



TSUKUMOGAMI

Regolamento

Indice

- Presentazione del gioco..... 2
- Impianto narrativo 2
- Sistema di gioco e obiettivi..... 2
- Componenti del gioco 3
- Preparazione 6
- Round di gioco e turnazione..... 6
- Movimento della parata 7
- Fine del gioco 8
- FAQ..... 8
- Crediti 9

PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Tsukumobake è un gioco competitivo a **4 giocatori** tutti contro tutti. L'età suggerita per giocarlo è **11+**, non tanto per i contenuti e i toni delle illustrazioni che sono leggeri, ma per la complessità di alcune regole.

Ogni partita dura circa **30 minuti** ed è quindi un ottimo gioco per partite veloci nei ritagli di tempo.

IMPIANTO NARRATIVO

Tsukumobake è liberamente tratto e ispirato dal mito de "La parata dei 100 demoni" della mitologia giapponese. Esso narra che durante le notti d'estate, nella via più antica di Kyoto, gli *yokai* (spiriti giapponesi) marcino assieme radunando gli *tsukumogami*. Questi ultimi sono degli oggetti che dopo essere stati scartati dagli umani, che per anni hanno servito fedelmente, acquisiscono senno e cercano vendetta contro di essi. Si dice anche che se un umano dovesse incontrare la parata, egli perderà la propria anima e sparirà nel vuoto, a meno di proteggersi con delle apposite pergamene scritte dai monaci.

Immergiti nella fantastica ambientazione del medioevo giapponese e sopravvivi alla

notte mentre cerchi il perdono da parte degli *tsukumogami* prima che questi, unendosi alla parata, possano minacciare te e la tua famiglia. E ricorda, gli *tsukumogami* sono schizzinosi quindi è meglio che sia tu l'umano che se li è ingraziati maggiormente.

SISTEMA DI GIOCO E OBIETTIVI

L'obiettivo principale di ogni giocatore è quello di recuperare quanti più oggetti (o dal valore più alto) possibile.

Gli oggetti sono rappresentati dalle carte in mano ai giocatori. Il numero di carte in mano a un giocatore viene definito **aura degli oggetti**. Un numero alto di carte in mano identifica quanto quel giocatore sia in vantaggio rispetto agli altri e quanto il sistema di gioco sarà punitivo nei suoi confronti per cercare di ribilanciare la partita.

Ogni oggetto ha un certo valore in termini di *punti spirito* corrispondenti a quanto si rientrerebbe nelle grazie degli *tsukumogami* conservando l'oggetto fino a fine partita (l'alba del giorno successivo).

Per ottenere gli oggetti, un giocatore deve spostare la sua pedina nei vari edifici presenti sulla board e questo gli permette di pescare carte dal mazzo comune di oggetti.

Ogni giocatore interpreta un personaggio di una delle quattro casate, ognuna delle quali ha un background, una casella di partenza e un set di oggetti ad essa appartenenti che, se custoditi, conferiranno un maggior numero di *punti spirito* a quel giocatore.

Ogni casata ha poi un obiettivo secondario unico, le cui condizioni, se presenti a fine partita, conferiscono al giocatore un grande bonus di *punti spirito*.

Per raggiungere questi obiettivi è necessario utilizzare opportunamente le combinazioni di oggetti che permettono di ottenere bonus personali, malus per gli altri giocatori o più in generale modificare la board e le sue componenti.

Oltre ai giocatori, sulla board è presente un *npc* rappresentante la parata dei demoni.

Alla fine di ogni round di gioco, dopo che tutti i giocatori hanno fatto i loro turni, la parata si muoverà di un numero variabile di passi seguendo alcune regole ben precise.

Utilizzando le combinazioni, le carte usate vengono scartate nel monte degli scarti, dove diventeranno *tsukumogami* e si uniranno alla parata andando a potenziarla, permettendole quindi di muoversi per un numero di passi maggiore.

Essere colpiti dalla parata equivale a scartare metà degli oggetti in proprio possesso ed essere riposizionati sulla propria casella di partenza, a meno che non si utilizzi una *carta pergamena* per difendersi.

COMPONENTI DEL GIOCO

La scatola contiene:

- **una board** composta di 13x13 caselle quadrate;
- **4 segnalini personaggio** ognuno di colore diverso;
- **1 tessera parata**;
- **12 tessere edificio**;
- **4 tessere casa**;
- **4 carte personaggio**;
- **64 carte tsukumogami**;
- **6 carte pergamena**;
- **10 carte evento**;
- **1 meridiana delle ore** che indica il turno corrente;
- **1 bugiardino** per accedere velocemente a tutte le combinazioni possibili.

Le caselle della board si dividono in:



- **Caselle strada:** Caselle attraversabili in qualunque momento;



- **Caselle edificio:** Fungono da ostacolo al cammino e possono essere attraversati solo entrando dall'apposita porta posta su uno dei lati della casella. Entrare in un edificio permette di nascondersi alla vista della parata e di dimezzare la propria *aura degli oggetti* sino al prossimo turno.



- **Casella edificio casa:** Oltre all'effetto sopra citato, sono le caselle di partenza di ogni giocatore. Sono gli unici edifici che permettono di essere lasciati in 3 direzioni diverse anziché dalla sola porta frontale.

Le caselle e la parata devono essere posizionate secondo la seguente configurazione:



Le carte *tsukumogami* sono di 16 tipologie diverse di cui vi sono 4 copie ciascuna.

Queste 16 tipologie sono poi distribuite tra le 4 casate. Ogni casata ha quindi 4 carte ad essa associate.

Se sei di una certa casata e possiedi una delle tue carte riceverai il triplo dei *punti spirito* rispetto a quelli che ti darebbe una carta di un'altra casata. Tra le 4 copie di ciascuna carta ve n'è una speciale detta *carta oro* dal valore quadruplicato.

I valori delle carte sono segnati in alto a destra della carta stessa: i due valori corrispondono ai *punti spirito* assegnati al giocatore se la carta appartiene o meno alla casata di quel giocatore. Le carte *tsukumogami* possono essere usate in combinazioni per produrre effetti positivi o negativi sui giocatori o sulla board.

Le combinazioni sono composte di 2 carte appartenenti a due casate diverse e riflettono l'unione delle abilità peculiari delle due casate. Su ogni carta sono segnate tutte le possibili combinazioni che si possono fare con essa.



carta *tsukumogami*



carta *tsukumogami* oro



valori

combinazioni

Sul bugiardino sono invece segnate tutte e 6 le possibili combinazioni fra tutte le carte. Le combinazioni sono soggette alle seguenti regole:

- a) **Asimmetria:** una determinata casata può usare le combo che contengono una delle proprie carte, usando unicamente una carta dell'altra casata.

Es.: se sei della classe geisha, puoi usare 1 carta teiera (carta della locandiera) per attivare la combinazione Perdizione, anziché usare una carta geisha e una carta locandiera come indicato.

- b) **Carta della propria casata:** puoi usare una carta della tua casata per accedere a tutte le combo della tua casata senza possedere l'altra carta richiesta.

Es.: se sei della casata geisha, può usare 1 carta shamisen per attivare l'abilità Marcia senza possedere alcuna carta della casata esploratore.

- c) **Carta oro:** puoi usare una carta oro di una certa casata per accedere a tutte le combo di quella casata, senza possedere l'altra carta richiesta.

Es.: se non sei della casata locandiera o monaco e possiedi la carta teiera dorata puoi usare l'abilità Indulgenza senza possedere alcuna carta della classe monaco.

- d) **Carta oro della propria casata:** puoi usare una carta oro della tua casata per accedere a qualsiasi combo di qualsiasi casata.

Le carte *pergamena* sono carte che una volta pescate vanno tenute in mano. A differenza delle carte *tsukumogami* non hanno alcun valore in termini di *punti spirito*, ma puoi usarle per:

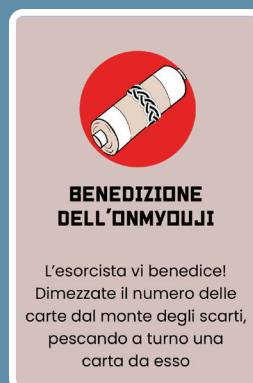
- **Proteggerti dalla parata** quando la incontri evitando quindi di dover scartare carte e tornare a casa tua;
- **Scartarla** al pari di un altro oggetto ogni qual volta ti è richiesto di scartarne una carta.

Es. in seguito all'attivazione di una carta evento Terremoto



carta pergamena

Le carte *evento* sono carte che vanno immediatamente rivelate una volta pescate e il loro effetto si applica istantaneamente. Qualora tu pescassi 2 o più carte *evento* durante la stessa fase di pesca, puoi scegliere l'ordine con cui attivarle.



carta *evento* fortuna



carta *evento* sfortuna

PREPARAZIONE

- 1 Aprite la board e disponetela sul tavolo;
- 2 Disponete le tessere edificio nelle caselle indicate sulla board con la facciata "accesa" rivolta verso l'alto;
- 3 Mischiate le carte personaggio e mettetele coperte in una pila;
- 4 Mischiate le carte *tsukumogami* e mettetele coperte in una pila;
- 5 Definite chi è il primo giocatore. In *Tsukumobake* si utilizza una regola ben precisa: **il giocatore che è andato a dormire per ultimo la notte precedente inizia.**
- 6 In senso orario a partire dal primo, ogni giocatore pesca il proprio personaggio e lo mette scoperto davanti a sé;
- 7 Ogni giocatore prende quindi la tessera casa corrispondente al suo personaggio e la pone sulla board nell'apposita casella sul suo lato del tavolo;
- 8 Ogni giocatore prende il suo segnalino personaggio e lo posiziona sulla sua casa;
- 9 Disponete la tessera parata al centro della board con la freccia direzionata verso il primo giocatore;
- 10 Ogni giocatore pesca 2 carte dal mazzo di carte *tsukumogami*;
- 11 Prendete le carte *evento* e le carte *pergamena* e mischiatele con il mazzo di carte *tsukumogami* per ottenere il mazzo completo degli oggetti;
- 12 Posizionate la meridiana delle ore assicurandovi che segni il numero 1.

Adesso siete pronti a giocare.
Buon divertimento!

ROUND DI GIOCO E TURNAZIONE

Ogni partita si divide in 5 round detti *ore della notte* evidenziati dall'apposita meridiana. Ogni ora ha la durata di circa 5 minuti e si divide nei 4 turni dei singoli giocatori e nel turno della parata.



Ogni turno si articola nelle seguenti fasi:

- 1 **Utilizzo delle proprie carte:** Se possiedi una combinazione di oggetti e vuoi utilizzarla puoi farlo in questo momento;
- 2 **Movimento del giocatore:** Muovi la tua pedina di 5 passi in qualsiasi direzione;
- 3 **Risoluzione del movimento**
 - a) **Se procedi senza intoppi sino alla casella d'arrivo:**
 - In una casella **strada**: nessun effetto;
 - In una casella **edificio**: sei nascosto alla vista della parata e dimezzi la tua *aura degli oggetti* sino al prossimo turno;
 - In una casella **edificio accesa**: Oltre all'effetto sopracitato, peschi 4 carte dal mazzo comune. Se peschi una **carta evento** rivelala immediatamente così da attivarne l'effetto. Gira la casella edificio per avere la facciata **spenta** rivolta verso l'alto;
 - b) **Se incontri la parata:** perdi metà degli oggetti in tuo possesso e vieni riposizionato sulla tua casa, a meno che non utilizzi una pergamena per difenderti.

- 4 Utilizzo delle proprie carte:** Se possiedi una combinazione di oggetti e vuoi utilizzarla puoi farlo in questo momento;

Posiziona le carte *tsukumogami* che utilizzi per le combinazioni nel monte degli scarti. Posiziona le carte *evento* svelate nel monte delle carte rimosse dal gioco.

Se sei soggetto ad effetti che prevedono tu debba scartare delle carte, scarta le carte *tsukumogami* nel monte degli scarti e le carte pergamena nel monte delle carte rimosse dal gioco.

MOVIMENTO DELLA PARATA



npc parata

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto il loro turno è il momento di muovere la parata. Essa va spostata di un numero di passi variabile (inizialmente 4) seguendo queste regole:

Scelta del bersaglio

- Se la parata vede un giocatore in una qualsiasi casella di fronte, a sinistra o a destra della sua direzione di movimento, si dirige verso di lui. Non vede però dietro di sé, in diagonale o attraverso gli edifici;
- Se la parata non vede nessun giocatore, va verso il giocatore con l'aura degli oggetti più intensa (il giocatore con più carte in mano);
- In caso di due o più giocatori in vista va verso quello più vicino;
- In caso di due o più giocatori in vista equidistanti va verso quello fra i due con l'aura degli oggetti più intensa (il giocatore con più carte in mano);
- In caso di due o più giocatori con la stessa aura degli oggetti va verso il più vicino dei due (come se la sentisse più intensa, perché più vicina);
- In caso di due giocatori o più (in vista o no) equidistanti e con la stessa aura degli oggetti (caso che dovrebbe essere più unico che raro) a quel punto prosegue dritta davanti a sé come se fosse indecisa e non sapesse bene che fare;

Esecuzione del movimento

- Dopo ogni passo, se le condizioni per la scelta del bersaglio cambiano (es. un giocatore entra nel suo campo visivo) la parata cambia direzione in accordo alla regola che si attiva;
- In qualunque momento, se ci sono 2 percorsi equivalenti per la stessa casella d'arrivo e su uno dei percorsi vi è un giocatore, la parata predilige quest'ultimo percorso (sempre per il discorso della percezione dell'aura dei suoi oggetti);
- Se lungo il suo cammino la parata deve passare da una casella strada occupata da un giocatore o da una casella edificio, salta direttamente alla casella strada non occupata successiva (contandolo comunque come un singolo passo);
- La parata attraversando gli edifici può colpire eventuali giocatori all'interno anche se non li stava puntando.
- Il giocatore colpito perde metà delle sue carte e la sua pedina viene riposizionata sulla sua casa di partenza a meno che non si protegga usando una pergamena;
- In entrambi i casi, per il resto di questo movimento, il giocatore raggiunto dalla parata non verrà più considerato dalla stessa come potenziale obiettivo;
- Dopo che la parata tocca un giocatore, se ha ancora passi a disposizione, prosegue il suo cammino, indirizzandosi sempre con le stesse regole verso i giocatori successivi nella lista.

Eventuali pergamene utilizzate vanno posizionate nel monte delle carte rimosse dal gioco.

Durante la partita, la parata aumenterà il numero di passi a sua disposizione in base al numero di carte *oggetto* scartate nel monte degli scarti. Ogni 4 carte scartate, la parata potrà fare 1 passo in più, fino ad un massimo di 10 passi (contando anche i 4 iniziali).

FINE DEL GIOCO

Alla fine della quinta e ultima ora della notte si passa al calcolo dei *punti spirito* acquisiti: i giocatori svelano le carte nelle loro mani e si sommano i valori sulle carte tenendo conto del bonus ricevuto se la carta appartiene alla stessa casa del giocatore che la possiede.

Si controlla quindi se uno o più giocatori abbiano conseguito il loro obiettivo secondario ed eventualmente vengono loro assegnati 25 *punti spirito* bonus.

Alla fine di tutti i calcoli, il giocatore con più *punti spirito* vince. È possibile avere situazioni di parità.



FAQ

- 1 Quando si parla di dimezzare le carte va fatto per eccesso o per difetto?** Tutte le volte che vi viene richiesto di dimezzare le carte o il monte degli scarti va fatto per difetto, ovvero prendendo solo la parte intera della divisione per 2.

Es. se un giocatore ha un'aura degli oggetti pari a 7 e si rifugia in un edificio è come se avesse 3 carte in mano.

- 2 Come vanno distribuite le carte in seguito all'attivazione della carta Benedizione dell'Onmyouji?** Una alla volta, procedendo in senso orario partendo dal giocatore attivo.

Es. se il monte degli scarti contiene 11 carte, vanno distribuite un totale di 5 carte. Tutti i giocatori riceveranno 1 carta, mentre il giocatore attivo 2.

- 3 Come muovo la parata in caso di percorsi equivalenti?** La parata si muove il più lineare possibile in modo da limitare il numero di curve effettuate. Evitate quindi percorsi a zigzag, preferendo invece percorsi a L.
- 4 Cosa succede se la parata colpisce un giocatore vicino ai confini della board?** Non potendo saltare nella casella dietro al giocatore, come di consueto, posizionala (girando anche la faccia) in una delle due caselle adiacenti ad esso. In particolare, in quella più vicina al prossimo giocatore bersaglio secondo le solite regole.

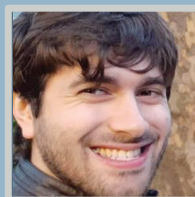
CREDITI



Alice Abbate

aliceabbate11997@gmail.com

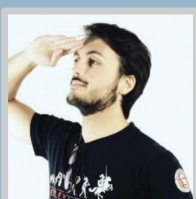
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Riccardo Lombardi

riccardo.lombardi2@studenti.unimi.it

Laurea Magistrale in Informatica, Percorso di Videogame Design, Università degli Studi di Milano



Leonardo Codamo

codaleo@gmail.com

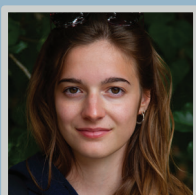
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Alessandro Massara

alessandro.massara97@gmail.com

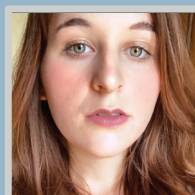
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Irene Colombo

colomboirene987@gmail.com

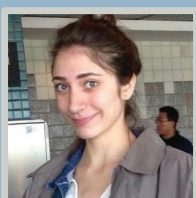
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Chiara Papalia

chiarapapalia97@gmail.com

Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Giovanna Farah

giovanna.farah@usp.br

FAU-USP, erasmus in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



Daniele Saggio

danyilsaggio@gmail.com

Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, Scuola del Design



POLITECNICO
MILANO 1863

Corso di Game Design

Anno Accademico 2019/2020

Prof.ssa Maresa Bertolo

CdM Laura Varisco