfer der Revolution ist, mischt verdeckt seine Siegpunkte-Karten und gibt zufällig die Hälfte der Karten (abgerundet) den revoltierenden Nōfu. Die Nōfu legen alle ihre Siegpunkte-Karten zusammen, mischen sie und verteilen sie zufällig untereinander neu. Sie beginnen bei dem Nōfu, der den Schicksalsstein besitzt und verteilen die Karten einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn.
Nach der Revolution werden alle Arbeiter wieder neben die Dorfplatz-Karte gestellt.



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 einem 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 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: Spielende).
Spieler E hat die 1 und die 0 behalten, Spieler F die 5 und die 2.
Der Arbeiter auf dem Dorfplatz wird wieder neben die Karte gestellt.

0 NINJA
Attentat: Der Spieler mit dem Ninja wählt den Einwohner (offen oder verdeckt) eines beliebigen Mitspielers und legt die Karte auf seinen Punktestapel. Der Mitspieler erhält sofort einen neuen Einwohner verdeckt vom Stapel.
Hinweis: Die unüberwindliche Verteidigung des Shōgun schützt ihn nicht vor einem Attentat, der Sonderfähigkeit des Ninja. Sie schützt ihn nur vor einem Angriff.
Einschränkung: Der Ninja kann seine Fähigkeit nicht gegen einen anderen aufgedeckten Ninja einsetzen.

Zum Abschluss noch einige Hinweise und ein ausführlicheres Beispiel für den Beginn einer Jahreszeit:
Der Aktionsstein ist wichtig! Man kann sein Schicksal nur erfüllen, wenn an noch seinen Aktionsstein hat. Man benötigt ihn außerdem, wenn man einen Mitspieler in einem Kampf unterstützen will oder wenn man sich als Nōfu an einer Revolution beteiligen will. Da man aber bei jeder dieser Möglichkeiten seinen Aktionsstein abgeben muss, schließen sie sich gegenseitig aus, denn man bekommt seinen Aktionsstein erst am Beginn der nächsten Jahreszeit zurück.
Auch die beiden Einschränkungen beim geltend machen des Vorrechts müssen unbedingt beachtet werden: 1.) Ein Spieler kann kein Vorrecht geltend machen, wenn er das Ziel der gerade angekündigten Aktion eines Mitspielers ist. 2.) Bei einer angekündigten Revolution muss der Rang des Einwohners die Anzahl der Arbeiter auf dem Dorfplatz plus dem Rang des Nōfu übertreffen.
Selbstmordangriffe sind erlaubt, und in seltenen Situationen durchaus sinnvoll um einen neuen Einwohner zu bekommen. In der Regel kann man seine Aktion aber besser nutzen. Denn bei einem Selbstmord gewinnt man selbst keine Punkte, dafür erhält ein anderer Spieler aber den Einwohner und damit Punkte.
Ein Spieler darf seinen Einwohner nur in den Fällen aufdecken, die in der Spielregel genannt sind. Er darf ihn niemals freiwillig aufdecken, um ihn den Mitspielern zu zeige. Er darf ihnen zwar sagen, welchen Einwohner er hat, aber er muss dabei natürlich nicht die Wahrheit sagen.

Das ausführliche Beispiel:
Zu Beginn einer Jahreszeit kündigt ein Nōfu (1) an, dass er seine Fähigkeit Aufwiegelung einsetzen will. Er nimmt den Schicksalsstein und fragt, ob jemand ein Vorrecht geltend machen will. Ein Akindo (Wert 2) macht sein Vorrecht geltend, nimmt den Schicksalsstein und sagt einen Angriff gegen einen verdeckten Einwohner an. Dieser kann kein Vorrecht geltend machen, obwohl er einen höheren Rang hat, denn er wurde als Ziel des Angriffs benannt! Er bietet daher einem Daimyō (Wert 4) einen Nōfu von seinen Siegpunkte-Karten, damit der Daimyō sein Vorrecht gegenüber den Akindo geltend macht und einen Angriff gegen diesen ankündigt. Der Daimyō willigt ein und legt den Nōfu zu seinen Siegpunkte-Karten. Der Daimyō macht sein Vorrecht gegenüber dem Akindo geltend und nimmt den Schicksalsstein. Er hält sich aber nicht an die Absprache, denn er kündigt nicht den Angriff auf den Akindo an, sondern den Einsatz seiner Fähigkeit Einnahmen! Als er fragt, ob jemand ein Vorrecht geltend machen will, gibt sich der verdeckte Einwohner zu erkennen: Es ist ein Sōryo (Wert 6), der den Schicksalsstein nimmt und die Aktion Göttlicher Segen ankündigt, da er keinen Spieler angreifen möchte. Da kein Spieler ein Vorrecht geltend macht, erfüllt der Sōryo sein Schicksal. Er legt seinen Aktionsstein ab, nimmt die Bonuskarte und legt sie offen zu seinen Siegpunkte-Karten.

Kurze Übersicht der Sonderfähigkeiten und Eigenschaften

7 SHŌGUN (1x) Unüberwindliche Verteidigung: Der Shōgun gewinnt immer, wenn er direkt angegriffen wird.
6 SŌRYO (2x) Göttlicher Segen: Der Sōryo nimmt sich die Bonuskarte, wenn sie noch nicht vergeben ist.
5 MAHŌ-TSUKAI (4x) Verwandlung: Der Mahō-Tsukai verwandelt sich in einen anderen Einwohner und verwandelt alle anderen. Nicht wenn ein anderer Mahō-Tsukai offen ausliegt!
4 DAIMYŌ (5x) Einnahmen: Der Daimyō erhält die oberste Karte vom Stapel. / Nachfolge: Der Daimyō tauscht den Platz mit dem Shōgun.
3 SAMURAI (6x) Verstärkung: Der Samurai deckt bei einem Kampf die oberste Karte vom Stapel als Verstärkung auf und zählt ihren Wert zu seinem eigenen hinzu.
2 AKINDO (7x) 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!)
1 NŌFU (12x) Aufwiegelung: 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!)
0 NINJA (3x) Attentat: Der Ninja benennt einen Einwohner und legt die Karte zu seinen eigenen Siegpunkte-Karten. (Nicht gegen einen anderen Ninja!)

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 Editrice S.r.l. - Italy
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, Luce 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 Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielem für ihre wertvollen Ratschläge.

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