

GOOZ

Se avessero detto a Trollol quali fossero tutti i compiti di un Gran Sacerdote di Bau, probabilmente avrebbe scelto una carriera meno rischiosa, come il collaudatore di strumenti di tortura o il domatore di draghi. Sbuffando e ansimando, Trollol sollevò l'enorme coscia di brachiosauro (pensate a una coscia di tacchino grossa come un divano) e la lasciò davanti all'entrata dell'immensa caverna che aveva di fronte.

Il Gran Sacerdote rimase fermo a guardare la trionfale uscita dalla grotta di Fidus, Colui-Che-Scodinzola-In-Eterno, otto quintali di potenza semi-divina nel corpo di un mastodontico molosso rosa. L'Avatar guardò allegro il Gran Sacerdote, e lo salutò affettuosamente leccandogli la faccia con la sua lingua semi-divina, grossa come un tavolo da osteria e umida come le Paludi di Fetenzia.

Trollol alzò gli occhi al cielo: "Ma chi me l'ha fatto fare?"

Un tuono risuonò nel cielo sereno.

"Ah, già."

In GodZ vestirai i panni di una delle cinque maggiori divinità del pianeta Baruffus durante l'epoca della Grande Creazione. Dovrai guidare i tuoi fedeli, ispirarli tramite il tuo avatar semi-divino, stupirli con prodigiosi miracoli, aiutarli ad erigere templi in tuo onore e far sì che il tuo nome risuoni nei canti e nelle preghiere dei Cinque Popoli, in modo da diventare la divinità più popolare e adorata dell'intero pantheon.

Prendendo gli altri dei a calci, se necessario.



CONTENUTO

GOOZ



6 PLANCE REGIONE

1 per ogni divinità (riconoscibile dal colore del palazzo centrale) e 1 regione Centro del Mondo, riconoscibile per il turbine di energia violacea.



6 PEDINE AVATAR

1 per ogni divinità (riconoscibili dal colore)



30 PEDINE FEDELI

6 per ogni divinità (riconoscibili dal colore)



30 CILINDRI SEGNA PUNTI



7 TESSERE TERRITORIO SPECIALI



30 TESSERE TERRITORIO

7 Foreste, 7 Deserti, 5 Mari, 5 Paludi e 5 Montagne



1 TESSERA PRIMO GIOCATORE



31 TESSERE GLORIA

6 per ogni valore più 1 da 9 Punti



36 TESSERE GUERRA

12 per ogni valore



36 TESSERE EQUILIBRIO

18 per ogni valore



15 TESSERE VILLAGGIO

3 per ogni Divinità (riconoscibili dal colore)



5 PLANCE DIVINITA'

Ogni divinità è contrassegnata da un colore.

LEGENDA DELLE PLANCE DIVINITA'

- A-** Il nome della Divinità e i suoi reami di potere.
- B- AVATAR** - Il nome dell'Avatar legato alla Divinità e il potere che avrà durante tutta la partita. Vedi pag. 11.
- C- MIRACOLI** - I Miracoli che la Divinità può compiere. Per maggiori informazioni vedi pag. 10.
- D- LA STRADA DEL POTERE** - L'attività degli Dei sulla terra è, come sempre, un po' altalenante. Questo percorso vi servirà per tenere traccia della potenza delle vostre azioni durante i vostri turni. La strada del potere è divisa in tre righe, la riga della preghiera, della costruzione e del cibo, in 5 colonne e in una casella di partenza contrassegnata da una bandiera a scacchi.
- E- LIVELLO DI GLORIA** - Indica il vostro livello nella risorsa "Gloria", indispensabile a vincere la partita.
- F- LIVELLO DI PASSI** - Indica il vostro livello nella risorsa "Passi", indispensabile a muovere le tue pedine.
- G- LIVELLO DI FEDE** - Indica il vostro livello nella risorsa "Fede", indispensabile per attivare i vostri Fedeli.
- H- LIVELLO DI COSTRUZIONE** - Indica il vostro livello nella risorsa "Costruzione", indispensabile per costruire villaggi.
- I- LIVELLO DI CIBO** - Indica il vostro livello nella risorsa "Cibo", indispensabile per utilizzare il vostro Avatar.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Posizionate al centro del tavolo la Regione "Centro del Mondo" (identificabile dal portale di energia cosmica viola al centro). Ciascun giocatore sceglie una divinità da impersonare nel corso della partita tra le 5 disponibili e prende:

- la sua Plancia Divinità che mette davanti a sé, assicurandosi di avere spazio libero a fianco o sopra la plancia: servirà in partita come Riserva dove mettere i punti e le pedine/tessere non in gioco;
- la sua Regione di partenza, identificabile dal colore del palazzo centrale;
- tutte e 6 le pedine Fedele del suo colore;
- la pedina Avatar del suo colore;
- le tre tessere Villaggio identificate dal suo colore che posiziona, a faccia in giù nella sua Riserva;
- 6 cilindri di legno.

RISERVA



2 Ogni giocatore posiziona un cilindro di legno sugli spazi "1" dei livelli Gloria, Passi, Cibo, Fede e Costruzione. Infine mette l'ultimo cilindro, che chiameremo d'ora in avanti pedina Azione, sullo spazio partenza della Strada del Potere.

3 Date la tessera Primo Giocatore al giocatore più grande: si sa, tra le divinità le più anziane sono sempre le più privilegiate. Questo giocatore sarà il primo a giocare.



4 Partendo dal primo, ogni giocatore mette la propria tessera Regione adiacente a quella centrale in modo che almeno due lati tocchino la Regione "Centro del Mondo". Ogni giocatore può scegliere liberamente posizione e orientamento della propria Regione. Se il giocatore non può collegarsi alla Regione "Centro del Mondo", può collegarsi con le stesse regole alla regione di un altro giocatore.

5 Ogni giocatore prende 3 dei suoi Fedeli e il suo Avatar e li mette sopra al palazzo della sua Regione. I restanti 3 Fedeli devono essere posizionati sopra le relative icone Fedele: uno sulla tessera Villaggio con il punteggio di Costruzione pari a 9, uno sul "Miracolo della Vita" e uno sull'ultimo spazio del percorso "Avatar" della propria Plancia Divinità.



6 Prendete tutte le tessere Territorio, le tessere Territorio Speciale e la tessera Squarcio.

- Il giocatore che impersona FIU prende 2 Foreste e le mette vicino alla sua Plancia Divinità, vicino al Miracolo "Crescita Rigogliosa". Se nessuno ha scelto FIU, prendete 2 Foreste e riponetele nella scatola: non verranno usate in questa partita.
- Il giocatore che impersona BAU prende 2 Deserti e li mette vicino alla sua Plancia Divinità, vicino al Miracolo "Tempesta di Sabbia". Se nessuno ha scelto BAU, prendete 2 Deserti e riponeteli nella scatola: non verranno usati in questa partita.
- Se un giocatore ha scelto di impersonare TUD, prende la tessera Squarcio e la mette vicino alla sua Plancia Divinità, vicino al Miracolo "Terremoto". Se nessuno ha scelto TUD, prendete lo Squarcio e riponetelo nella scatola: non verrà usato in questa partita.

Mescolate le rimanenti tessere Territorio (5 Foreste, 5 Deserti, 5 Montagne, 5 Mari e 5 Paludi) insieme alle tessere Territorio Speciale e formate una pila di tessere che posizionerete a faccia in giù in un punto del tavolo facilmente accessibile a tutti i giocatori.



7 Prendete tutte le tessere Guerra, giratele a faccia in giù, mescolatele e formate una pila di tessere in un punto del tavolo facilmente accessibile a tutti i giocatori.

8 Prendete tutte le tessere Equilibrio, giratele a faccia in giù, mescolatele e formate una pila di tessere in un punto del tavolo facilmente accessibile a tutti i giocatori.



9 Mettete in un punto del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori un numero di tessere Gloria per ciascun valore in quantità pari al numero di giocatori. Queste tessere Gloria devono essere messe a faccia in su. Aggiungete al gruppo la tessera da 9 Punti Gloria e rimettete le eventuali tessere in eccesso all'interno della scatola. Siete pronti

ESEMPIO PER 3 GIOCATORI



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Durante il tuo turno devi eseguire tre fasi, nell'ordine indicato:

- 1- FASE AZIONE:** In questa fase devi:
(A) *Effettuare Azioni* oppure (B) *Accumulare Gloria* (pag. 8)
- 2- FASE MIRACOLI:** In questa fase puoi lanciare Miracoli utilizzando Punti Fede (pag. 8)
- 3- FASE RISORSE:** In questa fase devi verificare le risorse prodotte e aggiornare i livelli sulla tua Plancia Divinità. (pag. 8)



Far agire i tuoi Fedeli

Per ogni Punto Fede che spendi puoi effettuare una di queste azioni (puoi anche ripeterle se hai abbastanza punti):

- *Piazza un Fedele dalla tua riserva nel tuo palazzo.* Prendi una tua pedina Fedele tra quelle disponibili nella tua riserva e posizionala all'interno del tuo palazzo. Se non ci sono Fedeli nella tua riserva, non puoi eseguire questa azione.

- *Sposta i tuoi Fedeli di un totale di esagoni pari, al massimo, al tuo livello di Passi.* I Fedeli si muovono tra esagoni adiacenti e un esagono può contenere un qualsiasi numero di fedeli. Se sull'esagono di destinazione è presente un tuo Villaggio, puoi decidere di posizionare il tuo Fedele sopra il tuo Villaggio.

Esempio: Se hai un livello di Passi pari a 3, spendendo un Punto Fede, potrai muovere, al massimo, 3 Fedeli di 1 esagono ognuno, o 1 Fedele di 3 esagoni, o 1 Fedele di 2 esagoni e un'altro di 1.

- *Effettua una delle azioni speciali indicate sullo spazio raggiunto dalla tua pedina Azione, ossia:*



Guerra Xvs1: Rimuovi un Fedele avversario che si trovi nello stesso esagono con almeno X tuoi Fedeli, a meno che la vittima non sia posizionata sopra un Villaggio. Pesca un segnalino Guerra e aggiungilo alla tua riserva. Il Fedele rimosso viene riposto nella riserva del proprietario.



Assedio Xvs1: Rimuovi dalla mappa un Villaggio avversario che si trovi nello stesso esagono con almeno X tuoi Fedeli, a meno che non sia presente sullo stesso un Fedele avversario. Pesca un Segnalino Guerra e aggiungilo alla tua riserva. Il Villaggio viene riposto nella riserva del



FASE AZIONE - Effettuare Azioni

Se scegli di *Effettuare Azioni*, userai il tuo turno per:

- Far agire i tuoi Fedeli (spendendo punti Fede) oppure
- Far agire il tuo Avatar (spendendo punti Cibo) oppure
- Costruire (spendendo punti Costruzione)

Per indicare la tua scelta devi avanzare di uno spazio la tua pedina Azione sulla Strada del Potere posizionandola nella riga relativa. Quindi potrai eseguire le azioni relative a quello spazio, al costo di una risorsa per ogni azione svolta.

Attenzione: Non puoi scegliere di Effettuare Azioni se la tua pedina Azione è nell'ultima colonna della Strada del Potere



Il giocatore verde ha 2 Passi. Usa un Punto Fede per muovere due dei suoi Fedeli di un esagono ognuno (frecce gialle). Usa poi un altro Punto Fede per muovere uno dei suoi Fedeli di due esagoni (frecce rosse).



Guerra 2vs1

Il giocatore Verde usa 1 Punto Fede per eliminare uno dei Fedeli del giocatore Rosso.



Assedio 2vs1

Il giocatore Verde usa 1 Punto Fede per eliminare il Villaggio del Giocatore Rosso.



Attenzione!

Un Fedele all'interno di un Villaggio non può essere eliminato con la Guerra e il Villaggio non può essere eliminato con un Assedio se protetto da un Fedele. L'accoppiata è semplicemente indistruttibile.





Far Agire il tuo Avatar

Per ogni Punto Cibo che spendi puoi effettuare una di queste azioni (puoi anche ripeterle se hai abbastanza punti):

- *Sposta il tuo Avatar di un totale di esagoni pari, al massimo, al tuo livello di Passi.* Se un Avatar entra nell'esagono in cui è presente un altro Avatar, lo spinge indietro di una tessera (nella direzione opposta a quella d'entrata) e lo atterra: posizionate la pedina dell'Avatar in orizzontale sull'esagono. Inoltre, tutti i Fedeli presenti nell'esagono d'arrivo vengono schiacciati ed eliminati dal gioco, a meno che non siano all'interno di un Villaggio. Rimetteteli nella riserva dei rispettivi giocatori: ogni giocatore pesca una tessera Equilibrio per ogni Fedele perso in questo modo. Non è possibile spingere un Avatar fuori dalla mappa o su un altro Avatar: se non puoi spingere l'Avatar avversario, non puoi far entrare il tuo nella tessera occupata. Se il tuo Avatar è atterrato all'inizio del movimento, devi sprecare un Passo per rialzarlo.

- *Elimina un Fedele avversario presente nello stesso esagono del tuo Avatar.* Il fedele eliminato viene riposto nella riserva del proprietario. L'avversario pesca una tessera Equilibrio e la aggiunge alla sua riserva.

- *Effettua una delle azioni speciali indicate sullo spazio raggiunto dalla tua pedina Azione, ossia:*



Assedia: Rimuovi dalla mappa un Tempio avversario che sia nello stesso esagono del tuo Avatar, a meno che non sia presente sullo stesso un Fedele avversario. Pesca una tessera Guerra e aggiungila alla tua riserva. L'avversario pesca una tessera Equilibrio e la aggiunge alla sua riserva. Il Tempio rimosso viene riposto nella riserva del proprietario.



Profeta (solo una volta per partita): Il tuo Avatar sceglie un prescelto e lo istruisce, creando un nuovo profeta per la tua religione. Prendi il Fedele presente in questo spazio e piazzalo nella stessa tessera del tuo Avatar.

7



Il giocatore verde ha il suo livello di Passi a 2. Usa un Punto Cibo per rialzare il suo Avatar e spostarlo di un esagono (freccie gialle). Dopodiché utilizza un secondo Punto Cibo per spostarlo di due caselle e spingere via il Golem: tutti i Fedeli nel mare vengono eliminati dal maremoto che si è generato (freccie rosse).

Attenzione!

Un Fedele all'interno di un Villaggio non può essere eliminato usando un punto Cibo e il Villaggio non può essere eliminato con un Assedio se protetto da un Fedele. In questo caso, l'Avatar non può nulla contro un Fedele presidiato.



Costruzione

Con questa azione puoi costruire un Villaggio, utilizzando i Punti Costruzione a tua disposizione più il bonus indicato nello spazio della Strada del Potere occupato dal tuo cilindro. Devi sempre costruire il Villaggio con il costo più basso presente nella tua riserva: tale costo è riportato sul retro della tessera Villaggio (5 Punti, 7 Punti e 9 Punti rispettivamente).

Puoi costruire il Villaggio su un qualsiasi esagono Produttivo (ossia non una tessera Speciale, né un esagono in cui sia già presente un Villaggio) che contenga almeno un tuo Fedele. Il Villaggio annulla la normale produzione dell'Esagono su cui viene piazzato (per ricordarvelo, potete mettere la tessera Villaggio in modo da coprire il disegno della risorsa) rendendolo non produttivo, ma lascia inalterata la tipologia dell'esagono: ad esempio, una Foresta smetterà di produrre Punti Cibo ma continuerà ad essere considerata una Foresta. Quando costruisci il Villaggio puoi scegliere di mettere i Fedeli presenti nella tessera esagono scelta direttamente nel villaggio.

Attenzione: la prima volta che costruisci il tempio da 9 Punti Costruzione ricevi anche un nuovo Fedele che devi piazzare sul Villaggio appena costruito. Al contrario delle normali regole, questo Villaggio può essere costruito su un esagono in cui non vi sono tuoi Fedeli: il Fedele è già dentro al Villaggio!

B FASE AZIONE - Accumulare Gloria

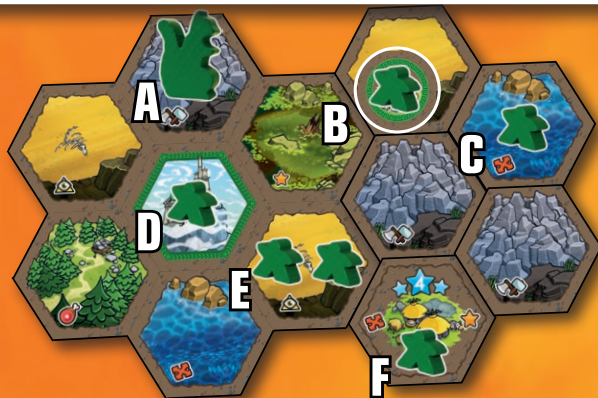
Se scegli di *Accumulare Gloria* al posto di *Effettuare Azioni*, userai il tuo turno per farti glorificare dai tuoi Fedeli e guadagnare Punti Gloria, essenziali per vincere una partita. Puoi *Accumulare Gloria* solo se la tua pedina Azione non è sullo spazio di Partenza della Strada del Potere. Prendi una tessera Gloria di valore pari al tuo attuale livello di Punti Gloria meno il valore riportato sulla stella in cima alla colonna dove è posizionata la tua Pedina Azione ed aggiungila alla tua riserva: se tutte le tessere Gloria di quel valore sono già state prese, prendi la prima di valore inferiore disponibile. Se il valore finale è pari a 0 o inferiore, non ricevi alcuna tessera Gloria. Infine, posiziona la pedina Azione sullo spazio di partenza della Strada del Potere.

Attenzione: Per prendere la tessera da 9 Punti Gloria devi avere un livello di Gloria pari a 7!

Z FASE MIRACOLI

In questa fase del tuo turno puoi Compiere Miracoli, ovvero puoi spendere i Punti Fede che ti rimangono per applicare gli effetti dei Miracoli riportati sulla tua Plancia Divinità. Puoi consultare pag. 10 per una descrizione più approfondita di ogni miracolo.

Importante: ogni Miracolo può essere compiuto una sola volta per turno.



E' il momento di verificare le risorse. Prima di tutto, il giocatore posiziona tutti i livelli a 1. L'Avatar su A produce 1 punto Costruzione così come il Fedele sulla tessera speciale su F (3 Totale). Il Fedele su B non produce nulla, ma il Villaggio produce una risorsa di quelle adiacenti: il giocatore sceglie il Passo dal mare vicino che, insieme al Fedele su C, portano il livello di Passi a 3. Il Fedele su D non produce nulla. I Fedeli su E producono soltanto una risorsa Fede (2 Totale): più Fedeli in una stessa regione non producono più risorse.



A - Il verde decide di Accumulare Gloria. Nella colonna della Pedina Azione è presente una stella che riporta il valore di -1. Il livello totale di Gloria è pari a 2. Il giocatore prende una tessera gloria di valore pari a 2 e la aggiunge alla propria riserva.

B - Purtroppo il verde è costretto ad Accumulare Gloria in quanto la sua pedina Azione non può più avanzare. La stella riporta un valore di -4 e il livello totale di Gloria è pari a 3. Il totale è pari a -1: il giocatore verde rimette la pedina Azione sullo spazio di partenza ma non riceve né perde tessere Gloria.

3 FASE RISORSE - Verifica e Livelli

In questa fase calcolerai la quantità di risorse che saranno disponibili nel tuo prossimo turno. Posiziona tutti i cilindri sugli spazi "1" del loro livello di riferimento.

- Ogni esagono produttivo (in cui non è presente un Villaggio) in cui è presente **almeno** un tuo Fedele o il tuo Avatar fa alzare di uno il livello della risorsa riportata sulla tessera stessa.

- Ogni Città (tessera Speciale) fa alzare di uno il livello della risorsa che il Fedele (o l'Avatar) si è accapparrato (pag. 9 per maggiori informazioni).

- Ogni Villaggio fa alzare di uno il livello di una risorsa riportata su uno degli esagoni produttivi (non tessere Speciali o tessere con Villaggio) che circondano il Villaggio, a scelta del giocatore.

Nota: Spesso la FASE 3 può essere svolta mentre il giocatore successivo già svolge la propria FASE 1.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del turno in cui un giocatore raggiunge o supera 6 tessere punti (Guerra+Gloria), la partita termina. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando i valori riportati sulle tessere Guerra, Gloria ed Equilibrio presenti nella sua riserva e i punti riportati sui Villaggi che è riuscito a costruire e che non sono più all'interno della sua riserva. A questo punteggio, ogni giocatore andrà a sommare alcuni punti extra dati da Regioni (A) e Tessere Speciali (B).

A Regioni

Si considera "Regione" un insieme continuo di esagoni dello stesso tipo. Il valore in Punti Gloria di una Regione corrisponde al doppio del numero di esagoni che la compongono (Es. una regione desertica composta da 6 esagoni, vale 12 punti). Il controllo di una Regione va al giocatore con il più alto valore di dominazione. Per calcolarlo, sommate 1 per ogni Fedele che un giocatore ha nella Regione, 2 per ogni Villaggio e 3 se l'Avatar è presente in quella regione. Se più giocatori hanno lo stesso valore di dominazione in una Regione, tutti i giocatori in parità otterranno un solo Punto Gloria per ciascuna tessera che compone la Regione (invece dei normali due).

B Tessere Speciali

Anche le tessere Speciali in gioco forniscono punti extra ai giocatori che le dominano. Calcolate il valore di dominazione esattamente come avete fatto per le Regioni. Il giocatore con il più alto valore di dominazione riceverà il numero di Punti Gloria indicati direttamente sulla tessera (il numero all'interno della stella azzurra). Se più giocatori hanno lo stesso valore di dominazione in una Città, tutti i giocatori in parità ottengono metà dei Punti Gloria indicati.



Il Verde domina la regione con 5 punti contro 4 punti del rosso e ottiene 8 punti extra.

Alla fine del conteggio la divinità con più Punti Gloria sarà la vincitrice, potendo così sedere pacchianamente sul trono degli dèi. In caso di parità, l'elemento determinante sarà l'ordine di turno invertito: l'ultimo giocatore vince ogni pareggio, poi il quart'ultimo, il terz'ultimo e così via. Il giocatore con la tessera Primo Giocatore perde sempre ogni spareggio.

TESSERE SPECIALI - QUESTE SCONOSCIUTE

Tutte le tessere Speciali, ad eccezione dello Squarcio, rappresentano piccoli insediamenti o piccole costruzioni in grado di fornire risorse se visitati dai Fedeli.

Diversamente dalle normali tessere Territorio, che forniscono una risorsa ad ogni giocatore che abbia almeno un Fedele all'interno, le tessere Speciali forniscono risorse esclusivamente al Fedele/Avatar che se le è accapparrate. All'inizio della Fase Risorse, il Fedele/Avatar deve essere posizionato sopra (o immediatamente accanto) alla risorsa che vuole controllare: quella pedina produrrà quella risorsa in maniera esclusiva. Nessun'altro Fedele/Avatar potrà usufruire della stessa risorsa finché rimarrà bloccata. Se un Fedele/Avatar rimane in una tessera Speciale che non ha risorse libere, il Fedele/Avatar non produrrà niente durante la Fase Risorse, ma varrà comunque per la Dominazione della tessera a fine partita.



Questo artigiano di periferia viene visitato spesso da Fedeli e Avatar. Il giocatore verde controlla con il suo Avatar il Passo e con il suo Fedele il Punto Gloria della tessera Speciale. Il giocatore Rosso controlla il Punto Costruzione. In caso di fine partita, la tessera è dominata dal Verde (4 contro 1). Eventuali altri Fedeli/Avatar sulla tessera non avranno accesso ad alcuna risorsa.

MIRACOLI E POTERI DEGLI AVATAR

Tutte le Divinità di GodZ sono in grado di lanciare potentissimi Miracoli per meravigliare le orde di Fedeli. Tre miracoli sono "comuni", ovvero così semplici che anche la Divinità più ignorante è riuscita ad apprendarli.

TELECINESI CELESTE - Costa 1 Punto Fede - Sposta un Fedele da un esagono ad un altro esagono adiacente.

CREAZIONE DIVINA - Costa 2 Punti Fede - Pesca una tessera Territorio dalla pila e giocala dove vuoi sul piano di gioco, adiacente ad almeno altre due tessere Territorio.

MIRACOLO DELLA VITA - Costa 5 Punti Fede - Prendi il Fedele posizionato su questo spazio e giocalo su una qualsiasi tessera Territorio in gioco. Questo miracolo può essere usato una sola volta per partita.

MIRACOLI DI GLU E POTERE DI A'TUA'

CONTROLLO DEI MARI - Costa 3 Punti Fede - GLU si diverte un sacco a giocare con le barchette dei mortali.. Sposta un Fedele presente in una regione di Mare in una qualsiasi tessera Territorio adiacente alla regione stessa. Non importa che il Fedele sia uno dei tuoi: puoi spostare anche i Fedeli degli altri giocatori.

INONDAZIONE - Costa 4 Punti Fede - Quando GLU fa il bagno, meglio stare alla larga dalle coste! Elimina un Fedele in un Territorio adiacente ad almeno due tessere di Mare.



Quando porti in giro interi esocosistemi sulla schiena, è normale che tu sia famosa per i tuoi pic-nic. Durante tutta la partita, quando viene posizionato sopra una tessera Mare, il tuo Avatar produce un Punto Cibo oltre al Passo.



MIRACOLI DI BAU E POTERE DI FIDUS

TEMPESTA DI SABBIA - Costa 3 Punti Fede - BAU vuole che tutti abbiano una lettiera a portata di zampa. Prendi una delle due tessere Territorio Deserto che hai ricevuto nella tua dotazione iniziale e giocala sopra ad una tessera Territorio (non Speciale) in gioco, adiacente ad almeno un Deserto. Inoltre, pesca una tessera Equilibrio. Puoi giocare questo Miracolo due volte in una partita. Eventuali Fedeli/Avatar/Villaggi presenti sulla tessera rimangono in gioco.

DEMONI DEL DESERTO - Costa 4 Punti Fede - I fedeli di BAU sono spesso accompagnati in battaglia dai Demoni del Deserto, enormi esseri fatti di sabbia, vento e crema solare. Elimina un Fedele avversario posizionato in un esagono adiacente ad un Deserto in cui hai almeno un Fedele.



Fidus sotterra ossa ovunque: farà impazzire gli archeologi, fra qualche secolo, ma intanto ha una gran riserva di cibo! Durante tutta la partita il tuo Avatar può produrre Cibo anziché Fede quando è posizionato in un Deserto.



MIRACOLI DI TUD E POTERE DI TORG

CAVALCA SLAVINE - Costa 3 Punti Fede - TUD promuove le slitte: poco epiche, ma molto pratiche! Usando questo miracolo puoi spostare un Fedele posizionato su una tessera Montagna di due tessere Esagono in linea retta: le slavine, purtroppo, non curvano!



TERREMOTO - Costa 4 Punti Fede - E' quando arrivi in fondo allo squarcio, che scopri perché si chiama TUD.. Prendi la tua tessera Squarcio e giocala su una qualsiasi tessera Territorio (non Speciale e senza Villaggi) in gioco. Eventuali Fedeli presenti sulla tessera originale vengono eliminati dal gioco (i proprietari pescano tessere Equilibrio di conseguenza). Puoi usare questo

Miracolo una sola volta per partita.

Quel che manca a Torg in astuzia è compensato dalle sue manone! Per tutta la durata della partita, Torg può spingere gli Avatar avversari di 2 tessere Territorio in linea retta anziché 1. L'Avatar bersaglio cade nel secondo territorio, eliminando eventuali Fedeli.



MIRACOLI DI FIU E POTERE DI ROCKY



CRESCITA RIGOGLIOSA - Costa 3 Punti Fede - FIU ha il pollice verde... Extra Large! Prendi una delle due tessere Territorio Foresta che hai ricevuto nella tua dotazione iniziale e giocala sopra ad una tessera

Territorio (non Speciale) in gioco, adiacente ad almeno una Foresta. Inoltre, pesca una tessera Equilibrio. Puoi giocare questo Miracolo due volte in una partita. Eventuali Fedeli/Avatar/Villaggi presenti sulla tessera rimangono in gioco.

EVOCA TRONCHIDI - Costa 4 Punti Fede - I servi più antichi di FIU sono i Tronchidi: enormi uomini albero appassionati di boxe! Elimina un Fedele avversario posizionato in un esagono di una regione Foresta in cui hai almeno un Fedele.

Rocky ha aiutato gli uomini antichi ad edificare le prime città. E' una cosa utile se non ti disturba vivere in una casa piena di noci. Durante tutta la partita il tuo Avatar produce un Punto Costruzione oltre al Cibo quando posizionato sopra una tessera Foresta.



MIRACOLI DI BOO E POTERE DI MARTIN



RIANIMARE I MORTI - Costa 3 Punti Fede - BOO lavora nel ramo delle assicurazioni sulla vita: nessuno riscuote, se lui non vuole. Utilizzando questo Miracolo puoi prendere un Fedele dalla tua riserva e piazzarlo direttamente su una Palude in gioco.

PESTILENZA - Costa 4 Punti Fede - BOO fa il bagno nelle paludi. BOO non si lava spesso. Non lavatevi nelle paludi. Ogni avversario perde un Fedele presente in una Palude. Se ha più Fedeli sulle Paludi, ne perde solo uno. I Fedeli nei Villaggi, anche se su Paludi, sono immuni al Miracolo.

Martin ha un talento naturale nell'eliminare i fedeli a cui sei più affezionato.

Per tutta la durata della partita, quando elimina un Fedele avversario su una Palude guadagni anche una tessera Equilibrio.





Una produzione **Red Glove Edizioni - 2014**

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Diego Cerreti e Marco Valtriani

Illustrazioni: Guido Favaro

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Clarissa Fabbri

Direzione Produzione: Federico Dumas

Gli autori ringraziano tutti i playtester, BGDItalia.it, Gioconomicon.net e la Tana dei Goblin. Diego Cerreti ringrazia papà Giancarlo, Elisa "La Guastafeste", Massimiliano Calimera, Lorenzo Calvi, Stefano Castelli, Enrico Procacci, Riccardo Vadalà, Valerio Francescangeli. Marco Valtriani ringrazia Francesca e Gabriel, Erik Burigo, Mario Cortese, Francesco Giovo, Ilenia Nacci e tutti i ragazzi di Board Game Designers Italia. L'editore ringrazia, per tutta la sua pazienza, Simona Lombardo. GODZ è dedicato a Roberto "Freak" Antoni. Bau bau, baby.

Red Glove ci tiene ad informare tutti i Fedeli di Tic che, purtroppo, il loro dio è arrivato in ritardo al casting dei protagonisti di GodZ e non è stato inserito nel personale.