

GOD LUCKY



12+



GOD LUCKY

TRAMA

C'era una volta una gabbia nascosta ai confini della realtà, sigillata dagli dei.

Dentro, un'entità folle, instabile, imprevedibile, il Folle Etto.

Per secoli è rimasto imprigionato, finché qualcuno o qualcosa non ha spezzato le sue catene.

Ovunque vada, distrugge la fede.

I culti crollano. Le preghiere tacciono. Gli dei perdono potere.

Il mondo è nel caos.

Ma tra le divinità c'è ancora una speranza, solo una di loro potrà catturare il Folle Etto e ristabilire l'equilibrio ... o forse no.

In questo gioco, la fede è potere.

Raggiungi 10 punti fede, e potrai catturarlo. Oppure, potresti incontrarlo lungo il cammino e sfidarlo.

Sii vigile, poiché perfino gli dei, nati dalla luce eterna, possono precipitare nell'abisso della follia.

Questo è un gioco di strategia, caos e colpi di scena.

Scegli la tua divinità. Raccogli fede. Sfida la follia.

La fortuna potrebbe stravolgere le sorti della partita.

HOME PAGE



O collegati a <https://god-lucky.vercel.app/>

INDICE

	Pagine
Componenti	3
Vittoria	4
Preparazione di gioco	4 - 5 - 6
Meccaniche di base	7
Fasi di gioco	8 - 9 - 10
Divinità	10
Folle	11
Battaglie	12
Paradiso e Inferno	13
Carte: Regole di utilizzo	14 - 15

COMPONENTI

Carte:

Carte Personaggi (6 carte)



Carte Oggetto (30 carte)



Carte Oggetto Sacro



Carte Evento (15 carte)



Carte Plancia Iniziali (10 carte)



Carte plancia aggiuntive: (10 carte)



Carte Miracolo (7 carte).



Carte Paradiso (3 carte)



Carte Inferno (3 carte)



Totale carte: 78 + 6 Personaggi.

Componenti di gioco:

x1 Dado d6

x1 Dado speciale a sei facce, solo con i seguenti numeri (1,2,3)

x1 Moneta del Giudizio

x6 Pedine giocatore

x1 Bustine protettive

VITTORIA

Vince il giocatore con 10 Punti Fede.

In caso di parità, vince chi ha compiuto più Miracoli.

Se persiste la parità, si tira la Moneta Fato per decretare il vincitore.

Se qualcuno cattura tramite evento, il folle etto, vince automaticamente la partita.

PREPARAZIONE DI GIOCO

Chi inizia

Si tira un dado d6, il giocatore con il risultato più alto inizia a scegliere il personaggio, e si procede in senso orario. Il primo a scegliere il personaggio sarà l'ultimo a giocare, e di conseguenza l'ultimo a scegliere il personaggio sarà il primo a giocare e quest'ultimo inizierà con un punto fede aggiuntivo.

Metti tutte le pedine dei giocatori nella prima casella in basso a sinistra delle carte plancia iniziali posizionate.

Carte plancia iniziali

Una volta scelto il personaggio, mescola le carte plancia iniziali e le disponi in 2 colonne da 5 carte ciascuna.

Carte plancia aggiuntive

Le carte plancia che non sono iniziali, mescolale e mettile a faccia in giù.

Carte miracolo

Mischia le carte miracolo e mettile a faccia in giù.

Carte evento

Mischia le carte evento e mettile a faccia in giù.

Carte paradiso e inferno

Metti le carte paradiso e inferno dalla 1 alla 3, dal basso verso l'alto (il numero della carta è scritto in basso a destra).

Carte oggetto

Mischia tutte le carte oggetto e mettile a faccia in giù.

Plancia segnapunti

Visita il sito web per accedere alla plancia online.

Scannerizza questo QR CODE per utilizzare la plancia segnapunti
ONLINE.



O collegati a <https://god-lucky.vercel.app/gameBoard.html>

L'aspetto del setting iniziale dovrà essere simile a questo.



MECCANICHE DI BASE

COSTRUZIONE DELLA PLANCIA

La plancia è composta interamente da carte.

Durante la fase "Esplora il Mondo", si posizionano le carte plancia girandole, ogni Carta Plancia estratta viene posizionata secondo regolamento.

Inizio: 2 colonne da 5 carte (10 carte totali).

Espansione massima: 4 colonne da 5 carte (20 carte totali).

MOVIMENTO

I giocatori si muovono solo in avanti, usando il dado speciale (1, 2, 3).

I movimenti sono obbligatori.

Effetto Pac-Man: se si supera l'ultima casella in alto a destra, si riparte dal basso a sinistra.

Eccezione: il Folle può muoversi avanti e indietro e utilizzerà solo il dado d6 per il movimento.

PUNTI FEDE E PUNTI CORRUZIONE

Ogni divinità dispone di due tipi di punti, fede e corruzione.

L'obiettivo del gioco è raggiungere 10 punti fede prima degli altri.

La fede serve sia per vincere che per combattere, la corruzione ha una funzionalità diversa.

Se si ha una divinità malvagia, e si raggiunge 1 di corruzione , automaticamente si diventa folli e non si può più tornare indietro (vedi capitolo "Folle").

Se si ha una divinità buona, e si raggiunge 10 di corruzione, automaticamente si diventa folli e non si può più tornare indietro (vedi capitolo "Folle").



FASI DI GIOCO

[FASE 1] Esplora il mondo

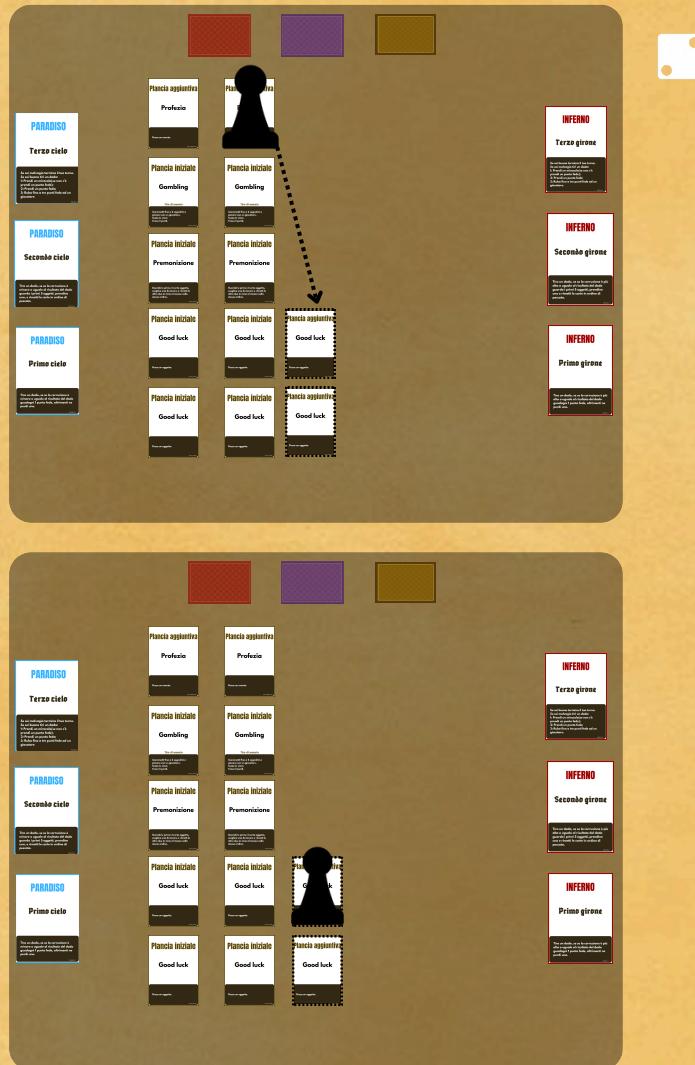
Costruzione della plancia. Durante il movimento si tira un dado (1,2,3), se si finisce in una casella la si risolve, se con il risultato del dado, dovessimo finire in una casella che non è ancora stata piazzata, si mettono tante carte plancia quante servono per arrivare alla posizione prestabilita.

Attenzione! Se non si vuole risolvere l'effetto di una carta plancia, il giocatore può decidere di ritornare alla casella di partenza e terminare il proprio turno.

Esempio



Se il mio personaggio si trova nella casella indicata in figura, e con il tiro di dado faccio per esempio 2, dovrò mettere due carte plancia, spostarmi e risolverla,in questo modo:



Durante questa fase **NON** si possono usare abilità speciali,miracoli e oggetti sacri.

[FASE 2] Diffondi il credo

Questa fase inizia quando viene posizionata l'ultima carta delle carte plancia.

Quindi la fase 2 inizierà esattamente dal giocatore successivo rispetto a chi ha piazzato quest'ultima carta plancia.

Durante questa fase si possono utilizzare abilità speciali, miracoli e oggetti sacri.

DIVINITÀ

Ogni Divinità dispone di un'abilità speciale.

Ogni Divinità utilizza due tipi di segnalini
, punti fede e punti corruzione.

Le carte personaggio avranno questa struttura:

- Lato frontale: aspetto normale e abilità principale.
- Lato posteriore: Modalità Folle, versione corrotta con effetti potenti e imprevedibili (vedi capitolo “Folle”)
-

Una divinità buona si distingue dal simbolo:



Una divinità cattiva si distingue dal simbolo:



I punti fede e corruzione iniziali sono scritti sulla carta personaggio.

IL FOLLE

Il Folle è una divinità caduta preda della follia , con il solo obiettivo di distruggere il Credo degli altri giocatori.Una volta divenuti Folli, non si può tornare indietro.Diventare Folle è un evento raro ma cambia radicalmente lo stile di gioco.

Le caratteristiche del folle sono uguali per tutte le divinità.

Come si diventa folli:

Se sei cattivo e raggiungi 1 di corruzione, oppure se sei buono raggiungi 10 di corruzione.

Il Folle può muoversi in avanti e indietro e si muove con il dado d6.

Il folle non può andare in inferno e paradiso, e se qualcuno diventa folle mentre si trova dentro uno di essi, esce come da regola di uscita del portale.

Diventando folli si perdono tutti gli oggetti, anche sacri e non se ne possono avere di nuovi.

Il folle avrà le seguenti abilità e statistiche:



- Il folle ha 8 di follia (comparabile alla fede per combattere)
- Si potrà muovere avanti o indietro con un tiro di dado d6
- L'obiettivo del folle è combattere
- Contro il folle è possibile utilizzare oggetti, oggetti sacri, miracoli, abilità del personaggio.
- Se perdi in uno scontro contro il folle rimani fermo per il prossimo turno e perdi la differenza tra i due dadi in fede.
- Se vinci uno scontro contro il folle aggiungi o togli un punto di corruzione.

Se tutti i giocatori dovessero diventare folli, la partita terminerà con nessun vincitore, ad eccezione della carta “Tutti folli per un turno”.

Quando si attiva l'evento “ Tutti folli per un turno” non si scarta/perdonano oggetti come da regole folle. Non si possono usare oggetti, miracoli o abilità e ci si muove in avanti o indietro.

Se tutti i giocatori diventano folli eccetto uno, quel giocatore vince automaticamente la partita.

Il folle si distingue con il simbolo:



BATTAGLIE

La battaglia viene svolta attraverso i punti fede (punti follia se sei FOLLE), a questi punti si somma un tiro di dado d6. La battaglia è sempre ammessa in qualsiasi fase di gioco, basta capitare nella carta plancia “Arena” o un evento che ti obbliga a combattere. Inoltre se capiti nella casella di un giocatore o più, decidi se combattere con uno di essi evitando di soddisfare la carta.

Prima dell'inizio di un evento di un combattimento, si mette la carta del proprio personaggio nella casella attuale, e con le pedine ci si sposta sulla carta evento.

Dopo il termine della carta evento, si ritorna tutti alla casella dove è presente la propria carta personaggio.

Se un giocatore si trova nella tua casella ad inizio del tuo turno non lo puoi combattere.

Quando si combatte, chi vince prende un punto fede dall'altro.

Se un combattimento finisce in parità non succede nulla.

PARADISO E INFERNO

Ai lati della plancia si trovano due file da 3 carte: Paradiso e Inferno.

- Divinità "buone" ottengono vantaggi in Paradiso.
- Divinità "malvagie" ottengono vantaggi all'Inferno.
-

Nel paradiso ogni casella toglie 1 punto di corruzione. Il giocatore all'interno dovrà muoversi in avanti di una casella per turno, senza tirare il dado movimento. Il giocatore dovrà soddisfare l'effetto della casella.

Nell'inferno ogni casella aggiunge 1 punto di corruzione. Il giocatore all'interno dovrà muoversi in avanti di una casella per turno, senza tirare il dado movimento. Il giocatore dovrà soddisfare l'effetto della casella.

Alcune carte o abilità possono forzare il teletrasporto verso Paradiso o Inferno.

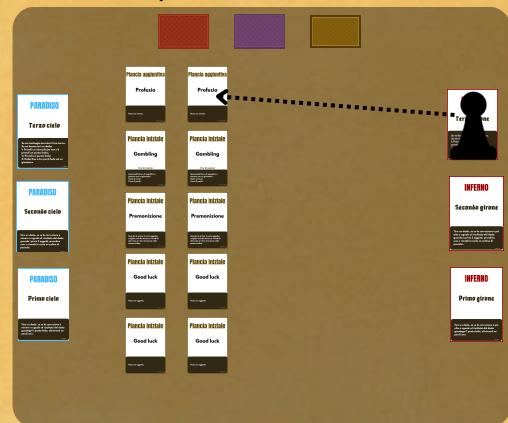
Quando esci dal paradiso inizi il turno dalla casella di partenza.

Quando esci dall'inferno inizi dal l'ultima casella più in alto a destra.

Esempio uscita dal Paradiso



Esempio uscita dall'Inferno



CARTE: REGOLE DI UTILIZZO

Carte miracolo

Le carte miracolo sono dei potenziamenti molto forti e permanenti, e inoltre possono aiutare a vincere in caso di parità di punti fede.

Carte oggetto

Esse hanno un singolo utilizzo e non vi è un limite al numero di carte che si possono possedere.

Carte oggetto “Tesoro sacro”

Ogni tesoro sacro ha molto potenziale. Sono carte utilizzabili una volta per turno, e sono permanenti. Se si è in possesso di un tesoro sacro che non appartiene alla propria divinità, esso può essere sottratto attraverso l'utilizzo della carta “Richiamo divino”.

Gambling

Il gambling è una vera e propria scommessa. Chi scommette, dichiara l'esito per vincere, chi vince prende i segnalini all'avversario. Se un giocatore che attua il Gambling perde la scommessa cede i suoi segnalini scommessi all'avversario.

Prima del gambling dichiarare quanti e quali punti sottrarre.

Fine carte oggetto o evento

Quando le carte oggetto/evento finiscono rimangono nella pila degli scarti e non si rimescolano.

Carte miracolo, oggetto o oggetto sacro appena pescate

Le carte miracolo, oggetto o oggetto sacro appena pescate possono essere usate dal prossimo turno.

Carte “Tiro di dado”

Se nella carte c'è scritto “tira un dado”, e non ci sono condizioni speciali, il dado da usare è quello con le facce “1,2,3”

Tiro di moneta

Se non è specificato l'esito, l'esito vincente lo scegli tu prima di tirare la moneta.

L'avversario con cui fare il gambling, va scelto prima.

Utilizzo delle carte oggetto sacro e miracolo

Le carte oggetto sacro e miracolo appena ricevute vengono posizionate coperte davanti al giocatore.

Al momento del loro utilizzo la carta viene rivelata e rimane scoperta fino al tuo prossimo turno.



Le divinità parlano tra di loro, qualcosa non torna, una di loro deve aver liberato il folle Etto.

Nella prossima espansione si scoprirà chi ha liberato il folle Etto, capace di distruggere la plancia dopo ogni suo passo.

