# GRegolamento OF



Benvenuti nel Palazzo Imperiale!

Quest'oggi visiteremo le sale più nascoste del Castello di Edo, alcune delle quali custodiscono storie smarrite nel tempo. Vicende di un passato mistico e lontano che si tramandano solo grazie ai racconti degli anziani.

Questa camera, ad esempio, contiene solo una parte dei preziosi ornamenti che un tempo custodiva ed il motivo è raffigurato proprio là, nel dipinto di quella splendida dama.

Yoruichi Feliwara, questo è il nome della nobile donna che alloggiava proprio qui, alla corte dello Shōgun Tokugawa. La sua bellezza richiamava nobili da terre lontane che viaggiavano fin qui per adularla donandole ornamenti ed oggetti preziosi tali da fare invidia allo Shōgun stesso. La sua fortuna cessò nel momento in cui a palazzo iniziarono a circolare strani pettegolezzi sul suo conto, messi probabilmente in giro dallo Shōgun, il quale ne reclamò il tesoro dopo averla allontanata. La povera dama morì in esilio, circondata solo dai suoi amati gatti.

Tuttavia, il suo spirito colmo di rancore si manifestò di nuovo sul mondo terreno come spirito vendicativo, un Goryō. Scelse il corpo di una creatura furtiva e letale per tornare a palazzo, legandosi agli oggetti più cari che un tempo possedeva. La sua vendetta sarebbe stata tremenda! Almeno per uno spirito gatto...

Volete che vi racconti la sua storia?

Comincia in una notte nera... con un gatto bianco che attende, nascosto tra le ombre, pronto ad agire...

### CONTENUTO DEL GIOCO



1 tabellone di gioco



1 plancia dei Samurai



1 plancia del Goryō



5 pietrine oggetto rotto



3 segnalini spirito



1 pennarello



32 tessere stanza



8 tessere oggetto



8 segnalini oggetto



1 Marchio del Goryō











5 pedine (1 Goryō, 4 Samurai) 13 segnalini indizio (7 verdi, 6 rossi)







13 cubetti (4 Movimento bianchi,6 indicatori delle azioni neri,1 Bersaglio viola, 1 Balzo grigio.

1 Falsa Pista verde)

1 schermo del Goryō

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Il Goryō si manifesta nel palazzo, sotto forma di gatto, vincolandosi ad una tipologia di oggetto. Per compiere la sua vendetta, e vincere la partita, il giocatore Goryō dovrà riuscire a rompere 5 oggetti nelle stanze del palazzo senza che i Samurai riescano a sconfiggerlo. Per vincere, i Samurai devono invece capire con assoluta certezza a quale tipologia di oggetto il Goryō sia vincolato in modo da poterlo esorcizzare per sempre, oppure catturare per tre volte l'essenza del suo spirito.

### RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE

Un primo ringraziamento 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 (ma quanti playtest avete fatto in questi ultimi due anni??).



#### Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com edizioni@gateongames.com

#### Autore

Andrea Candiani

#### Illustratore

Nicola Angius

#### Sviluppo

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese, Margherita Cagnola

#### **Grafica Digitale**

Margherita Cagnola

#### Revisione

Mario Cortese, Sollenda Cacini, Giacomo Maltagliati

#### **Risorse Aggiuntive**

Ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

#### Traduzione Internazionale

Thomas Mazzantini, Florian Corroyer

#### Playtest

Laura Mazzera, 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 © 2019 GateOnGames





GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

### TRETARAZIONE

CRASH! L'improvviso rumore di un oggetto che si rompe nel cuore della notte fa sobbalzare i Samurai di guardia al Palazzo. L'ingresso è strettamente sorvegliato, nessuno dovrebbe poter entrare senza essere visto, che si tratti di un goffo ninja o magari... di uno spirito? Occorre investigare!

- 1 Posizionate al centro del tavolo il tabellone di gioco;
- ② seguendo la disposizione sulla plancia del Goryō ⑦, posizionate le tessere stanza sui riquadri del tabellone con il lato che raffigura gli oggetti colorati rivolto verso l'alto;
- 3 posizionate le tessere oggetto negli appositi riquadri del tabellone, con il bordo scuro e l'oggetto integro rivolto verso l'alto;
- posizionate quattro pietrine oggetto rotto sulle caselle del round presenti sul tabellone e
   lasciate momentaneamente la quinta da parte;
- (5) mettete i segnalini oggetto nel sacchetto e posizionatelo di fianco al tabellone;
- 6 scegliete chi vestirà i panni del Goryō e chi dei Samurai;
- (bianchi), il cubetto Bersaglio (viola), il cubetto Falsa Pista (verde) ed il cubetto Balzo (grigio) (8) e li posiziona dietro allo schermo, in modo che non siano visibili all'avversario. La plancia del Goryō deve essere orientata esattamente come è orientato il tabellone di gioco. Il giocatore Goryō pesca poi un segnalino oggetto dal sacchetto preparato al punto (5), lo guarda e lo posiziona sotto al Marchio del Goryō, dietro allo schermo: quella è la tipologia di oggetto vincolato;
- (9) il giocatore Samurai prende la plancia dei Samurai, i segnalini indizio verdi e rossi, i segnalini spirito e gli indicatori delle azioni. Posiziona poi uno dei segnalini indizio verde sul primo spazio del tracciato semicircolare ed i segnalini spirito sui tre spazi circolari corrispondenti della propria plancia con il lato Goryō coperto. Posiziona infine ciascuno dei quattro Samurai sulla tessera centrale di ogni stanza.



Il giocatore Goryō pesca dal sacchetto un altro segnalino oggetto e questa volta lo rivela. Dopodiché sceglie una qualsiasi tessera stanza sul tabellone con raffigurato quell'oggetto e lo rompe, posizionando su di essa la pietrina oggetto rotto rimasta da parte e contrassegnando sulla propria plancia l'oggetto appena rotto con una X. Il Goryō può decidere di rompere un oggetto che si trova su una tessera stanza occupata da un Samurai. Posizionate poi la pedina Goryō sulla stessa tessera, questa sarà la casella di partenza del Goryō. Girate infine la tessera oggetto corrispondente sul lato chiaro rotto e rimettete il segnalino appena pescato dal sacchetto nella scatola di gioco.

### DEFINIZIONI

Nel corso della partita gli oggetti presenti nelle stanze del Castello di Edo verranno presi di mira dal Goryō e protetti dai Samurai. Per tenere traccia del loro stato i Samurai utilizzano il tabellone di gioco, mentre il Goryō la propria plancia.

**Oggetto rotto:** questo oggetto è stato rotto dal Goryō.



Sul tabellone un oggetto rotto è identificato dalla pietrina 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 stato protetto dai Samurai.



Sul tabellone un oggetto sigillato è identificato girando la tessera stanza sul lato con il sigillo.



Sulla plancia del Goryō, il giocatore contrassegna tutti gli oggetti sigillati con un 🕜.

**Oggetto vincolato:** questo oggetto è vincolato al Goryō. Questa informazione è segretamente custodita dal Goryō e non deve essere contrassegnata in alcun modo né sul tabellone di gioco né sulla plancia del Goryō.

# Svalgimenta del giaca

Accorso sul luogo, uno dei Samurai si trova davanti una spettrale creatura femminile simile ad un gatto. Il suo sguardo e l'alone mistico che la circonda non appartengono certamente a questo mondo! Dopo un attimo di smarrimento, il Samurai a guardia del Palazzo di Edo fa appello al suo coraggio: è perfettamente addestrato per affrontare fenomeni terreni ed ultraterreni! I sigilli dei monaci shintoisti torneranno utili ancora una volta.

In ogni round i giocatori si alternano in turni di gioco asimmetrici:

- o il Goryō pianifica un percorso per rompere un nuovo oggetto e sviare l'avversario;
- o i Samurai utilizzano le azioni a propria disposizione per inseguire il Goryō lungo il suo percorso;
- c il Goryō rivela il suo percorso ed i Samurai verificano gli indizi raccolti prima di procedere con un nuovo round.

## TURNO DEL GORYO

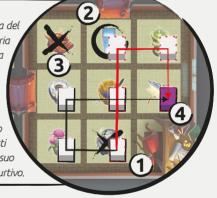
La plancia del Goryō riproduce fedelmente il tabellone di gioco. I cubetti Movimento rappresentano i passi che il Goryō compie, mentre il cubetto Bersaglio rappresenta l'oggetto che romperà in quel turno. Posizionando segretamente i cubetti a sua disposizione, il giocatore Goryō pianifica sulla propria plancia il suo percorso rispettando queste restrizioni:

- ① il primo cubetto Movimento deve essere posizionato sulla casella della plancia del Goryō dove si trova attualmente la sua pedina;
- ② ogni cubetto Movimento successivo deve essere posizionato in una posizione ortogonalmente adiacente a quello precedente;
- 3 devono essere posizionati tutti i cubetti Movimento a disposizione;
- 4 non è possibile posizionare un cubetto in uno spazio occupato da un altro cubetto;
- (5) il cubetto Bersaglio deve essere posizionato in una posizione ortogonalmente adiacente all'ultimo cubetto Movimento posizionato;
- **6** il cubetto Bersaglio non può essere posizionato su una tessera con un oggetto vincolato, sigillato o rotto (v. Rivelazione a pag. 8).

Per spostarsi da una stanza all'altra è necessario passare attraverso i ponti. Nonostante la sua natura semi-spirituale il Goryō non riesce a passare attraverso i muri.

#### Esempio A:

Gabriele vorrebbe rompere un oggetto che si trova nella stessa stanza del Goryō che si trova attualmente sull'elmo. Osservando la propria plancia nota che non può rompere la lanterna perché è sigillata e la maschera perché è già rotta. Decide dunque di rompere la pergamena, posizionando su di essa il cubetto Bersaglio. Deve poi scegliere un percorso che lo conduca dalla casella di partenza fino al bersaglio. Il primo cubetto Movimento deve essere posizionato sull'elmo, la sua casella di partenza, dopodiché sceglie un percorso che lo conduca fino all'obiettivo posizionando tutti gli altri cubetti Movimento. Gabriele ha a disposizione più percorsi per raggiungere il suo obiettivo (percorso nero o rosso), sceglie dunque quello che ritiene più furtivo.



Nella remota ipotesi in cui il Goryō non abbia percorsi disponibili che gli consentano di posizionare il cubetto Bersaglio in modo idoneo, il giocatore Goryō perde immediatamente la partita.

I Samurai hanno messo alle strette il Goryō ed il suo spirito immortale è costretto ad abbandonare per sempre il Palazzo di Edo... forse.

Per riuscire a sviare i Samurai il Goryō ha a disposizione anche alcuni poteri speciali che può utilizzare nel corso della partita: la Falsa Pista ed il Balzo (v. Poteri del Goryō a pag. 7).

### IL GORYO SAGGIO

All'inizio della partita il Palazzo di Edo ti sembrerà un grande parco giochi, tutti quegli oggetti da rompere ed i Samurai che brancolano nel buio. Tuttavia, nel corso della partita i Samurai restringeranno le tue possibilità di scelta provando a metterti alle strette. Lascia i tuoi poteri per i momenti cruciali, non rompere troppi oggetti di tipo diverso e decidi saggiamente quando è tempo di spostarti da una stanza all'altra e quando invece nasconderti proprio sotto il naso dei Samurai.



### TURNO DEI SAMURAI

Dopo che il Goryō ha pianificato il suo percorso, i Samurai utilizzano le proprie azioni per intuire qual è l'oggetto che il Goryō vuole rompere, investigando e muovendosi tra le stanze. Il giocatore Samurai sceglie ed attiva in sequenza solo tre dei propri Samurai. Prima di attivare un nuovo Samurai, il giocatore deve risolvere completamente le azioni del Samurai precedente. Ogni Samurai ha a disposizione un massimo di due azioni che sceglie tra le seguenti:

**Passo:** il Samurai si muove ortogonalmente in una casella adiacente. È possibile utilizzare questa azione fino a due volte per Samurai, impiegando due cubetti indicatori delle azioni.

Ricerca: il Samurai investiga nella casella in cui si trova.

**Segugio:** il Samurai investiga in una casella ortogonalmente adiacente alla casella in cui si trova.

Le azioni scelte vengono contrassegnate sugli spazi colorati della plancia dei Samurai con gli indicatori delle azioni. Il giocatore Samurai può scegliere di non utilizzare tutte o parte delle azioni di un Samurai, nel qual caso posiziona gli indicatori non utilizzati su una qualsiasi icona azione vuota del Samurai corrispondente. Ricordate inoltre che il giocatore Samurai può attivare solamente tre dei quattro Samurai a propria disposizione. Può decidere di volta in volta quale Samurai utilizzare, ma solo dopo aver risolto tutte le azioni di quello precedente. Anche i Samurai non possono attraversare i muri!

### investigare

Quando un Samurai investiga in una casella con le azioni Ricerca o Segugio, chiede all'avversario se quella casella sia parte del suo percorso. In caso di risposta affermativa il giocatore Samurai posiziona un segnalino verde sulla casella, altrimenti posiziona un segnalino rosso. Non è possibile investigare più volte sulla stessa casella nello stesso round e nemmeno sull'attuale casella di partenza del Goryō, ma è possibile investigare su caselle con altri oggetti rotti in precedenza.



### IL SAMURAI SAGGIO

Inizialmente ti sembrerà che il Goryō sia assolutamente imprendibile, tutti quegli oggetti da rompere e pochissimi indizi a tua disposizione. Tuttavia, nel corso della partita avrai la possibilità di proteggere alcuni degli oggetti ed il Goryō sarà costretto a romperne di nuovi, dandoti sempre più informazioni per metterlo alle strette. Valuta attentamente i potenziali bersagli, ricorda che il numero di passi del gatto è sempre lo stesso, salvo utilizzo dei suoi poteri, prova a costringerlo ad usarli presto, in modo da avere una posizione di vantaggio nelle fasi finali di gioco.

### POTERIDEL GORYO

Durante il proprio turno, il giocatore Goryō può utilizzare uno o più poteri tra quelli a sua disposizione. Il giocatore non deve dichiararne l'uso, i poteri del Goryō sono utilizzati segretamente e verranno mostrati al giocatore Samurai solo durante la fase Rivelazione.

**Balzo:** Il cubetto Balzo (grigio) può essere posizionato dal Goryō durante il proprio turno come un cubetto Movimento addizionale. Il cubetto Balzo segue le normali regole di posizionamento dei cubetti Movimento. Il cubetto Balzo può essere utilizzato una sola volta e viene scartato dopo la fase Rivelazione del round in cui è stato utilizzato.



#### Esempio C:

Gabriele è stato messo alle strette, desidera dunque utilizzare il Balzo per raggiungere un oggetto più lontano e cogliere di sorpresa i Samurai. Gabriele utilizza dunque anche il cubetto grigio durante la pianificazione del proprio percorso per raggiungere il bersaglio. Chissà se Francesca riuscirà ad intuire questa mossa...

**Falsa Pista:** Il cubetto Falsa Pista (verde) può essere posizionato dal Goryō durante il proprio turno su un qualsiasi spazio della plancia del Goryō non occupato da altri cubetti. Il cubetto Falsa Pista non seque le normali regole di posizionamento dei cubetti Movimento.

Se il giocatore Samurai investiga nella tessera che rappresenta lo spazio in cui il cubetto Falsa Pista è posizionato, il giocatore Goryō afferma che quella casella fa parte del proprio percorso. Durante la fase Rivelazione, se lo spazio dove si trova la Falsa Pista non è stato indagato, il giocatore Goryō posiziona nuovamente il cubetto Falsa Pista dietro il proprio schermo potendolo rigiocare in futuro, altrimenti lo scarta ed il segnalino indizio verde posizionato dal giocatore Samurai sulla tessera con la Falsa Pista viene anch'esso scartato, senza conferirgli alcun beneficio.

#### Esempio D:

dunque il potere Falsa Pista posizionando il cubetto verde su una casella che potrebbe far parte del proprio percorso.

2 Durante il turno dei Samurai, Francesca chiede proprio se la casella su cui è presente la Falsa Pista fa parte del percorso del Goryō.

Gabriele risponde affermativamente e Francesca posiziona dunque sulla casella il segnalino indizio verde.

3 Durante la fase Rivelazione tuttavia, quel segnalino indizio verrà scartato e non aiuterà i Samurai nelle loro indagini.

### RIVELAZIONE

Un'ombra sfuggente è appena entrata in quella stanza. Un paio di Samurai le sono alle costole, manca poco, sigilli mistici alla mano, quel gatto spettrale non farà più dann... CRASH! Di nuovo, stavolta il rumore proviene dalla stanza alle loro spalle, i Samurai accorrono, uno di loro aveva intuito il tranello dello spirito e l'aveva quasi anticipato. Gran parte degli oggetti del palazzo sono ormai al sicuro, è questione di tempo, basta un passo falso di quel demone per rispedirlo nel mondo degli spiriti!

### VENDETTA, UN OGGETTO PREZIOSO ALLA VOLTA

Dopo che i Samurai hanno svolto le loro indagini è il momento di rivelare il percorso del Goryō. Il giocatore Goryō sposta lo schermo in modo che entrambi i giocatori possano verificare la posizione dei cubetti e dunque l'esito del turno. Durante questo passaggio il giocatore Goryō deve fare attenzione a tenere segreto il segnalino oggetto che indica la tipologia di oggetto vincolata, mantenendolo coperto dietro il proprio schermo. Nel caso in cui il giocatore Goryō abbia commesso uno o più errori nel posizionamento dei cubetti o nel rispondere alle investigazioni, il giocatore Samurai gira sulla propria plancia un pari ammontare di segnalini spirito con il lato Goryō rivolto verso l'alto, da sinistra a destra.

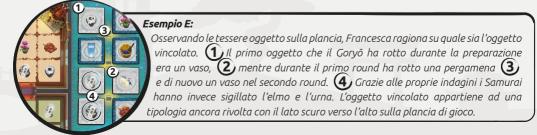
Se il giocatore Goryō rompe inavvertitamente un oggetto a cui è vincolato, perde immediatamente la partita. Accecato dall'ira, lo spirito rompe uno dei preziosi legami che lo tenevano ancorato al mondo terreno, esiliando sé stesso nel mondo degli spiriti.

Il giocatore Samurai rimette tutti i segnalini indizio nella propria riserva e fa avanzare il segnalino verde sulla propria plancia di un ammontare di spazi pari al numero di segnalini indizio verdi rimossi in questo modo. Se uno o più Samurai sono presenti nella casella in cui si trova l'oggetto appena rotto dal Goryō, il giocatore Samurai gira sulla propria plancia un pari ammontare di segnalini spirito con il lato Goryō rivolto verso l'alto, da sinistra a destra.

Se, in qualsiasi momento, sulla plancia dei Samurai tutti i segnalini spirito sono girati con il lato Goryō rivolto verso l'alto, il giocatore Samurai vince immediatamente la partita.

Il Goryō non ha più energie per manifestarsi in questo mondo e ritorna con la coda tra le gambe a riposare nel mondo degli spiriti.

Il giocatore Goryō prende la pietrina oggetto rotto dalla casella del round in corso e lo posiziona, assieme alla pedina Goryō, sulla tessera stanza del tabellone corrispondente alla casella della propria plancia in cui è posizionato il cubetto Bersaglio: questa sarà la nuova casella di partenza per il prossimo round. Il giocatore Goryō contrassegna con il pennarello la casella della propria plancia che corrisponde all'oggetto appena rotto ( ). Se sul tabellone la tessera oggetto che raffigura la tipologia di oggetto appena rotto è rivolta sul lato scuro integro, questa viene girata sul lato chiaro rotto. Il Goryō non può mai rompere la tipologia di oggetto a cui è vincolato, il giocatore Samurai può dunque in questo modo tenere traccia sul tabellone di quali siano le tipologie di oggetto tra cui è presente quella vincolata (lato scuro) e quali no (lato chiaro).



#### Esempio F:

① Gabriele sposta lo schermo in modo che Francesca possa verificare il percorso del Goryō. ② Gabriele posiziona la pietrina oggetto rotto del round e la pedina Goryō sulla tessera stanza indicata dal cubetto Bersaglio.

Francesca rimuove i segnalini indizio dal tabellone di gioco e, 4 grazie agli indizi verdi, sposta in avanti di due spazi il segnalino verde sulla sua plancia. Inoltre, visto che il Samurai rosso si trova sulla stessa casella del Goryō, gira sul lato Goryō anche il primo segnalino spirito sulla sua plancia.



# OFUDA - L'ESORCISMO ATTRAVERSO IL KAMI

Per ogni simbolo sacchetto raggiunto dal segnalino verde sul tracciato semicircolare nel corso di questa fase, il giocatore Samurai pesca un segnalino oggetto dal sacchetto.

Per ogni segnalino spirito girato sulla propria plancia nel corso di questa fase, il giocatore Samurai pesca un segnalino oggetto dal sacchetto.

Il giocatore Samurai rivela ogni segnalino pescato e lo posiziona sul tabellone con il lato sigillo rivolto verso l'alto sulle tessere oggetto corrispondenti, dopo averle girate sul lato chiaro.

Ogni segnalino oggetto pescato in questo modo indica una tipologia di oggetto che verrà subito protetta dai sigilli dei Samurai. Per tenerne traccia sul tabellone in modo agevole, il giocatore Samurai gira sul lato oggetto sigillato ogni tessera stanza con un oggetto non rotto di quella tipologia. Il giocatore Goryō contrassegna invece con il pennarello le caselle della propria plancia che corrispondono agli oggetti sigillati ( ).

Se in qualsiasi momento tutte le tessere oggetto sul tabellone, tranne una, sono girate sul lato chiaro rotto, il giocatore Samurai per esclusione avrà capito a quale tipologia di oggetto è vincolato il Goryō. Il giocatore Samurai vince immediatamente la partita.

I Samurai hanno trovato l'oggetto a cui il Goryō è vincolato e l'esorcismo ha avuto successo. Adesso dovranno solo spiegare questo marasma allo Shōgun...

### FINE DEL ROUND

Il giocatore Samurai rimuove dalla propria plancia gli indicatori delle azioni. Il giocatore Goryō rimuove dalla propria plancia i cubetti e posiziona nuovamente lo schermo davanti ad essa prima di procedere con un nuovo round di gioco.



In questo round Francesca ha raggiunto un simbolo sacchetto sul tracciato semicircolare 2 e ha girato un segnalino spirito sulla propria plancia, 3 pesca dunque due segnalini oggetto dal sacchetto rivelando elmo e urna e li gira sul lato sigillo. 4 Francesca gira le tessere oggetto corrispondenti sul tabellone sul lato chiaro e posiziona su di esse i segnalini appena pescati. 5 Per tenere traccia degli oggetti appena sigillati, Francesca gira sul tabellone di gioco tutte le tessere stanza con urne e elmi non rotti sul loro lato sigillato.

6 Gabriele contrassegna invece sulla sua plancia Goryō l'oggetto che ha appena rotto e quelli che sono stati sigillati dai Samurai. Il Goryō inizia a sentire il fiato sul collo, cosa succederà nel prossimo round?



### FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente se si verifica almeno una di queste condizioni:

- o durante il proprio turno il giocatore Goryō non può posizionare in alcun modo il cubetto Bersaglio;
- c il giocatore Goryō rompe un oggetto vincolato;
- c i tre segnalini spirito sulla plancia dei Samurai mostrano il lato Goryō;
- c tutte le tessere oggetto sul tabellone, tranne una, sono girate sul lato chiaro.

Se la partita termina per il raggiungimento di una di queste condizioni, il giocatore Samurai vince la partita.

Che tu possa trovare pace e serenità nel mondo degli spiriti.

Altrimenti, la partita termina alla fine della fase Rivelazione in cui il Goryō ha posizionato l'ultima pietrina oggetto rotto sul tabellone. In questo caso, il giocatore Goryō vince la partita.

Posso ritenermi soddisfatta.

