

Julien Griffon
Christine Alcouffe

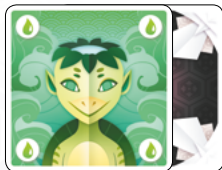
Yōkai 妖怪



COMPONENTES: 16 cartas Yōkai



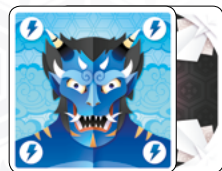
Kitsune
(Zorros)



Kappa
(Niños del río)



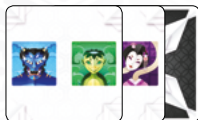
Rokurokubi
(Mujeres de
cuello largo)



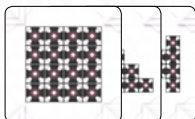
Oni
(Demonios)



14 cartas de Pista



6 cartas de Afinidad



3 cartas de Objetivo

IDEA DEL JUEGO

¡Entre los Yōkai reina el caos! Estos Espíritus Japoneses se mezclaron entre sí y, para apaciguarlos, tenés que agruparlos por familias. *Yōkai* es un juego cooperativo en el que la comunicación de los jugadores estará limitada. Tendrán que trabajar en equipo y apelar a su memoria para calmar a los Espíritus.

OBJETIVO DEL JUEGO

En un número establecido de turnos, los jugadores tratarán de reunir a los Yōkai por familias:



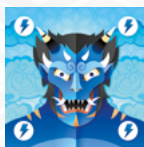
Kitsune



Kappa



Rokurokubi



Oni

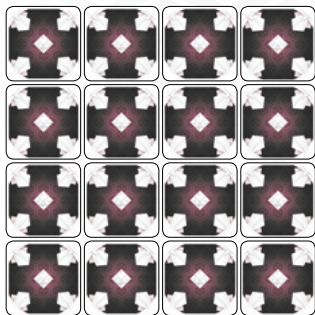
PREPARACIÓN

Mezclá las cartas Yōkai y depositalas boca abajo en el centro del área de juego, en una grilla de 4x4. Agarrá las 14 cartas de Pista y separalas por tipo (de un color, bicolors y tricolors). Mezclá cada uno de los tres pilones y separá al azar (sin mirarlas) tantas cartas de cada tipo como indica la siguiente tabla, según la cantidad de jugadores. ¡No mires estas cartas!

		Número de jugadores		
Tipos de carta de Pista		2	3	4
	Un color	2 cartas	2 cartas	3 cartas
	Bicolor	3 cartas	4 cartas	4 cartas
	Tricolor	2 cartas	3 cartas	3 cartas

Ejemplo: para una partida de 3 jugadores, agarrá 2 cartas de un color, 4 bicolor y 3 tricolor.

Mezclá entre sí todas las cartas que separaste y apilalas en un mazo boca abajo, donde todos puedan alcanzarlas. El Jugador Inicial es quien más miedo le tenga a los fantasmas.



COMUNICACIÓN ENTRE LOS JUGADORES

Cuidado, los Yōkai son criaturas traviesas. Los jugadores no tienen permitido comunicar su color o su posición. ¡Para eso están las cartas de Pista!

CÓMO JUGAR

En tu turno, tenés que realizar las siguientes tres acciones en este orden:

- 1 - Espiá dos cartas Yōkai
- 2 - Mové una carta Yōkai
- 3 - Revelá o colocá una carta de Pista

1 - Espiá dos cartas Yōkai

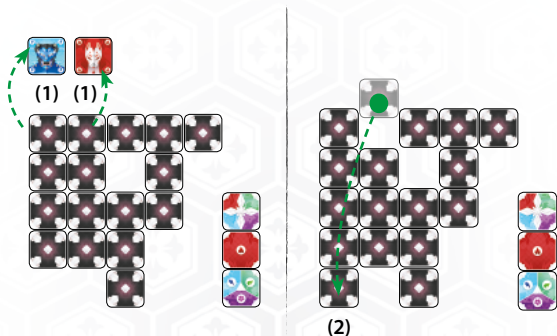
Elegí dos cartas Yōkai cualesquiera (no hace falta que sean adyacentes) y miralas en secreto. Podés elegir la segunda carta después de mirar la primera. Devolvé cada carta al lugar donde estaba.

2 - Mové una carta Yōkai

Elegí cualquier carta Yōkai (la hayas espiado previamente o no) y movela. Colocala adyacente a cualquier otra carta Yōkai. Está prohibido dividir las cartas Yōkai en diferentes grupos; siempre deben estar conectadas por uno de sus lados (no por sus esquinas). Al mover la carta Yōkai, puede que se formen momentáneamente dos grupos separados. Esto está permitido siempre que los grupos queden conectados al final del movimiento.



Ejemplo: es el turno de Nicolás. Primero, mira en secreto dos Yōkai (1). Descubre un Oni y un Kitsune y los devuelve boca abajo a su lugar. Luego debe mover un Yōkai, cuidando de no separar al grupo al final del movimiento (2).



3 - Revelá o colocá una carta de Pista

Tenés que hacer **una** de estas dos acciones:

- revelar (dar vuelta) una carta de Pista del mazo
- colocar una carta de Pista previamente revelada.

Todas las Pistas reveladas deben quedar a la vista, no deben ser apiladas.

Una Pista colocada sobre una carta Yōkai, la bloquea.

De ahí en adelante, este Yōkai no puede ser espiado ni movido. Al colocar una Pista, tenés que elegir sabiamente qué Pista colocar y sobre qué Yōkai, para dar información valiosa a tus compañeros.

Una Pista da una información sobre la identidad del Yōkai al que bloquea. Puede comunicar:

- exactamente la identidad del Yōkai, o



- dos identidades, una de las cuales equivale a la del Yōkai, o

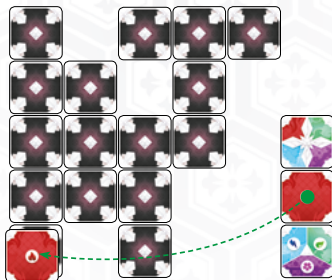


- tres identidades, una de las cuales equivale a la del Yōkai.



A menos que se cometa un error, la identidad (color) de un Yōkai bloqueado debería combinar con una de las identidades (colores) en la Pista que lo bloquea. No podés colocar dos cartas de Pista sobre una misma carta Yōkai.

Ejemplo:



Nicolás debe ahora revelar o colocar una carta de Pista (3). Decide colocar la Pista Kitsune (que ya había sido revelada en algún turno anterior) sobre la carta Kitsune que acaba de mover, para darles esta información a los demás jugadores.

FINAL DEL JUEGO

El juego puede terminar de dos maneras:

- cuando un jugador, en vez de jugar su turno, declara que los Yōkai han sido apaciguados, o
- cuando la última carta de Pista fue usada para bloquear una carta Yōkai.

Cuando el juego termina, da vuelta cada carta Yōkai, chequeando que la carta de Pista que esté sobre ella (si la hay) combine correctamente.

Si los Yōkai fueron apaciguados (agrupados por familia), ustedes ganan el juego. De lo contrario, pierden.

Ejemplo de juego ganado por los jugadores:



PUNTUACIÓN

¡Lograron apaciguar a los Yōkai? ¡Felicitaciones!

Ahora pueden calcular sus puntos.

La puntuación depende de las cartas de Pista:

- una Pista correctamente colocada vale 1 punto,
- una Pista incorrectamente colocada vale -1 punto,
- una Pista que fue revelada pero no colocada vale 2 puntos,
- una Pista que no fue revelada vale 5 puntos.

Pueden evaluar su victoria según la siguiente tabla.

En el futuro, pueden intentar hacerlo todavía mejor, hasta lograr apaciguar por completo a los Yōkai.

PUNTOS			VICTORIA
2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores	
0 a 7	0 a 9	0 a 10	Honorable
8 a 11	10 a 15	11 a 18	Gloriosa
12 o más	16 o más	19 o más	Legendaria

INCREMENTAR EL NIVEL DE DIFICULTAD

A medida que vayas jugando Yōkai y adquiriendo experiencia, podés intentar resolver desafíos más complejos. Si ganás un juego en determinado nivel de dificultad, podés intentar mejorar tu puntuación al mismo nivel de dificultad, o apuntar al siguiente:

Nivel 1: jugá con las reglas básicas.

Nivel 2: jugá con las reglas básicas + agregá al azar una carta de Afinidad (ver abajo), visible solo para el jugador inicial, quien no debe revelarla.

Cartas de Afinidad: las familias Yōkai que se muestran en la carta deben quedar, al final del juego, adyacentes entre sí mediante al menos una carta de cada familia.



Nivel 3: jugá con las reglas básicas + apilá (boca arriba) las cartas de Pista al ir revelándolas. Solo podés usar la última Pista revelada.

Nivel 4: jugá con las reglas básicas pero en tu tercera acción del turno elegí entre:

- agarrar una carta de Pista del mazo (sin revelarla) y colocarla a un costado, o
 - usar una de esas cartas de Pista para bloquear un Yōkai sin darle información a los jugadores (sin revelarla).
- Todas las Pistas colocadas de este modo son consideradas como correctamente colocadas al puntuar.

Nivel 5: jugá con las reglas básicas + agregá una carta Objetivo (ver abajo) a tu elección y visible para todos.

Carta Objetivo: indica la forma en que deben terminar ordenadas todas las cartas Yōkai al final del juego.



En los niveles 2 y 5, si la condición establecida por la carta no es alcanzada, los jugadores pierden la partida y no suman puntos.

OTROS NIVELES DE DIFICULTAD

- Al preparar la partida, los jugadores pueden decidir agarrar más cartas de Pista de un color (para que sea más fácil) o más cartas de Pista tricolores (para que sea más difícil), sin cambiar el número total de cartas.
- Al preparar la partida, se puede repartir una carta de Afinidad a uno o varios jugadores, que tendrán que completar su objetivo al final del juego, sin revelárselo a los demás durante la partida.

TU CAMINO

Si te dan ganas, podés guardar tus triunfos en esta página. No consideres esta lista como una hoja de puntuación, sino como una forma de evaluar cuán lejos vas llegando. A medida que juegues, vas a ir aprendiendo a dominar el juego y el nivel de dificultad irá evolucionando con tus progresos.

Victoria en Nivel 1: Honorable ☐ Gloriosa ☐ Legendaria ☐

Victoria en Nivel 2: Honorable ☐ Gloriosa ☐ Legendaria ☐

Victoria en Nivel 3: Honorable ☐ Gloriosa ☐ Legendaria ☐

Victoria en Nivel 4: Honorable ☐ Gloriosa ☐ Legendaria ☐

Victoria en Nivel 5: Honorable ☐ Gloriosa ☐ Legendaria ☐

Cuando hayas dominado todos los niveles de dificultad, podés probar y combinar las distintas restricciones de cada nivel.



Yōkai 妖怪