

Regolamento
GORYŌ



Goryō

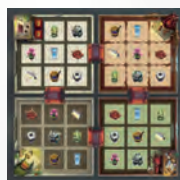
In tempi ormai antichi, alla corte dello Shōgun Tokugawa nel castello di Edo, viveva Youruichi Feliwara, donna di rara bellezza. Nobili di terre lontane giungevano a palazzo per tesserne le lodi, donandole ornamenti e oggetti preziosi tali da fare invidia allo Shōgun stesso.

La sua fortuna cessò dal giorno in cui nel castello iniziarono a circolare strani pettegolezzi sul suo conto, probabilmente diffusi dallo Shōgun, il quale reclamò il suo tesoro dopo averla allontanata.

La povera dama morì in esilio, circondata solo dai suoi amati gatti.

Tuttavia, la sua anima colma di rancore si manifestò di nuovo nel mondo dei vivi come un Goryō: uno spirito vendicativo. Scelse il corpo di una creatura furtiva e letale per tornare al castello, legandosi agli oggetti più cari che un tempo possedeva. La sua vendetta sarebbe stata tremenda!

COMPONENTI



1 tabellone Palazzo



1 tabellone Giardino



1 plancia dei Samurai



1 plancia del Goryō



5 pietrine Oggetto Rotto



3 segnalini Spirito a 2 lati
(fronte: Goryō, retro: numero I, II e III)



1 pennarello



8 tessere Oggetto a 2 lati
(fronte: Integro, retro: Rotto)



8 segnalini Oggetto a 2 lati
(fronte: Oggetto, retro: Oggetto Sigillato)



1 Marchio del Goryō



5 pedine
(4 Samurai, 1 Goryō)



6 segnalini Zampa a 2 lati
(fronte: verde, retro: rosso)



1 Mazza da Gong



7 cubetti per il Goryō
4 bianchi: Movimento,
1 viola: Bersaglio, 1 grigio: Scatto,
1 verde: Falsa Pista



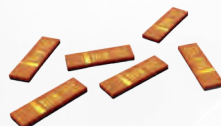
6 cubetti azione
per il Samurai
(neri)



1 sacchetto



1 schermo del Goryō



20 Sigilli

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso della partita un giocatore interpreterà il Goryō, mentre l'altro i Samurai. Per compiere la sua vendetta e vincere la partita, il giocatore Goryō dovrà riuscire a rompere 5 preziosi oggetti nelle Stanze del palazzo. Prima che ci riesca, il giocatore Samurai dovrà capire a quale tipologia di oggetto il Goryō è vincolato, in modo da poterlo esorcizzare per sempre. In alternativa, dovrà riuscire a catturare per 3 volte l'essenza del suo spirito.



PREPARAZIONE

- 1 Posizionate al centro del tavolo i tabelloni Palazzo e Giardino.
- 2 Posizionate sulle apposite caselle del tabellone Giardino le 8 tessere Oggetto, con il lato Integro (contrassegnato dal bordo blu scuro) rivolto verso l'alto.
- 3 Posizionate 4 pietrine Oggetto Rotto sui relativi spazi dei round del tabellone Giardino (lasciate momentaneamente da parte la pietra avanzata).
- 4 Mettete gli 8 segnalini Oggetto nel sacchetto. Posizionate il sacchetto vicino ai tabelloni.
- 5 Scegliete chi vestirà i panni del Goryō e chi dei Samurai.

IL SAMURAI:

- 6 Posiziona davanti a sé la propria plancia, prende poi i 6 cubetti azione, i 6 segnalini Zampa, i 20 Sigilli, e li tiene in una riserva a portata di mano.
- 7 Posiziona la Mazza da Gong sul primo spazio del tracciato semicircolare della propria plancia, accanto al simbolo 🌐, e i 3 segnalini Spirito a faccia in su sui relativi spazi. Posiziona infine le 4 pedine Samurai sulle caselle centrali di ogni Stanza del tabellone Palazzo.

IL GORYŌ:

- 8 Prende lo schermo e lo posiziona davanti a sé.
- 9 Prende la propria plancia, il pennarello, i suoi 7 cubetti e il Marchio del Goryō, e nasconde questi elementi dietro allo schermo. La plancia del Goryō deve essere orientata esattamente come è orientato il tabellone Palazzo.
- 10 Pesca 1 segnalino Oggetto dal sacchetto, lo guarda senza mostrarlo al Samurai e lo posiziona sotto al Marchio del Goryō, sempre dietro allo schermo. Questo sarà il suo Oggetto Vincolato (vedi "Definizioni" a pag. 6).
- 11 Pesca dal sacchetto un altro segnalino, lo rivela e lo piazza sul lato Oggetto sopra alla relativa tessera, che gira sul lato Rotto. Dopodiché sceglie una qualsiasi casella sul tabellone Palazzo con raffigurato quell'Oggetto e lo **rompe**, posizionando su di essa la pietra lasciata inizialmente da parte.
- 12 Segna una "X" con il pennarello sull'Oggetto appena rotto nella propria plancia, e infine posiziona la pedina Goryō sulla stessa casella dell'Oggetto appena rotto, sul tabellone Palazzo: questa sarà la casella di partenza del Goryō.



Anatomia dei tabelloni Palazzo e Giardino

- 1 Stanza
- 2 Casella Oggetto
- 3 Ponte (ogni Ponte collega 2 Stanze.
Le 2 caselle Oggetto ai lati del Ponte sono considerate adiacenti.)
- 4 Casella tessera Oggetto
- 5 Spazi dei round



Tabellone
Palazzo

Tabellone
Giardino

Plancia del Goryō: la plancia del Goryō è una copia in miniatura del tabellone Palazzo, e viene utilizzata dal Goryō nascosta dietro allo schermo.

Anatomia della plancia dei Samurai

- 1 Tracciato del Gong
- 2 Spazi segnalini **Spirito**
- 3 Spazio azione **Segugio** (1 per ogni Samurai)
- 4 Spazio azione **Ricerca** (1 per ogni Samurai)
- 5 Spazi azione **Passo** (2 per ogni Samurai)



DEFINIZIONI

Per tenere traccia dello stato degli Oggetti, il Samurai utilizza il tabellone Palazzo mentre il Goryō la propria plancia.

Oggetto Rotto: questo Oggetto è stato rotto dal Goryō.



Sul tabellone un Oggetto Rotto è identificato dalla pietra Oggetto Rotto presente su di esso.



Sulla plancia del Goryō il giocatore contrassegna gli Oggetti Rotti di volta in volta con una X.

Oggetto Sigillato: questo Oggetto è protetto dal Samurai. Il Goryō non potrà romperlo.



Sul tabellone un Oggetto Sigillato è identificato dal segnalino Sigillo piazzato sopra la relativa casella.



Sulla plancia del Goryō il giocatore contrassegna tutti gli Oggetti Sigillati con un C.

Oggetto Vincolato: l'Oggetto nascosto sotto al Marchio del Goryō è vincolato al suo spirito e il Goryō non può mai romperlo. Questa informazione va custodita gelosamente dal Goryō, che non deve contrasseggarla né sul tabellone né sulla propria plancia.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni partita è composta da un massimo di 4 round.

Ogni round è diviso nelle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

- A. Fase del Goryō:** il Goryō pianifica il percorso che compirà per rompere 1 Oggetto e sviare l'avversario.
- B. Fase dei Samurai:** il Samurai cerca di capire i movimenti del Goryō per intercettarlo.
- C. Fase di Rivelazione:** il Goryō mostra il suo percorso e il Samurai lo esamina.

A. FASE DEL GORYŌ

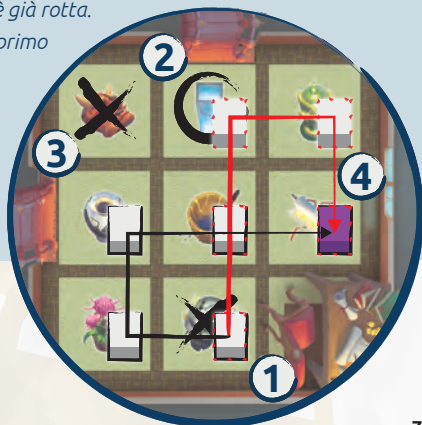
Il Goryō prende i 4 cubetti Movimento (di colore bianco) e il cubetto Bersaglio (di colore viola) e li piazza sulla propria plancia del Goryō, nascosta dietro allo schermo. Tiene a portata di mano, nascosti dietro lo schermo, anche il cubetto Scatto (di colore grigio) e Falsa Pista (di colore verde). Il loro effetto verrà spiegato più avanti (vedi "Poteri del Goryō" a pag. 9). I cubetti Movimento indicano le caselle in cui il Goryō si sposterà sulla plancia, il cubetto Bersaglio indica la casella in cui il Goryō romperà l'Oggetto (vedi "Fase di Rivelazione" a pag. 10). Il piazzamento dei cubetti deve rispettare le seguenti regole:

- 1 Ogni casella può contenere 1 solo cubetto (quindi il Goryō non può passare più volte sulla stessa casella in uno stesso round).
- 2 Il primo cubetto Movimento deve sempre essere piazzato sulla casella in cui si trova il Goryō, mentre ogni altro cubetto deve essere piazzato su una casella ortogonalmente adiacente al cubetto piazzato in precedenza.
- 3 È obbligatorio posizionare **tutti** e 4 i cubetti Movimento e il cubetto Bersaglio.
- 4 È possibile piazzare i propri cubetti in corrispondenza delle caselle occupate dai Samurai.
- 5 Il cubetto Bersaglio deve essere **l'ultimo cubetto piazzato**.
- 6 Il cubetto Bersaglio non può essere piazzato su una casella con un Oggetto Vincolato, Sigillato o Rotto (vedi "Definizioni" a pag. 6). È invece possibile piazzarlo su caselle con Oggetti Integri della stessa tipologia di un Oggetto Rotto in precedenza, ed è possibile piazzarlo su una casella occupata da un Samurai.
- 7 È possibile spostarsi da una Stanza all'altra solo **attraverso i Ponti**. I Ponti **non sono delle caselle**, quindi non è necessario piazzarvi sopra dei cubetti. Le caselle ai due lati di un Ponte sono considerate adiacenti.

Nella remota ipotesi in cui il Goryō non possa posizionare i propri cubetti seguendo le regole di piazzamento, perde immediatamente la partita.

Esempio 1: 1 Antonio vorrebbe rompere un Oggetto che si trova nella stessa Stanza del Goryō, il quale si trova sulla casella con l'Elmo. 2 Osserva la plancia e nota che non può rompere la Lanterna perché è un Oggetto Sigillato, 3 né la Maschera perché è già rotta.

4 Decide dunque di rompere la Pergamena. Posiziona il primo cubetto Movimento sulla casella in cui si trova il Goryō, dopodiché posiziona gli altri cubetti in modo da rompere la Pergamena. Antonio ha a disposizione più percorsi per farlo (percorso nero o rosso); sceglie quello che ritiene più furtivo e piazza per ultimo il cubetto Bersaglio sopra la casella con la Pergamena.






Quando il Goryō ha concluso il piazzamento dei suoi cubetti, si passa alla Fase dei Samurai.

B. FASE DEL SAMURAI

Il Samurai prende i 6 cubetti neri, poi sceglie e attiva in sequenza **fino a 3 diversi Samurai**: utilizzerà le loro azioni per intuire gli spostamenti del Goryō e individuare quale Oggetto vuole rompere.

Ogni Samurai attivato può svolgere **da 1 a 3** delle seguenti **azioni**, piazzando per ciascuna di esse 1 cubetto nell'apposito spazio del proprio colore sulla plancia. Ogni spazio può contenere 1 solo cubetto. I cubetti vanno piazzati uno per volta.



-  **Passo**: con questa azione, il giocatore muove il Samurai attivato su una casella ortogonalmente adiacente. Essendoci 2 spazi, quest'azione può essere fatta 2 volte dallo stesso Samurai, piazzando ogni volta 1 cubetto.
-  **Ricerca**: il Samurai attivato **investiga** la casella su cui si trova (vedi "Investigare" più avanti).
-  **Segugio**: il Samurai attivato **investiga** una casella ortogonalmente adiacente a quella su cui si trova.

Importante: dopo aver attivato un nuovo Samurai, il giocatore non può più svolgere azioni con i Samurai attivati in precedenza, anche se hanno svolto meno di 3 azioni.

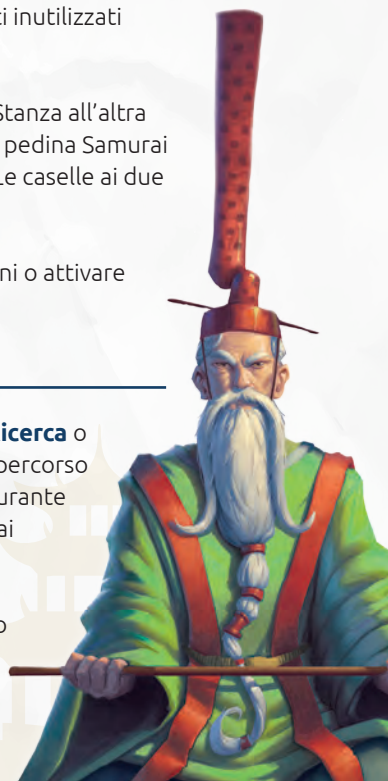
Se vengono svolte meno di 6 azioni tra tutti i Samurai, i cubetti inutilizzati vengono scartati.

Come per il Goryō, anche i Samurai possono spostarsi da una Stanza all'altra solo attraverso i Ponti. I Ponti non sono delle caselle, quindi la pedina Samurai viene spostata direttamente sulla casella adiacente al Ponte. Le caselle ai due lati di un Ponte sono considerate adiacenti.

Quando il Samurai non può o non vuole svolgere ulteriori azioni o attivare nuovi Samurai, si passa alla Fase di Rivelazione.

INVESTIGARE

Quando un Samurai investiga in una casella tramite le azioni **Ricerca** o **Segugio**, chiede al Goryō se la casella scelta sia parte del suo percorso (cioè, se il Goryō abbia piazzato su quella casella un cubetto durante la sua fase del round). In caso di risposta affermativa, il Samurai posiziona 1 segnalino Zampa dal lato verde su quella casella, altrimenti posiziona 1 segnalino Zampa dal lato rosso. Non è possibile investigare più volte nella stessa casella in uno stesso round, e non è possibile investigare la casella di partenza del Goryō del round in corso.



Esempio 2: 1 Irene attiva il Samurai verde e svolge l'azione Ricerca per capire se il Goryō è passato in quella casella. Antonio risponde di sì e Irene posiziona su quella casella 1 segnalino Zampa verde. 2 Irene decide allora di svolgere l'azione Segugio e investiga nella casella con l'Urna. Antonio risponde nuovamente di sì e Irene posiziona sulla casella 1 segnalino Zampa verde. Dopo aver valutato i possibili percorsi del Goryō, 3 Irene attiva il Samurai viola, svolge 2 azioni Passo e 4 l'azione Segugio per investigare la casella con il Fiore. Antonio risponde di no e Irene posiziona sulla casella 1 segnalino Zampa rosso. Irene deve scegliere se attivare il Samurai rosso, quello blu o passare alla fase successiva. 5 Decide di attivare il Samurai rosso e di compiere 1 azione Passo per posizionarsi sulla casella con la Lanterna, un possibile Bersaglio del Goryō.



POTERI DEL GORYŌ

Per riuscire a sviare i Samurai, il Goryō può usare 2 poteri: la **Falsa Pista** e lo **Scatto**. Durante la sua fase del round, il Goryō può decidere di utilizzare 1 o entrambi i poteri a sua disposizione piazzandone i relativi cubetti durante la sua fase, come spiegato qui di seguito.

Il Goryō **non deve dichiarare di aver usato dei poteri**: il Samurai lo scoprirà durante la Fase di Rivelazione (vedi pag. 10).

- **Scatto**: il cubetto Scatto (di colore grigio) può essere posizionato dal Goryō come se fosse un cubetto Movimento aggiuntivo che segue le normali regole di posizionamento. Il cubetto Scatto può essere utilizzato una sola volta durante la partita e viene scartato dopo la Fase di Rivelazione del round in cui è stato utilizzato.

Esempio 3: Antonio desidera utilizzare il potere Scatto per raggiungere un Oggetto di un passo più lontano e cogliere di sorpresa il Samurai. Utilizza dunque anche il cubetto Scatto per raggiungere il Bersaglio.

- **Falsa Pista**: il cubetto Falsa Pista (di colore verde) può essere posizionato dal Goryō su una qualsiasi casella della propria plancia non occupata da altri cubetti.

Nota: questo cubetto non segue le normali regole di posizionamento dei cubetti Movimento.

Se il Samurai investiga la casella dove è posizionato il cubetto Falsa Pista, il Goryō afferma che quella casella fa parte del proprio percorso. Durante la fase Rivelazione,

se la casella dove si trova la Falsa Pista **non è stata investigata**, il Goryō posiziona il cubetto Falsa Pista dietro al proprio schermo e potrà giocarlo successivamente, altrimenti lo scarta e non potrà più usarlo per il resto della partita. Il segnalino Zampa verde posizionato dal Samurai sulla casella con la Falsa Pista viene anch'esso scartato senza conferire alcun beneficio (vedi "Fase di Rivelazione" più avanti).

Esempio 4: **1** Antonio tenta di sviare le indagini del Samurai; utilizza dunque il potere Falsa Pista posizionando il cubetto verde su una casella che potrebbe far parte del proprio percorso. **2** Durante la Fase dei Samurai, Irene chiede se la casella su cui è presente la Falsa Pista fa parte del percorso del Goryō. Antonio risponde affermativamente e Irene posiziona dunque 1 segnalino Zampa verde su quella casella del tabellone Palazzo. **3** Durante la Fase di Rivelazione, tuttavia, quel segnalino Zampa verrà scartato e non aiuterà Irene a individuare il Goryō.



C. FASE DI RIVELAZIONE

Il Goryō sposta lo schermo permettendo al Samurai di esaminare il percorso scelto dal Goryō durante la sua fase del round. Nel caso in cui il Goryō abbia commesso 1 o più errori nel posizionamento dei cubetti o nel rispondere alle investigazioni, il Samurai gira sul lato col numero altrettanti segnalini Spirito sulla propria plancia dei Samurai, partendo da quello più a sinistra non ancora girato.

Importante: se il Goryō rompe l'Oggetto a cui è vincolato, perde immediatamente la partita.

Il Goryō prende la pietra dalla casella del round in corso e la propria pedina e le posiziona entrambe sul tabellone, sulla casella su cui è piazzato il cubetto Bersaglio.

Questa sarà la casella di partenza del Goryō per il prossimo round.

Il Goryō segna una "X" con il pennarello sulla casella della propria plancia che corrisponde all'Oggetto appena rotto. Se sul tabellone Giardino la tessera della stessa tipologia è rivolta sul lato Integro, viene ora girata sul lato Rotto.

Il Samurai rimette tutti i segnalini Zampa nella propria riserva e fa avanzare la Mazza da Gong sulla propria plancia di **tanti spazi quanti sono i segnalini Zampa verdi rimossi** (fatta eccezione per quelli rimossi a causa del potere Falsa Pista). Se 1 o più pedine Samurai sono presenti sulla stessa casella del Goryō, il Samurai gira sul lato col numero un ammontare di segnalini Spirito pari al numero di quelle pedine, partendo da quello più a sinistra non ancora girato. Se in qualsiasi momento il Samurai gira il terzo segnalino Spirito, vince immediatamente la partita.

Esempio 5: **1** Antonio sposta lo schermo in modo che Irene possa verificare il percorso del Goryō. **2** Posiziona la pietra Oggetto Rotto del round in corso e la pedina Goryō sulla casella indicata dal cubetto Bersaglio, e **3** segna una "X" sulla stessa casella della propria plancia, per segnalare l'Oggetto Rotto. **4** Ora, Irene rimuove i segnalini Zampa dal tabellone Palazzo, e **5** sposta in avanti di 2 spazi la Mazza da Gong sulla sua plancia. **6** Inoltre, visto che il Samurai rosso si trova sulla stessa casella del Goryō, gira anche il primo segnalino Spirito sulla sua plancia.



OFUDA: L'ESORCISMO ATTRAVERSO IL KAMI

Per ogni icona Sacchetto raggiunta dalla Mazza da Gong in questa fase, e per ogni segnalino Spirito girato sul lato col numero in questa fase, il Samurai pesca 1 segnalino Oggetto dal sacchetto.

Il Samurai rivela ogni Oggetto pescato e lo posiziona sul tabellone Giardino, con il lato Sigillo rivolto a faccia in su, sopra la tessera Oggetto corrispondente, che va a sua volta girata sul lato Rotto (contrassegnato dal bordo chiaro).

Ognuno di questi Oggetti sarà da questo momento protetto dal Samurai: piazzate 1 Sigillo su ogni Oggetto ancora integro (cioè senza pietrine Oggetto Rotto sulla relativa casella) della stessa tipologia sul tabellone Palazzo.

Il Goryō segna un "○" con il pennarello sulle caselle della propria plancia che corrispondono agli Oggetti appena sigillati.

Se in qualsiasi momento tutte le tessere Oggetto sul tabellone Giardino tranne 1 sono girate sul lato Rotto, il Samurai vince la partita. Ha scoperto l'Oggetto Vincolato del Goryō, e potrà esorcizzarlo per sempre.

FINE DEL ROUND

Il Samurai rimuove dalla propria plancia i propri cubetti. Il Goryō fa lo stesso e posiziona nuovamente lo schermo davanti alla propria plancia.

Un nuovo round ha ora inizio! Se invece quello appena finito era il **quarto round** di gioco, e il Samurai non ha soddisfatto alcuna condizione di vittoria, il Goryō vince la partita (vedi: "Fine della partita" nella pagina seguente).

Esempio 6: **1** in questo round Irene ha raggiunto un'icona Sacchetto sul tracciato semicircolare e **2** ha girato 1 segnalino Spirito sulla plancia dei Samurai, **3** pesca dunque 2 segnalini dal sacchetto e rivela l'Elmo e l'Urna, che gira sul lato Sigillo. **4** Gira le tessere corrispondenti sul lato Rotto e posiziona su di esse i segnalini appena pescati. **5** Per tenere traccia degli Oggetti Sigillati, Irene piazza 1 Sigillo su tutte le caselle del tabellone Palazzo con Urne ed Elmi ancora integri. **6** Antonio segna un "○" sugli Oggetti Sigillati: non potrà più romperli per questa partita.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente con la **vittoria del Samurai** se si verifica almeno una di queste condizioni:

- Il Goryō non può posizionare in modo valido il cubetto Bersaglio durante la sua fase del round;
- Il Goryō rompe l'Oggetto a cui è vincolato;
- Il Samurai ha girato tutti e 3 i segnalini Spirito;
- Tutte le tessere Oggetto sul tabellone Giardino, tranne 1, sono girate sul lato Rotto.

Altrimenti, la partita termina con la **vittoria del Goryō al termine del quarto round** se non si è verificata alcuna delle condizioni precedenti.

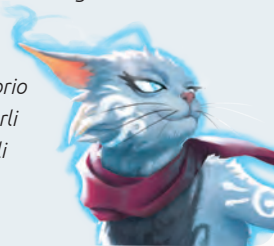


CONSIGLI STRATEGICI

Goryō è un gioco profondamente asimmetrico. Alle prime partite vi accorgete di come catturare il Goryō sia un'impresa impegnativa nei panni del Samurai, e sarà altrettanto complicato nei panni del Goryō sfruttare a pieno le sue potenzialità. Tuttavia, giocando con entrambi i ruoli e con un po' di esperienza, acquisirete strategie e tattiche sempre nuove sia nelle vesti del Goryō sia in quelle dei Samurai.

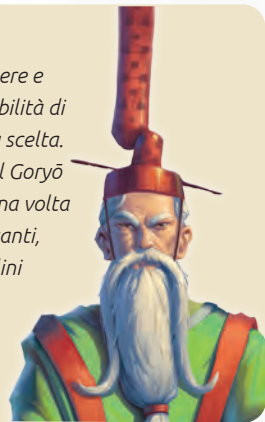
IL GORYŌ SAGGIO

All'inizio della partita il Palazzo ti sembrerà un grande parco giochi: tanti oggetti da rompere e i Samurai che brancolano nel buio. Tuttavia, nel corso della partita i Samurai restringeranno le tue possibilità di scelta. Conserva i tuoi poteri per i momenti cruciali; non rompere troppi oggetti di tipo diverso e decidi saggiamente quando spostarti da una stanza all'altra e quando invece è meglio nascondersi proprio sotto il naso dei Samurai. Sfrutta il tuo vantaggio iniziale per spiazzarli e farli spostare, creando delle "zone d'ombra" che ti siano facilmente raggiungibili usando i tuoi poteri nei round successivi. A volte, un percorso contorto e imprevedibile può essere la miglior via di fuga.



IL SAMURAI SAGGIO

Inizialmente ti sembrerà che il Goryō sia inafferrabile: tanti oggetti da rompere e pochi indizi a tua disposizione. Tuttavia, nel corso della partita avrai la possibilità di sigillare e proteggere alcuni oggetti e il Goryō sarà sempre più limitato nella scelta. Valuta attentamente i potenziali bersagli e ricorda che il numero di passi del Goryō è sempre lo stesso, a meno che non utilizzi lo Scatto (che però potrà usare una volta sola). Nella seconda parte del gioco, tra oggetti sigillati e caselle troppo distanti, potrai escludere moltissimi bersagli e sarà sempre più facile ottenere segnalini Zampa! Cerca di costringerlo a usare presto i suoi poteri, in modo da avere una posizione di vantaggio nelle fasi finali di gioco. Ricorda anche che il Goryō passerà dai Ponti prima o poi; quindi, mantieni sempre un occhio vigile su questi passaggi.



VARIANTE AVANZATA

Se desiderate una sfida maggiore per catturare il Goryō potete usare questa variante: i 3 Samurai attivabili possono svolgere al massimo 2 azioni ciascuno (invece che 3). Potete usare questa variante anche se volete una sfida più equilibrata tra un nuovo giocatore e uno esperto, lasciando i Samurai in mano al giocatore esperto.

REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

- Il Goryō può rompere Oggetti della stessa tipologia di quelli già rotti, ma non può rompere quelli sigillati dai Samurai.
- Ogni segnalino Spirito girato fa anche pescare 1 segnalino Oggetto dal sacchetto.
- Se il Goryō commette qualche errore (per esempio rompe un Oggetto Sigillato, utilizza male un suo potere, sbaglia il piazzamento dei cubetti, ecc.), durante la fase Rivelazione il Samurai gira sul lato col numero 1 il segnalino Spirito e pesca di conseguenza 1 segnalino Oggetto per ognuno di quegli errori.
- Alla fine del quarto round il Goryō vince solo se, dopo la pesca degli eventuali segnalini Oggetto, ci sono 2 o più tessere Oggetto ancora girate sul lato Integro.
- Il cubetto Scatto conta come 1 cubetto Movimento aggiuntivo che segue le normali regole di piazzamento dei cubetti del Goryō, deve quindi far parte del suo percorso. Al termine del round nel quale è stato utilizzato, lo Scatto viene scartato e non può essere più utilizzato per quella partita.
- Il cubetto Falsa Pista non rispetta le normali regole di piazzamento: può essere piazzato ovunque sulla plancia del Goryō e viene scartato solo se i Samurai hanno investigato la casella corrispondente in quel round. Altrimenti, il Goryō lo rimette dietro al proprio schermo e potrà utilizzarlo di nuovo nei round successivi.
- Il primo cubetto Movimento va piazzato sulla casella di partenza del Goryō.
- Il Goryō deve sempre utilizzare tutti i suoi cubetti Movimento e il cubetto Bersaglio durante la sua fase. Pertanto, si muoverà sempre di uno stesso numero di caselle (salvo quando usa lo Scatto, in questo caso il cubetto Movimento sarà di 1 casella aggiuntiva).

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE

Un primo ringraziamento va a mia moglie Laura (lei sa perché!) e a tutti gli amici che mi hanno aiutato nello sviluppo di Goryō, in particolare Matteo "Morris" Morando e Max Cigarini, i Parmagamers e i tantissimi autori, editori, playtester incontrati durante le appassionanti edizioni di IDEAG. Un super ringraziamento speciale va a Mario Cortese, grande coach, che ha creduto sin da subito nel progetto, a Giacomo Maltagliati e a tutto lo staff di GateOnGames per la pazienza e la professionalità.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Game Design:

Andrea Candiani

Illustrazioni:

Nicola Angius, Martina Marzulli

Sviluppo:

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese,
Christian Giove, Margherita Cagnola

Grafica:

Margherita Cagnola, Martina Marzulli

Revisione:

Mario Cortese, Sollenda Cacini,
Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto, Manuele Giuliano

Correzione bozze:

Giulia Bazzurro

Risorse Aggiuntive:

Ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Traduzione Internazionale:

Thomas Mazzantini, Florian Corroyer

Playtester:

Laura Mazzerà, Max Cigarini, Matteo Morando,
Romina Corsini, Marco Baffo, Daniele Fava, Luca
Chiapponi, Paolo Mori, Francesco Sirocchi, Michele
Sommi, Emiliano Venturini, Luca Gemma, Alessandro
A. Bendinelli, Tiziano Rovai, Chiara Paladini, Sollenda
Cacini, Alessandro Cacini, Giacomo Maltagliati,
Margherita Cagnola, Luigi Briganti, Alberto Salani,
Nicola Troiano, Federico Salani, Mario
Cortese, Stefano De Blasi, Andrea Barbasso.

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

Goryō © 2024 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere aggiornato
sul regolamento?



FLUSSO DI GIOCO

Ogni partita è divisa in round, a sua volta suddiviso nelle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

A. FASE DEL GORYŌ

Il giocatore Goryō piazza i 4 cubetti Movimento e il cubetto Bersaglio sulla propria plancia seguendo le regole di piazzamento. Se vuole, può anche usare 1 o entrambi i suoi poteri Scatto e Falsa Pista.

B. FASE DEL SAMURAI

Il giocatore Samurai attiva in sequenza fino a 3 diversi Samurai. Ogni Samurai può svolgere da 1 a 3 azioni, piazzando per ognuna 1 cubetto azione.

- Azione **Passo**: muove il Samurai su una casella ortogonalmente adiacente;
- Azione **Ricerca**: il Samurai investiga la casella in cui si trova;
- Azione **Segugio**: il Samurai investiga una casella ortogonalmente adiacente;

Per ogni casella correttamente **investigata**, il Samurai piazza 1 Zampa verde, altrimenti piazza 1 Zampa rossa.

C. FASE DI RIVELAZIONE

Il Goryō sposta lo schermo e il Samurai esamina il percorso. Per ogni errore del Goryō, il Samurai gira altrettanti segnalini Spirito.

Il Goryō prende la pietra del round e la propria pedina, e le piazza in corrispondenza del cubetto Bersaglio. Ha rotto quell' Oggetto! Segna una "X" su quella casella nella propria plancia.

Il Samurai fa avanzare la Mazza da Gong in base a quante Zampe verdi ha piazzato, poi, per ogni icona Sacchetto raggiunta e per ogni segnalino Spirito girato, pesca 1 Oggetto e lo posiziona sul Giardino, girando la relativa tessera. Questi Oggetti sono ora protetti, il **Goryō non potrà più romperli**. Il Samurai piazza 1 Sigillo su ognuno di quegli Oggetti, e il Goryō li segna con un "O" sulla propria plancia.

FINE DELLA PARTITA

Se non si verifica alcuna condizione di vittoria per il Samurai entro la fine del quarto round di gioco, il Goryō vince la partita.

INDICE ANALITICO

| | | | | | |
|--------------------------------|----|---------------------|----|---------------------------|-----|
| Anatomia dei tabelloni | 5 | Fase del Goryō | 7 | Oggetto Vincolato | 6 |
| Anatomia della plancia Samurai | 5 | Fase del Samurai | 8 | Pescare segnalini Oggetto | 11 |
| Azione Passo (Samurai) | 8 | Fase di Rivelazione | 10 | Plancia del Goryō | 5 |
| Azione Ricerca (Samurai) | 8 | Fine del round | 11 | Ponti | 7,8 |
| Azione Segugio (Samurai) | 8 | Fine della partita | 12 | Poteri del Goryō | 9 |
| Componenti | 2 | Investigare | 8 | Preparazione | 4 |
| Consigli strategici | 13 | Obiettivo del gioco | 3 | Scatto (potere del Goryō) | 9 |
| Definizioni | 6 | Oggetto Rotto | 6 | Svolgimento della partita | 6 |
| Falsa Pista (potere del Goryō) | 9 | Oggetto Sigillato | 6 | Variante Avanzata | 13 |