

 Julien Griffon

 Christine Alcouffe

Yōkai 妖怪



2-4



8+



20'

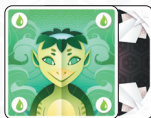
ELEMENTY GRY

16 kart Yōkai



Kitsune

(Lisy)



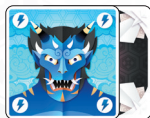
Kappa

(Dzieci rzeki)



Rokurokubi

(Kobiety o długich
szyjach)



Oni

(Demony)

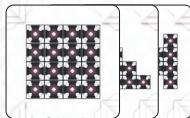
14 kart podpowiedzi



6 kart pojednania



3 karty celów



WPROWADZENIE

Yōkai ogarnął wielki niepokój! Te japońskie duchy źle znoszą towarzystwo innych nadprzyrodzonych istot – aby przywrócić ład w ich świecie, trzeba znów podzielić je na rodziny.

Yōkai to gra kooperacyjna, w której wymiana informacji pomiędzy graczami jest ograniczona. Korzystając ze swojej pamięci i podążając za podpowiedziami, będziecie musieli wspólnie okiełznać tajemnicze duchy.

CEL GRY




Waszym zadaniem jest pogrupować duchy w zgodzie z ich naturą. Macie na to ograniczoną liczbę tur. Duchy dzielą się na:

Kitsune  , Rokurokubi  , Kappa  , Oni .

PRZYGOTOWANIE

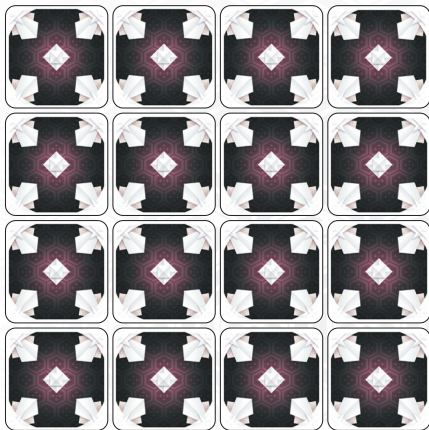
Przetasujcie wszystkie karty Yōkai i ułóżcie je rewersem ku górze pośrodku stołu, tworząc siatkę 4 na 4.

W zależności od liczby graczy, dobierzcie bez podglądania tyle kart wskazówek, ile podano w tabelce poniżej.

Liczba graczy \ Liczba kart wskazówek	2	3	4
 1-kolorowych	2	2	3
 2-kolorowych	3	4	4
 3-kolorowych	2	3	3

Przetasujcie dobrane karty odpowiedzi i ułóżcie je w zakrytym stosie, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Rozpoczyna gracz, który najmocniej boi się duchów.



KOMUNIKACJA POMIĘDZY GRACZAMI

Uważajcie! Yōkai są skryte i złośliwe – nie mogą poznać waszych planów. Nie możecie dzielić się informacjami o kolorach i położeniu kart. Jako wskazówek możecie używać tylko kart odpowiedzi!

ROZGRYWKA

W swojej turze musisz wykonać **wszystkie** 3 akcje w podanej niżej kolejności:

- 1 – podejrzeć dwie karty Yōkai
- 2 – przenieść jedną kartę Yōkai
- 3 – odsłonić albo położyć kartę podpowiedzi

1 – Podejrzenie dwóch kart Yōkai

Wybierz dwie dowolne karty Yōkai (nie muszą ze sobą sąsiadować) i podejrzyj je bez pokazywania innym graczom. Możesz podejrzeć pierwszą kartę, zanim wybierzesz drugą. Odłóż zakryte karty na swoje miejsca.

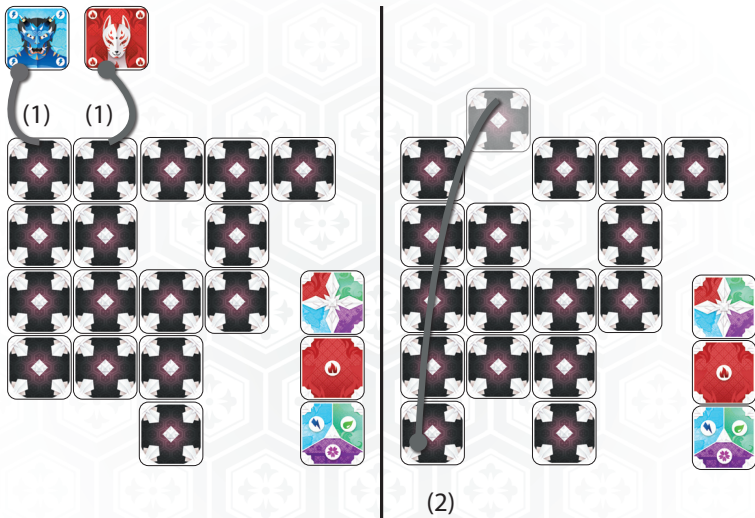
2 – Przeniesienie jednej karty Yōkai

Wybierz i przenieś dokładnie jedną kartę Yōkai na inne miejsce. Nie musi to być karta, którą wcześniej podglądałeś.

W trakcie przenoszenia możliwe jest rozdzielanie kart na mniejsze grupy, ale na koniec ruchu wszystkie 16 kart musi się ze sobą łączyć bokami (nie wystarczy narożnikami), tworząc jedną grupę.



Przykład



Rozpoczyna się tura Mikołaja. Najpierw podgląda on dwie karty Yōkai (1). To karta **Oni** oraz karta **Kitsune**. Odkłada obie na miejsce. Następnie przenosi wybraną kartę Yōkai, upewniając się, że nie rozdzieli wszystkich kart.




3 – Odślonięcie albo położenie karty podpowiedzi

Musisz wykonać **jedną** z czynności:

- odsłonić zakrytą kartę podpowiedzi,
- położyć wcześniej odkrytą kartę podpowiedzi.

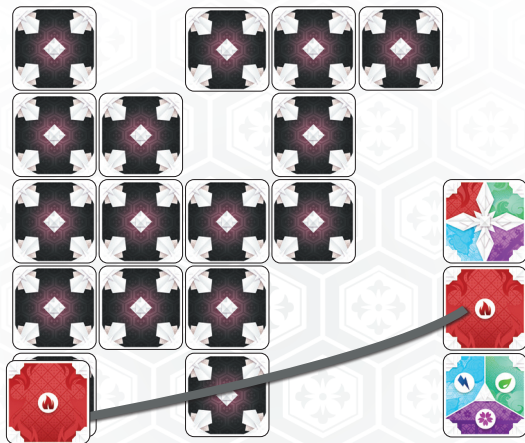
Wszystkie odkryte karty podpowiedzi są dostępne i powinny być widoczne dla wszystkich graczy.

Karta Yōkai, na której położono kartę podpowiedzi, jest unieruchomiona. Takiej karty nie można podglądać ani poruszać. Wybór karty podpowiedzi oraz miejsca jej położenia są kluczowe dla osiągnięcia zwycięstwa. Karta podpowiedzi wskazuje, jaki duch się pod nią znajduje:

- dokładnie taki, jak na karcie podpowiedzi 
- jeden z dwóch możliwych 
- jeden z trzech możliwych 

O ile nie nastąpiła pomyłka, karta podpowiedzi powinna zgadzać się z kartą Yōkai. Na jednej karcie Yōkai może znajdować się tylko jedna karta podpowiedzi. Raz położonej karty podpowiedzi nie można ruszyć.

Przykład



*Mikołaj musi teraz odkryć albo położyć kartę podpowiedzi. Postanawia położyć wcześniej odkrytą kartę podpowiedzi **Kitsune**. Kładzie ją na wcześniej podejrzanej i przeniesionej karcie **Kitsune**, informując innych graczy o jej zawartości.*



KONIEC GRY

Do zakończenia gry może dojść na dwa sposoby:

- gdy dowolny gracz – zamiast rozegrania swojej tury – oznajmi, że duchy zostały okiełznane,
- gdy została położona ostatnia karta podpowiedzi.

Po zakończeniu gry odwróćcie wszystkie karty Yōkai i sprawdźcie, czy pasują do leżących na nich kart podpowiedzi. Jeżeli Yōkai są okiełznane (czyli podzielone na grupy wg rodzaju), wygrywacie. W przeciwnym wypadku przegrywacie.

Przykład zwycięskiej rozgrywki:



PUNKTACJA

Udało się wam okiełznać Yōkai? Gratulacje! Teraz możecie poznać swój wynik. Obliczacie go, korzystając z kart podpowiedzi:

- poprawnie położona karta podpowiedzi daje 1 punkt,
- niepoprawnie położona karta podpowiedzi odejmuje 1 punkt,
- odkryta, ale nieużyta karta podpowiedzi daje 2 punkty,
- nieodkryta karta podpowiedzi daje 5 punktów.

Wynik			Zwycięstwo
2 graczy	3 graczy	4 graczy	
0 - 7	0 - 9	0 - 10	honorowe
8 - 11	10 - 15	11 - 18	chwalebne
12 i więcej	16 i więcej	19 i więcej	legendarne

Porównajcie swój wynik z tabelką powyżej, aby dowiedzieć się, jak oceniają was duchy. W przyszłości możecie postarać się poprawić wasz wynik, aż w pełni zadowolicie Yōkai!




KOLEJNE POZIOMY TRUDNOŚCI

Wraz z kolejnymi rozgrywkami i wzrostem waszych umiejętności w kontrolowaniu duchów, możecie stawiać przed sobą coraz trudniejsze wyzwania. Jeżeli zwyciężycie na danym poziomie trudności, możecie starać się poprawić swój wynik na tym samym poziomie albo przejść na wyższy poziom:

Poziom 1: obowiązują zasady podstawowe.

Poziom 2: obowiązują zasady podstawowe, dodatkowo wylosujcie **kartę pojednania** (zob. poniżej), z którą zapoznaje się tylko pierwszy gracz.

Karta pojednania : wskazuje, które dwie rodziny Yōkai muszą się ze sobą stykać przynajmniej jedną kartą na koniec gry.


Poziom 3: obowiązują zasady podstawowe, dodatkowo odkryte karty podpowiedzi układajcie tylko w jednym stosie. Na kartę Yōkai możecie położyć tylko górną kartę z odkrytego stosu kart podpowiedzi.

Poziom 4: obowiązują zasady podstawowe, dodatkowo nie odkrywajcie kart podpowiedzi. Zamiast odkryć kartę podpowiedzi, weźcie górną kartę z zakrytego stosu kart podpowiedzi i umieśćcie ją obok stosu, bez odwracania.

Ta karta odpowiedzi może zostać położona na karcie Yōkai. Uneruchamia ją, ale nie przekazuje żadnych informacji pozostałym graczom.

Na potrzeby punktowania wszystkie karty odpowiedzi na kartach Yōkai są traktowane jako poprawne i warte 1 punkt.

Poziom 5: obowiązują zasady podstawowe, dodatkowo wybiercie jedną **kartę celu** (zob. poniżej), widoczną dla wszystkich graczy.

Karta celu : wskazuje, jaki kształt muszą tworzyć ułożone karty Yōkai na koniec gry.

Na poziomach 2. oraz 5., jeżeli na koniec gry wymagania wynikające z karty pojednania albo celu nie są spełnione, gracze przegrywają i nie podliczają punktów.

INNE POZIOMY TRUDNOŚCI

- Na początku gry możecie dobrać więcej 1-kolorowych kart odpowiedzi (aby ułatwić rozgrywkę) albo więcej 3-kolorowych kart (aby ją utrudnić). Łączna liczba kart nie ulega zmianie.
- Na początku gry karty pojednania możecie rozdać kilku graczom, a wygrana wymaga spełnienia wszystkich warunków. Karty pojednania pozostają tajne aż do końca gry.

TWOJA ŚCIEŻKA

Jeżeli macie ochotę, możecie na tej stronie zaznaczać swoje postępy. Wraz z kolejnymi partiami wasze umiejętności pozwolą wam zmierzyć się z coraz trudniejszymi wyzwaniami.

Poziom 1:	Honorowe <input type="checkbox"/>	Chwalebne <input type="checkbox"/>	Legendarne <input type="checkbox"/>
Poziom 2:	Honorowe <input type="checkbox"/>	Chwalebne <input type="checkbox"/>	Legendarne <input type="checkbox"/>
Poziom 3:	Honorowe <input type="checkbox"/>	Chwalebne <input type="checkbox"/>	Legendarne <input type="checkbox"/>
Poziom 4:	Honorowe <input type="checkbox"/>	Chwalebne <input type="checkbox"/>	Legendarne <input type="checkbox"/>
Poziom 5:	Honorowe <input type="checkbox"/>	Chwalebne <input type="checkbox"/>	Legendarne <input type="checkbox"/>

Gdy uda się wam sprostać wszystkim wyzwaniom, możecie tworzyć własne poziomy trudności, łącząc wymagania z kilku poprzednich poziomów.



©2019 BankiiiZ Editions
All Rights Reserved.



©2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

Opracowanie edycji polskiej: Marek Baranowski, Arek Maj