

ORIENTE

de Luca Coppola
Un jeu de diplomatie et de combats pour 4 à 12 seigneurs du pays d'Orient

Le pays d'Orient est toujours en effervescence : à chaque saison l'on risque des intrigues, des luttes et même la révolution. Le pays est gouvermé par le Shogun ou, en son absence, par le Prêtre, du moins, jusqu'à ce que le Mage décide d'en occuper la fonction. Mais que se passera-t-il si un noble engage un Samouraï, ou si un Marchand s'allie avec un Ninja ? Et attention : si les Paysans s'unissent, tout le monde risque de perdre ses propres biens !

CONTENU

• 55 cartes :

- 41 habitants du pays d'Orient (le paquet de cartes), d'une valeur de plus en plus petite au fur et à mesure que l'on descend dans la classe sociale :



tour, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, si quelqu'un souhaite exercer son privilège : en effet, un joueur en ayant le droit (voir points a et b ci-dessus) peut annuler la déclaration faite et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne ne puisse ou ne veuille exercer son privilège.

Accomplir son propre destin

Lorsque plus personne n'exerce son privilège, le joueur ayant fait sa dernière déclaration peut accomplir son propre destin. Il se **défausse** de son disque. S'il s'agit du **premier joueur de la saison à pouvoir accomplir son destin**, il récupère la carte récompense posée à côté du paquet et la place sous le pion destin (en la laissant face cachée). L'action qu'il avait annoncée se réalise : soit il attaque un autre habitant soit il utilise une habileté spéciale (voir plus loin).

À la **fin de l'action**, il enlève la carte récompense de sous le pion destin et l'ajoute à ses propres points. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire que l'action ait une issue positive : le cas de l'attaque est typique, puisque l'attaquant récupère quand même la carte récompense quelle que soit l'issue du combat.

Tous les joueurs doivent toujours garder **visibles** leurs points devant eux. (Gardez-les à l'horizontale pour éviter toute confusion avec votre habitant).



est supérieure ou égale à la valeur du Nofu (1 point) plus le nombre d'ouvriers présents sur la place du village (celui se trouvant dans la hutte en est exclu). *Exemple : un Nofu annonce la Révolution et il y a deux ouvriers sur la place. Afin d'exercer son privilège d'annuler l'annonce, un habitant doit avoir une valeur supérieure à 3 ou alors il doit être Samouraï (valeur 3) et avoir moins de cartes parmi ses points par rapport au Paysan.* Si la Révolution se fait (le Nofu a réussi à accomplir son destin), il demande aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, si d'autres Nofu veulent se joindre à lui. Tous les joueurs-Nofu qui possèdent encore leur disque action peuvent le faire : ils dévoilent, alors, leur propre habitant (s'il ne l'était pas encore) et défaussent leur disque. Dès lors, **tout le monde dévoile** son propre habitant. Le nombre de Nofu ayant adhéré à la Révolution additionné aux ouvriers présents sur la place du village, détermine la force de la Révolution. Chaque habitant de valeur inférieure ou égale à la force de la Révolution en est frappé : seuls font exception les Ninjas et les Nofu qui sont à fabri naturellement. Chaque joueur touché défausse au hasard la moitié (par défaut) des cartes de ses propres points et les donne aux Nofu qui ont déclenché la Révolution. Les Nofu mélangent ces cartes **avec toutes celles qui constituent leurs propres points**, et se les redistribuent une par une, à compter du Nofu ayant annoncé la Révolution et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. À la fin de la Révolution, tous les ouvriers présents sur la place s'enfuient à toutes jambes : ils sont donc enlevés de la place et se retrouvent de nouveau à la disposition de tous.

- 1 Shogun (SHŌGUN) - valeur 7
- 2 Prêtres (SŌRYŌ) - valeur 6
- 4 Mages (MAHŌ-TSUKAI) - valeur 5
- 5 Nobles (DAIMYŌ) - valeur 4
- 6 Samouraï (SAMURAI) - valeur 3
- 7 Marchands (AKINDO) - valeur 2
- 12 Paysans (NŌFU) - valeur 1
- 3 Ninjas (NINJA) - valeur 0
- 1 Geisha (GEISHA) - aucune valeur

- 12 cartes trésor (quatre de 2 points de victoire, quatre de 3 points et quatre de 4 points) ;

- la place du village avec la hutte ;

- 1 carte résumé ;

- 12 disques action ;
- 6 ouvriers agricoles ;

- 1 pion destin ;

- ces règles.

Après que le premier destin ait été accompli, on recommence la séquence d'actions. Comme d'habitude, à partir du joueur ayant le pion destin, les joueurs peuvent passer ou tenter d'accomplir leur propre destin et ainsi de suite. Toutefois, seul le **premier** joueur de la saison ayant accompli son destin pourra remporter la carte récompense ! Si la carte récompense a déjà été attribuée, certains joueurs auront tout de même intérêt à accomplir leur destin pour améliorer leur score ou leur classe sociale.

Fin de la saison

Si tous les joueurs passent la main, cela signifie que personne ne veut ou ne peut plus accomplir son propre destin. À ce stade, la saison en cours est terminée et une nouvelle saison commence. Chaque joueur continue de jouer avec son propre habitant, qu'il soit encore caché, ou qu'il ait été dévoilé. Les joueurs qui n'ont plus de disque en reprennent un. On place une nouvelle carte récompense face cachée (il y aura deux cartes récompense si lors de la saison précédente personne n'a accompli son destin) et une nouvelle saison commence.

Regardons maintenant en détail les deux actions possibles :

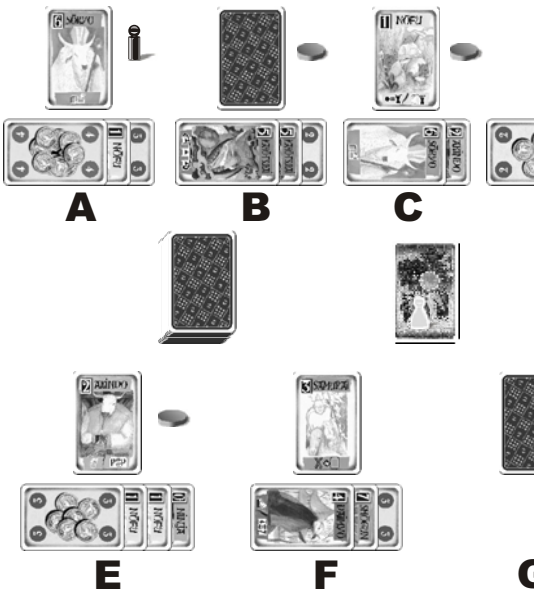
- l'attaque d'un autre habitant ;
- utilisation d'une habileté spéciale.

1. L'attaque d'un autre habitant

Pour accomplir son propre destin, un joueur peut en attaquer un autre quel qu'il soit et quelle que soit sa classe sociale. Le

Exemple de Révolution :

Le Soryo (A) demande si quelqu'un veut essayer d'accomplir son propre destin : B, ça ne l'intéresse pas ; le Nofu C par contre oui, il annonce alors une Révolution. Il demande, ensuite, si quelqu'un veut annuler son annonce, mais personne ne le fait. L'AKindo (E) aurait



VISION D'ENSEMBLE ET BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un seigneur du pays d'Orient et prend en main le destin d'un ou plusieurs habitants du pays, et essaye de faire fortune au fil des saisons. Chaque joueur va essayer de gagner des points de victoire en faisant bon usage des habiletés spéciales des habitants ou en s'alliant avec un adversaire pour en attaquer et en vaincre d'autres. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Note : La carte de chaque habitant du pays d'Orient comporte un chiffre compris entre 7 (Shogun) et 0 (Ninja), chiffre de plus en plus petit au fur et à mesure que l'on descend dans la classe sociale. Ce chiffre indique d'une part la valeur de cette carte lors d'un combat, d'autre part les points de victoire que rapporte l'habitant qu'elle représente.

MISE EN PLACE

1. Le propriétaire du jeu choisit qui reçoit en premier le pion destin, mais vous pouvez aussi tirer au sort.

2. Donnez un disque action à chaque joueur. Mélangez ensuite les cartes trésor et distribuez-en une face visible à chacun : les joueurs garderont leur propre carte devant eux. Les disques et les cartes trésor restants ne serviront pas : rangez-les dans la boîte.

3. Posez la place du village au centre de la table ; placez-y à côté les six ouvriers agricoles. Gardez la carte résumé à disposition.

joueur **attaqué** dévoile son propre habitant, s'il ne l'était pas déjà, mais il **ne se défausse pas de son disque**. D'ores et déjà, les deux joueurs concernés peuvent chercher l'appui d'autres habitants pour le combat, en se mettant d'accord librement. Chaque joueur donnant son appui dévoile son habitant et **défausse son disque** : on additionne alors la valeur de sa carte et celle du joueur qu'il soutient. On compare enfin la valeur des deux factions : c'est la faction ayant le plus de points qui gagne. En cas d'égalité, c'est l'habitant attaqué qui gagne. Le gagnant capture l'adversaire (mais pas celui ou ceux qui l'ont soutenu) et le met parmi ses propres points. Le perdant reçoit immédiatement un nouvel habitant, face cachée, depuis le paquet. Les joueurs ayant éventuellement soutenu le perdant, gardent leur habitant.

Exemple. Au début de la saison, le Shogun (valeur 7) prend le pion destin et annonce une attaque contre un Maho-Tsukai (valeur 5). Aucun joueur n'est en mesure d'exercer son privilège sur le Shogun qui accomplit donc son propre destin : il défausse son disque, pose la carte récompense sous le pion destin et le combat commence. Le Maho-Tsukai, seul, perd inévitablement le combat contre le Shogun (7 contre 5), il demande donc l'appui d'un Nofu (valeur 1) et d'un habitant face cachée, et offre en échange l'une de ses cartes qui constituent son score. Les deux autres habitants décident de l'aider : le second habitant se dévoile (il s'agit d'un autre Nofu) et se défaussent tous les deux de leur disque. Le Maho-Tsukai, qui se défend, n'a besoin que

2. Utilisation d'une habileté spéciale
Pour accomplir son propre destin, un joueur peut utiliser l'habileté spéciale de son habitant. Le Daimyo, l'Akindo et le Nofu possèdent deux habiletés spéciales : le joueur ne peut en déclarer qu'une de son choix. Les habiletés du Shogun et du Samouraï s'activent automatiquement pour **chaque** combat : ces habitants **ne peuvent pas** déclarer l'utilisation de l'habileté lorsqu'ils accomplissent leur destin ; ils **doivent** déclarer une attaque.

0 NINJA Élimination : le Ninja désigne un habitant : celui-ci devient partie intégrante des points du Ninja. Le joueur sans habitant reçoit immédiatement un nouvel habitant, face cachée, du paquet. Le Ninja ne peut utiliser son habileté en désignant un autre Ninja dévoilé.

Les Accords

À n'importe quel moment du jeu, les joueurs peuvent se mettre publiquement d'accord pour n'importe quelle raison. Par exemple, ils peuvent se mettre d'accord pour les combats, d'éventuels appuis lors de combats, l'utilisation d'habiletés, des priorités pour jouer etc., et peuvent aussi prévoir des échanges ou la circulation de points de victoire, même différés. Toutefois, en aucun cas il n'est permis de céder ou d'échanger son propre habitant, ou de faire cadeau de ses propres points de victoire sans raison. Il n'existe aucune autre règle concernant les accords : les joueurs ne sont même pas obligés de respecter ces accords...

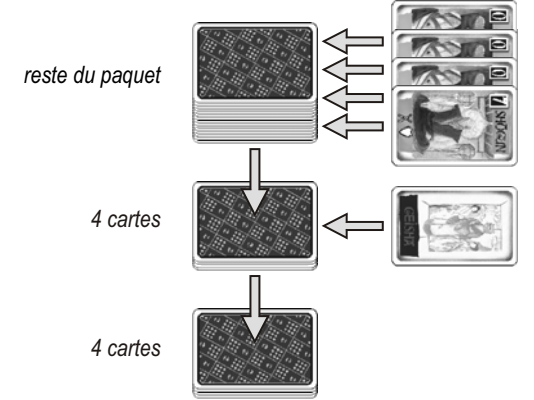
FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Le jeu s'arrête dès que l'on pioche la Geisha. Chaque joueur additionne, alors, la valeur de son propre habitant à ses points : le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé. Si deux joueurs (ou plus) arrivent à égalité pour la victoire, le gagnant sera, parmi tous ces joueurs ex aequo, celui qui aura la carte la plus forte.

4. Prenez maintenant le paquet de cartes :

- mettez de côté la Geisha, le Shogun ainsi que les trois Ninjas, puis mélangez soigneusement les cartes restantes
- séparez le paquet de cartes en trois tas : deux tas de quatre cartes et un formé des cartes restantes
- posez le premier tas (4 cartes), face cachée, sur la table
- méléz la Geisha au deuxième tas et posez ces cinq cartes sur le premier tas
- méléz le Shogun ainsi que les trois Ninjas aux cartes restantes et empilez-les sur les précédentes.

Piocher la Geisha implique la fin de la partie : ainsi, personne ne sait exactement quand cela arrivera.



d'une simple égalité pour gagner le combat, ce qui est justement le cas (7 contre 5+1+1=7) !Le Shogun est vaincu.

S'agissant du premier joueur de la saison qui réussit à accomplir son destin, le Shogun récupère la carte récompense (rappelez-vous que l'issue du combat n'est pas déterminante) et la pose parmi ses propres points : il s'agit d'un Daimyo qui vaut 4 points. Le Maho-Tsukai, lui, capture le Shogun (puisqu'il a gagné le combat) et le pose parmi ses propres points. Le perdant reçoit immédiatement un nouvel habitant, face cachée, depuis le paquet. Le Maho-Tsukai n'est pas obligé de respecter l'accord stipulé avec les deux Nofu, mais il décide de le faire : il donne aux deux Nofu l'ayant soutenu un Samouraï provenant de ses propres points (il vaut 3 points). Mais il ne donne qu'une seule carte ! Les deux Nofu se mettent alors d'accord : l'un d'eux garde le Samouraï parmi ses points, et « rend la monnaie » au second en lui cédant un Nofu (1 point) et lui promet de lui en donner un deuxième dès qu'il le pourra.

2. Utilisation d'une habileté spéciale
Pour accomplir son propre destin, un joueur peut utiliser l'habileté spéciale de son habitant. Le Daimyo, l'Akindo et le Nofu possèdent deux habiletés spéciales : le joueur ne peut en déclarer qu'une de son choix. Les habiletés du Shogun et du Samouraï s'activent automatiquement pour **chaque** combat : ces habitants **ne peuvent pas** déclarer l'utilisation de l'habileté lorsqu'ils accomplissent leur destin ; ils **doivent** déclarer une attaque.

0 NINJA Élimination : le Ninja désigne un habitant : celui-ci devient partie intégrante des points du Ninja. Le joueur sans habitant reçoit immédiatement un nouvel habitant, face cachée, du paquet. Le Ninja ne peut utiliser son habileté en désignant un autre Ninja dévoilé.

Les Accords

À n'importe quel moment du jeu, les joueurs peuvent se mettre publiquement d'accord pour n'importe quelle raison. Par exemple, ils peuvent se mettre d'accord pour les combats, d'éventuels appuis lors de combats, l'utilisation d'habiletés, des priorités pour jouer etc., et peuvent aussi prévoir des échanges ou la circulation de points de victoire, même différés. Toutefois, en aucun cas il n'est permis de céder ou d'échanger son propre habitant, ou de faire cadeau de ses propres points de victoire sans raison. Il n'existe aucune autre règle concernant les accords : les joueurs ne sont même pas obligés de respecter ces accords...

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Le jeu s'arrête dès que l'on pioche la Geisha. Chaque joueur additionne, alors, la valeur de son propre habitant à ses points : le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé. Si deux joueurs (ou plus) arrivent à égalité pour la victoire, le gagnant sera, parmi tous ces joueurs ex aequo, celui qui aura la carte la plus forte.

5. Distribuez à chaque joueur, face cachée, une carte habitant provenant du dessus du paquet : chacun regarde son propre habitant secrètement et le pose devant lui toujours face cachée.

6. Prenez la première carte du paquet et posez-la **face cachée** et en travers à côté de celui-ci : cette carte représente la **récompense** remportée par le premier joueur qui « accomplit son propre destin ».

LE JEU

Dans ce jeu il n'y a pas de « jours » proprement dits pour chaque joueur : le jeu se déroule, en effet, par une succession de saisons. Durant chaque saison, chaque joueur peut réaliser **une seule action** en se **défaussant** de son propre disque. « **Accomplir son propre destin** » veut dire réaliser sa propre action. Mais pouvoir accomplir son propre destin n'est pas toujours possible : souvent, l'action que l'on déclare vouloir réaliser est tout bonnement annulée par des habitants qui, ayant un rang social plus élevé, ont « plus le droit » d'accomplir leur propre destin. La saison est terminée lorsque plus aucun joueur ne peut accomplir son propre destin, ou lorsque ceux pouvant encore le faire y renoncent.

Chaque saison comporte toujours la même séquence de phases :

- annoncer l'action**

7 SHŌGUN *Défense invincible* : le Shogun gagne toujours lorsqu'il est attaqué directement. Cependant, lorsqu'il attaque, il peut être vaincu normalement. Son habileté ne marche pas quand il **soutient** un autre habitant.

6 SŌRYŌ (Prêtre) *Prière* : avec cette action, le Soryo prend la carte récompense, si elle est encore disponible, et la pose parmi ses points.

5 MAHŌ-TSUKAI (Mage) *Transmutation* : le Maho-Tsukai devient un autre habitant et transforme tous les autres ! Le joueur replace son propre Maho-Tsukai au fond du paquet. Il prend tous les habitants en jeu et en choisit un en secret : il devient cet habitant (il garde la carte face cachée). Puis il ajoute un habitant pris du paquet à ceux qui restent, les mélanges et les redistribue, face cachée, entre tous les joueurs (un chacun). Le Maho-Tsukai ne peut utiliser sa propre habileté s'il existe un autre Maho-Tsukai dévoilé.

4 DAIMYŌ (Noble) *Rente* : le Daimyo prend la carte au sommet du paquet et l'ajoute à ses propres points.

2 AKINDO (Marchand) *Crédit* : l'Akindo désigne un adversaire et récupère, de ses points, tous les Nofu. *Commerce* : l'Akindo désigne un adversaire

Victoire spéciale

Si un joueur, à la fin d'une saison, possède les trois Ninjas, il gagne immédiatement la partie.

Exemple de jeu. Au début d'une saison un Nofu (valeur 1) annonce qu'il veut utiliser son habileté « Recrutement ». Il prend donc le pion destin et demande si quelqu'un veut annuler sa déclaration : un AKindo (valeur 2) veut en effet se prévaloir de ce privilège et récupère le pion destin. Il annonce une attaque contre un habitant resté face cachée. Ce dernier, même s'il appartient à une classe sociale plus élevée, ne peut pas exercer son privilège puisqu'il a été désigné pour un combat ! Il tente donc d'offrir à un Daimyo (valeur 4) un Nofu faisant partie de ses propres points pour que, en échange, celui-ci veuille bien annuler l'annonce de l'AKindo à sa place et pour qu'il lance lui-même une attaque contre l'AKindo. Le Daimyo accepte, et place le Nofu qu'il a reçu parmi ses propres points. Mais là il décide de ne pas respecter l'accord : lorsque l'AKindo demande si quelqu'un désire annuler son annonce, le Daimyo le fait bel et bien et récupère le pion destin, mais au lieu de déclarer la guerre à l'AKindo comme prévu, il annonce qu'il veut utiliser l'habileté spéciale « Rente » ! Lorsque vient le tour du Daimyo de demander si quelqu'un veut annuler son annonce, l'habitant face cachée se dévoile : il s'agit d'un Soryo (valeur 6). Il annule la déclaration faite par le Daimyo, et prend le pion destin, puis il annonce une « Prière » . Personne n'annule la déclaration du Soryo, il peut donc accomplir son propre destin. Il défausse son disque, pose la carte récompense sous le pion destin et dit sa Prière : il prend la carte récompense et la pose, comme d'habitude, face visible, parmi ses propres points.

• **exercer le privilège**

• **accomplir son propre destin**

Cette séquence se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé l'un après l'autre : à cet instant, la saison en cours est terminée et une nouvelle saison commence.

Annocer l'action

À partir du joueur possédant le pion destin et poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur disposant encore de son propre disque action peut choisir de passer son tour ou bien d'**annoncer une action** pour essayer d'accomplir son propre destin. Les joueurs qui n'ont plus de disque action doivent obligatoirement passer leur tour. Dès qu'un joueur annonce une action, le tour de table s'arrête immédiatement. Ce même joueur doit **révèler** son propre habitant (il retourne sa carte à la vue de tous si elle ne l'était pas encore), **prendre** le pion destin et **annoncer** l'une des deux actions suivantes :

1) l'attaqae d'un autre habitant

ou alors

2) l'utilisation d'une habileté spéciale.

Exemple d'annonce 1. Alexis a un Noble, le Daimyo, et déclare « j'accomplis mon destin !». Il dévoile donc sa carte, montrant ainsi à tout le monde son Daimyo et annonce : « j'attaque Danièle !». Exemple d'annonce 2. Alexis a un Marchand, l'AKindo, et déclare « j'accomplis mon destin !». Il dévoile donc sa carte et annonce : « j'utilise l'habileté spéciale « Commerce » de l'AKindo sur Emma !».

4 DAIMYŌ (Noble) *Rente* : le Daimyo prend la carte au sommet du paquet et l'ajoute à ses propres points. *Succession* : si le Shogun est dévoilé (en jeu ou parmi les points), le Daimyo le désigne et les deux habitants s'échangent la place.

3 SAMURAI (Samouraï) *Martialité* : lors de combats, après que les éventuelles alliances ont été faites, le Samouraï ajoute la valeur d'un habitant retourné à partir du sommet du paquet à sa propre valeur. Quand un habitant se retrouve vaincu il devient l'habitant retourné par le Samouraï ; s'il est vaincu par plusieurs Samouraï, il choisit l'habitant retourné par l'un d'eux tandis que les autres sont remis, face cachée, au fond du paquet. **Exception** : si parmi les habitants qui doivent être remis au fond du paquet il y a des Ninjas, ces derniers seront intégrés parmi les points du joueur ayant gagné le combat.

2 AKINDO (Marchand) *Crédit* : l'Akindo désigne un adversaire et récupère, de ses points, tous les Nofu. *Commerce* : l'Akindo désigne un adversaire

APERÇU DES HABILÉTÉS DES HABITANTS DU PAYS D'ORIENT
<p>1 x 7 SHŌGUN <i>Défense invincible</i> : il gagne toujours lorsqu'il est attaqué directement.</p> <p>2 x 6 SŌRYŌ <i>Prière</i> : il prend la carte récompense.</p> <p>4 x 5 MAHŌ-TSUKAI <i>Transmutation</i> : il devient un autre habitant et transforme tous les autres.</p> <p>5 x 4 DAIMYŌ <i>Rente</i> : il prend la carte au sommet du paquet. / <i>Succession</i> : il désigne le Shogun et les deux habitants s'échangent la place.</p> <p>6 x 3 SAMURAI <i>Martialité</i> : lors de chaque combat, il ajoute la valeur d'un habitant retourné du sommet du paquet à sa propre valeur.</p> <p>7 x 2 AKINDO <i>Crédit</i> : il prend tous les Nofu du joueur désigné. / <i>Commerce</i> : il prend une carte au hasard chez le joueur désigné, tandis qu'il choisit l'une des siennes et la lui donne.</p> <p>12 x 1 NŌFU <i>Recrutement</i> : il recrute un ouvrier agricole. / <i>Révolution</i> : les Nofu qui la déclenchent pillent la moitié des cartes de ceux qui les oppressent, y ajoutent les leurs et se les redistribuent.</p> <p>3 x 0 NINJA <i>Elimination</i> : il désigne un habitant et le place parmi ses propres points.</p>

Exercer le privilège

Même si l'action a été annoncée, il n'est pas dit qu'elle puisse être réalisée ! En effet, à cet instant, le joueur demande aux autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, si l'un d'eux veut exercer son **privilège d'annuler** l'annonce, en accomplissant son destin à sa place. Les joueurs choisissent s'ils veulent passer ou s'ils veulent exercer leur privilège. Dès qu'un joueur exerce son privilège, le tour de table s'arrête immédiatement. Un joueur peut exercer son privilège si :

a) il possède encore son disque action ; **et**
b) soit il appartient à une classe sociale plus élevée ; soit il est de la même classe sociale, mais il est plus « pauvre » c'est-à-dire qu'il possède **moins de cartes** parmi ses propres points. **Important!** Le joueur désigné dans l'annonce d'une attaque ou d'une habileté spéciale **ne peut pas exercer son privilège**.

Si un joueur exerce son privilège, celui ayant fait l'annonce est honoré de lui céder sa place : l'action qu'il avait annoncée ne peut s'accomplir, mais il **garde son propre disque**. Le joueur ayant cédé sa place pourra à nouveau tenter d'accomplir son destin par la suite (lors de cette même saison), puisqu'il ne s'en est pas défaussé. Il pourra même annoncer une action différente s'il le souhaite.

Le joueur qui lui succède pour l'accomplissement de son propre destin dévoile sa carte habitant, récupère le pion destin et annonce l'une des deux actions possibles : l'attaque ou l'utilisation de l'habileté. Ce joueur devra demander à son

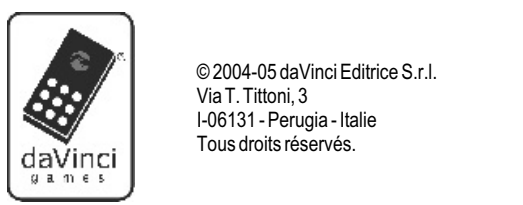
et récupère, de ses points, une carte au hasard. Il lui donne en contrepartie l'une de ses cartes au choix parmi ses propres points : s'il n'en a pas, il ne lui donne rien !

L'AKindo ne peut utiliser ses habiletés en désignant un autre AKindo dévoilé.

1 NŌFU (Paysan) *Recrutement* : un Nofu recrute un ouvrier agricole. Il le place alors dans la hutte située sur la place du village. Mais si un ouvrier agricole se trouvait déjà dans la hutte, il ne peut pas en ajouter un nouveau (la hutte ne peut contenir qu'un ouvrier) : il devra donc déplacer l'ouvrier déjà présent vers la place du village. Les ouvriers qui se

retrouvent ainsi sur la place du village constituent un soutien pour la deuxième habileté spéciale du Nofu : la Révolution. L'ouvrier agricole placé dans la hutte ne sert que dans l'espoir de pouvoir se joindre aux autres ouvriers qui se trouvent déjà sur la place. **Règle spéciale pour 4 à 7 joueurs** : l'ouvrier agricole va directement sur la place du village sans passer par la hutte. La hutte est donc complètement ignorée. *Révolution* : les Nofu qui déclenchent une Révolution pillent une partie des points de ceux qui les oppressent et se les redistribuent. Si une Révolution est annoncée, les joueurs peuvent exercer leur privilège uniquement si leur classe sociale

Orientation
Auteur : Luca Coppola
Développement : Andrés J. Voicu, Domenico Di Giorgio
Illustrations : Mariateresa Fiore
Direction artistique : Stefano De Fazi
Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sabine Di Trani



Orientation : vainqueur du concours daVinci 2003 pour le meilleur jeu inédit, organisé en collaboration avec Acqui Comics.

Tous nos remerciements vont à Martina Coppola, Fernando Cigolotti, Paolo de Falco, Sergio Amato, Luca e Tenebra, Taverna del Gargoyle, Star Shop Il, Roberta Barletta ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Carneba, Daniele Lostia, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivalè, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciara, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com