

 Julien Griffon

 Christine Alcouffe

Yōkai 妖怪



COMPONENTES

16 Cartas de Yōkai



Kitsune
(Zorros)



Kappa
(Niños
del Río)



Rokurokubi
(Mujeres de
Cuello Largo)



Oni
(Demonios)

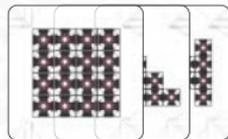
14 Cartas de Pista



6 Cartas de Afinidad



3 Cartas de Objetivo



IDEA DEL JUEGO

¡Entre los Yōkai reina el caos! Estos Espíritus Japoneses se han mezclado entre sí y, para calmarlos, necesitaréis agruparlos por familias.

Yōkai es un juego cooperativo en el que vuestra comunicación estará limitada. Tendréis que trabajar en equipo y usar vuestra memoria para apaciguar a los Espíritus.

OBJETIVO DEL JUEGO

En un número de turnos establecido, los jugadores intentarán agrupar a los Yōkai por familias:



Kitsune



Rokurokubi



Kappa



Oni

PREPARACIÓN

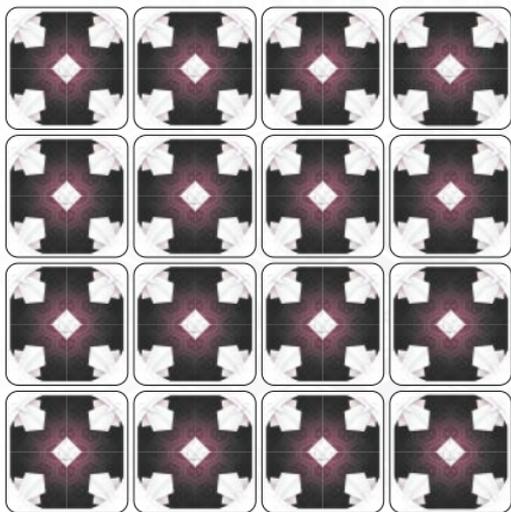
Baraja las Cartas de Yōkai y colócalas bocabajo en el centro del área de juego, formando una cuadrícula de 4 x 4.

Toma aleatoriamente tantas Cartas de Pista como se muestra en la tabla, en función del número de jugadores. No las mires.

Número de Cartas de Pista

Colores	Número de jugadores		
	2	3	4
 1 Color	2 Cartas x 1 Color	2 Cartas x 1 Color	3 Cartas x 1 Color
 2 Colores	3 Cartas x 2 Colores	4 Cartas x 2 Colores	4 Cartas x 2 Colores
 3 Colores	2 Cartas x 3 Colores	3 Cartas x 3 Colores	3 Cartas x 3 Colores

Baraja estas cartas y apílalas boca abajo al alcance de todos.
El Jugador Inicial será quien tenga más miedo a los fantasmas.



COMUNICACIÓN ENTRE JUGADORES

Pero cuidado, los Yōkai son criaturas traviesas y no os permitirán nunca decir su color ni posición.
¡Para ello están las Cartas de Pista!



CÓMO SE JUEGA

En tu turno, debes hacer las siguientes tres acciones en este orden:

- 1 - Mira dos Cartas de Yōkai.
- 2 - Mueve una Carta de Yōkai.
- 3 - Revela o Coloca una Carta de Pista.

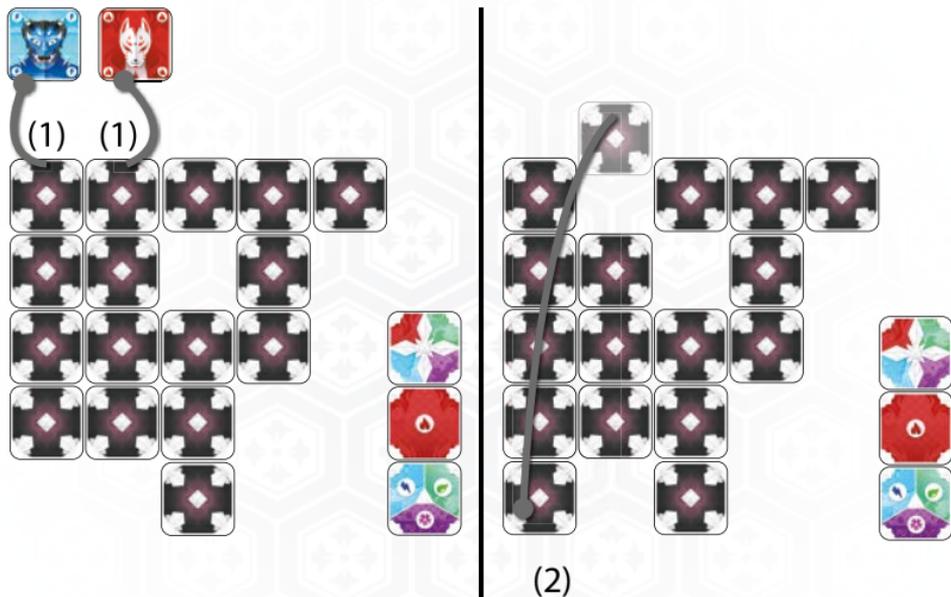
1 - Mira dos Cartas de Yōkai

Elige dos Cartas de Yōkai (no tienen que estar adyacentes) y míralas en secreto. Puedes elegir la segunda carta después de haber mirado la primera. Vuelve a colocar las cartas donde estaban, boca abajo.

2 - Mueve una Carta de Yōkai

Elige cualquier Carta de Yōkai (que hayas visto o no) y muévela de forma que quede adyacente a otra Carta de Yōkai. No se puede dividir las Cartas de Yōkai en grupos separados; deben estar siempre conectadas por sus laterales (no por sus esquinas). Puede suceder que mientras muevas la Carta de Yōkai, formes dos grupos separados. Esto está permitido, siempre y cuando al final del movimiento los grupos vuelvan a unirse.

Ejemplos



Es el turno de Eva. Primero, mira en secreto a dos Yōkai (1). Descubre a un **Oni** y un **Kitsune**, y los vuelve a colocar en su sitio. Luego, mueve a un Yōkai (2), asegurándose de no dividir el grupo.

3 - Revela o Coloca una Carta de Pista

Debes elegir una de estas dos opciones:

- Revelar una Carta de Pista que se encuentre bocabajo.
- Colocar una Carta de Pista previamente revelada.

Todas las Cartas de Pista reveladas son accesibles y no deben apilarse. Una Pista colocada encima de una Carta de Yōkai la bloquea. A partir de ese momento, ese Yōkai no podrá ser mirado ni movido.

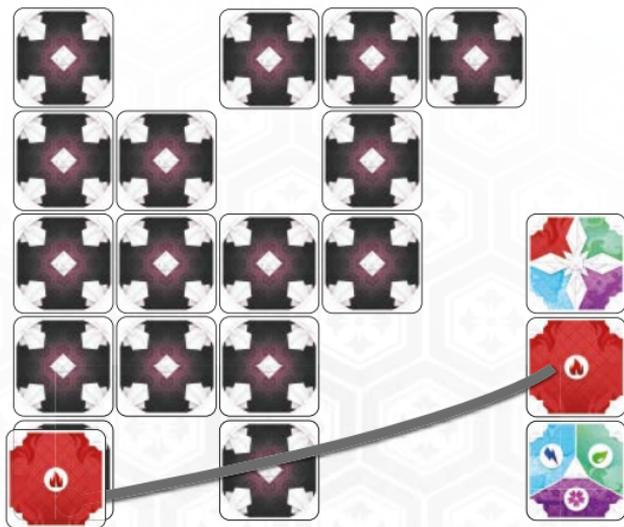
Al colocar una Pista, debes decidir detenidamente cuál colocas y a qué espacio se dirige, para ofrecer una información valiosa a tus compañeros. Una Pista otorga una indicación sobre la identidad del Yōkai que está bloqueando. Puede indicar:

- La identidad exacta del Yōkai 
- Dos identidades, una de las cuales coincide con la del Yōkai 
- Tres identidades, una de las cuales coincide con la del Yōkai 

A menos que se haya cometido un error, la identidad del Yōkai bloqueado debería coincidir con una de las que se muestran en la Carta de Pista que lo bloquea.

No puedes colocar dos Cartas de Pista en la misma Carta de Yōkai.

Ejemplos



*Eva ha de revelar o colocar una Carta de Pista. Decide colocar la Pista de **Kitsune** que ha sido previamente revelada, y la coloca encima de la Carta de **Kitsune** que movió anteriormente para ofrecer una información valiosa a los demás jugadores.*



FIN DE LA PARTIDA

El juego puede terminar de dos maneras:

- Cuando un jugador, en vez de realizar su turno, declara que los Yōkai han sido apaciguados.
- Cuando la última Carta de Pista se ha utilizado para bloquear una Carta de Yōkai.

Una vez la partida ha terminado, voltea todas las Cartas de Yōkai y comprueba si coinciden con las Cartas de Pista que las están bloqueando.

Si los Yōkai están apaciguados (agrupados por familias), ganáis la partida. De lo contrario, habéis perdido.

Ejemplo de una partida donde los jugadores han ganado:



PUNTUACIÓN

¿Habéis apaciguado a los Yōkai? ¡Felicidades!

Ahora podéis calcular vuestra puntuación. La puntuación se basa en las Cartas de Pista:

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

¡Podéis calcular vuestra victoria en base a la tabla introducida a continuación!

¡En futuras partidas, podéis intentar mejorar vuestros resultados, hasta que logréis apaciguar a los Yōkai completamente!

Puntuación			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 juguéis a Yōkai, vuestra experiencia en el juego irá aumentando y podréis intentar resolver situaciones más complejas. Si ganáis una partida en un nivel de dificultad dado, podéis intentar aumentar vuestra puntuación en ese nivel, o avanzar al siguiente nivel de dificultad:

Nivel 1: Se aplican las reglas básicas.

Nivel 2: Se aplican las reglas básicas y se añade una **Carta de Afinidad** aleatoria (ver más abajo), que será visible solo para el jugador inicial, el cuál no debe revelarla.

Cartas de Afinidad : Indican que las familias Yōkai mostradas deben estar adyacentes por al menos uno de sus respectivos Yōkai al final de la partida.

Nivel 3: Se aplican las reglas básicas y las Cartas de Pista se apilan al ser reveladas. Solo puede ser colocada la última Pista revelada.

Nivel 4: Se aplican las reglas básicas sin revelar Pistas. En vez de eso, toma la Carta de Pista de la parte superior del mazo y colócala junto al mazo boca abajo.

Esta Carta de Pista puede ser utilizada para bloquear a un Yōkai, pero no ofrece información a los jugadores. Todas las Pistas se consideran colocadas correctamente en el recuento de puntuación.

Nivel 5: Se aplican las reglas básicas y se añade una **Carta de Objetivo** (ver más abajo) de tu elección, visible para todos.



Cartas de Objetivo: Indican la forma que tiene que tener el conjunto de las Cartas de Yōkai al final de la partida.

En los niveles 2 y 5, si no se cumple la condición indicada por la carta, perdéis la partida y no obtenéis ningún punto.

Otros niveles de dificultad

- Al principio de la partida, los jugadores pueden decidir tomar más Cartas de Pista de 1 Color (para hacer el juego más fácil) o más Cartas de Pista de 3 Colores (para hacer el juego más difícil), sin cambiar el número total de cartas.
- Al principio de la partida, se pueden repartir Cartas de Afinidad a varios jugadores, quienes deberán completar su objetivo al final de la partida, sin revelarlo a los demás jugadores.

SD Games
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona - España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

@ 2019 BANKIIIIZ EDITIONS
@ 2020 SD GAMES
Traducción: Ewa Jakubowska Pérez
Maquetación: Vitamina Disseny
Coordinación: Toni Serradesanferm
Edición: César Sánchez

VUESTRO CAMINO

Si os apetece, podéis apuntar vuestros éxitos a continuación.

No consideréis esta lista como un marcador de puntuación, sino más bien una forma de llevar cuenta de lo lejos que habéis llegado.

A medida que juguéis diferentes partidas, aprenderéis a dominar el juego, y el nivel de dificultad crecerá a la par que vuestro progreso.

<i>Victoria Nivel 1:</i>	Honorable <input type="checkbox"/>	Gloriosa <input type="checkbox"/>	Legendaria <input type="checkbox"/>
<i>Victoria Nivel 2:</i>	Honorable <input type="checkbox"/>	Gloriosa <input type="checkbox"/>	Legendaria <input type="checkbox"/>
<i>Victoria Nivel 3:</i>	Honorable <input type="checkbox"/>	Gloriosa <input type="checkbox"/>	Legendaria <input type="checkbox"/>
<i>Victoria Nivel 4:</i>	Honorable <input type="checkbox"/>	Gloriosa <input type="checkbox"/>	Legendaria <input type="checkbox"/>
<i>Victoria Nivel 5:</i>	Honorable <input type="checkbox"/>	Gloriosa <input type="checkbox"/>	Legendaria <input type="checkbox"/>

Cuando dominéis todos los niveles de dificultad, podéis intentar mezclar las restricciones de los diferentes niveles.

