

GOD LUCKY



12+





GOD LUCKY

TRAMA

C'era una volta una gabbia, sigillata dagli dei e nascosta ai confini del mondo.

Un'entità instabile, folle, imprevedibile, vi rimase imprigionata per secoli: il Folle Etto.

Fino a quando qualcosa, o qualcuno, non spezzò le catene del sigillo ed il Folle Etto fu finalmente liberato.

Ovunque egli vada, tutto distrugge.

I culti crollano.

Le preghiere tacciono.

La fede si dissolve.

Il potere degli dei svanisce. Il mondo è nel caos.

Tuttavia, tra le divinità c'è ancora speranza: una di loro potrà catturare il Folle Etto e ristabilire l'equilibrio del mondo ... 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. Accumula punti fede. Sfida la follia.

La fortuna potrebbe stravolgere le sorti della partita.

HOME PAGE

Sito web con strumenti utili per il gioco



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
Modalità folle accelerato	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

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 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 disponile scoperte 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 funzione diversa.

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

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

Cosa succede se ho 1 punto fede?

- 1) Non puoi scendere sotto di esso.
- 2) Se qualcuno ti propone un Gambling e perdi, non ti viene sottratto nulla, ma l'altro giocatore prende un punto fede.
- 3) Se combatti contro qualcuno e perdi, non ti viene sottratto nulla, ma l'altro giocatore prende un punto fede.



FASI DI GIOCO

[FASE 1] Esplora il mondo

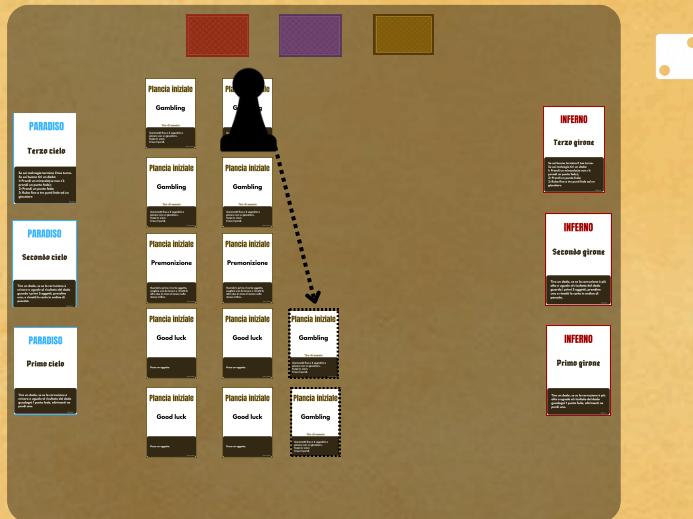
Costruzione della plancia. Per muoversi nella plancia si tira il dado D3:

- Se arrivi in un carta plancia già posizionata, risolvila. Attenzione: se non vuoi risolvere l'effetto di una carta plancia, puoi decidere di tornare alla carta plancia di partenza e terminare il tuo turno.
- Se con il risultato del dado, finisci in una carta plancia che non è ancora stata posizionata, devi mettere tante carte plancia quante servono per arrivare alla posizione prestabilita.

Esempio



Se il tuo personaggio si trova nella carta plancia indicata in figura, e con il dado fai per esempio 2 come risultato, devi mettere due carte plancia, spostarti e risolvere quella di arrivo, 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 delle carte plancia aggiuntive.

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

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

DIVINITÀ

Ogni Divinità dispone di un'abilità speciale e due tipi di punti: punti fede e punti corruzione.

Le carte divinità avranno questa struttura:

- Lato frontale: abilità speciale della divinità;
- Lato posteriore: modalità Folle, (vedi capitolo “Folle”)

Una divinità buona si distingue dal simbolo:



Una divinità malvagia si distingue dal simbolo:



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

IL FOLLE

Il folle è una divinità caduta vittima 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 che cambia radicalmente lo stile di gioco.

Le caratteristiche del folle sono uguali per tutte le divinità.

Come si diventa folli:

- Divinità malvagia: raggiungendo 1 punto corruzione
- Divinità buona: raggiungendo 10 punti corruzione

Il folle può muoversi in avanti e indietro e si muove con il dado D6.

Il folle non può andare nè all’Inferno nè in Paradiso. Se una divinità dovesse diventare folle mentre si trova all’Inferno o al Paradiso, esce immediatamente come da regola di uscita del portale (vedi capitolo “Paradiso e Inferno”).

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

Il folle avrà le seguenti abilità e statistiche:



- Il folle ha 8 punti di follia (comparabile alla fede per combattere)
- Si potrà muovere avanti o indietro con un tiro di dado D6
- L’unico 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 tuo turno successivo e perdi la differenza tra i due dadi in punti fede.
- Se vinci uno scontro contro il folle aggiungi o togli un punto di corruzione, a tua scelta.
- Due folli non possono combattere l’uno contro l’altro

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. Durante questo evento 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: A purple cloud-like symbol.

BATTAGLIE

La battaglia viene svolta attraverso i punti fede (o punti follia se sei folle), a questi punti si somma un tiro di dado D6.

La battaglia è ammessa, in qualsiasi fase di gioco, solamente in questi casi:

- Se capiti nella carta plancia con obbligo di battaglia
- Se peschi un evento che ti obbliga a combattere
- Se capiti nella carta plancia dove vi è già un giocatore, o più, in questo caso decidi se combattere contro uno di essi o evitare il combattimento e soddisfare l'effetto della carta plancia

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

Dopo il termine dell'evento, si ritorna tutti sulla carta plancia dove è presente la propria carta personaggio messa in precedenza.

Se un giocatore si trova nella tua carta plancia 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 ciascuna: 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 D3. 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 D3. Il giocatore dovrà soddisfare l'effetto della casella.

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

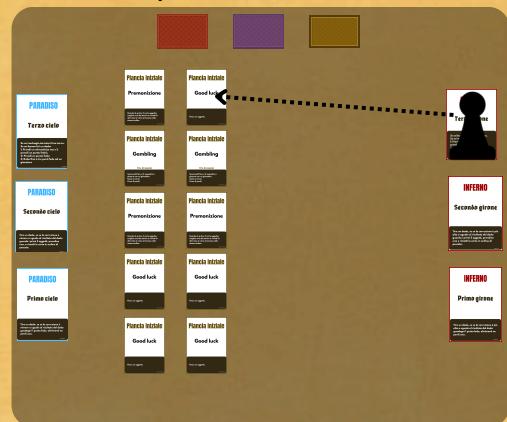
Quando esci dal Paradiso inizi il turno dalla casella di partenza.

Quando esci dall'Inferno inizi dall'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

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. Prima del Gambling chi scommette dichiara quanti e quali punti sottrarre all'avversario.

- Chi vince prende i punti all'avversario.
- Chi perde cede i propri punti all'avversario.

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 utilizzate dal turno successivo.

Carte “Tiro di dado”

Se nella carte c'è scritto “tira un dado” e non ci sono condizioni speciali, il dado da usare è il D3.

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 turno successivo.

Che vuol dire valori scambiati per un turno?

Se per un turno i tuoi punti vengono scambiati con quelli di un altro giocatore, e dovessi perdere o vincere punti fede/corruzione in quel turno, l'aggiunta o la sottrazione di eventuali punti vinti o persi , si effettua sui tuoi punti prima dello scambio.

Esempio: X ha 9 punti fede e li scambia con Y che ha 5 punti fede.

Se durante quel turno X perde un punto fede, alla fine dello scambio X avrà 8 punti fede e Y ne avrà sempre 5.

Se hai 1 punto fede puoi fare Gambling?

Sì, puoi effettuare il Gambling se hai un solo punto fede e vuoi scommetterne 1, non di più.

Se vinci la scommessa ottieni un punto fede e l'avversario lo perde.

Se perdi, tu non prendi nulla e l'avversario prende un punto fede.

MODALITÀ “ FOLLE ACCELERATO ”

Questa modalità di gioco inserisce una regola aggiuntiva, per renderlo più accattivante agli esperti giocatori di God Lucky.

In questa modalità di gioco, se un giocatore ha tirato un dado, e vuole cambiare il risultato, una volta per turno può farlo, rispettando la seguente regola:

Se sei malvagio sottratti un punto Corruzione

Se sei buono aggiungiti un punto Corruzione



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.



