

ORIENTE™

di Luca Coppola

Un gioco di diplomazia e combattimenti per 4-12 signori del paese d'Oriente

Il paese d'Oriente è sempre in fermento: ogni stagione si rischiano intrighi, lotte e perfino la rivoluzione. Il paese è governato dallo Shogun o, in sua assenza, dal sacerdote, almeno finché il mago non decide di occuparne la carica. Che succederà se un nobile assolda un samurai, o un mercante si accorda con un ninja? Ma attenzione: se i contadini si uniscono, tutti rischiano i propri beni!

CONTENUTO
55 carte:

41 abitanti del paese d'Oriente (il mazzo di gioco), di valore sempre minore man mano che si scende di classe sociale:

- Shogun (SH6GUN) - valore 7
- Sacerdoti (S6RYO) - valore 6
- Maghi (MAH6-TSUKAI) - valore 5
- 5 Nobili (DAIMY6) - valore 4
- 6 Samurai (SAMURAI) - valore 3
- Mercanti (AKINDO) - valore 2
- 12 Contadini (N6FU) - valore 1
- 3 Ninja (NINJA) - valore 0
- 1 Geisha (GEISHA) - nessun valore

12 carte tesoro (quattro da 2 punti vittoria, quattro da 3, quattro da 4);

la piazza del paese con la capanna;

1 carta riassuntiva;

12 dischi azione;

6 braccianti;

1 segnalino destino;

queste regole.

VISIONE D'INSIEME E SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un signore del paese d'Oriente e prende in mano le sorti di uno o più abitanti del paese, cercando di fare fortuna con l'avvicinarsi delle stagioni dell'anno. Ciascuno tenta di guadagnare puntivittoria usando le abilità speciali degli abitanti o accordandosi per attaccarne e sconfiggerne altri. Al termine della partita, il giocatore con più punti è il vincitore.

N. B. La carta di ogni abitante del paese d'Oriente riporta un numero tra 7 (Shogun) e 0 (Ninja), numero sempre minore man mano che si scende di classe sociale. Il numero indica sia il valore in un combattimento, sia i punti vittoria che tale abitante vale.

PREPARAZIONE

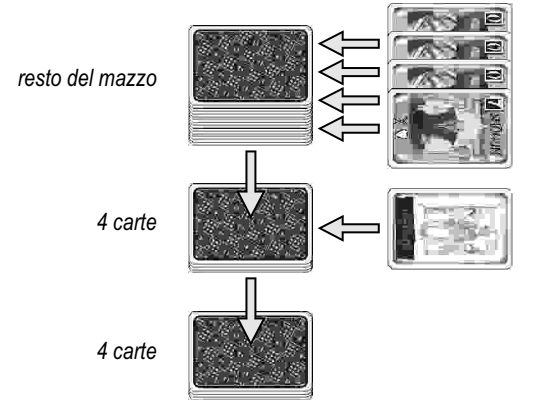
1. Il proprietario del gioco sceglie chi inizialmente riceve il segnalino destino, oppure scegliete a caso.

2. Ogni giocatore prende un dischetto. Meschiate le carte tesoro e distribuitene una scoperta a ciascuno: ognuno tiene la carta tesoro davanti a sé. I dischetti e le carte tesoro che avanzano non servono: riponeteli nella scatola.

3. Ponete al centro del tavolo la piazza del villaggio; metteteci sei braccianti vicino a essa. Tenete la carta riassuntiva a disposizione.

4. Prendete ora il mazzo di gioco: metteteci da parte la Geisha, lo Shogun e i tre Ninja e mischiate le restanti carte dividete il mazzo in tre gruppetti: due di quattro carte e uno con le restanti metteteci il primo gruppo a faccia in giù sul tavolo mischiate la Geisha al secondo gruppo e ponete queste cinque carte sopra il primo gruppo mischiate lo Shogun e i tre Ninja alle restanti carte e impilatele sopra le precedenti.

Pescare la Geisha determina la fine della partita: con questo procedimento non si è sicuri di quando questo avverrà.



5. Distribuite a ognuno un abitante dalla cima del mazzo: ciascuno lo guarda in segreto e lo pone coperto davanti a sé.

6. Prendete la prima carta del mazzo e ponetela di traverso accanto al mazzo stesso, **coperta**: questa è la carta in **palio** per il primo giocatore che "compie il proprio destino".

IL GIOCO

In questo gioco non ci sono turni per ogni giocatore: il gioco si svolge in stagioni. Durante ogni stagione, ogni giocatore può compiere **un'unica azione, scartando** il proprio dischetto. Eseguire l'azione è detto "**compire il proprio destino**". Non sempre però si riesce a compiere il proprio destino: spesso l'azione che si dichiara è annullata da abitanti che hanno "più diritto" a compiere il proprio destino, in base alla classe sociale. La stagione termina quando nessun giocatore può più compiere il proprio destino, o quelli che possono ancora farlo vi rinunciano.

In ogni stagione la sequenza delle fasi è sempre la stessa:

annunciare l'azione
esercitare il privilegio
compiere il proprio destino

La sequenza si ripete fino a che tutti i giocatori passano di seguito: a quel punto la stagione termina e ne inizia una nuova.

Annunciare l'azione

A partire da chi ha il segnalino destino e procedendo in senso orario, ogni giocatore che ha ancora il proprio dischetto può passare oppure può **dichiarare un'azione** e cercare di compiere il proprio destino. I giocatori che non hanno un disco azione devono passare. Appena un giocatore dichiara un'azione, il giro si arresta. Chi dichiara deve **scoprire** il proprio abitante (se non era già scoperto), **prendere** il segnalino destino e **annunciare** una tra le due seguenti azioni:

- attacco di un altro abitante oppure
- uso di un'abilità speciale.

Esempio di annuncio 1. Andrea ha un nobile, il Daimyo, e dichiara "compio il mio destino!". Egli scopre la carta, rivelando a tutti il Daimyo, e annuncia: "Attacco te, Daniela!".
Esempio di annuncio 2. Andrea ha un mercante, l'Akindo. Egli dichiara "compio il mio destino!", scopre la carta e annuncia: "Uso l'abilità speciale Commercio dell'Akindo su di te, Emma!".

Esercitare il privilegio

Anche se l'azione è stata annunciata, non è detto che essa si compia! Infatti, a questo punto il giocatore domanda agli altri, sempre procedendo in senso orario, se c'è un giocatore che vuole esercitare il **privilegio di annullare** l'annuncio, compiendo il proprio destino al posto suo. I giocatori scelgono se passare o se esercitare il privilegio. Non appena un

giocatore esercita il privilegio, il giro si arresta. Un giocatore può esercitare il privilegio, se:

- a) ha ancora il proprio dischetto; e
- b) è di classe sociale più elevata o è della stessa classe sociale del giocatore che ha fatto l'annuncio ma è più "povero", ossia ha **meno carte** nel proprio mazzo dei punti. **Importante!** Il giocatore indicato nell'annuncio di un attacco o di un'abilità speciale **non può esercitare il privilegio**.

Se un giocatore esercita il privilegio, chi aveva fatto l'annuncio è onorato di cedere il posto: l'azione che aveva annunciato non accade, ed egli **mantiene il proprio dischetto**. Il giocatore che ha ceduto il posto potrà provare a compiere il proprio destino nel seguito della stagione, poiché ha ancora il proprio disco azione. Egli potrà anche annunciare un'azione differente da quella annunciata adesso.

Il giocatore che è subentrato nel compiere il proprio destino, invece, scopre il proprio abitante, prende il segnalino destino e deve a sua volta annunciare una delle due possibili azioni: attacco o uso dell'abilità. Anche questo giocatore deve poi domandare agli altri, in senso orario, se qualcuno vuole esercitare il suo privilegio: un altro giocatore che ne ha più diritto può, infatti, annullare la sua dichiarazione, e così via, finché nessuno più esercita il privilegio.

Compiere il proprio destino

Quando nessuno esercita più il privilegio, il giocatore che ha

fatto l'ultima dichiarazione compie il proprio destino. Egli **scarta** il dischetto. Se è il **primo giocatore della stagione a compiere il proprio destino**, prende la carta in palio accanto al mazzo e la pone sotto il segnalino destino. L'azione che aveva annunciato accade: egli attacca un altro abitante oppure usa un'abilità speciale (vedi oltre). Al **termine dell'azione** ritira la carta in palio da sotto il segnalino destino, e la aggiunge ai propri punti. Per questo, non è necessario che l'azione abbia avuto successo: tipico è il caso dell'attacco, in cui il giocatore che attacca prende comunque la carta in palio, sia che vinca, sia che perda il combattimento.

Ogni giocatore tiene sempre i propri punti davanti a sé, **scoperti**. (Teneteli in orizzontale per evitare confusione con l'abitante.)

Dopo che il primo destino si è compiuto, si ripete la sequenza di azioni. Al solito, a partire dal giocatore che ha il segnalino destino, i giocatori possono passare o compiere il proprio destino, ecc. Tuttavia, solo il **primo** giocatore della stagione ad aver compiuto il proprio destino avrà guadagnato la carta messa in palio! Se la carta in palio è stata già assegnata, ci sono in ogni caso giocatori che compiendo il proprio destino possono incrementare il loro punteggio, o migliorare la propria classe sociale.

Termine della stagione

Se tutti i giocatori passano, nessuno vuole più compiere il proprio destino. La stagione allora termina e ne inizia una nuova. Ogni giocatore continua a giocare con il proprio abitante, scoperto o coperto. Ogni giocatore che non ha un dischetto ne riprende uno. Si mette una nuova carta in palio, coperta (essa va in palio assieme alla precedente, se nell'ultima stagione nessuno ha compiuto il proprio destino), e si inizia una nuova stagione.

Vediamo adesso in dettaglio le due possibili azioni:

- attacco di un altro abitante;
- uso di un'abilità speciale.

1. Attacco di un altro abitante

Per compiere il proprio destino, un giocatore può attaccare un qualunque altro abitante, di qualunque classe sociale. Il giocatore **attaccato** scopre il proprio abitante, se non lo era già, ma **non scarta il dischetto**. I due giocatori a questo punto possono cercare l'appoggio in combattimento di altri abitanti, accordandosi liberamente. Ogni giocatore che appoggia scopre l'abitante e **scarta il dischetto**: somma il proprio valore a quello del giocatore che appoggia.

Si confronta il valore delle due fazioni: la fazione col valore più alto vince. In caso di parità vince l'abitante attaccato. Il giocatore che vince cattura l'altro contendente (ma non chi lo ha appoggiato!) e lo mette tra i propri punti. Il giocatore

sconfitto riceve immediatamente un abitante nuovo, coperto, dal mazzo. Eventuali giocatori che hanno appoggiato si tengono i loro abitanti.

Esempio. A inizio stagione lo Shogun (valore 7) prende il segnalino destino e annuncia un attacco contro un Maho-Tsukai (valore 5). Nessuno può esercitare il privilegio sullo Shogun, che compie il proprio destino: scarta il dischetto, mette la carta in palio sotto il segnalino destino e il combattimento ha luogo. Il Maho-Tsukai, da solo, perderebbe il combattimento contro lo Shogun (7 contro 5), e quindi chiede l'appoggio di un Nofu (valore 1) e di un abitante coperto, offrendo in cambio una delle carte dai propri punti. Entrambi gli abitanti accettano di appoggiarlo: il secondo abitante si scopre (è un altro Nofu) ed entrambi scartano il proprio dischetto. Al Maho-Tsukai, che si difende, basta il pareggio dei valori (7 contro 5+1+1 = 7) per vincere il combattimento! Lo Shogun è sconfitto. Come primo giocatore della stagione a compiere il proprio destino, lo Shogun prende la carta in palio (non importa che abbia perso il combattimento) e la mette tra i suoi punti: è un Daimyo, che vale 4 punti. Il Maho-Tsukai, invece, cattura lo Shogun e lo mette tra i propri punti. Il giocatore sconfitto riceve subito un nuovo abitante, coperto, dal mazzo. Il Maho-Tsukai non è obbligato a rispettare l'accordo stabilito con i due Nofu, ma decide di farlo: dà ai due Nofu un Samurai preso dai propri punti (vale 3 punti). Ma la carta è una sola! I due Nofu allora si accordano: uno mette tra i propri punti il Samurai, e sempre dai

propri punti cede all'altro un Nofu (1 punto) promettendo di dargli un altro appena lo avrà.

2. Uso di un'abilità speciale

Per compiere il proprio destino, un giocatore può usare l'abilità speciale del suo abitante. Il Daimyo, l'Akindo e il Nofu hanno due abilità speciali; il giocatore può dichiararne solo una a scelta. Le abilità dello Shogun e del Samurai si attivano automaticamente in **ogni** combattimento: essi **non** possono dichiarare l'uso dell'abilità quando compiono il proprio destino; essi **devono** dichiarare un attacco.



7 SH6GUN Difesa invincibile: lo Shogun vince sempre, quando è attaccato direttamente. Quando invece attacca, può essere normalmente sconfitto. La sua abilità non funziona quando **appoggia** un altro abitante.

6 S6RYO (Sacerdote) *Preghiera:* il Soryo con quest'azione prende la carta in palio, se c'è ancora, e la mette tra i suoi punti.

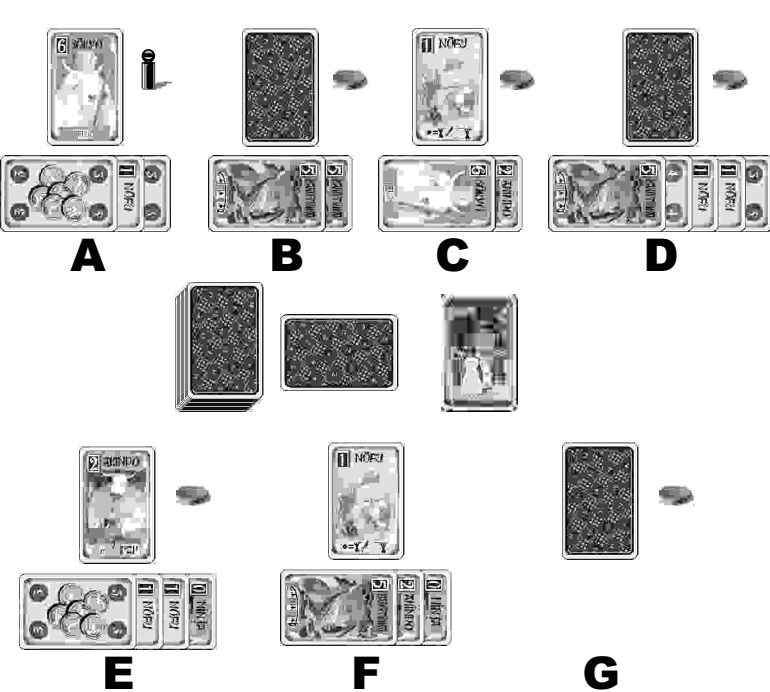


3 SAMURAI Marzialità: in ogni combattimento, dopo che sono stati dichiarati gli appoggi, il Samurai aggiunge al proprio valore quello di un abitante girato dal mazzo. Quando un abitante è sconfitto, diviene l'abitante girato dal Samurai; se è sconfitto da più Samurai, sceglie uno degli abitanti da essi girati e gli

attacco contro l'Akindo stesso. Il Daimyo mette il Nofu al sicuro tra i suoi punti, ma non rispetta l'accordo: quando l'Akindo domanda se qualcuno vuole annullare la sua dichiarazione, il Daimyo lo fa e prende il segnalino destino, però annuncia l'uso dell'abilità Rendita! Ma quando è il Daimyo a domandare se qualcuno vuole annullare la sua dichiarazione, l'abitante coperto si svela: è un Soryo (valore 6), che annulla la dichiarazione del Daimyo prendendo il segnalino destino e annunciando a sua volta la Preghiera. Nessuno annulla la dichiarazione del Soryo, ed egli compie il proprio destino. Scarta il dischetto, mette la carta in palio sotto il segnalino destino ed esegue la Preghiera: ritira la carta in palio e la mette, al solito, scoperta tra i propri punti.

Esempio di gioco. All'inizio di una stagione un Nofu (valore 1) annuncia di voler utilizzare la sua abilità Reclutamento. Egli prende il segnalino destino e domanda se qualcuno vuole annullare la sua dichiarazione: un Akindo (valore 2) esercita tale privilegio, prende il segnalino destino e annuncia un attacco contro un abitante coperto. Quest'ultimo, anche se è di classe più elevata, non può esercitare il privilegio perché è stato indicato proprio lui per l'attacco! Egli offre dunque a un Daimyo (valore 4) un Nofu dai propri punti, perché in cambio il Daimyo annulli la dichiarazione dell'Akindo e annunci un

Esempio di Rivoluzione:



I due abitanti colpiti offrono le proprie carte punti, coperte, ai nofu rivoluzionari, che ne pescano la metà per difetto: due carte dall'Akindo e una dal Samurai. I Nofu rivoluzionari aggiungono a queste tre carte il 6 e il 2 dei Nofu stessi, e mischiano e si spartiscono coperti questi punti. I Nofu rivoluzionari scoprono i propri punti: il Nofu C ha ricevuto lo 0, il 2 e un tesoro da 3; il Nofu G 1 e 6 (l'Akindo ha conservato l'1 e un tesoro da 3; il Samurai il 4 e il 7). Il Nofu G ci ha guadagnato, C ha perso punti ma ha preso un Ninja, utile per la vittoria (vedi Vittoria speciale). Il bracciante in piazza viene tolto.



0 NINJA Eliminazione: il Ninja indica un abitante e questi diviene parte dei punti del Ninja. Il giocatore senza abitante ne riceve immediatamente uno coperto dal mazzo. Il Ninja non può usare la sua abilità indicando un altro Ninja scoperto.

Accordi

In ogni momento del gioco, i giocatori possono prendere pubblicamente accordi. Questi possono riguardare combattimenti, appoggi in combattimento, uso di abilità, precedenza nel giocare, ecc., e possono prevedere qualsiasi scambio o circolazione di punti vittoria, anche posticipato. In

PROSPETTO RIASSUNTIVO

DEGLI ABITANTI DEL PAESE D'ORIENTE

- x **7 SH6GUN Difesa invincibile:** vince sempre quando è attaccato direttamente.
- x **6 S6RYO Preghiera:** prende la carta in palio, se c'è ancora.
- x **5 MAH6-TSUKAI Trasmutazione:** diviene un altro abitante e muta tutti gli altri.
- x **4 DAIMY6 Rendita:** prende la carta in cima al mazzo. / *Successione:* indica lo Shogun e si scambia con lui.
- x **3 SAMURAI Marzialità:** in ogni combattimento, aggiunge al proprio valore quello di un abitante girato dal mazzo.
- x **2 AKINDO Credito:** prende tutti i Nofu del giocatore indicato. / *Commercio:* prende una carta a caso dal giocatore indicato, mentre gliene dà una propria a scelta.
- x **1 N6FU Reclutamento:** recluta un bracciante. / *Rivoluzione:* i Nofu che aderiscono razziano la metà delle carte di coloro che li opprimono, vi aggiungono le proprie e se le ridistribuiscono.
- x **0 NINJA Eliminazione:** indica un abitante e lo mette tra i propri punti.

Oriente

Autore: Luca Coppola

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

Grafica: Mariateresa Fiore

Art Director: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004-05 da Vinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Oriente: vincitore del concorso da Vinci 2003 per il miglior gioco inedito, organizzato in collaborazione con Acqui Comics.

Un ringraziamento a Martina Coppola, Fernando Cigolotti, Paolo de Falco, Sergio Amato, Luca e Tenebra, la Taverna del Gargoyle e lo Star Shop II, Roberta Barletta, a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti:
www.davincigames.com - info@davincigames.com