

GOD LUCKY

Da 2 a 6 giocatori

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.

Ora è fuggito e con lui, l'ordine è crollato.

La sua sola presenza ha travolto la fede dell'umanità, i dogmi si sono infranti, i culti sono caduti.

Le preghiere si sono spente. Il mondo è precipitato nel dubbio.

Il tasso di fede globale è sceso sotto il 2%.

I templi sono diventati rovine.

Le divinità, svuotate del loro potere, osservano impotenti. Il Folle Etto vaga senza scopo, ma ovunque passi, corrompe, devasta, cancella.

Chi lo incontra perde se stesso.

Chi lo segue smarrisce la via.

Ma gli dei non possono restare fermi. Per sopravvivere, devono combattere.

Solo riacciuffando il Folle Etto e riconquistando i fedeli, potranno ristabilire l'equilibrio.

In questo mondo, la fede è potere.

Raggiungi 10 punti fede, e potrai catturarlo.

Oppure, potresti incontrarlo lungo il cammino... e sfidarlo.

La divinità che per prima catturerà il Folle Etto, Con lui, e con la fede conquistata, potrà spazzare via ogni altra divinità, cancellandone il ricordo e la presenza dal cuore dell'umanità.

Un titolo di gloria assoluta, ma anche un fardello insopportabile.

Tutti hanno bisogno di credere in qualcosa, buono o malvagio che sia.

Ricorda però, anche una divinità può cedere alla follia, e quando accade, il suo culto si dissolve come polvere nel vento. Eppure, una speranza esiste.

Chi sarà il primo a domare il caos e regnare su tutto?

COMPONENTI

Carte:

Carte Personaggi (6 carte): tutte le Divinità giocabili.



Carte Oggetto (30 carte)



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

PREPARAZIONE DI GIOCO

Scelta della Divinità

Ogni giocatore sceglie una divinità che utilizzerà per tutta la durata della partita.

Preparazione della Plancia Iniziale

Mischia le 10 Carte Plancia Iniziali.

Ora disponi le carte in due file da 5 carte: queste formeranno le Carte Plancia Iniziali.

Posizionamento delle Carte Paradiso e Inferno

Alle estremità delle Carte Plancia Iniziali:

Su un lato: posiziona una colonna da 3 Carte Paradiso nell'ordine numerico.

Sull'altro lato: posiziona una colonna da 3 Carte Inferno nell'ordine numerico.

Preparazione degli Altri Mazzi

In un'area accessibile del tavolo, disponi separatamente i seguenti mazzi:

Carte Plancia Aggiuntive

Carte Oggetto

Carte Miracolo

Carte Evento

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.

SETUP INIZIALE

Chi inizia

Si tira un dado a scelta, chi fa di più 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 sarà il primo a giocare.

Carte plancia iniziali

Una volta scelto il personaggio, scelto l'ordine, si dispongono le 10 carte plancia iniziali in 2 colonne da 5 carte ciascuna(prima di posizionarle bisogna mescolare).

Carte plancia aggiuntive

Le carte plancia che non sono iniziali (Quelle con il simbolo +), mescolale e mettile a faccia in giù.

Carte miracolo

Mescola tutte le carte miracolo e mettile a faccia in giù.

Carte evento

Mescola tutte 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.

Carte oggetto

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

Posizionamento personaggi

Metti tutti i personaggi nella prima casella in basso a sinistra delle carte plancia iniziali posizionate.

PLANCIA SEGNA PUNTI

Scannerizza questo QR CODE per utilizzare la plancia segnapunti
ONLINE.



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

HOME PAGE



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



L'aspetto del setting iniziale con le carte plancia iniziali e le carte paradiso e inferno 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).

Prima della partita: preparare 10 Carte Plancia iniziali (due colonne da 5 carte ciascuna)

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.

Punti fede e punti corruzione

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

L'obiettivo del gioco, come detto prima è raggiungere 10 punti fede prima degli altri. In particolare, come setup iniziale, se si ha una divinità è malvagia comincia con 8 punti corruzione e 5 punti fede, se invece si ha una divinità buona, si comincia con 2 punti corruzione e 5 punti fede. Per riconoscere se una divinità è malvagia o buona, vedi sezione "Divinità".

La fede serve sia per vincere che per riuscire a dominare i combattimenti, la corruzione ha una funzionalità diversa. Se si ha una divinità malvagia, e si raggiunge 1 di corruzione nella plancia segnapunti , 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 nella plancia segnapunti , 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. Si tira un dado (1,2,3), se si finisce in una casella la si risolve, se con il risultato del dado, dovremmo finire in una casella che non è stata piazzata, se mettono le carte plancia, quante servono per arrivare alla posizione prestabilita.

Esempio:

PARADISO
Terzo cielo

Se sei malvagio termina il tuo turno.
Se sei buono tiri un dado:
1 Dado: non puoi uscire con ciò
perdi un punto fede
2 Dado: puoi uscire con ciò
3 Ruota fissa e tre punti fede ed un
prestato

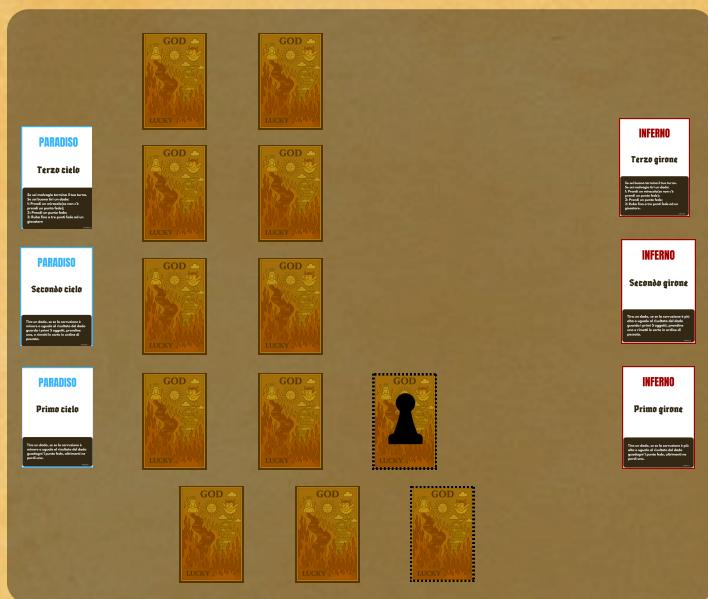
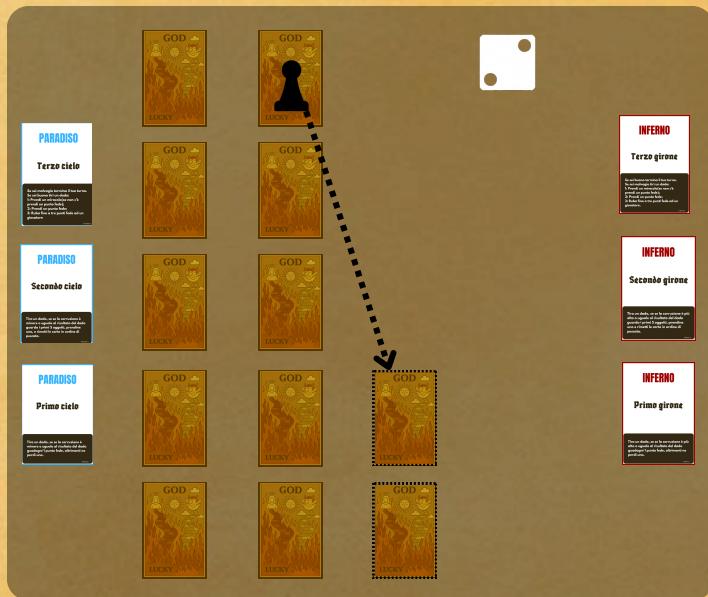
PARADISO
Secondo cielo

Tira un dado, se lo successivo è
minore o uguale al risultato del dado
puoi uscire con ciò, altrimenti non
usa, e rimetti le carte in ordine di
priorità.

PARADISO
Primo cielo

Tira un dado, se lo successivo è
minore o uguale al risultato del dado
puoi uscire con ciò, altrimenti non
usa, e rimetti le carte in ordine di
priorità.

Se il mio personaggio si trova nella casella indicata in figura, con il tiro di dado faccio per esempio 2, dovrò mettere due carte plancia, spostarmi (in questo caso nella seconda) 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 "Esplora il Mondo", ovvero la 20° carta plancia. Quindi la fase 2 inizierà esattamente dal giocatore successivo rispetto a chi ha piazzato l'ultima carta plancia.

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

DIVINITÀ

Ogni Divinità dispone di una abilità speciale unica.

Ogni Divinità utilizza due tipi di segnalini (vedi sottocapitolo “Punti fede e corruzione”)

Corruzione

Punti Fede

Le carte personaggio avranno questa struttura:

Lato frontale: aspetto normale e abilità principali.

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:



IL FOLLE

Il Folle è una divinità caduta preda della follia.

Come si diventa folli:

Se sei cattivo e raggiungi uno di corruzione, se sei buono si attiva se raggiungi dieci di corruzione.

L'obiettivo del Folle è distruggere il Credo degli altri giocatori.

Il Folle può muoversi in avanti e indietro.

Si muove con il dado normale d6.

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

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.

Diventando folli si perdono tutti gli oggetti anche sacri, e non se possono avere di nuovi e avrà le seguenti abilità e statistiche:

- Il folle ha 8 di follia(comparabile alla fede per combattere)
- Può muoversi avanti o indietro con un dado d6
- L'obiettivo del folle è combattere
- Il combattimento del folle funziona così, si utilizzano solo dadi, il folle il d6, il pg normale il d6(1,2,3) più le proprie abilità del personaggio(se siamo alla fase 2), e eventuali oggetti, chi fa il risultato più alto vince(comprese statistiche oggetti ecc).
- Se perdi in uno scontro contro il folle rimani fermo per il tuo prossimo turno e perdi FEDE pari alla differenza tra il risultato dei dadi tra te ed il folle.
- 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, però non si possono usare oggetti o abilità, ci si muove col dado folle in avanti o indietro.

Il Folle si distingue dal simbolo:



BATTAGLIE

La battaglia, di base, si fa con la fede(tranne se hai carte o abilità speciali che ti danno più flessibilità) e si somma un tiro di dado d6 (1,2,3). Il PVP è sempre ammesso in qualsiasi fase di gioco, basta capitare nella carta plancia “Arena” oppure se capiti nella casella di un giocatore o più decidi se combattere con uno di essi evitando di soddisfare la carta.

Prima dell'inizio dell'Arena, si mette la carta del proprio personaggio nella casella attuale, e con le pedine ci si sposta sulla carta eventi Arena.

Dopo il termine della carta “Arena”, si ritorna tutti alla casella dove si era in precedenza.

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

Quando si combatte,a meno che non ci siano condizioni scritte sulla carta,chi vince prende un punto fede dall'altro .

In combattimento se finisce pari non succede nulla.

PARADISO E INFERNO

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

Finire su una carta Portale attiva eventi potenti:

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

Nel paradiso ogni casella ti toglie 1 punto corruzione, e ti muovi per forza di 1 in avanti senza tirare dado movimento.

Nell'inferno ogni casella ti aggiunge 1 di corruzione, e ti muovi per forza di 1 in avanti senza tirare dado movimento.

Alcune carte o abilità possono forzare il teletrasporto verso i Portali.

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

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

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

Le carte oggetto se ne possono avere illimitate.

Carte oggetto “Tesoro sacro”

Ogni tesoro sacro(sono 6 , uno per personaggio) ha molto potenziale, ed è permanente e non può essere rubato, solo scambiato durante il proprio turno con un altro oggetto sacro.

Gambling

Chi scommette, dichiara l'esito per vincere, se vince prendo gli x segnalini all'avversario, se perde, li cede 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 “Una volta per turno”

Le carte che possono essere utilizzate una volta per turno vanno messe coperte dopo l'utilizzo fino al l'inizio del tuo prossimo turno. Miracoli oggetti si possono usare dal prossimo turno.

Carte miracolo o oggetto appena pescate

Le carte miracolo o oggetto 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.