

# GODS (1ª Edizione)

di Michael Schacht

Per 2–4 giocatori da 12 anni in su – Durata: 45 minuti circa

## ➤ IDEA DI GIOCO

Ogni giocatore impersona una divinità che cerca di influenzare la popolazione della Terra convertendola alla propria religione. Lo scopo è quello di costruire tribù e villaggi della propria religione diffondendo il proprio messaggio divino.

## ➤ COMPONENTI

72 tessere esagonali (24 templi, 32 tribù, 11 deserti, 2 mediazioni, 2 vortici, 1 fine gioco)

12 tessere punti vittoria rettangolari (3 per colore)

8 tessere villaggio rettangolari (2 per colore)

60 gettoni Dio rettangolari (15 per colore)

50 cristalli energia (triangolari)

*NOTA: Il colore delle tessere tribù, delle tessere punti vittoria e delle tessere villaggio non ha nessuna relazione con il colore delle tessere tempio (ovvero con i colori dei giocatori).*



## ➤ PREPARAZIONE

- Ogni giocatore riceve i templi (tessere esagonali con l'immagine del Dio corrispondente), i gettoni Dio del suo colore e 2 cristalli energia. I colori inutilizzati non entrano in gioco. I rimanenti cristalli energia sono piazzati in una riserva comune.
- Piazzare al centro del tavolo una tessera tempio di ciascun giocatore (nelle partite a 4 giocatori va inserita anche una tessera deserto) in modo da ottenere la configurazione di partenza illustrata nelle figure sottostanti.



- Mescolare tutte le restanti tessere esagonali (senza i templi) e piazzarle coperte in una pila al centro del tavolo (la tessera di fine gioco deve essere piazzata a caso fra le ultime tre).
- Mettere da una parte le tessere villaggio e le tessere punti vittoria.

## ➤ SVOLGIMENTO

A partire dal primo giocatore (scelto a caso), il gioco prosegue in senso orario. Il turno di ciascun giocatore si compone delle seguenti fasi:

- 1) **Raccogliere energia.** Prendere 3 cristalli energia dalla riserva. In nessun momento si possono mai avere più di 12 cristalli, per cui quelli eventuali in più devono essere scartati. I cristalli posseduti devono essere visibili a tutti i giocatori.
- 2) **Pescare tessere esagonali dalla pila.** All'inizio del turno di un giocatore devono essere sempre disponibili 2 tessere esagonali scoperte. Se ve ne fossero meno di 2 ne devono pertanto essere scoperte di nuove dalla pila.
- 3) **Svolgere 2 azioni.** Devono essere svolte obbligatoriamente, in qualsiasi ordine, 2 azioni fra quelle di seguito elencate, da a) ad e). La maggior parte delle azioni hanno un costo in cristalli energia, per cui non possono essere svolte quelle che richiedono più cristalli di quanti in possesso del giocatore. Il giocatore di turno può anche ripetere per 2 volte la stessa azione (eccetto l'azione "Piazzare una tessera tempio", che può essere svolta 1 volta sola per turno). Le azioni possibili sono:

### a) Piazzare una tessera tribù (da quelle scoperte in tavola)

Una tessera tribù deve essere posizionata adiacente almeno ad un'altra tessera esagonale. Su tale tessera tribù deve essere eventualmente piazzato un gettone Dio del colore appropriato a seconda dei casi, in funzione delle tessere adiacenti alla tribù stessa:

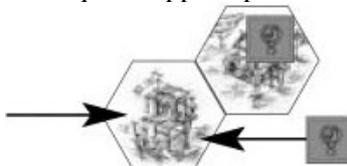
- se la tribù è piazzata in adiacenza con uno o più templi di una sola religione, la tribù riceve un gettone del Dio corrispondente;



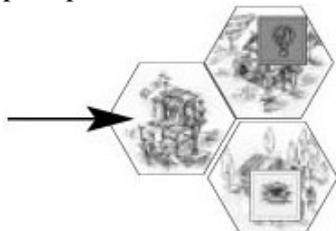
- se la tribù è piazzata in adiacenza con templi di più religioni, la tribù non riceve nessun gettone Dio;



- se la tribù non è piazzata in adiacenza con nessun tempio ma solo con una o più tribù aventi tutte lo stesso tipo di gettone Dio, allora anche quella appena piazzata riceve un gettone dello stesso tipo;



- se la tribù non è piazzata in adiacenza con nessun tempio ma solo con altre tribù aventi diversi tipi di gettoni Dio, allora anche quella appena piazzata non riceve nessun gettone Dio;

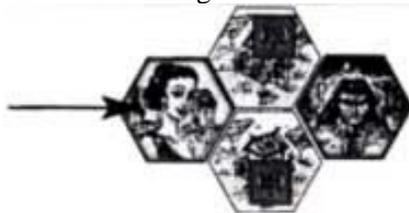


- se la tribù non è piazzata in adiacenza con templi e/o altre tribù, non riceve nessun gettone Dio.

*Il costo del piazzamento di una tessera tribù è sempre di 1 cristallo energia per ogni tessera esagonale adiacente alla tribù appena piazzata.*

### ***b) Piazzare una tessera tempio (dalla propria mano)***

Una tessera tempio deve essere posizionata adiacente almeno ad un'altra tessera esagonale. Tutte le tribù adiacenti al tempio appena piazzato ricevono un gettone Dio corrispondente al tempio stesso. Gli eventuali gettoni Dio già presenti su tali tribù vengono rimossi e restituiti ai corrispondenti proprietari.



*Il costo del piazzamento di una tessera tempio è sempre di 3 cristalli energia per ogni tessera esagonale adiacente al tempio appena piazzato.*

### ***c) Prendere e piazzare (o giocare) altri tipi di tessere esagonali (da quelle scoperte in tavola)***

- *Deserti*: questa tessera deve essere posizionata adiacente almeno ad un'altra tessera esagonale; i deserti sono usati come ostacoli per proteggere le proprie tribù; ogni volta che un giocatore piazza una tessera di questo tipo riceve un cristallo energia (col limite di 12 in mano).
- *Vortice*: questa tessera non deve essere piazzata sul tavolo di gioco, ma serve solo per spostare una tessera deserto già in gioco da una posizione ad un'altra; giocare la tessera vortice non costa nessun cristallo e la tessera stessa deve essere scartata dopo essere stata usata.
- *Mediazione*: prendere questa tessera non costa nessun cristallo e permette di svolgere un'azione extra (oltre alle 2 azioni standard) in un turno successivo (con la solita limitazione che l'azione "Piazzare una tessera tempio" può essere svolta 1 volta sola per turno); una volta presa, la tessera deve essere tenuta nella propria area di gioco e scartata una volta utilizzata.

### ***d) Muovere una tessera deserto***

Come con la tessera vortice, è possibile spostare una tessera deserto già in gioco da una posizione ad un'altra, ma in questo caso l'azione costa 2 cristalli energia.

### ***e) Rimuovere dal gioco una tessera esagonale fra le due scoperte accanto alla pila***

Svolgere questa azione non costa nessun cristallo energia, e può essere scelta quando:

- si vuole evitare che un avversario possa accedere ad una specifica tessera esagonale;
- non ci sono altri tipi di azione che il giocatore può o vuole effettuare;
- non si vogliono spendere cristalli energia.

## ***FONDARE UN VILLAGGIO***

Se sul piano di gioco ci sono almeno 3 tessere tribù dello stesso colore aventi lo stesso gettone Dio su di esse, il giocatore corrispondente ha "fondato un villaggio" e riceve immediatamente una tessera punti vittoria (se ve ne sono ancora disponibili) e una tessera villaggio dello stesso colore della tribù in oggetto, che deve tenere visibili nella propria area di gioco. A fine gioco ciascun giocatore riceverà 2 punti vittoria (PV) per ciascuna tessera punti vittoria e 3 PV per ciascuna tessera villaggio in suo possesso. Per ogni colore delle tribù esistono 8 tessere villaggio, per cui è possibile fondare al massimo 2 villaggi di ciascun colore.

*NOTA: non è necessario che le tribù che formano il villaggio siano fra loro adiacenti; esse possono anche trovarsi sparse in qualsiasi posizione dell'area di gioco.*

Quando su una tribù, mediante il piazzamento di un tempio in adiacenza ad essa, il gettone Dio presente viene sostituito dal gettone di un altro Dio, ed il villaggio che si era eventualmente formato non possiede più di conseguenza il numero minimo di 3 tribù, il giocatore che lo possedeva deve rendere indietro la tessera villaggio corrispondente guadagnata in precedenza, conservando però nella sua area di gioco la tessera punti vittoria guadagnata allo stesso modo.

## **➤ FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina in uno dei seguenti 3 casi:

- quando viene scoperta la tessera di fine gioco: la partita termina immediatamente;
- quando il turno passa ad un giocatore che ha 3 tessere villaggio di colori diversi: la partita termina immediatamente, anche se tale giocatore ha, se vuole, la possibilità di giocare il suo turno;
- quando il turno passa ad un giocatore che ha 4 tessere villaggio di qualsiasi colore: la partita termina immediatamente, anche se tale giocatore ha, se vuole, la possibilità di giocare il suo turno.

Ciascun giocatore ottiene 3 PV per ciascuna tessera villaggio e 2 PV per ciascuna tessera punti vittoria in suo possesso. Il giocatore o i giocatori che hanno piazzato il maggior numero di tessere tempio sul piano di gioco devono togliere 4 PV dal loro punteggio.

Il giocatore col maggior numero di punti vittoria vince la partita. In caso di parità vince il giocatore a cui sono avanzati il maggior numero di cristalli energia; in caso di ulteriore parità la vittoria viene condivisa.

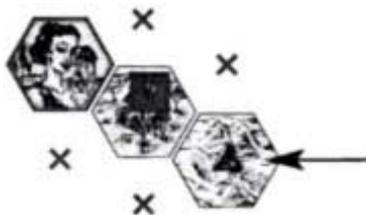
### ➤ **REGOLE GENERALI**

- Non si può piazzare una tessera esagonale sopra un'altra.
- Se un giocatore ha già piazzato tutti i suoi gettoni Dio, non può piazzarne altri finché, eventualmente, non gliene tornano altri a disposizione.
- Se nel momento in cui un giocatore fonda un villaggio non ci sono più tessere punti vittoria disponibili di quel colore, il giocatore non riceve tale tessera.
- Quando un giocatore esaurisce le tessere tempio in suo possesso, non può più piazzarne altre.

### ➤ **SUGGERIMENTI TATTICI**

Per evitare che gli avversari possano rimuovere i nostri gettoni Dio dalle tessere tribù, sostituendoli con i propri (grazie al piazzamento di una tessera tempio), è opportuno cercare di aumentare più possibile il costo del piazzamento di una tessera in adiacenza con la tribù in questione.

Le tessere deserto sono molto utili a tale scopo (e forniscono pure un cristallo energia a chi le piazza), anche se possono essere facilmente spostate. Ad ogni modo, la configurazione più efficace per organizzare una difesa di questo tipo, è piazzare le tessere lungo una linea retta, con la tessera tribù in mezzo ad altre due (come nell'immagine sottostante: il costo di piazzamento di una tessera tempio negli spazi con la X è di 6 cristalli ciascuno).



### ➤ **VARIANTE**

Anziché in una pila, è possibile riporre tutte le tessere esagonali (ad eccezione dei templi, che vanno sempre consegnati ai giocatori corrispondenti) in un sacchetto di stoffa. In tal caso la tessera di fine gioco non viene utilizzata<sup>(\*)</sup> e l'azione 2 viene svolta pescando le tessere dal sacchetto. In questa versione il gioco finisce immediatamente quando nel sacchetto non vi sono più tessere sufficienti per ripristinare le 2 tessere scoperte all'inizio del turno di un giocatore, mentre non si applica la regola di chiudere la partita nel turno di un giocatore che possiede 3 tessere villaggio dello stesso colore o 4 tessere villaggio di colore qualsiasi.

In aggiunta, se, dopo averle pescate dal sacchetto, in tavola sono presenti 2 tessere scoperte uguali, entrambe vengono rimesse nel sacchetto e ne vengono pescate altre 2, ripetendo l'operazione a oltranza nel caso dovesse ripetersi di nuovo la stessa eventualità.

<sup>(\*)</sup>NOTA: un'ulteriore variante può essere quella di introdurre lo stesso nel sacchetto la tessera fine gioco e di utilizzarla come previsto nella 2<sup>a</sup> edizione del gioco, in cui viene definita "tessera decadenza"; in questo caso il giocatore di turno può piazzare tale tessera adiacente al tempio di un altro giocatore, in modo da sottrarre a quest'ultimo (se ne ha) un cristallo energia (rispettando sempre il limite di 12 cristalli). Il piazzamento della tessera decadenza, ovviamente, non costa nessun cristallo energia.