

Goryō

Quick Reference

BREVE INTRODUZIONE

Questa plancia è stata progettata per fornire un piccolo riepilogo sulle regole più frequentemente dimenticate alle prime partite e qualche suggerimento strategico! Fatene buon uso!

REGOLE DIMENTICATE DI FREQUENTE

- 1 Il Goryō può distruggere oggetti della stessa tipologia di quelli già rotti (X) ma non quelli sigillati dai Samurai (O).
- 2 Se il Goryō commette un errore (es. distrugge un oggetto sigillato, utilizza male un suo potere, sbaglia il percorso), durante la fase Rivelazione il Samurai gira immediatamente un segnalino Spirito e pesca dunque un segnalino oggetto dal sacchetto.
- 3 La fase Rivelazione è composta dalle sottofasi **Vendetta** e **Ofuda**. Pertanto in ogni turno si procederà alla verifica del percorso, si piazzerà la pietraina oggetto rotto, si conteranno i segnalini indizio verdi, si pescheranno eventuali segnalini oggetto dal sacchetto per poi procedere con il turno successivo. Nel quarto turno il Goryō vince se e solo se, dopo la pesca degli eventuali segnalini oggetto, ci sono due o più tessere oggetto ancora dal lato scuro integro.
- 4 Se utilizzato, il Balzo deve far parte del percorso del Goryō e lo fa muovere di una casella aggiuntiva. Dopo la fase Rivelazione del turno in cui è stato utilizzato viene rimosso dal gioco.
- 5 La Falsa Pista può essere posizionata ovunque sulla plancia del Goryō e sarà rimossa dal gioco solo se i Samurai avranno investigato la casella corrispondente. Altrimenti torna ad essere disponibile per il Goryō.
- 6 Il Goryō deve sempre utilizzare tutti i suoi cubetti Movimento e il cubetto Bersaglio. Pertanto si muoverà sempre di quel numero di caselle (salvo il Balzo).





CONSIGLI STRATEGICI

Goryō è un gioco profondamente asimmetrico. Alle prime partite vi accorgete come catturare uno spirito sia un'impresa estremamente sfidante. Tuttavia, giocando a ruoli invertiti e con un po' di esperienza, acquisirete strategie e tattiche sempre nuove sia nelle vesti del Goryō sia in quelle dei Samurai.

PER IL GORYŌ

La vita del Goryō, o per meglio dire la non-vita del Goryō, è molto facile ad inizio partita quando tutte le caselle sono disponibili e i Samurai disorientati sulle possibilità di spostamento del loro nemico. Sfrutta questo tuo vantaggio iniziale per spiazzarli ulteriormente, farli spostare, creare delle zone d'ombra che ti siano facilmente raggiungibili usando i tuoi poteri nei turni successivi. A volte un percorso contorto e imprevedibile può essere la miglior via di fuga.

PER I SAMURAI

Il Goryō passerà dai ponti prima o poi. Mantieni sempre un occhio vigile su questi passaggi e ricorda che si dovrà sempre spostare di 4 caselle (salvo il Balzo) e che non potrà distruggere gli oggetti sigillati. Questo ti permetterà di escludere stanze irraggiungibili o improbabili e aumenterà drasticamente le tue possibilità di ottenere indizi!

