Livret de règles

Goryo

Goryō

Bienvenue au Palais Impérial !
Aujourd'hui, nous allons visiter les pièces les plus secrètes du Palais Impérial dont certaines recèlent des histoires oubliées depuis longtemps, des évènements d'un passé aussi lointain que mystique relatés uniquement par d'anciens contes.
Cette pièce, par exemple, ne contient plus qu'une partie des précieux ornements qu'elle affichait autrefois. Le tableau d'une belle dame en décrit la raison.
Cette noble femme s'appelait Yoruichi Feliwara et faisait partie de la cour du Shogun Tokugawa. Sa beauté a attiré de nombreux nobles des contrées lointaines qui se sont rendus à Edo pour l'aduler. Ils lui ont offert des présents si précieux que le Shogun lui-même en était jaloux. Sa chance a tourné lorsque des rumeurs étranges à son sujet se sont répandues dans le palais, probablement lancées par le Shogun lui-même. Il décida de l'exiler et saisit son trésor. La pauvre femme mourut en exil, entourée uniquement de ses chats adorés.
Cependant, son âme malveillante se manifesta dans le monde des vivants dans un esprit vengeur, un Goryō.
Elle choisit le corps d'une créature mortelle et furtive pour revenir au palais, liant son essence aux objets qu'elle chérissait le plus de son vivant. Sa vengeance allait être terrifiante ! Pour un esprit de chat du moins…
Vous souhaitez connaître son histoire ?
Cela commence au cœur de la nuit... avec un chat blanc qui attend, caché dans l'ombre, prêt à frapper...

Matériel



1 plateau de jeu



1 plateau Samouraï



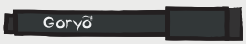
1 plateau Goryō



5 pierres Objet Brisé



3 jetons Esprit



1 feutre effaçable



32 tuiles Pièce (1 face objet et 1 face objet scellé)



8 tuiles Objet (1 face objet intact et 1 face objet brisé)



8 jetons Objet (1 face objetet une face objet scellé)



1 jeton Marqueur du Goryō



5 pions (1 Goryō, 4 Samouraïs)



13 marqueurs Indice (7 verts, 6 rouges)



13 cubes (4 x Mouvement blancs, 6 x Action noirs, 1 x Cible violet, 1 x Bond gris, 1 x Fausse Piste vert)



1 sac



1 écran Goryō

But du Jeu

Le Goryō apparaît dans le palais sous la forme d'un chat, lié à un type spécifique d'objet. Pour se venger et gagner la partie, le Goryō doit briser 5 objets dans les pièces du palais, sans être vaincu par le Samouraï. Pour gagner, le Samouraï doit découvrir à quel type d'objet le Goryō est lié pour l'exorciser définitivement, ou attraper trois fois l'essence de son esprit.

Remerciements

Mes premiers remerciements vont à ma femme Laura (elle sait pourquoi !) et à tous mes amis qui m'ont aidé dans le développement de *Goryō*, en particulier Matteo « Morris » Morando et Max Cigarini, les Parmagamers ainsi que les nombreux auteurs, éditeurs, playtesters rencontrés pendant IDEAG. Un énorme remerciement à Mario Cortese, un super coach qui a immédiatement cru en ce projet, à Giacomo Maltagliati et à toute l'équipe de *GateOnGames* pour leur patience et leur professionnalisme (combien de séances de playtest ont été faites ces deux dernières années?)

Crédits

GateOnGames Éditions
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Auteur
Andrea Candiani

Illustrateur
Nicola Angius

Développement
Giacomo Maltagliati, Mario Cortese, Margherita Cagnola

Graphisme Numérique
Margherita Cagnola

Correction
Mario Cortese, Sollenda Cacini, Giacomo Maltagliati

Ressources Additionnelles
Nous remercions Freepik pour ses fantastiques icônes BD !

Traduction Française
Jean Dorthe, Florian Corroyer

Testeurs
Laura Mazzera, Max Cigarini, Matteo Morando, Romina Corsini, Marco Baffo, Daniele Fava, Luca Chiapponi, Paolo Mori, Francesco Sirocchi, Michele Sommi, Emiliano Venturini, Luca Gemma, Alessandro A. Bendinelli, Tiziano Rovai, Chiara Paladini, Sollenda Cacini, Alessandro Cacini, Giacomo Maltagliati, Margherita Cagnola, Luigi Briganti, Alberto Salani, Nicola Troiano, Federico Salani, Mario Cortese, Stefano De Blasi, Andrea Barbasso.

Distribué par Paille Éditions et Ôz Éditions
www.paille-editions.com / www.oz-editions.com

Goryō © 2019 GateOnGames

***Paille Éditions, Ôz Éditions* et *GateOnGames* sont des marques déposées. Tous droits réservés.**

MISE EN PLACE

CRACK ! Le bruit soudain d'un objet qui se brise au milieu de la nuit fait sursauter le Samouraï qui garde le Palais. L'entrée est gardée de près, personne ne devrait pouvoir y pénétrer sans être vu. Ça pourrait être un Ninja maladroit ou... un esprit ? Une enquête est nécessaire !

① Placez le plateau de jeu au centre de la table ;

② En suivant la disposition du plateau Goryō ⑦, installez les tuiles Pièce sur le plateau de jeu, face « objet » visible ;

③ Placez les tuiles Objet sur les emplacements correspondants, face « objet intact » visible (bords sombres) ;

④ Placez 4 pierres Objet Brisé sur les emplacements du plateau de jeu et mettez la 5e pierre de côté pour le moment ;

⑤ Mettez tous les jetons Objet dans le sac et placez celui-ci à côté du plateau de jeu ;

⑥ Choisissez qui joue le Goryō et qui joue le Samouraï ;

⑦ Le joueur Goryō prend le plateau Goryō, le feutre, les 4 cubes Mouvement (blancs), le cube Cible (violet), le cube Fausse Piste (vert) et le cube Bond (gris) ;

⑧ Il place le tout derrière son écran, invisible pour l'autre joueur. Le plateau Goryō doit être orienté dans le même sens que le plateau de jeu. Le joueur Goryō tire ensuite un jeton Objet du sac préparé au point ⑤, le regarde et le place face cachée sous le jeton Marqueur du Goryō derrière l'écran : c'est le type d'objet auquel il est lié ;

⑨ Le joueur Samouraï prend le plateau Samouraï, les marqueurs Indice rouges et verts, les jetons Esprit et les cubes Action (noirs). Le joueur Samouraï place ensuite un marqueur Indice vert sur le premier emplacement de la piste semi-circulaire et les 3 jetons Esprit face « Goryō » cachée sur les trois cercles correspondants du plateau Samouraï. Le joueur Samouraï place chacun de ses 4 Samouraïs sur la tuile centrale des différentes pièces du palais.



Le joueur Goryō tire un nouveau jeton Objet du sac et le révèle. Ensuite, il choisit une tuile Pièce du plateau de jeu représentant cet objet et le casse en plaçant dessus la pierre Objet Brisé mise de côté (le Goryō peut briser un objet sur une tuile occupée par un Samouraï). Il trace ensuite sur son plateau une ✕ sur l'objet brisé puis place le pion Goryō sur la tuile de l'objet brisé : c'est la tuile de départ du Goryō. Enfin, il retourne la tuile Objet correspondante sur sa face « brisé » et remet le jeton Objet dans la boîte du jeu.

Définitions

Pendant la partie, les objets des pièces du Palais Impérial seront ciblés par le Goryō et protégés par le Samouraï. Le Samouraï utilise le plateau de jeu pour indiquer ses progrès alors que le Goryō utilise son propre plateau.

Objet Brisé : cet Objet a été brisé par le Goryō.



Sur le plateau de jeu, un objet brisé est identifié par une pierre Objet Brisé placée dessus. La tuile Objet correspondante est retournée face « objet brisé »



Sur le plateau Goryō, le joueur indique chaque objet brisé en les barrant avec une ✕.

Objet Scellé : cet objet a été protégé par le Samouraï.



Sur le plateau de jeu, un objet scellé est identifié en retournant la tuile Pièce sur la face « objet scellé ». La tuile Objet correspondante est retournée face « objet brisé » et le jeton Objet correspondant est posé dessus face « objet scellé ».



Sur le plateau Goryō, le joueur indique chaque objet scellé en les entourant avec un ◯.

Objet Lié : cet objet est lié au Goryō. Cette information est gardée secrète par le Goryō et ne doit en aucun cas être marquée, ni sur le plateau de jeu, ni sur le plateau Goryō.

Déroulement de la partie

Un des Samouraïs s'est précipité à la source du bruit. Il fait maintenant face à un esprit représenté par un chat. Son regard et l'aura mystique qui l'entourent ne sont certainement pas de ce monde ! Après un moment de perplexité, le Samouraï, gardien du Palais Impérial, prend son courage à deux mains : il est parfaitement entraîné à combattre les phénomènes terrestres et surnaturels ! Une fois de plus, les sceaux des moines shinto seront utiles.

À chaque manche, les deux joueurs jouent chacun leur tour :

- Le Goryō planifie un déplacement pour briser un nouvel objet et tromper son adversaire ;
- Le Samouraï utilise ses actions disponibles pour poursuivre la piste du Goryō ;
- Le Goryō révèle son déplacement et le Samouraï vérifie les indices collectés avant de passer à la prochaine manche.

Tour du Goryō

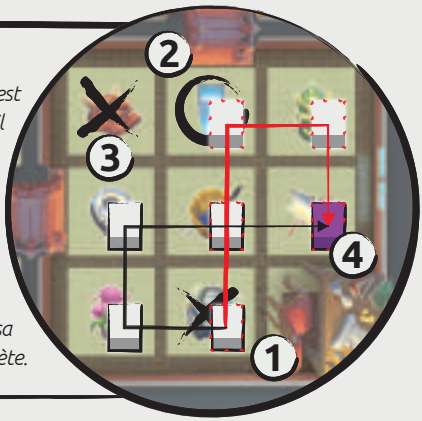
Le plateau Goryō reproduit fidèlement le plateau de jeu. Les cubes Mouvement représentent les déplacements du Goryō tandis que le cube Cible représente l'objet qu'il va casser durant cette manche. Le Goryō planifie, à l'aide des cubes disponibles, son déplacement sur le plateau Goryō en respectant les règles suivantes :

① Le premier cube Mouvement doit être placé sur le plateau Goryō à l'emplacement actuel du pion Goryō ;
② Chaque cube Mouvement suivant doit être placé adjacent et orthogonalement au cube précédent ;
③ Tous les cubes Mouvement disponibles doivent être placés ;
④ Il est impossible de placer deux cubes sur un même emplacement ;
⑤ Le cube Cible doit être placé adjacent et orthogonalement au dernier cube mouvement placé ;
⑥ Le cube Cible ne peut pas être placé sur un objet scellé, lié ou brisé (voir Révélation à la p. 8).

Pour passer d'une pièce à l'autre, les joueurs doivent passer par un pont. Même si le Goryō est un esprit, il ne peut pas traverser les murs.

Exemple A

Gabriel veut briser un objet dans la pièce où se trouve le Goryō ① qui est actuellement sur le Heaume. En regardant son plateau, il constate qu'il ne peut briser ni la Lanterne car elle est scellée ②, ni le Masque qui est déjà brisé ③. ④ Il décide de briser le Manuscrit en plaçant le cube Cible dessus. Il doit ensuite choisir un déplacement qui le conduit de son emplacement de départ au Manuscrit. Le premier cube Mouvement doit être placé sur le Heaume, la tuile de départ. Il choisit ensuite un déplacement qui le conduit à son objectif en plaçant tous les cubes Mouvement restants. Gabriel a plusieurs possibilités pour atteindre sa cible (flèches rouge ou noire) et il choisit celle qu'il considère la plus discrète.



Dans de rares cas où le joueur Goryō ne peut pas réaliser de déplacement qui lui permette de placer le cube Cible de manière autorisée, il perd immédiatement la partie.

Les Samouraïs ont coincé le Goryō et son âme immortelle est forcée de quitter le Palais Impérial pour toujours... peut-être.

Le Goryō a aussi à sa disposition quelques pouvoirs spéciaux pour tromper le Samouraï : la Fausse Piste et le Bond (voir Pouvoirs du Goryō à la p.7).

Conseils au Goryō

Au début de la partie, le Palais Impérial vous paraîtra comme un grand parc d'attractions, avec tous ces objets à briser et les Samouraïs qui trébuchent dans le noir. Cependant, au fil de la partie, les Samouraïs limiteront vos choix tout en essayant de vous coincer. Gardez vos pouvoirs pour les moments cruciaux, ne cassez pas trop d'objets de différents types et choisissez sagement le moment de vous déplacer dans une autre pièce plutôt que de vous cacher sous le nez des Samouraïs.



Tour du Samouraï

Quand le Goryō a fini de planifier son déplacement, le Samouraï utilise ses actions pour deviner quel est le prochain objet que le Goryō va briser. Il le fait en investiguant et en se déplaçant dans les pièces. Le joueur Samouraï choisit et active 3 de ses 4 Samouraïs, l'un après l'autre. Avant d'activer un nouveau Samouraï, le joueur doit résoudre complètement les actions du Samouraï précédent. Chaque Samouraï a un maximum de 2 actions disponibles, choisies parmi les actions suivantes :



Déplacement : le pion Samouraï se déplace orthogonalement sur une tuile adjacente. Il est possible d'utiliser cette action jusqu'à deux fois par Samouraï, en utilisant deux cubes Action.

Chercher : le pion Samouraï examine la tuile qu'il occupe.

Traquer : le pion Samouraï examine une tuile adjacente orthogonalement à la tuile qu'il occupe.

L'action choisie est indiquée sur le plateau Samouraï avec un cube Action noir sur l'emplacement correspondant, dans la couleur du Samouraï activé. Le joueur Samouraï peut choisir de ne pas utiliser toutes les actions d'un Samouraï. Rappelez-vous que le joueur Samouraï ne peut activer que trois Samouraïs sur les quatre disponibles. Le joueur peut décider à chaque fois quel Samouraï il utilise, mais seulement après avoir résolu toutes les actions du Samouraï précédent. Les Samouraïs ne peuvent bien évidemment pas traverser les murs !

Enquêter

Chaque fois qu'un Samouraï enquête sur une tuile Pièce avec les actions Chercher ou Traquer, le joueur Samouraï demande au Goryō si cette tuile fait partie de son parcours. Si la réponse est « oui », le joueur Samouraï place un marqueur Indice vert sur la tuile étudiée, sinon il y place un marqueur Indice rouge. Le joueur Samouraï ne peut pas enquêter plusieurs fois sur la même tuile durant une manche, ni enquêter sur la tuile occupée par le Goryō au début de la manche. Cependant, il est possible d'enquêter sur des tuiles représentant des objets déjà cassés.

Exemple B

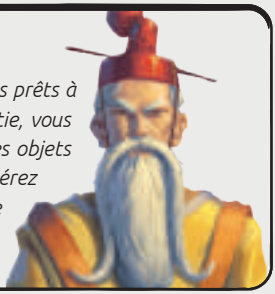
(1) Francesca décide d'activer le Samouraï vert et elle choisit l'action Chercher pour savoir si le Goryō est passé sur la tuile du Heaume. Gabriel dit « oui » et Francesca place un marqueur Indice vert sur la tuile. (2) Francesca décide d'utiliser l'action Traquer pour enquêter sur la tuile de l'Urne et savoir si le Goryō y est passé. Gabriel dit encore « oui » et Francesca place un marqueur Indice vert sur cette tuile. Après avoir évalué les itinéraires possibles du Goryō, (3) Francesca choisit d'activer le Samouraï jaune pour faire un déplacement (4) et utiliser la traque sur la Fleur.



Gabriel dit « non » et Francesca place un marqueur Indice rouge sur la tuile. Francesca doit maintenant choisir d'activer le Samouraï rouge ou le bleu. (5) Elle choisit le Samouraï rouge et elle fait deux déplacements pour le positionner sur le Vase, une cible possible pour le Goryō.



Conseil au Samouraï

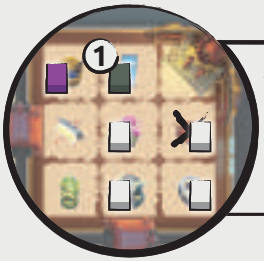


Au début, vous penserez que le Goryō est totalement intouchable... tous ces objets prêts à être brisés et très peu d'indices à portée de main. Cependant, au cours de la partie, vous aurez la possibilité de protéger certains objets et le Goryō sera forcé de briser des objets d'autres types, vous donnant de plus en plus d'informations pour l'arrêter. Considérez toutes les cibles possibles et rappelez-vous que le chat se déplace du même nombre de cases à chaque fois, sauf s'il utilise ses pouvoirs. Essayez de les lui faire utiliser tôt, afin d'avoir un avantage pour la suite de la partie.

Pouvoirs du Goryō

Pendant son tour, le joueur Goryō peut utiliser un ou plusieurs de ses pouvoirs disponibles. Le joueur ne doit pas annoncer leur utilisation : les pouvoirs du Goryō sont utilisés en secret et ne seront montrés au joueur Samouraï que lors de la phase Révéler.

Bond : le cube Bond peut être placé par le Goryō pendant son tour comme un cube de mouvement supplémentaire. Le cube Bond suit les règles normales de placement des cubes Mouvement. Le cube Bond ne peut être utilisé qu'une seule fois et il est défaussé après la phase Révéler de la manche durant laquelle il a été utilisé.



Exemple C

Gabriel est en danger et il veut utiliser le Bond pour atteindre un objet lointain et surprendre le Samouraï. (1) Gabriel utilise donc le cube gris lors de la planification du déplacement pour atteindre la cible. Qui sait si Francesca sera en mesure de deviner ce mouvement...

Fausse Piste : pendant son tour, le Goryō peut placer le cube Fausse Piste sur n'importe quel emplacement du plateau Goryō qui n'est pas déjà occupé par un autre cube. Le cube Fausse Piste ne suit pas les règles normales de placement des cubes Mouvement.

Si le joueur Samouraï enquête sur la tuile où est placé le cube Fausse Piste, le joueur Goryō dira à l'adversaire que la tuile fait partie de son déplacement. Pendant la phase Révéler, si l'emplacement avec le cube Fausse Piste n'a pas été étudié, le joueur Goryō remet le cube Fausse Piste derrière son écran, prêt à être réutilisé plus tard. Si l'emplacement a été étudié, le joueur défausse le cube Fausse Piste avec le marqueur Indice vert placé sur la tuile correspondante par le joueur Samouraï.

Exemple D

(1) Gabriel veut induire en erreur le Samouraï avec le cube Fausse Piste. Il place le cube vert sur un emplacement qui pourrait théoriquement faire partie du déplacement du Goryō. (2) Durant le tour du Samouraï, Francesca demande si la tuile correspondant à la position de la Fausse Piste fait partie du parcours du Goryō et Gabriel répond « oui ». Francesca place un marqueur Indice vert sur cette tuile. (3) Lors de la Révélation, ce marqueur Indice est défaussé et il n'aide pas le Samouraï dans son enquête.



RÉVÉLATION

Une ombre insaisissable est entrée dans cette pièce tout à l'heure. Deux Samouraïs la poursuivent. Si proche ! Contre ces scellés mystiques, ce chat spectral n'a aucune chance de... CRACK ! Une fois encore, le bruit vient de la pièce voisine de celle des Samouraïs et ils y accourent. L'un d'eux a pressenti les plans de l'esprit et a failli l'attraper. La plupart des objets dans le palais sont maintenant en sécurité, ce n'est qu'une question de temps. Un seul faux pas et ce démon sera renvoyé dans le monde des esprits !

VENGEANCE - UN OBJET PRÉCIEUX À LA FOIS

Une fois que les Samouraïs ont enquêté, il est temps de révéler le chemin du Goryō. Le joueur Goryō déplace l'écran afin que les deux joueurs puissent vérifier la position des cubes et le résultat du tour. Pendant cette étape, le joueur Goryō doit veiller à garder le jeton de l'objet lié caché derrière l'écran. Si le joueur Goryō a commis un certain nombre d'erreurs en plaçant des cubes ou en répondant aux questions, le joueur Samouraï retournera autant de jetons Esprit face « Goryō » visible, dans l'ordre croissant.

Si le joueur Goryō casse son objet lié par erreur, il perd immédiatement la partie.

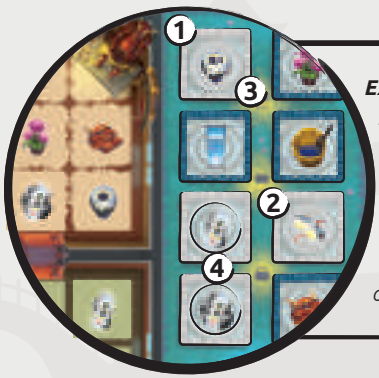
Aveuglé par la haine, l'esprit brise l'un des rares liens qui l'ancre encore dans le monde des vivants, le condamnant à l'exil dans le monde des esprits.

Le joueur Samouraï remet tous les marqueurs Indice dans sa réserve et fait avancer le marqueur Indice vert de son plateau d'un nombre de cases égal au nombre de marqueurs Indice verts récupérés. Si un ou plusieurs Samouraïs sont présents sur l'emplacement de l'objet brisé par le Goryō durant cette manche, le joueur Samouraï retourne, de gauche à droite, autant de jetons Esprit face « Goryō » visible.

À tout moment, si tous les jetons Esprit du plateau Samouraï sont retournés face « Goryō » visible, le joueur Samouraï gagne immédiatement la partie.

Le Goryō a perdu toute l'énergie dont il avait besoin pour se manifester dans ce monde et retourne dans le monde des esprits pour se reposer.

Le joueur Goryō prend la pierre Objet Brisé de la manche actuelle et la place, avec le pion Goryō, sur la tuile de la pièce qui contient le cube Cible. Cette tuile devient la nouvelle tuile de départ pour la manche suivante. Le joueur Goryō marque la tuile avec l'objet brisé sur son plateau (✕). Si, sur le plateau de jeu, la tuile Objet qui vient de se briser affiche la face « objet intact », retournez cette tuile sur la face « objet brisé ». Le Goryō ne peut pas casser son objet lié. Le joueur Samouraï peut donc faire le tri entre les objets incluant l'objet lié (face « intact ») et les autres (face « brisé »).



Exemple E

Francesca regarde les tuiles Objets sur le tableau et tente de déterminer quel objet pourrait être lié au Goryō. (1) Le premier objet brisé par le Goryō lors de la mise en place était un Vase, (2) à la première manche il a brisé un Manuscrit (3) puis un Vase à la seconde manche. Grâce à leurs enquêtes, les Samouraïs ont scellé le Casque et (4) l'Urne. L'objet lié appartient donc à l'un des quatre types d'objets restants, ceux qui ont une tuile Objet face « objet intact » visible.

Exemple F

(1) Gabriel déplace l'écran pour révéler à Francesca le déplacement du Goryō. (2) Gabriel place la pierre Objet Brisé et le pion Goryō sur la tuile du plateau indiquée par le cube Cible. (3) Francesca retire tous les marqueurs Indice du plateau de jeu et, (4) grâce aux Indice verts, fait avancer le marqueur Indice vert de son plateau de deux cases. (5) De plus, puisque le Samouraï rouge se trouve sur le même emplacement que le Goryō, il retourne le premier jeton Esprit face « Goryō » visible.



OFUDA - EXORCISME À TRAVERS LE KAMI

Pour chaque symbole « sac » atteint par le marqueur Indice vert sur la piste semi-circulaire pendant la phase Révéler, le joueur Samouraï tire un jeton Objet du sac. Pour chaque jeton Esprit retourné pendant cette même phase, le joueur Samouraï tire un jeton Objet supplémentaire du sac. Le joueur Samouraï révèle chaque objet tiré, puis retourne sur le plateau de jeu la tuile Objet correspondante face « brisé » visible et place le jeton dessus, face « scellé » vers le haut.

Chaque jeton Objet tiré de cette façon correspond à un nouveau type d'objet protégé par les Samouraïs. Pour indiquer cela sur le plateau de jeu, le joueur Samouraï retourne toutes les tuiles Pièce correspondantes à ces types d'objets sur la face « scellé » visible. Le joueur Goryō marque tous les emplacements des objets scellés sur son plateau Goryō.

À tout moment, si toutes les tuiles Objet du plateau de jeu sont retournées face « brisé », sauf une, le joueur Samouraï aura découvert par exclusion le type de l'objet lié et il gagne immédiatement la partie.

Les Samouraïs trouvent l'objet lié au Goryō et l'exorcisme peut être réalisé. Maintenant ils n'auront plus qu'à expliquer ça au Shōgun...

FIN DE MANCHE

Le joueur Samouraï retire les cubes d'Action noirs de son plateau. Le joueur Goryō retire tous les cubes de son plateau et remet l'écran devant pour entamer la manche suivante.

Exemple G

(1) Pendant cette manche, Francesca a atteint un symbole de sac sur la piste semi-circulaire (2) et elle a retourné un jeton Esprit sur son plateau. (3) Elle tire donc deux jetons Objet du sac, révélant un Heaume et une Urne. Elle les retourne sur la face « scellé ». (4) Elle retourne ensuite les tuiles Objet correspondantes sur la face « brisé » et place les jetons dessus. (5) Pour garder une trace des objets qu'elle vient de sceller sur le plateau de jeu, Francesca retourne toutes les tuiles Pièce avec un Heaume et une Urne pour qu'elles aient la face « scellé » visible. (6) Gabriel marque l'Objet brisé et ceux scellés par le Samouraï sur son plateau Goryō. Le Goryō commence à sentir le souffle du Samouraï sur son cou, que va-t-il se passer à la prochaine manche ?



Fin de partie

Le jeu se termine immédiatement si au moins une des conditions suivantes est remplie :

- à son tour, le joueur Goryō ne peut placer le cube Cible nulle part ;
- le joueur Goryō brise son objet lié ;
- les trois jetons Esprit du plateau Samouraï montrent le côté Goryō ;
- toutes les tuiles Objet du plateau de jeu, sauf une, ont été retournées sur la face « brisé ».

Si une de ces conditions met fin à la partie, le joueur Samouraï gagne la partie.

Puissiez-vous trouver la paix et la sérénité dans le monde des esprits.

Sinon, la partie se termine à la fin de la phase Révéler durant laquelle le joueur Goryō place la dernière pierre Objet Brisé sur le plateau de jeu. Dans ce cas, le joueur Goryō gagne la partie.

Je peux me considérer satisfait.