

GURU



REGOLAMENTO



Una produzione Red Glove Edizioni
Prima Edizione - 2025
Red Glove è un marchio di NRG SRL
Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI)

Game Design: Francesco Putzu
Illustrazioni: Ferdinando Batistini
Impaginazione: Giovanni Spadaro
Produzione: Federico Dumas
Art Director: Simona Lombardo

**L'autore ringrazia Ilaria, l'intero "Guru - Gruppo del Gioco"
su Facebook e le altre innumerevoli persone che negli anni
hanno seguito e sostenuto questo progetto insieme a lui.**

**Red Glove assicura che il metodo GURU funziona al
100%. Se non funziona nel vostro caso è colpa vostra o
dell'ambiente in cui l'avete giocato. Non sono previsti
rimborsi.**



Ti sei mai chiesto perché alcune persone hanno sempre qualcosa da dire? Non è talento: è metodo. Con GURU impari a parlare, convincere e conquistare in pochi minuti. È semplice, veloce e garantito: dopo la prima partita non sarai più lo stesso. Scopri l'arte di dire tutto, anche quando non hai niente da dire. Inizia oggi il tuo percorso verso l'illuminazione ludica.

CONTENUTO DEL GIOCO



**10 CARTE
CONTENUTO**



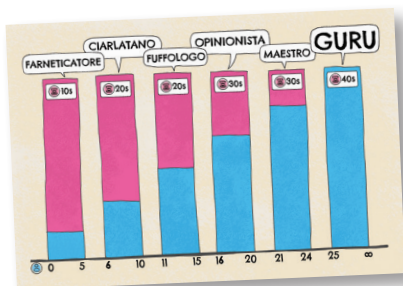
**155 CARTE
ARGOMENTO**



**17 GETTONI
PERSONAGGIO**



**1 GETTONE
INFLUENCER**



1 PLANCIA

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!



Guarda il video su **YouTube**

WWW.YOUTUBE.COM/REDGLOVEEDIZIONI

Per giocare è necessario un dispositivo (smartphone, tablet etc.) con accesso alla Web App.

**INQUADRA IL QR CODE
PER ANDARE ALL'APP**



<https://guruwebapp.giochiredglove.it>

La **WEB APP** gratuita di GURU aggiunge:

- un timer integrato;
- carte virtuali extra aggiornate ogni stagione;
- eventi speciali (Halloween, San Valentino, ecc.) che rendono ogni partita diversa.

Ti basta un cellulare o tablet con connessione Internet: nessun download richiesto. Se non è disponibile puoi giocare comunque con un timer di qualsiasi tipo ma l'esperienza di gioco non sarà la stessa.

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

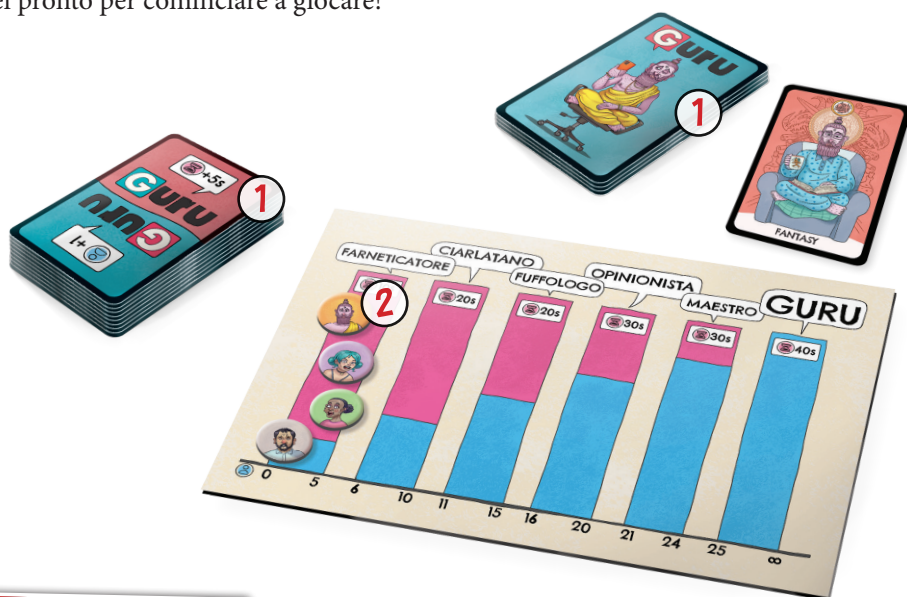
Ogni giorno milioni di nuovi influencer inseguono la fama, ma solo uno può diventare il Vero Guru del Web. In GURU ogni giocatore pesca carte con argomenti sempre diversi e deve improvvisare discorsi convincenti per ottenere più follower degli altri. Ma attenzione: l'Influencer Definitivo, quello che detta i trend e accumula like a vista d'occhio, è sempre un passo avanti. Riuscirai a superarlo e diventare l'imperatore del Feed?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare una partita a Guru, dovete preparare i materiali.

1. Mescola separatamente i due mazzi (Argomento e Contenuto) e posizionali al centro del tavolo. Pesca la prima carta Contenuto e mettila **scoperta al centro del tavolo**.
2. Ogni giocatore sceglie un Gettone Personaggio che lo rappresenta (ci sono più gettoni che numero di giocatori possibili, è voluto per dare a tutti una scelta) e lo posiziona nella **colonna Farneticatore**, insieme al **Gettone Influencer** (potete incolonnarli se non avete abbastanza spazio).
3. Apri la web app di GURU sul tuo smartphone: ti farà da timer e aggiungerà le carte digitali extra del momento (trend, eventi stagionali, ecc.). Potete decidere di utilizzare le carte digitali in partita (vedi regole più avanti) oppure, per le prime partite, potete semplicemente **ignorarle**.
4. Scegli chi sarà il primo a effettuare il suo Intervento (ovviamente, **chi ha postato l'ultimo contenuto sui social**).

Sei pronto per cominciare a giocare!



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Si gioca a turni, in senso orario. Durante il tuo turno:

- 1. Fai pescare al giocatore alla tua destra tre carte Argomento.** Lui le leggerà ad alta voce e ne sceglierà una da assegnarti. Tu sceglierai quale tenere tra le due rimanenti. Se il tuo Gettone personaggio è più indietro del Gettone Influencer sul tracciato della Popolarità, puoi decidere di tenere **entrambe** le carte. Queste carte ti indicano di cosa dovrai parlare (es. “Mercato dell’usato”), mettile davanti a te a faccia in su.
- 2. Guarda la carta Contenuto** davanti a te: che tipo di contenuto vuole ascoltare il pubblico in quel round(es. “Arte” o “Sport”).
- 3. Avvia la web app.** Imposta il tuo livello di Popolarità e aggiungi tanti secondi quanti sono i tuoi bonus attivi sul lato **+5 secondi** (non ci sono bonus al primo turno). Premi Start: hai 30 secondi per pensare a cosa dire. In alto comparirà una carta Argomento virtuale con i trend del momento — sì, hai capito bene! Queste carte non sono sempre uguali: si aggiornano periodicamente nell’app con gli argomenti in trend nel mondo reale. **Ogni partita sarà sempre diversa dalla precedente!**
- 4.** Quando l’app ti dà il via alla “Live” con un suono, improvvisa un discorso che unisca gli argomenti delle carte Argomento che hai davanti a te al contenuto della carta Contenuto nel tempo disponibile.

Parla con convinzione! Il segreto non è conoscere gli argomenti... **ma dirli come se li sapessi davvero.**

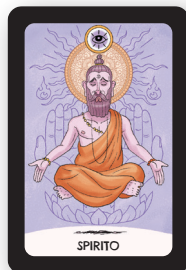
ESEMPIO DI TURNO:

CARTE ARGOMENTO:



“MERCATO DELL’USATO”, “MARE”

CARTA CONTENUTO:



“SPIRITO”

Giulia inizia il suo discorso:

“Tutto ha una vibrazione nel mare cosmico della realtà. Anche il mercato dell’usato. Quando compri una sedia di seconda mano, stai in realtà riallineando i tuoi chakra economici.”

Gli altri ridono, ma Giulia ha parlato come una vera esperta di spiritualità inserendo in quel contenuto gli argomenti pescati cioè mare e mercato dell’usato.

FINE DEL TURNO

Quando il tempo scade e l'app suona se sei riuscito a fare un discorso valido puoi conteggiare i tuoi follower.

Per essere considerato valido, un Discorso deve:

- essere coerente, integro e articolato;
- collegare tutti gli argomenti con inventiva, senza elenchi o interruzioni;

È concesso guardare le carte, avere brevi momenti di esitazione, e utilizzare le parole delle carte Argomenti declinandole al plurale o singolare.

ATTENZIONE: tutte le carte Argomento che sei riuscito a inserire nel discorso rimangono in partita per i round successivi, vengono capovolte solo quando non citate in un discorso e dovranno essere aggiunte al discorso insieme alle carte nuove uscite per non essere capovolte.

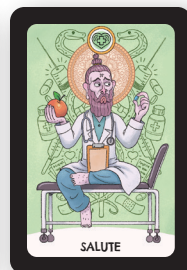
ESEMPIO DI DISCORSO:

CARTE ARGOMENTO:



LACRIME, RAGNO, MOLECOLE, SUPEREROI, BIBITA

CARTA CONTENUTO:



"SALUTE"

DISCORSO VALIDO:

"Pochi sanno che dalle lacrime dei ragni Lupo si estrae una potente molecola, l'Ululina, chiamata anche "la molecola dei Supereroi" perché rende chi la assume potente e concentrato. Pochi sanno però che l'Ululina se assunta con una bevanda comune che tutti abbiamo in casa, la birra artigianale può diventare pericolosa perché fa scattare l'irrefrenabile bisogno di spiegarti la differenza tra luppolo e malto... per ore!"

DISCORSO NON VALIDO:

"«Allora... ehm... i ragni... sì, fanno tipo delle lacrime... che... boh, contengono una molecola, credo... comunque la birra artigianale è buona, l'ho provata ieri... e... non so, forse c'entra qualcosa, tipo... le lacrime del ragno dentro la birra? Sì, vabbè, comunque... niente, bere responsabilmente, eh.»"

In questo caso il discorso non è valido, perché:

- il giocatore non collega davvero gli argomenti in modo coerente;
- non costruisce un discorso ma un elenco di parole slegate;

SE IL DISCORSO È VALIDO

Dopo il discorso riposiziona il tuo Gettone sommando tutti i Follower indicati in tutte le carte Argomento che hai inserito nel discorso per scoprire il tuo nuovo livello Popolarità.



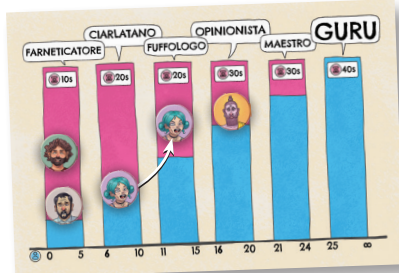
Le Carte Verdi garantiscono 3 Follower.



Le Carte Gialle garantiscono 4 Follower.



Le Carte Arancioni garantiscono 5 Follower.

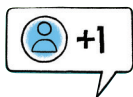


SE IL DISCORSO NON È VALIDO

Dopo le tue farneticazioni, scarta tutte le carte Argomento aggiunte nel turno. Il tuo turno termina, e passa al giocatore successivo.

SIA CHE IL DISCORSO SIA VALIDO, O NON SIA VALIDO

Capovolgi le carte Argomento che non sei riuscito ad inserire nel tuo discorso scegli se attivare il bonus **+5 secondi** o **+1 Follower**.



Il bonus +1 Follower ti darà un follower da sommare agli altri per il livello di Popolarità.



Il bonus +5 secondi ti darà più tempo nei futuri discorsi.

ATTENZIONE: In qualsiasi momento il tuo bonus in secondi totale non può essere superiore a 20 secondi. Se devi capovolgere altre carte, potrai scegliere solo l'opzione del Follower aggiuntivo.

E LA CARTA CONTENUTO?

Se gli altri giocatori confermano che il contenuto del tuo discorso era coerente con la carta Contenuto puoi non capovolgere una carta Argomento che non sei riuscito a inserire nel discorso. In caso il tuo discorso non rappresenta la Carta Contenuto non succede niente.

E LA CARTA VIRTUALE?

Se sei riuscito a inserire anche la carta Argomento Trend dell'App, pesca due carte Argomento dal mazzo, capovolgibile e posizionale dal lato +1 Follower. Se non sei riuscito a inserire nel discorso la carta Trend non succede niente.

NOTA BENE:

Per stabilire se un discorso è valido, se una carta Argomento è inserita o se il contenuto della carta Contenuto è rispettato, serve l'unanimità degli altri giocatori. Se anche uno solo reputa valido il discorso, la carta o il contenuto, questi si considerano accettati.

Ora tocca al giocatore successivo. Quando tutti hanno effettuato il proprio turno, il round di gioco è finito e:

- si sostituisce la carta Contenuto con una nuova carta del mazzo;
- la pedina Influencer avanza di un livello;
- si inizia un nuovo round dal primo giocatore, e così via.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco può terminare in due modi:

LA CONSACRAZIONE

Se all'inizio del Round uno o più giocatori hanno raggiunto il Livello di Popolarità GURU, scatta La Consacrazione. Durante questo round speciale, solo i giocatori al livello Guru svolgeranno il loro turno. Alla fine del round, vince il giocatore con più Followers e diventa il GURU ASSOLUTO: **Maestro indiscusso della parola e vincitore della partita!**

NB Potrebbe vincere la partita anche un giocatore non a livello Guru, ad esempio se i giocatori a livello Guru dopo la consacrazione perdono followers e retrocedono più in basso dei giocatori non a livello Guru.

IN CASO DI PARITÀ...

- Vince chi ha accumulato più Temi diversi fra le proprie carte.
- Se nemmeno questo basta, significa che il Cosmo vi vuole uniti: la vittoria è condivisa.

L'INFLUENCER

Se invece la **pedina Influencer** raggiunge il livello Guru alla fine del round, la partita termina e vince **il giocatore con più Follower** (ma non può vantarsi di essere GURU ASSOLUTO). In caso di parità, valgono le condizioni sopra riportate.

