



Yōkai 妖怪



© Julien Griffon
© Christine Alcouffe

 Julien Griffon

 Christine Alcouffe

Yōkai 妖怪



MATÉRIEL 16 cartes Yōkai



Kitsune
(Renards)



Kappa
(Enfants de la
rivière)

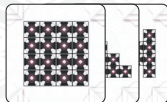


Rokurokubi
(Femmes au
long cou)



Oni
(Démons)

Cartes Indice (x14), Affinité (x6), Objectif (x3), Tsurube Otoshi (x1)



PRINCIPE

C'est la confusion chez les Yōkai ! Ces esprits japonais se sont entremêlés et, pour les apaiser, il vous faudra les regrouper entre esprits de même famille.

Yōkai est un jeu coopératif dans lequel votre communication sera limitée. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser les esprits.




BUT DU JEU

Les joueurs essaient, en un nombre limité de tours, de rassembler les Yōkai par familles :

Kitsune , Rokurokubi , Kappa , Oni .

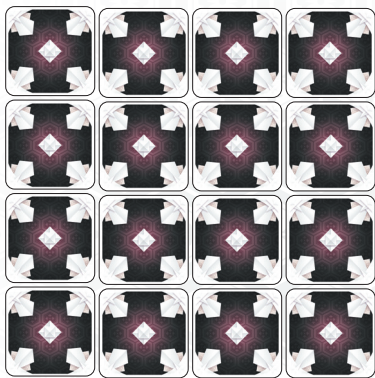
MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Yōkai et placez-les face cachée au milieu de la table de manière à former une grille de 4 x 4 cartes. Prenez au hasard le nombre de cartes Indice indiqué en fonction du nombre de joueurs sans révéler ces cartes.

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de cartes Indice	2 cartes d'une couleur	2 cartes d'une couleur	3 cartes d'une couleur
 1 couleur	3 cartes de deux couleurs	4 cartes de deux couleurs	4 cartes de deux couleurs
 2 couleurs	2 cartes de trois couleurs	3 cartes de trois couleurs	3 cartes de trois couleurs
 3 couleurs			

Mélangez ces cartes et empilez-les face cachée à portée des joueurs.

Le premier joueur est celui qui a le plus peur des fantômes.



COMMUNICATION ENTRE LES JOUEURS

Attention, les Yōkai sont malicieux et à aucun moment de votre tour vous n'êtes autorisé à communiquer sur leur couleur ou sur leur position. Les cartes Indice sont là pour cela !



DÉROULEMENT DE PARTIE

À votre tour, vous devez effectuer les trois actions suivantes dans cet ordre :

- 1 - Observer deux cartes Yōkai
- 2 - Déplacer une carte Yōkai
- 3 - Dévoiler ou jouer une carte Indice

1 - Observer deux cartes Yōkai

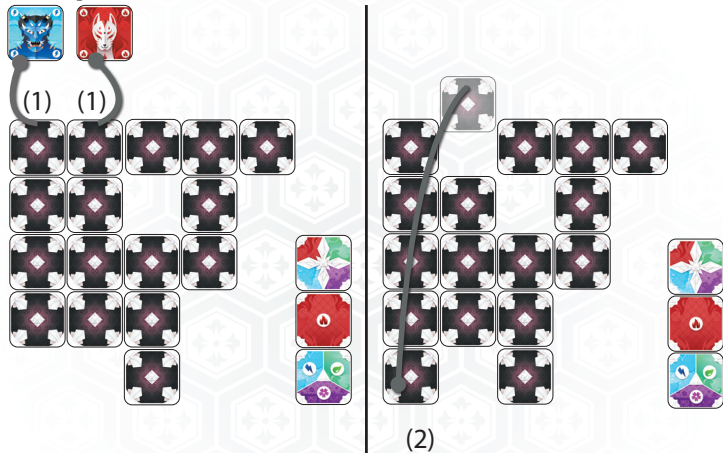
Choisissez deux cartes Yōkai, n'importe lesquelles, pas forcément adjacentes et regardez secrètement leur face. Vous pouvez choisir la seconde carte après avoir regardé la première. Remettez bien les cartes à leur place après les avoir regardées.

2 - Déplacer une carte Yōkai

Choisissez une carte Yōkai quelconque, que vous avez précédemment regardée ou non et déplacez-la. La destination de la carte doit être adjacente à une autre carte Yōkai. Il est interdit de séparer les cartes Yōkai en plusieurs groupes distincts ; elles doivent toujours être raccordées les unes aux autres par leurs côtés (et non par leurs coins). Il peut arriver qu'en déplaçant la carte Yōkai vous créiez deux groupes distincts.

Cela est permis tant qu'à la fin du déplacement, ces groupes sont réunifiés.

Exemples



C'est au tour de Nicolas de jouer, il va dans un premier temps consulter secrètement deux Yōkai (1). Il remet ces cartes à leur emplacement d'origine. Ces deux Yōkai sont un **Oni** et un **Kitsune**. Nicolas va déplacer un Yōkai (2), en faisant attention à ne pas séparer le groupe en deux.

3 - Dévoiler ou placer une carte Indice

Vous devez :

- soit dévoiler une nouvelle carte Indice encore face cachée ;
- soit placer une carte Indice déjà révélée.

Tous les Indices révélés sont accessibles, ils ne doivent pas être empilés.

Un Indice placé sur une carte Yōkai immobilise cette dernière. Ce Yōkai ne peut alors plus jamais être observé, ni déplacé.

Lors du placement d'un Indice, vous devez le choisir intelligemment pour fournir des informations à vos partenaires.

Un Indice donne une indication sur l'identité du Yōkai qu'il immobilise ; il peut indiquer :

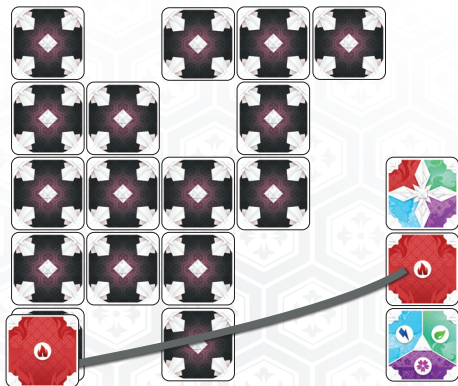
– précisément l'identité du Yōkai  ; ou

– deux identités dont une correspond à celle du Yōkai  ; ou

– trois identités dont une correspond à celle du Yōkai .

À moins d'une erreur, l'identité d'un Yōkai immobilisé par une carte Indice doit correspondre à l'une de celles indiquées par la carte Indice. Vous ne pouvez pas placer deux Indices sur la même carte.

Exemple



Nicolas doit désormais dévoiler ou placer une carte Indice.

*Il décide de placer l'indice **Kitsune** déjà révélé et le pose sur la carte **Kitsune** précédemment déplacée pour donner cette information aux autres joueurs.*



FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- soit lorsqu'un joueur déclare que les Yōkai sont apaisés au lieu de jouer son tour ;
- soit lorsque la dernière carte Indice a été utilisée pour immobiliser une carte Yōkai.

Une fois la partie terminée, retournez toutes les cartes Yōkai en vérifiant que l'éventuelle carte Indice posée dessus est bien placée.

Si les Yōkai sont apaisés (regroupés par famille), vous avez gagné. Dans le cas contraire, vous avez perdu.

Exemple d'une partie gagnée :



Décompte du score

Vous avez réussi à apaiser les Yōkai ? Félicitations !

Vous pouvez maintenant calculer votre score.

Ce calcul dépend des cartes Indice :

- un Indice bien placé rapporte 1 point ;
- un Indice mal placé fait perdre 1 point ;
- un Indice dévoilé mais non placé rapporte 2 points ;
- un Indice non dévoilé rapporte 5 points.

À l'aide du tableau ci-dessous, évaluez votre victoire !

Essayez dans le futur de progresser jusqu'à atteindre l'apaisement total des Yōkai !


Score			Victoire
2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	
0 à 7	0 à 9	0 à 10	Honorable
8 à 11	10 à 15	11 à 18	Glorieuse
12 ou plus	16 ou plus	19 ou plus	Légendaire

Progression du niveau de difficulté

À mesure que vous jouerez à Yōkai, vous progresserez et vous pourrez tenter de résoudre des situations plus complexes. Si vous gagnez une partie à un niveau de difficulté, vous pouvez choisir soit d'essayer d'améliorer votre score à ce niveau, soit de passer au niveau de difficulté suivant :

Niveau 1 : appliquer les règles de base.

Niveau 2 : appliquer les règles de base + ajouter une **Carte Affinité** (voir ci-dessous) au hasard, visible uniquement par le premier joueur, qui ne doit pas la dévoiler.


Cartes Affinité  : elles indiquent que les deux familles de Yōkai représentées doivent être adjacentes par au moins l'un de leurs Yōkai respectifs à la fin de la partie.

Niveau 3 : appliquer les règles de base + empiler les Indices les uns sur les autres. Vous ne pourrez jouer que le dernier Indice révélé.

Niveau 4 : appliquer les règles de base sans dévoiler les Indices. Au lieu de dévoiler un Indice, prenez la carte au sommet de la pile sans la retourner et posez-la à côté.

Cette carte Indice pourra alors être utilisée pour immobiliser un Yōkai sans donner d'indication aux autres joueurs. Tous les Indices placés sont considérés bien placés pour les besoins du score.

Niveau 5 : appliquer les règles de base + ajouter une **Carte Objectif** (voir ci-dessous) de votre choix, visible de tous.

Cartes Objectif  : elles indiquent la forme que doit prendre l'ensemble des cartes Yōkai à la fin de la partie.

Aux niveaux 2 et 5, si la condition indiquée par la carte n'est pas satisfaite, la partie est perdue et vous ne marquez pas de points.

Autres niveaux de difficulté

- Au début de la partie, les joueurs peuvent décider de prendre plus de cartes Indice à une couleur (pour réduire la difficulté) ou plus de cartes Indice à trois couleurs (pour augmenter la difficulté), sans changer le nombre total de cartes.
- Au début de la partie, il est possible de donner des cartes Affinité à plusieurs joueurs qui devront atteindre leur objectif à la fin de la partie sans le révéler aux autres joueurs.

NOUVELLE EXTENSION : TSURUBE OTOSHI

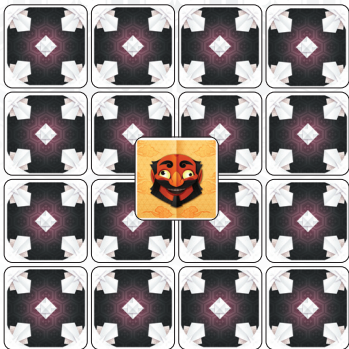
PRÉSENTATION

Attention ! Voici un nouveau Yōkai ! Le Tsurube Otoshi tombe de nulle part pour vous gêner dans votre quête d'apaisement des Yōkai. Aussitôt au sol, le voilà prêt à reprendre les airs pour retomber plus loin.

COMMENT UTILISER LE TSURUBE OTOSHI

Mise en place

Lors de la mise en place, posez le Tsurube Otoshi entre les 4 cartes Yōkai centrales :



Utilisation

Appliquez ensuite les règles de base, avec les modifications suivantes.

Vous ne pouvez pas interagir avec les cartes adjacentes au Tsurube Otoshi et vous devrez donc jouer votre tour sans toucher à ces cartes.

À la fin de votre tour, déplacez le Tsurube Otoshi de sorte qu'il soit dans un autre intervalle entre 4 cartes Yōkai.

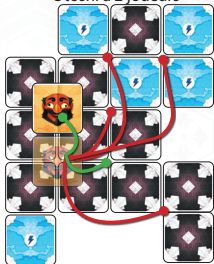
Vous ne pouvez placer le Tsurube Otoshi que sur un nombre limité de cartes Indice :

- aucune carte Indice à 2 joueurs ;
- 1 carte Indice maximum à 3 joueurs ;
- 2 cartes Indice maximum à 4 joueurs.

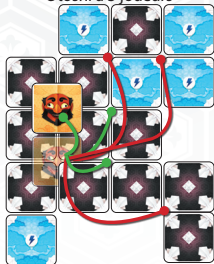
—●— Mouvement possible

—●— Mouvement interdit

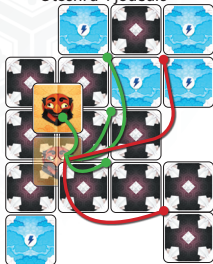
Déplacement du Tsurube Otoshi à 2 joueurs



Déplacement du Tsurube Otoshi à 3 joueurs



Déplacement du Tsurube Otoshi à 4 joueurs



Votre parcours

Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher ici vos réussites.
Ne voyez pas cette liste comme une compétition, mais comme un témoin du chemin que vous avez parcouru.
Au fur et à mesure des parties, vous apprendrez à maîtriser le jeu et le niveau de difficulté évoluera en fonction de votre progression.

Victoire Niveau 1 : Honorable ☐ Glorieuse ☐ Légendaire ☐

Victoire Niveau 2 : Honorable ☐ Glorieuse ☐ Légendaire ☐

Victoire Niveau 3 : Honorable ☐ Glorieuse ☐ Légendaire ☐

Victoire Niveau 4 : Honorable ☐ Glorieuse ☐ Légendaire ☐

Victoire Niveau 5 : Honorable ☐ Glorieuse ☐ Légendaire ☐

Une fois tous les niveaux de difficulté maîtrisés, vous pouvez tenter de cumuler les contraintes des différents niveaux.



Crédits :

Auteur : Julien Griffon

Illustratrice : Christine Alcouffe

Communication : Matthieu Bonin

Gestion de la production : Nicolas Aubry (Synergy Games)

Édition : Bertrand Arpino

Dans l'univers de Yokai, retrouvez Tengu, un jeu pour enfants de Julien Griffon et Xavier Violeau, illustré par Christine Alcouffe.

