

GORINTO

UN JUEGO DE COMPRENSIÓN DE RICHARD YANER



Un Gorinto es un santuario memorial japonés. Sus cinco niveles simbolizan los cinco elementos que se combinan para formar una comprensión perfecta. Los elementos combinan la energía en patrones únicos, desafiándote a encontrar la ruta ideal para el equilibrio y la armonía. La tierra cava profundo, el agua fluye ampliamente, el fuego se eleva alto, el viento sopla libremente y el vacío se desliza entre el resto. ¿Podrás obtener la comprensión que necesitas para descubrir la verdadera sabiduría?

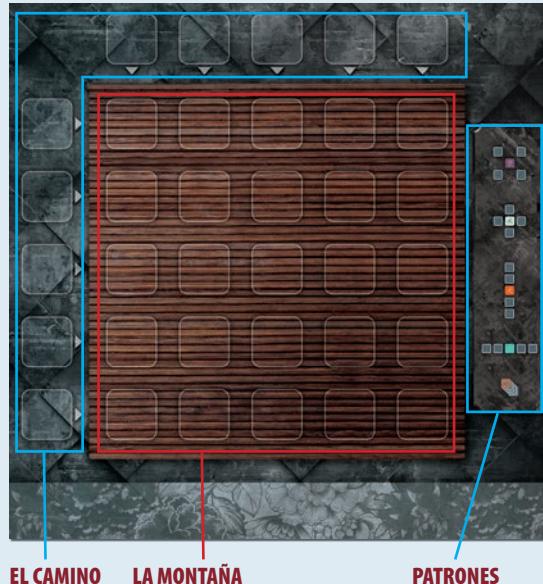
OBJETIVO

Combina fichas para construir un Gorinto en tu tapete, alcanzando la mayor Sabiduría de acuerdo con los dos Objetivos y dos Elementos Clave de cada partida. En cada turno, moverás una ficha del Camino hacia la Montaña y recogerás otras fichas de la Montaña en función de la ficha que has movido y la Comprensión que has desarrollado de ese elemento.

Al final de cada Estación, los jugadores ganarán Sabiduría de acuerdo con las cartas de Objetivo. Al final de la partida, los jugadores también obtendrán Sabiduría por las Claves Elementales. ¡El jugador que haya acumulado más Sabiduría gana!

COMPONENTES

1 TABLERO



1 MARCADOR



4 TAPETE DE JUGADOR



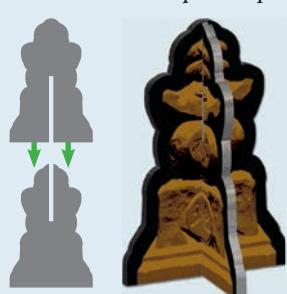
100 FICAS DE ELEMENTO 20 DE CADA ELEMENTO



12 CARTAS DE OBJETIVO



5 CARTAS DE CLAVE ELEMENTAL



1 MARCADOR DE ESTACIÓN

Móntalo antes de tu primera partida.

4 MARCADORES DE SABIDURÍA



4 MARCADORES DE ALTA SABIDURÍA



1 MONEDA INICIAL



1 BOLSA



¿QUÉ SON ESTAS OTRAS COSAS?

El resto de componentes son principalmente para el modo solitario Kitsune (ver páginas 6-7 para más detalle). ¡No son necesarias para partidas de tres o más jugadores!

El Método Standard de dos jugadores (ver pág. 4) usa las fichas de Madriguera, y la variante Orden de Turno Compasivo (ver pág. 8) usa las fichas de Kitsune.

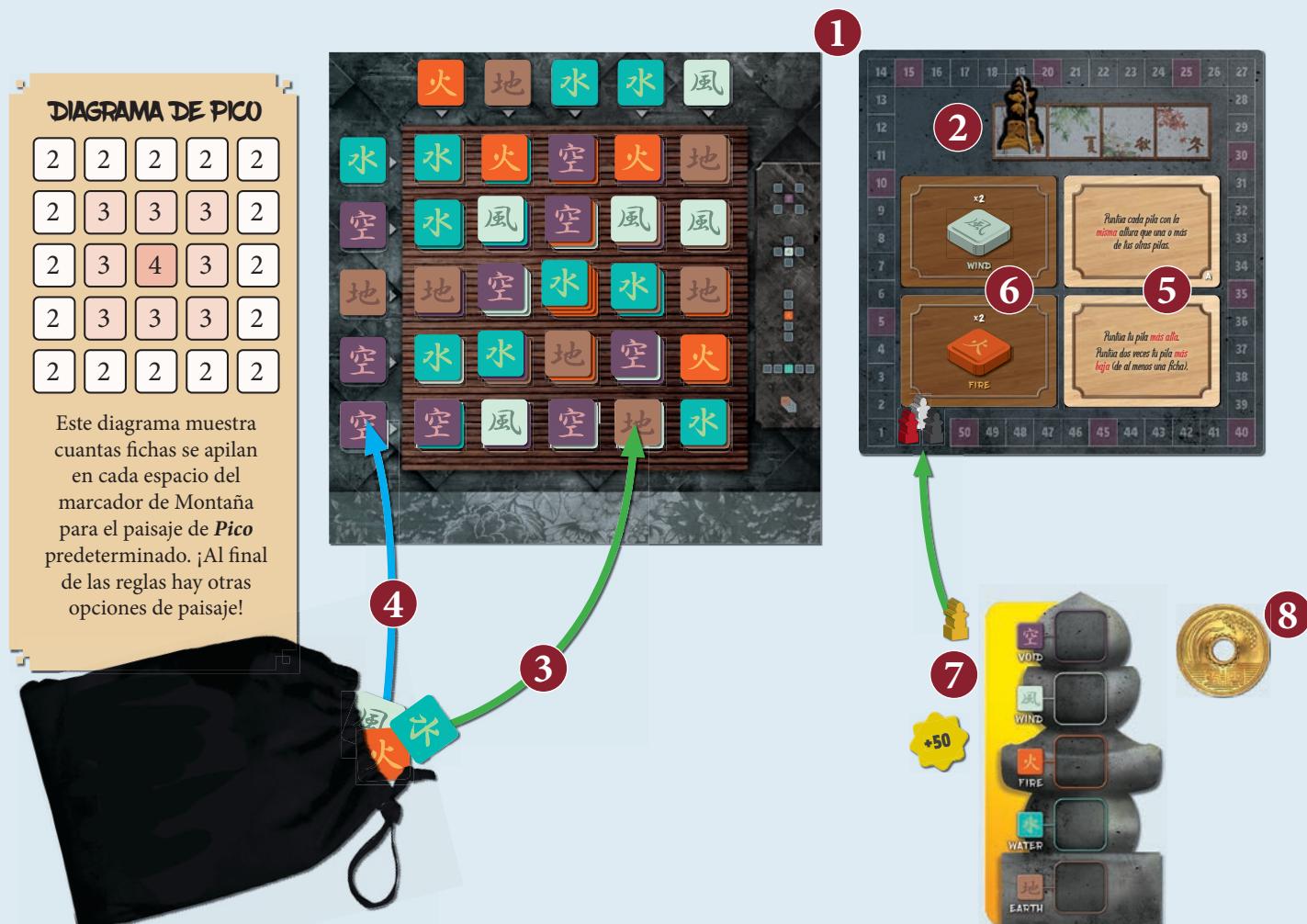


PREPARACIÓN

- Coloca el **tablero** en el centro de la mesa, con el **marcador** al lado
- Coloca el **marcador de Estación** en el primer (Primavera) espacio del marcador de Estación.
- Mezcla a fondo las **100 fichas de Elemento** en la bolsa. Roba fichas al azar de la bolsa bocarrriba para los 25 **espacios de Montaña**. Cada espacio tiene una cantidad de fichas apiladas en él de acuerdo con el **diagrama de Pico** más abajo.
- Roba 10 fichas más al azar de la bolsa y colócalas en los **diez espacios del Camino**.

Para los pasos 3 y 4 trabaja metódicamente. Decide en qué espacio quieres poner la siguiente ficha antes de robarla de la bolsa, para asegurar el resultado al azar.

- Baraja las **cartas de Objetivo**, deja dos bocarrriba en los **espacios de Objetivo** en el marcador y devuelve el resto a la caja.
- Algunas cartas de Objetivo tienen **letras de conflicto** en la esquina inferior derecha. Si la segunda carta muestra la misma **letra de conflicto**, descártala y reemplázala por una nueva. Pueden haber dos cartas sin ninguna letra.
- Estas dos cartas de objetivo crean las condiciones de puntuación que harán ganar Sabiduría a los jugadores en cada Estación.*
- Baraja las cartas de **Clave Elemental** y deja dos bocarrriba en los espacios de Elemento del marcador. Estas serán las dos Claves Elementales para esta partida, harán ganar Sabiduría a los jugadores al final de la partida. Devuelve el resto a la caja.
- Cada jugador elige un color. Cuando hayas elegido color, coge el **tapete de jugador** y el **marcador de Alta Sabiduría** de tu color y coloca el contador de Sabiduría de tu color cerca del inicio del **marcador de Sabiduría**. Devuelve los colores sin usar a la caja.
- Elige el jugador inicial al azar y dale la **Moneda Inicial** como indicador. ¡Estás listo para empezar!



EL JUEGO

La partida se divide en cuatro Estaciones. En cada Estación, los jugadores tendrán el mismo número de turnos (cambia según el número de jugadores). Al **final de cada una de Las cuatro Estaciones**, los jugadores ganarán Sabiduría por ambas cartas de **Objetivo** tal como estas indican. Al **final de la partida**, los jugadores obtendrán 2 de Sabiduría por cada ficha que hayan recogido de los dos elementos clave.



Asegúrate de comprender cómo puntúan los objetivos. No cambian en el transcurso de la partida y cada uno puntúa al final de cada estación. Construir un Gorinto alineado con esos objetivos crea una gran diferencia en la búsqueda de sabiduría. Los Elementos Clave también son importantes, pero solo puntúan una vez, al final de la partida.

EN TU TURNO

Elige una de las fichas restantes en el **Camino**. Mueve la ficha a lo largo de su columna o fila en línea recta hacia la **Montaña**, tantos espacios como quieras, colocándola en la pila (o espacio vacío) elegida.

Luego combina fichas de Elemento de la Montaña en función de tu **Comprensión** del Elemento de la ficha que has movido y el **Patrón** de ese elemento.

Añade tu combinación de fichas a la pila adecuada en tu tapete. Luego, pasa el turno al siguiente jugador.



Ejemplo: si eliges cualquier ficha en la fila superior del camino (como la ficha de Viento mostrada), puedes moverla hacia abajo hasta cualquier espacio en su columna.

Si eliges la ficha de la columna del camino izquierdo (como como la ficha de Tierra mostrada), puedes moverla a cualquier espacio en su fila.

CONOCIMIENTO

Tu Conocimiento de cada Elemento es el **número** de fichas que **debes** combinar cuando mueves una ficha de ese tipo. Este número es **1 más el número de fichas de ese Elemento que tengas en tu tapete**.



Ejemplo: en tu primer turno, no tienes Fichas en tu tapete. Tu Comprensión para los cinco elementos es 1, debes combinar solo una ficha, no importa qué tipo de ficha hayas movido.



Si tienes dos fichas de Fuego y una de Tierra en tu tapete, tu Conocimiento de Fuego es 3, tu Conocimiento de Tierra es 2 y tu Conocimiento del resto de elementos sigue siendo 1.

PATRONES

Cada tipo de elemento tiene un patrón diferente para combinar fichas cuando lo mueves:



VACIO

Puedes combinar fichas de las 4 localizaciones adyacentes en **diagonal**.



AIRE

Puedes combinar fichas de las 4 localizaciones adyacentes en **ortogonal**.



FUEGO

Puedes combinar fichas de las 4 localizaciones de la columna donde has colocado. (Sólo la columna, no la fila. La leyenda en el tablero indica la posición.)



AGUA

Puedes combinar fichas de las 4 localizaciones de la fila donde has colocado. (Sólo la fila, no la columna. La leyenda en el tablero indica la posición.)



TIERRA

Puedes combinar fichas de la pila donde colocas. Cuidado con las pilas con más de 4 fichas... colocar una ficha de Tierra cuando tienes conocimiento alto puede hacerte coger más fichas de lo normal.



REGLAS ADICIONALES DE COMBINACIÓN

- Nunca puedes combinar la ficha que colocas en el turno en que la colocas. Esa ficha permanece donde la coloques y estará disponible para ser combinada más tarde.
- Con la excepción de Tierra, solo puedes coger la **ficha superior** de cualquier pila de la que estés combinando y no puedes coger dos veces de la misma pila en un solo turno. *Debido al funcionamiento de los Patrones, esto significa que (en la mayoría de los casos) lo máximo que podrías combinar en un solo turno será 4 fichas, incluso con una Comprensión muy alta.*
- Cuando combinas con Tierra, **cualquier** ficha en la pila, debajo de la ficha que coloques, está disponible independientemente de su posición en la pila. **No** cambies la disposición vertical de las fichas que **no** cojas.
- Debes** acumular tantas fichas como permita tu Comprensión; **no** puedes elegir coger menos fichas si están disponibles en el Patrón.
- A veces (por ejemplo porque escojas un espacio al borde de la Montaña, o porque una pila está vacía), habrán menos fichas disponibles de las que requiere tu Conocimiento para acumular. En este caso, coge todas las puestas de las disponibles, aunque ese número sea cero.
- Cuando ganas fichas, eventualmente tu Conocimiento será **más alto** que el número de fichas disponibles en el Patrón. En este caso solo coges las puestas de las disponibles.

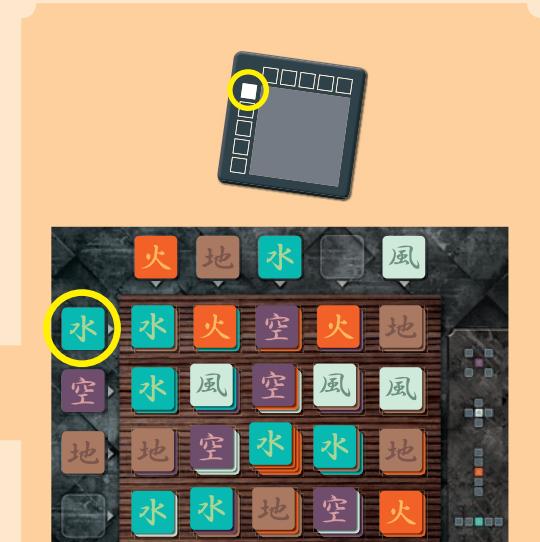
AJUSTES PARA 2 JUGADORES

En las partidas a 2 jugadores, juega normalmente tu **primer turno de cada estación**. Para los dos turnos siguientes de cada sesión, después de tu turno, pero antes de que juegue el siguiente jugador, elimina otra ficha del Camino y descártala del juego. Hay dos formas de hacerlo:

Método estándar: antes de empezar a jugar mezcla las **fichas de Madriguera** (del modo **Kitsune**, ver pág. 6-7) formando una pila bocaabajo. Para determinar qué ficha de Elemento eliminar, revela la ficha de Madriguera y descarta la ficha indicada. Si esa ficha ya había sido eliminada, sigue robando hasta que puedas eliminar una. Vuelve a mezclar la pila de Madriguera en cada Estación y siempre que necesites robar y está vacía.

Por ejemplo, si robas la Madriguera mostrada, elimina y descarta la ficha de Agua del espacio indicado.

Modo táctico: no uses las fichas de Madriguera, en cambio, elige 1 de las fichas restantes y elimínala del juego.



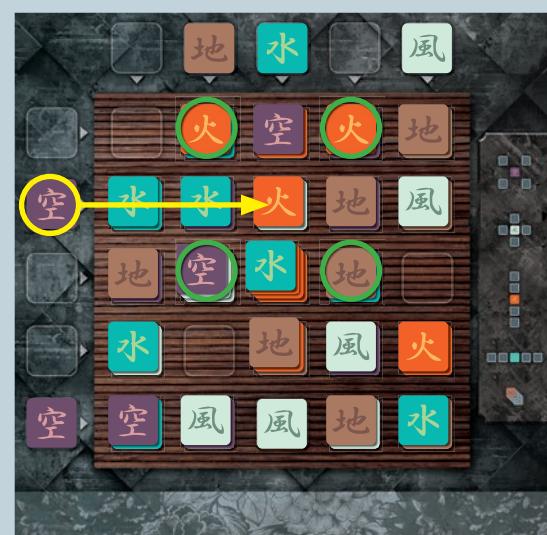
EJEMPLO DE TURNO

Decides mover la ficha de Vacío indicada del camino a la Montaña. Tu Conocimiento de Vacío es 3 (1 más 2 fichas de Vacío en tu tapete), así que puedes acumular cualquiera de las cuatro fichas del Patrón de Vacío (diagonalmente adyacente, redondeado en verde).

Decides coger una ficha de Fuego, una de Tierra y una de Vacío, que incrementa tu Conocimiento de cada uno de esos Elementos en 1.

Hay varios motivos para coger fichas:

- Aumentar tu Conocimiento y así poder coger más fichas en el futuro.*
- Para cumplir el criterio de las cartas de Objetivo, que puntúan en cada Estación.*
- Para almacenar una Clave Elemental, que puntúa a final de la partida.*



FIN DE UNA ESTACIÓN

Después de que todos los jugadores hayan hecho su turno, cuenta las piezas restantes en el Camino. Si hay **menos fichas que jugadores**, la Estación actual termina. Si no, continúa la Estación actual.

Para 4 jugadores, quedarán dos fichas cuando acabe la Estación. Para 3 jugadores, una ficha. Para 2 jugadores, cero fichas.

Cuando acaba una Estación, puntuá **ambas** cartas de Objetivo. Para puntuar, mueve el contador de Sabiduría en el marcador para indicar cuanta has ganado.

- La mayoría de cartas de Objetivo te permiten puntuarlas independientemente, mientras otras requieren comparar pilas.
- Cuando una carta de Objetivo te indica “puntuá una pila”, significa que ganas tantos puntos de sabiduría como fichas haya en esa pila. Los símbolos de Elemento impresos en el tapete no cuentan como fichas.



Si alguna vez pasas de 50 en el contador de Sabiduría. Coge tu ficha de Alta Sabiduría y colócala con la cara de +50 hacia arriba como recordatorio.

Si pasas de 100, dale la vuelta hacia la cara de +100.

Ejemplo de puntuación de una Estación

Tienes las siguientes fichas:

3 Vacío, 0 Aire, 3 Fuego, 1 Agua y 1 Tierra

Por el primer Objetivo, puntuás cada pila con la misma altura que una o más de tus pilas. Esto significa que tus pilas de Vacío y Fuego puntúan (3 de Sabiduría cada una), y tus pilas de Agua y Tierra puntúan (1 de Sabiduría cada una). En total por este objetivo: **8 de Sabiduría**.

Por el segundo Objetivo puntuás la pila más alta y dos veces la más baja (de al menos una ficha). Tu pila más alta está empataada a 3 (Vacío y Fuego) así que puntuás una de las dos por **3 de Sabiduría**. Tu pila más baja con al menos una ficha también está empataada a 1 (Agua y Tierra) así que puntuás una dos veces por **2 de Sabiduría**.

¡Tu Sabiduría total por ambos Objetivos es de 13!



Puntuá cada pila con la misma altura que una o más de tus otras pilas.

Puntuá tu pila más alta.
Puntuá dos veces tu pila más baja (de al menos una ficha).

Cuando todos los jugadores han finalizado la puntuación, sigue estos pasos para preparar la próxima Estación:

1. Mueve el contador de Estación al siguiente espacio en el marcador de Estación. Si era la última ronda (Invierno), se acaba la partida; sáltate el resto de pasos y ves a **Fin de la partida**.
2. Si quedan fichas en el Camino, **descártalas del juego**. Luego roba diez nuevas fichas de la bolsa al azar y coloca una en cada espacio.
3. Pasa la Moneda Inicial al jugador con menor puntuación. En caso de empate, la moneda se mueve en sentido de las agujas del reloj desde el jugador inicial actual hasta el primer jugador empatado. ¡Empieza una nueva Estación!

FIN DE LA PARTIDA

Después de puntuar la cuarta Estación, acaba la partida. Hay una puntuación final basada en las cartas de **Claves Elemental**. Para **ambas** Claves Elementales, cada jugador puntuá 2 de Sabiduría por cada ficha que contenga ese Elemento y mueve su contador de Sabiduría en el marcador para reflejar la ganancia.

El jugador con más puntos de Sabiduría es el ganador.

En caso de empate, el ganador es el jugador empatado con menos fichas en su tapete. Si el empate continúa, ambos jugadores comparten una harmoniosa victoria.

KITSUNE MODO SOLITARIO PARA GORINTO

Diseñado por Richard Yaner y David Turczi

El modo solitario de Gorinto introduce al astuto **Kitsune** como oponente. Los Kitsune son espíritus poderosos y traviesos que a menudo adoptan la forma de zorros de varias colas. ¡Intenta ser más listo que este impredecible rival!

EXTRA COMPONENTS

5 FICHAS DE KITSUNE



10 FICHAS DE MADRIGUERA



1 MONEDA KITSUNE



5 VALES DE MOVIMIENTO



1 FICHA DE CABEZA



1 FICHA DE COLA

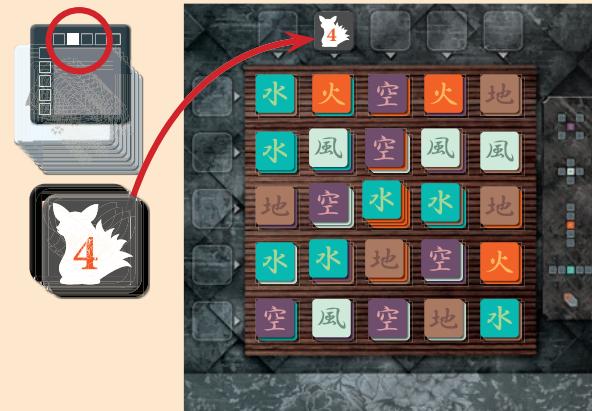


CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN GENERAL

1. Prepara el tablero normalmente. Usa un color para ti y elige otro color para el Kitsune.
2. Elimina las cartas de Objetivo con conflicto en la letra "C" del mazo de Objetivos, no funcionan en el modo Solitario.
3. Prepara las cartas de Objetivo y clave elemental normalmente. De las 3 cartas de Clave Elemental sobrantes, roba dos más y colócalas debajo del **marcador**. Estas serán las dos Claves Elementales del Kitsune.
4. Prepara la Montaña normalmente (cualquier paisaje que elijas), pero **no** rellenes el Camino. el Camino se rellena como se describe aquí abajo.

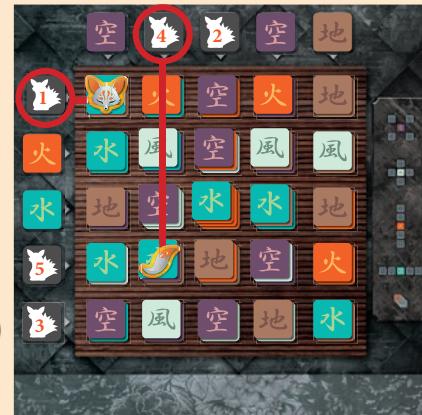
PREPARACIÓN DEL CAMINO

1. Mezcla las diez **fichas de Madriguera** bocabajo en una pila y las cinco **fichas de Kitsune** bocabajo en otra pila. Revela la fichas superiores de Kitsune y de Madriguera; la Madriguera indica donde se debe colocar la ficha de Kitsune en el Camino. Repite este proceso cuatro veces más hasta que las **cinco fichas de Kitsune** estén en el camino. Deja a un lado todas las fichas de Madriguera para luego.
2. Roba fichas de Elemento de la bolsa al azar para llenar los cinco espacios vacíos del Camino.



PREPARACIÓN DE MOVIMIENTO

1. Mezcla los 5 **vales de Movimiento** y colócalos en una pila bocabajo cerca del tablero. Elimina el vale superior de la pila y colócalo al lado sin mirarlo. *Esto dejará una pila de cuatro vales de Movimiento, que son exactamente las que necesitarás cada ronda.*
2. Roba un vale de movimiento de la pila y coloca la ficha de **Cabeza** en la fila o columna con el mismo número que la ficha de Kitsune, a esa distancia de la fila o columna. *Por ejemplo, si revelas el vale de 2, debes colocar la Cabeza a dos espacios en la fila o columna con la ficha de Kitsune 2.* Repite para la **Cola**.



EL JUEGO

Altera turnos con el Kitsune. ambos tendrás dos turnos por ronda, tu juegas primero. Tu turno se juega normalmente; solo puedes elegir fichas de **Elemento** para mover, nunca fichas de Kitsune.

Luego juega su turno el Kitsune como se detalla más abajo. Nota importante: una pila con una Cabeza o Cola es accesible para ti normalmente. Si mueves o combinás una ficha de esa pila, ignora la ficha de Cabeza/Cola y luego déjala encima de la pila cuando acabes.

TURNO DEL KITSUNE

Gira la Moneda del Kitsune para activarlo. Una cabeza activa la Cabeza y la cola activa la Cola.

Dependiendo de la posición de la ficha activada pasa una de estas cosas :

1. **Si está en una ficha de Elemento**, el Kitsune puede combinar usando el **Patrón de la ficha en la que está** con **Conocimiento ilimitado**, cogiendo el máximo de fichas disponibles.

- Vacío: coge la ficha superior de las 4 fichas en diagonal.
- Aire: coge la ficha superior de las 4 fichas en ortogonal.
- Fuego: coge la ficha superior del resto de espacios de la columna.
- Agua: coge la ficha superior del resto de espacios de la fila.
- Tierra: coge todo lo que haya bajo la ficha de Tierra.

2. **Si es un espacio vacío**, se activa el poder mágico del Kitsune y combina el elemento más abundante visible (contando solo las fichas superiores de las pilas) en la Montaña. *Por ejemplo, si hay 7 de Fuego, 6 de Agua, 5 de Vacío, 5 de Tierra y dos de Aire, recoge las 7 fichas de Fuego.*

- *En caso de empate de los más abundantes, el Kitsune prefiere una Clave elemental Kitsune a una normal y una normal a una que no puntúa. Si son iguales, el Kitsune prefiere los elementos en el orden de Gorinto, de arriba a abajo.*

Organiza la acumulación del Kitsune en su tapete de jugador.

Luego, si aún hay vales de Movimiento en la pila, la ficha que ha activado (Cabeza o Cola, no ambos) se mueve. Roba un vale de Movimiento de la pila y mueve la ficha a la fila o columna con la ficha de Kitsune con el mismo número. Por ejemplo, si la cola se acaba de activar y revelas el vale 4, moverás la Cola del Kitsune al cuarto espacio en la fila o columna con el Kitsune con el número cuatro en el Camino.

Si no quedan vales de movimiento, termina la Estación



FIN DE LA ESTACIÓN

1. **Puntúa** Sabiduría por los Objetivos normalmente.
2. El Kitsune no puntúa por las cartas de Objetivos. Puntúa **1 de Sabiduría por cada ficha de Clave Elemental normal** que tenga y **3 de Sabiduría por cada ficha de Clave elemental Kitsune**. Añade esta puntuación al marcador.
3. Descarta las fichas de Elemento que queden en el camino y prepara del Camino como al inicio de la partida.
4. Vuelve a **preparar el Movimiento** como al inicio de la partida.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba después de completar la cuarta estación y se puntúa como indica más abajo:

El Kitsune no puntúa mas sabiduría al final de la partida, pero tú puntúas Sabiduría por tus Claves Elementales normales.

- Para dificultad Normal, puntúa 3 de Sabiduría por ficha de Clave Elemental que tengas.
- Para dificultad Experto, puntúa 2 de Sabiduría por ficha de Clave Elemental que tengas.
- *Las Claves Elementales de Kitsune no las puntúa nunca, en ningún nivel de dificultad.*

Si tienes más Sabiduría que el Kitsune, has derrotado al notorio espíritu embaucador y ganas la partida.

PAISAJES ALTERNATIVOS

Para un reto interesante (en cualquier modo de juego) elige uno de estos paisajes. Las pilas con alturas variables en la Montaña crean un nuevo flujo de posibilidades de colección con las que tendrás que lidiar.

DIAGRAMA DE ONDAS

2	3	2	3	2
2	3	2	3	2
2	3	2	3	2
2	3	2	3	2
2	3	2	3	2

DIAGRAMA DE MESETA

1	2	1	2	1
2	4	4	4	2
1	4	4	4	1
2	4	4	4	2
1	2	1	2	1

DIAGRAMA DE LAGO

3	3	3	3	3
3	2	1	2	3
3	1	0	1	3
3	2	1	2	3
3	3	3	3	3

DIAGRAMA DE COLINA

1	3	4	3	1
1	3	4	3	1
1	3	4	3	1
1	3	4	3	1
1	3	4	3	1

ORDEN DE TURNO COMPASIVO

Esta variante de orden de turno requiere un poco más de esfuerzo, pero hace las partidas para 3-4 jugadores un poco más justas para todos los jugadores. No uses la Moneda Inicial; la partida no va en orden de las agujas del reloj.

En vez de eso, usa las fichas numeradas de Kitsune (*en una partida a 3 jugadores usa las fichas 1-3, en una partida a 4 jugadores usa las fichas 1-4*). Durante la Preparación, reparte al azar las fichas de Kitsune entre los jugadores; los jugadores actuarán en orden numérico en vez de en el sentido de las agujas del reloj. Al final de cada Estación, redistribuye las fichas de Kitsune de modo que el jugador con la Sabiduría más baja tenga la ficha 1, el siguiente la 2 y así. En caso de empate, el jugador entre los empatados que fue antes en la Estación anterior, ahora va después en la nueva Estación.



MODO PAREJA

¿Listo para un modo único para 4 jugadores? Prueba el **Modo por Parejas**, donde tú y tu compañero intentaréis ganar el máximo de Sabiduría juntos. Solo hay unos pequeños cambios en la preparación y en las reglas:

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

1. Siéntate cruzado con tu compañero, tus oponentes quedan a izquierda y derecha.
2. Coloca un solo marcador de Conocimiento para cada equipo; ambos usaréis el mismo para puntuar.
3. **En vez de** dejar dos cartas de Objetivo en el marcador, deja una al azar bocarriba en medio de cada par de jugadores. **Ningún** jugador puede tener cartas con la misma **letra de conflicto** a sus lados. Si esto ocurre, descarta la carta más reciente y reemplázala. Cuando hayas acabado habrá 4 cartas de Objetivo en total. *Cada jugador puntuará las cartas inmediatamente a su izquierda y derecha.*

Con este arreglo compartirás un objetivo con cada uno de tus oponentes y ninguno con tu compañero.

CAMBIOS EN LAS REGLAS

1. Siempre que combines al menos 1 ficha en tu turno, **debes dar** una de las fichas combinadas a tu compañero.
2. Al final de cada Estación, cada jugador puntúa **solo** las dos cartas de Objetivo a su izquierda y derecha. Ambos compañeros puntúan en el mismo marcador de Sabiduría.
3. Al final de la partida, ambos jugadores ganan Sabiduría por las fichas de Calve Elemental que hayan recogido y añaden sus puntuaciones en el mismo marcador. Los compañeros con la puntuación más alta ganan.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

RICHARD YANER

GRÁFICOS Y REGLAS

JOSHUA CAPPEL

CO-DISEÑO DEL MODO SOLITARIO

DAVID TURCZI

EDITOR

MARC SPECTER

MODELOS 3D

HERIBERTO MARTINEZ

MARCUS KIRK

CONSULTOR CULTURAL

JEREMY ROBINSON

DESARROLLO

BRUCE MILLER

LAUREN WOOLSEY

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO

PAK GALLEG

Ricky: Gracias a mi fantástica esposa y principal playtester Ashley Yaner, así como a Tim Mickelson y Mike Fowler quienes jugaron incontables iteraciones del juego. Además quiero agradecer a "Colorado Game Designers Guild" por sus opiniones de testeo, y a Heather Newton, la primera en ver potencial al juego y fué de gran ayuda.

Marc: Gracias a nuestros mecenas de Kickstarter, quienes han hecho posible este proyecto. Además de las personas de la izquierda, por su tiempo y talento invertidos. Su apoyo y esfuerzos significan el mundo.



Published by Grand Gamers Guild

©2020 All rights reserved

www.grandgamersguild.com