

GOBLIN

Goblin Supremacy



Regole

Materiali del gioco:

100 Carte Goblin
8 Gettoni Attivazione
9 Punti Vittoria
1 Gettone Vantaggio
Queste regole



– Ciao, il mio nome è Kamakor, saggio tra i saggi e araldo del Clan degli Ancient Goban. Vi insegnerò a giocare GOSU, un gioco astuto e subdolo, pieno di umorismo goblin.

GOSU include 100 carte, ognuna raffigura uno specifico goblin. Questo mazzo è equamente diviso in 5 Clan Goblin (5 colori) di 3 tipologie diverse. Queste 3 tipologie corrispondono ai differenti livelli dei goblin, che vanno dall'1 al 3.

I goblin di "Livello 1" sono soldati semplici, conosciuti anche come **Bakutos**. Ce ne sono 50 nel gioco (25 diversi, in doppia copia).

I goblin di "Livello 2" sono veterani e vengono chiamati **Eroi**. Ce ne sono 35 nel gioco (ognuno è unico).

I goblin di "Livello 3" sono gli **Ozekis**, o generali. Ce ne sono 15 nel gioco (ognuno è unico).

Il livello del goblin è indicato in alto a sinistra nella carta, appena sotto l'icona del clan.

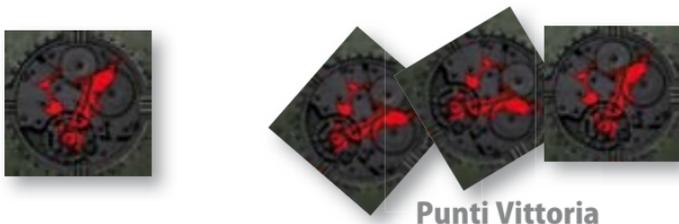


I 5 Clan Goblin sono: gli Antichi Gobans (bianco), i Goblin Alpha (verdi), i Goblin Oscuri (nero), i Meka Goblin (blu) e i Goblin del Fuoco (rosso).



Scopo del gioco:

In GOSU, ogni giocatore interpreta un condottiero che recluta goblin per costruire il suo esercito. Ogni round di gioco finisce con una Grande Battaglia, nella quale il giocatore con l'esercito più potente guadagna un punto vittoria. Potete anche vincere soddisfacendo delle condizioni di vittoria alternative presenti sulle carte di livello 3, gli **Ozekis**.



Preparazione del gioco

Le 100 carte vengono mischiate e piazzate al centro del tavolo, a formare una pila coperta. Questa sarà il mazzo da cui pescheranno tutti i giocatori. La pila degli scarti comuni vi sarà posizionata vicino. Poi ogni giocatore sceglie un colore, prende i due Gettoni Attivazione corrispondenti e pesca 7 carte. Scegliete casualmente il primo giocatore che prenderà il Gettone Vantaggio e darà inizio al primo round.

Normalmente, i goblin decidono chi guadagna il Gettone Vantaggio giocando a Sasso, Carta, Forbice.

Sentitevi liberi di usare qualsiasi metodo vi sembri il migliore.



Se un giocatore non ha **Bakutos** (Livello 1) nella sua mano all'inizio della partita, può scartare l'intera mano e pescare 7 nuove carte. Può continuare a farlo fino a quando non ha almeno un Bakutos in mano.



Round di gioco

Nel corso di un Round, i giocatori giocano a turno, in senso orario, fino a quando non passano. Quando tutti i giocatori hanno passato, il Round finisce. Quando un giocatore passa, non può giocare più durante il Round in corso. Gli altri giocatori continuano a giocare fino a quando l'ultimo non ha passato. Se c'è un solo giocatore rimasto in gioco, può continuare a giocare quanto desidera. Un giocatore può passare perchè non può giocare o perchè non vuole giocare ancora (così può provare ad essere il condottiero più forte tenendosi le carte migliori per il Round successivo).

Non c'è limite al numero di turni che un giocatore può giocare nel corso di un Round ma ogni giocatore può svolgere una sola azione per turno.

Quali sono le azioni possibili durante il proprio turno?

La prima azione possibile, durante il proprio turno, è giocare davanti a se una carta dalla mano per costruire il proprio esercito. Esso è rappresentato dalle carte posizionate in tre righe di 5 colonne.

I goblin di "Livello 1" (**Bakutos**) formano la prima riga. I goblin di "Livello 2" (**Eroi**) formano la seconda riga e i goblin di "Livello 3" (**Ozekis**) occupano la terza ed ultima riga. Non si possono avere più di cinque goblin in una riga così come il vostro esercito non può superare i 15 goblin.



Come si mettono in gioco i goblin?

Il primo goblin giocato deve essere un **Bakutos** (Livello 1). Esso è la pietra angolare del vostro esercito. Piazzatelo, scoperto, a sinistra della prima riga dell'esercito. Qualunque sia il suo clan (o il suo colore, se preferite) il primo goblin è giocato gratuitamente, non costa nulla farlo entrare in gioco.

Se, quando entra in gioco, c'è un effetto applicabile scritto sulla carta, lo si applica prima di dire "il prossimo, grazie" (ricordate che potete svolgere una sola azione durante il turno).

Da ora in poi, partendo dal vostro prossimo turno, potrete giocare un **Eroe** (Livello 2) o altri **Bakutos** (Livello 1).





Qualunque sia il suo livello, un goblin entra in gioco da sinistra a destra.



C'è una semplice regola se volete giocare altri **Bakutos** (da sinistra a destra e massimo 5 per riga). Notate che si applica solo ai **Bakutos**. Se il goblin che state giocando è di un clan differente rispetto a quello dei **Bakutos** già presenti nel vostro esercito, dovete scartare 2 carte dalla mano per pagare il suo arruolamento. Se avete già un **Bakuto** dello stesso clan nel vostro esercito, potete arruolarlo gratuitamente, senza scartare nessuna carta dalla mano.



Quindi, potete giocare 5 **Bakutos** dello stesso clan gratuitamente. Ma se volete giocare 5 **Bakutos** di 5 clan differenti, dovrete scartare 8 carte dalla vostra mano. Noterete successivamente che avere **Bakutos** di clan diversi può rivelarsi una risorsa ed offrire più opzioni per i vostri **Eroi** e **Ozekis** (goblin di Livello 2 e 3).

Se il vostro primo vero **Bakuto** che avete giocato viene distrutto e non avete altre carte, il vostro prossimo **Bakuto** che giocherete sarà considerato come il primo del tuo esercito e quindi sarà gratis.



Come si mette in gioco un Eroe (goblin di Livello 2)?

Due regole condizionano l'entrata in gioco degli **Eroi**. Primo, non potete avere più **Eroi** che **Bakutos** (ad esempio non potete avere due **Eroi** ed un solo **Bakuto**). Secondo, potete giocare un **Eroe** soltanto se il suo clan è presente nella prima riga del vostro esercito. Un **Bakuto** dello stesso clan non deve trovarsi sotto l'**Eroe** ma deve solamente essere presente nella prima riga. Se la vostra prima riga contiene tre **Bakutos** di tre clan diversi, potete giocare questi clan nella seconda riga. Potete anche giocare tre **Eroi** dello stesso clan finché il clan è presente nella prima riga.

ESEMPIO 1



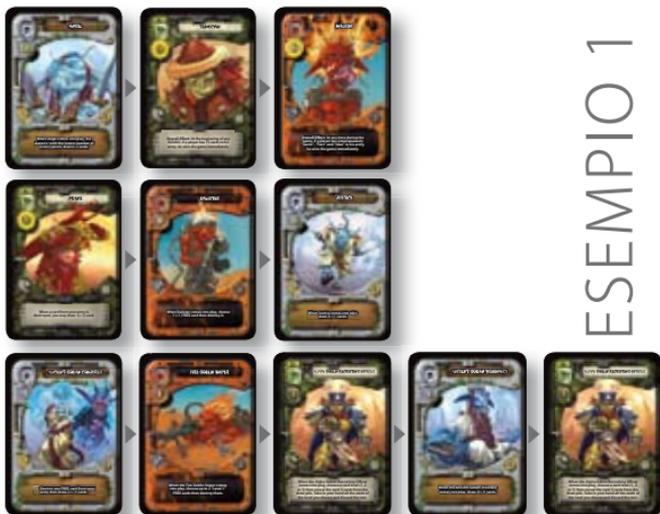
ESEMPIO 2



E cosa dire degli Ozekis (goblin di livello 3)?

Le regole che condizionano l'entrata in gioco degli **Ozekis** sono molto simili a quelle per giocare gli **Eroi**.

Primo, non potete avere più **Ozekis** che **Eroi** (suona familiare, non è così?)



ESEMPIO 1

Secondo, potete giocare un **Ozekis** solo se il suo clan è presente in **ENTRAMBE** le prime due righe dell'esercito. L'ordine di Gioco resta da sinistra a destra con un massimo di 5 carte.



ESEMPIO 2



Nota: nel corso del gioco, se un **Bakuto** che era l'unico rappresentante del suo clan, scompare, gli **Eroi** e gli **Ozekis** dello stesso clan che si trovano nell'esercito non vengono distrutti. Le regole che condizionano il piazzamento dei goblin sono applicate solo al momento del loro arruolamento. I goblin continuano a vivere la propria (molto corta ma piena di gesta stupefacenti) vita.

Avete appena imparato la prima via per fare entrare in gioco i vostri goblin.
Ma ce n'è un'altra: la **Mutazione**.



Come funziona la mutazione?

"Come Condettieri, avete dei poteri incredibili, uno di questi è quello di mutare un goblin in un altro goblin...State attenti! Non provate a farlo a casa, i goblin di GOSU sono dei professionisti."

Se vedete il costo di mutazione nella parte centrale-sinistra di alcune carte goblin, significa che esso può mutare in un altro goblin. Se non è presente alcun costo, il goblin non può mutare.



Immaginiamo che ci si voglia sbarazzare di un goblin già utilizzato. A volte, infatti, è buono avere del sangue fresco! Se il goblin esausto ha un costo di mutazione, i vostri sogni possono diventare realtà! Dovete soltanto scartare dalla mano tante carte quante sono indicate dal costo di mutazione e sostituire il "vecchio" goblin con il nuovo (sempre preso dalla mano). Il "rimpiazzo" deve essere dello stesso livello ma non necessariamente dello stesso clan.

Ehhh, penso di aver visto brillare i tuoi occhi da condottiero e anteciperò la tua domanda! Posso mutare un **Eroe** in un altro **Eroe** dalla mano anche se non appartiene allo stesso clan? Certo che sì! Questo è un modo intelligente per giocare un **Eroe** di un clan senza avere un **Bakuto** dello stesso clan in gioco. Ma pensa bene: non potrai giocare un **Ozeki** del clan dell'**Eroe** appena entrato in gioco, se non hai un **Bakuto** dello stesso clan nel tuo esercito!

La mutazione conosce un solo limite: una carta non può mai mutare in una versione identica di se stessa oppure si aprirà un vortice ed apparirà un demone. Poi, dovrete dipingere delle miniature, comprare codici, e così via. Per farla breve sarebbe il Chaos...così, no, è vietato. Nessun goblin potrà mai essere mutato in un goblin identico a se stesso.



Una carta mutata non è da considerarsi distrutta. Essa deve finire nella pila comune degli scarti ma non attiva mai l'effetto relativo alla distruzione.



Ecco...Ora conoscete ogni strumento per mettere in gioco nel tuo esercito un goblin. Parliamo dei Gettoni Attivazione!



Gettoni Attivazione? A cosa servono?

Nel corso del vostro turno, ci sono tre tipi di azioni a disposizione per usare i vostri Gettoni Attivazione. Primo, potete spenderne uno per pescare una carta. Secondo, potete spendere entrambi i Gettoni Attivazione per pescare tre carte. Terzo, potete giocare un Gettone Attivazione su una carta per attivarne il potere. Alcune carte, infatti, hanno un simbolo attivazione (lo stesso che si trova sui Gettoni Attivazione. Comodo non trovate?). Questo significa che se giocate un Gettone Attivazione su una carta, potete attivare il suo potere! Muahahaha, temete il mio potere!

Dovete notare che un goblin può avere un solo Gettone Attivazione su di lui, in qualsiasi momento, non perchè sia troppo pesante da sopportare per lui ma perchè funziona così. Sì, qualche volta la vita è così ingiusta! La buona notizia è che alcune carte permettono di riprendere in mano un Gettone Attivazione, permettendovi di usare il potere del tuo goblin nuovamente. Chi è il tuo papà?

All'inizio di ogni round recuperate tutti i vostri Gettoni Attivazione spesi nel corso del Round precedente (Round, non turno!). In altre parole: solo dopo la Grande Battaglia e tutto quello che segue. Quindi, usateli saggiamente!

Riassumendo, durante ognuno dei vostri turni, potete:

- Giocare un goblin,
- Mutare un goblin,
- Spendere un Gettone Attivazione per pescare una carta dal mazzo di pesca,
- Spendere due Gettoni Attivazione per pescare tre carte dal mazzo di pesca,
- Giocare un Gettone Attivazione su un goblin per attivare il suo potere,
- Passare (a volte è intelligente, anche se significa che il tuo round finisce)



Fine di un round di gioco: tempo della Grande Battaglia!

Quando tutti i giocatori hanno passato, la Grande Battaglia ha inizio. Tirate fuori i barili, uscite in terrazza, lo spettacolo inizia! Come si fa a definire il vincitore della Grande Battaglia alla fine di un round di gioco? Dovete solo sommare i valori militari di tutti i vostri goblin (scritto nella parte centrale-destra di ogni carta) ad eccezione di quelli intrappolati. Il possessore dell'esercito più potente vince la Grande Battaglia e guadagna un punto vittoria. Se ha guadagnato il suo terzo punto, vince la partita!!

In caso di parità nel corso della Grande Battaglia, il giocatore con il Gettone Vantaggio vince. Altrimenti, ogni giocatore in parità guadagna un punto vittoria. Se due giocatori ricevono il proprio terzo punto vittoria nello stesso momento, entrambi i giocatori vincono (è molto raro).

Trucco: i **Bakutos** (Livello 1) valgono 2 punti, gli **Eroi** (Livello 2) valgono 3 punti e gli **Ozekis** (Livello 3) valgono 5 punti. Quindi, una colonna completa vale 10 punti, una mezza colonna vale 5 punti ed un goblin solo vale solo 2 punti. Il valore massimo di un esercito è di 50 punti!



Fine di un round? Cosa succede?

Quando un round della partita finisce, tutti gli eserciti rimangono dove sono ed i giocatori prendono la loro mano di carte. Il giocatore con il Gettone Vantaggio lo tiene. E sì, esso non cambia proprietario automaticamente alla fine di ogni round!

Se nessun giocatore ha vinto la partita, un nuovo round ha inizio.

Un nuovo round? Woowooow, ancora altri goblin!

All'inizio di un nuovo round, gli effetti applicabili vengono risolti nell'ordine seguente:

- Ogni giocatore riprende i suoi Gettoni Attivazione.
- Tutte le carte intrappolate vengono rilasciate e riposizionate scoperte.
- Le condizioni di vittoria speciale degli **Ozekis** vengono controllate.
- Poi, il giocatore che possiede il Gettone Vantaggio inizia a giocare per primo.

Non potete sbagliare; non si pesca all'inizio del round. Dovete usare il vostro esercito e le vostre carte, tutto qui...Così il più delle volte, gestire le carte nella vostra mano sarà la chiave per la vittoria. Soltanto usando i Gettoni Attivazione o attraverso l'utilizzo dei poteri dei vostri goblin potrete pescare nuove carte (con l'avanzamento del gioco, adoperandolo in maniera corretta, questo meccanismo ti permette di avere parecchie carte di valore, e questo è un dato di fatto!).



Come funziona il Gettone Vantaggio?

All'inizio della partita, scegliete casualmente un giocatore che partirà con il Gettone Vantaggio. Il giocatore con il Gettone Vantaggio gioca per primo all'inizio di ogni round. Solo il potere di alcune carte consente di ottenere il gettone. Quando controlli il Gettone Vantaggio, alcune carte attivano dei poteri secondari. In caso di pareggio durante la Grande Battaglia o per delle condizioni di vittoria speciali degli **Ozekis**, il possessore del gettone ha un vantaggio e vince. In breve, il Gettone Vantaggio è un alleato prezioso!

Le regole sono quasi finite. Diamo ora uno sguardo ai piccoli dettegli che fanno la differenza.



Gli **Ozekis** hanno dei poteri che hanno effetto su tutti i giocatori. Questi poteri possono cambiare le regole e determinare nuove condizioni di vittoria. Sulle carte suddette, questi poteri sono preceduti dalla scritta: **"Overall Effects:"**

Spesso offrono la possibilità di distruggere una carta LIBERA. Prima raccomandazione: scegliete la carta nell'armata del vostro avversario più pericoloso, non nella vostra!
 Seconda raccomandazione: usate molte carte che permettono di distruggere una carta LIBERA, per mettere a repentaglio le combo degli avversari. Ma ricordate, in GOSU, potete distruggere solo le carte LIBERE.

Quindi, cos'è una carta LIBERA?

Una carta LIBERA è una carta che non ha carte ne sopra ne alla sua destra.

ESEMPIO 1



ESEMPIO 2



ESEMPIO 3



Alcune carte mostrano un bonus scritto tra parentesi. **Questo bonus si applica solo se almeno un avversario ha più punti vittoria dei tuoi.** Questo, solitamente, accade dopo il primo round.



A conclusione, lasciate che vi parli dei due poteri del clan dei Goblin Oscuri.

Trapped! Alcune carte permettoni di intrappolare un'altra carta. Ancora una volta, esse sono più efficienti se giocate contro un'armata avversaria piuttosto che sulla vostra. Tuttavia, con uno stratega militare goblin non si può mai dire...Quando intrappolate una carta, giratele a faccia in giù.

Una carta intrappolata non ha valore militare, ne potere ne clan (ma si conteggia come una carta per il limite di 5 per riga).

In questo modosi può impedire ad un avversario di giocare alcune carte intrappolando i membri chiave di un clan. Solo all'inizio del round successivo una carta intrappolata sarà rilasciata (riposizionata a faccia in su). Non siete obbligati a intrappolare una carta LIBERA; potete intrappolare una qualsiasi carta a scelta nelle armate avversarie. Quindi, perchè non intrappolare quella carta così ben nascosta, che permette al tuo avversario di pescare tre carte? Hahahaha sono così cattivo che piango trappole per orsi!

Una carta intrappolata può essere distrutta se è LIBERA.

Una carta intrappolata non può mutare.

Potete continuare a giocare goblin sulla riga della carta intrappolata perchè essa continua a far parte dell'armata.



Infine, il secondo potere speciale dei Goblin Oscuri è la **Mutazione Zombie**. La Mutazione Zombie funziona come la mutazione standard ad eccezione che quando rimpiazzate il goblin, potete usare un goblin dello stesso livello o dalla tua mano **o della pila degli scarti!** Sì, lo so, è tutto quello che potete mangiare in questo buffet, specialmente a metà del gioco quando la pila degli scarti è piena. D'altro canto, **quando il mazzo di pesca è finito, la pila degli scarti viene mischiata per formare un nuovo mazzo della pesca**, una tragedia per la Mutazione Zombie (almeno temporaneamente)



Non c'è limite al numero di carte che potete tenere in mano. Potete avere anche 15 carte in mano se volete, ma è un vostro rischio!

Ogni carta scartata, distrutta o mutata finisce scoperta nella pila pila degli scarti. Qualsiasi giocatore può esaminare la pila degli scarti se lo desidera.

Quando diversi effetti si verificano contemporaneamente il giocatore attivo, se necessario, sceglie l'ordine di risoluzione. **In ogni caso, tutti gli effetti devono essere applicati. L'ordine di risoluzione non può annullare un qualsiasi effetto.**



Quando un valore "X" è rappresentato su una carta, determinate "X" quando l'effetto termina. Se è presente più di una "X" su una carta, ogni valore "X" sarà lo stesso. Il valore "X" non è fisso e potete variarlo ad ogni uso.



Se un giocatore ottiene il terzo punto vittoria durante un turno, ottiene immediatamente la vittoria. Kameo, ad esempio, garantisce questo potere.



Quando devi pescare una carta e il mazzo della pesca è vuoto, mischia la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo di pesca.



Dettagli importanti riguardo le carte:

When [nome della carta] comes into play. Questo effetto si risolve appena la carta viene giocata, sia se giocata normalmente, sia se giocata dalla mano a causa di una mutazione sia della pila degli scarti (mutazione zombie).



When [nome della carta] comes into play and when he mutates. Questo effetto si risolve appena viene giocata la carta, come spiegato sopra, ma anche quando questa carta viene mutata, prima che venga scartata.



When [nome della carta] comes into play, the player(s) with the lowest number of victory points draw(s) 2 cards

[Quando (nome della carta) entra in gioco, il giocatore (i) con il minor numero di punti vittoria pesca(no) una carta.]

Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, tutti pescano 2 carte.



Invert 2 cards of the same level in the army of your choice.

[Inverti 2 carte dello stesso livello in un'armata a tua scelta]

Potete usarla sia su voi stessi che su un avversario. In questo modo potete proteggere una carta portandola all'inizio della riga invece che alla fine dove si considera LIBERA. Inversamente, potete rendere vulnerabile una carta.



Traduzione in italiano e adattamento grafico per la Tana dei Goblin a cura di Giorgio Pascolini

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Questo documento ha il solo scopo di aiutare i giocatori italiani a comprendere il gioco. Tutti i diritti sul gioco e le immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

