



Livret de règles



En tant qu'Onmyoji vous traquez sans relâche les Yokai qui sèment le chaos dans les régions du pays du Soleil Levant.

Après avoir sauvé un village, vous apprenez que le vôtre est attaqué. Protégez votre peuple et votre honneur en étant celui qui capturera le plus de ces esprits maléfiques !

1 - Principe du jeu

Dans 7 Yokai, l'objectif est de capturer des Boss Yokai en jouant stratégiquement vos cartes. À chaque tour, les joueurs jouent une carte selon les règles des « jeux de plis » (expliquées page 5).

Après chaque tour, le joueur ayant joué la carte la plus forte dans la famille demandée récupère toutes les cartes jouées. Un nouveau tour commence, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche, où le vainqueur est déterminé.

Le vainqueur de la manche marque des points selon les Boss Yokai capturés. Une nouvelle manche commence jusqu'à ce que les conditions de fin du jeu soient remplies : 2 points pour la version standard, 7 points pour la version avancée.

Pour le mode avancé, reportez-vous à la page 10.

2 - Matériel

- 49 cartes (7 familles de 7 cartes chacune)
- 1 jeton premier joueur
- 18 marqueurs de score
- 4 aides de jeu
- 1 livret de règles



3 - Description d'une carte

- Il y a 7 familles (couleurs) composées de 7 cartes chacune.
- Chaque famille est composée de cartes avec une étendue de valeur différente.



- La carte avec la valeur **7** dans chaque famille est une carte spéciale appelée Boss Yokai.
- Les cartes Boss Yokai ont des icônes de valeur à côté de leur valeur numérique. Elles sont uniquement utilisées pour les règles de score avancées (voir section 8).
- La famille verte dispose d'une carte spéciale de valeur **A** appelée le Super Atout. Le Boss Yokai vert n'a pas d'icône de valeur.
- Toutes les autres cartes sont appelées Yokai.



Valeur de la carte.
Icône de valeur

L'indicateur montre la valeur relative de la carte au sein de sa famille. La valeur supérieure correspond à la plus haute, et la valeur inférieure à la plus basse.

Valeur	Famille
	Gris
	Rose
	Jaune
	Violet
	Rouge
	Bleu

4 - Préparatifs

Ce jeu se joue de 3 à 4 joueurs.
Nous décrirons dans cette règle
une partie à 4 joueurs.

Avant de démarrer...

- Chaque joueur prend une aide de jeu.
- Le jeu se joue en équipe de 2 joueurs contre 2 joueurs. Après avoir composé vos équipes, assurez-vous que les mêmes membres **d'une équipe ne soient pas assis côte à côte mais séparés à chaque fois** par un membre de l'équipe adverse.

5 - Nouvelle manche

Avant de démarrer...

- Mélangez toutes les 49 cartes face cachées et **distribuez en 12 face cachées** à chaque joueur. Placez la **carte restante face visible** au centre de la table, visible de tous. Cette carte est dénommée la **famille atout**.
- Chaque joueur choisit **3 cartes** et les passe à son coéquipier **simultanément**.

Qui sera le premier joueur...

Pour la première manche de la partie : Le premier joueur est celui qui a **reçu la carte A**. Il la révèle puis prend le **jeton premier joueur** qu'il place devant lui. Si personne ne dispose de la carte **A**, alors le premier joueur est celui qui a reçu la carte bleue **13**.



Note: Le premier joueur ne doit pas nécessairement jouer la carte **A** comme première carte. Il est libre de la remettre dans sa main pour la jouer plus tard.



Les règles pour une partie à 3 joueurs seront décrites dans un encart comme celui-ci.
Si vous jouez à 4 joueurs, ignorez simplement les encarts.

Le jeu se joue chacun pour soi au lieu de se jouer en équipe.



Distribuez 16 cartes face cachées à chaque joueur. Ensuite, chaque joueur en choisit 3 qu'il passe à son voisin de gauche.

Pour les autres manches de la partie :

- Le joueur qui a gagné le dernier pli récupère le jeton premier joueur. La nouvelle manche peut alors débuter !

G - Les règles du jeu

Chaque manche est divisée en tours appelés « **plis** » pendant lesquels chaque joueur jouera une carte de sa main.

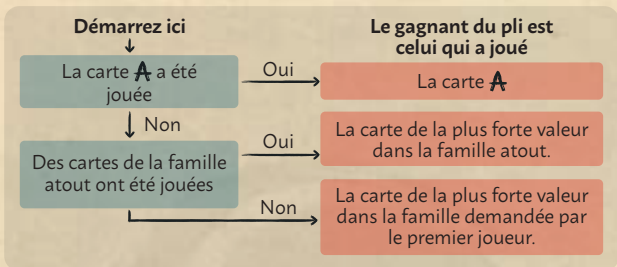
- En commençant par le premier joueur (celui avec le **jeton premier joueur** devant lui) puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte face visible de sa main.
- Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Les autres joueurs **doivent** par contre **jouer une carte de la même famille que la première carte du pli**.
- **Si vous n'avez pas de carte de la famille demandée**, alors vous êtes autorisé à jouer **n'importe quelle carte de votre main**.

Après que chaque joueur ait joué une carte, on détermine le gagnant du pli.

Le gagnant d'un pli

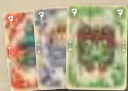
Le gagnant d'un pli est déterminé selon cet ordre...

- 1) Si la carte **A** a été jouée, son possesseur remporte le pli.
- 2) Si une ou plusieurs cartes de la **même famille que la famille atout** ont été jouées, alors le joueur qui a joué celle avec la plus forte valeur remporte le pli.
- 3) Sinon, le joueur qui a joué la carte de la **plus forte valeur dans la famille demandée** (par la carte jouée par le premier joueur) remporte le pli.



Si vous êtes le gagnant d'un pli, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

- 1) Prenez **toutes les cartes jouées** dans le pli (quatre cartes dans une partie à 4 joueurs, trois cartes dans une partie à 3 joueurs). S'il y a des cartes Boss Yokai (cartes de valeur 7) dans le pli, placez-les **face visibles devant vous**. Conservez les autres cartes du pli faces cachées devant vous en créant à chaque fois un petit tas de sorte que chaque joueur puisse voir combien de plis vous avez gagné pendant cette manche.
- 2) Prenez et mettez devant vous le jeton premier joueur.
- 3) Vérifiez si une condition de fin de manche est remplie (voir section 7).
- 4) Si la manche n'est pas terminée, continuez en entamant le prochain pli. Vous êtes le premier joueur de ce prochain pli.



Conservez les cartes Boss Yokai faces visibles devant vous de manière à ce que tout le monde puisse les voir.

Gardez les autres cartes Yokai face cachée, regroupées par pli gagné, pour que chacun puisse compter vos plis.



Exemples :

Voici quelques exemples de plis et de leur résolution.
Pour cette manche, la famille atout est **gris**.



Pli n°1



(Première joueuse) **Gagnante**

Barbara gagne ce pli car elle a joué la carte de plus forte valeur dans la famille demandée (vert) par le premier joueur.
Même si Romain a joué la carte de la plus forte valeur du pli, il ne gagne pas car celle-ci n'est pas dans la bonne couleur.

Pli n°2

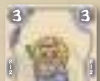


(Première joueuse) **Gagnant**

Romain gagne ce pli car il a joué la carte de la plus forte valeur dans la famille atout (Gris).

(Suite) Exemples:

Pour la suite, la famille atout est toujours **gris**.



Pli n°3

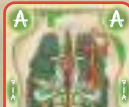
Ben



Romain



Alice



Barbara



(Premier joueur)

Gagnante

Alice gagne ce pli car elle a joué la carte **A** qui bat toutes les autres cartes du jeu. Bien que la carte **A** soit spéciale, rappelez-vous que vous êtes toujours obligé de jouer une carte de la famille demandée (si vous le pouvez). Ainsi, Alice a pu jouer cette carte car elle n'avait plus de cartes de la famille gris en main.

Pli n°4

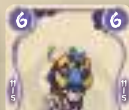
Alice



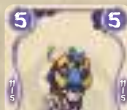
Barbara



Ben



Romain



(Première joueuse)

Gagnante

Alice gagne ce pli car personne n'a pu fournir une carte de la même famille de valeur supérieure.

7 - Fin d'une manche

Une manche se termine dès que **l'une des trois** conditions suivantes est remplie.

Condition 1: Une équipe a gagné un **total de quatre ou plus** Boss Yokai (cartes de valeur 7), ils sont mis en commun entre les joueurs de la même équipe.

Condition 2: Une équipe a gagné un **total de sept plis**, ils sont mis en commun entre les joueurs de la même équipe.

Condition 3: Les joueurs n'ont plus de cartes en mains.

Si aucune des conditions ci-dessus ne sont remplies, poursuivez la manche avec un nouveau pli (voir section 6).

Le gagnant d'une manche

Déterminez le gagnant de la manche dans cet ordre...

1) Si une équipe a gagné un total de **quatre ou plus** Boss Yokai, **celle-ci gagne la manche.**

2) Si une équipe a gagné un **total de sept plis**, alors c'est **l'autre équipe qui gagne la manche.** L'équipe gagnante récupère **toutes les cartes Boss Yokai restantes dans les mains de tous les joueurs** et les ajoute à ses propres cartes Boss Yokai précédemment gagnées dans la manche.

3) Sinon l'équipe gagnante est celle dont le joueur a gagné **le dernier pli.**



Les conditions de fin de manche et le vainqueur de la manche changent comme ceci :

1) Si un joueur a gagné trois ou plus Boss Yokai, alors il est le gagnant.

2) Si un joueur a gagné sept plis, alors les deux autres joueurs sont les gagnants.

3) Sinon, le joueur qui a gagné le dernier pli de la manche est le gagnant.

8 - Calcul du score

Seul le gagnant de la manche marque des points.

Le gagnant marque des points selon les règles de score ci-dessous.

- Utilisez la **règle de score standard** si vous jouez au jeu pour la première fois ou si certains joueurs ne sont pas encore familiers avec les jeux de plis.
- Utilisez la **règle de score avancée** si tous les joueurs sont familiers avec les jeux de plis.

Règle de score standard

Le gagnant marque 1 point. Prenez un marqueur de score de la réserve. La partie s'arrête dès qu'une équipe dispose de **2 marqueurs de score**. Elle gagne la partie. Sinon, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Règle de score avancée

Pour déterminer votre score, regardez toutes les cartes **Boss Yokai** que vous avez gagné lors de cette manche. Chaque Boss Yokai a entre 0 et 2 icônes de score "👤". Dans une partie à 4 joueurs, les icônes "👤" sont ignorées.

Le gagnant marque **1 point** pour chaque icône "👤", **excepté pour le Boss Yokai de la famille atout**.

Prenez autant de marqueurs de score dans la réserve que votre nombre total de points marqués pour cette manche.

La partie s'arrête lorsqu'une équipe atteint un total de **7 ou plus marqueurs de score**. Cette équipe est la gagnante du jeu.

Sinon, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Famille Valeur Point



Note: *Chaque marqueur de point* "👤" et "👤" vaut **1 point**. Vous marquez **0 point** pour le Boss Yokai de la **famille atout**.

Exemples de score selon les règles avancées :

Exemple 1

Équipe 1 : Alice; Ben

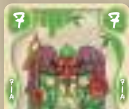
Équipe 2 : Barbara; Romain

Alice et Ben ont gagné deux Boss Yokai chacun (soit un total de quatre pour l'équipe) ce qui entraîne la fin de la manche et ils en sont les vainqueurs.

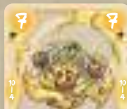
Les cartes Boss Yokai en leur possession sont Vert 7, Jaune 7, Rouge 7 et Bleu 7. Il y a un total de cinq "🗨️", mais comme Rouge est la famille atout, ils marquent 0 point pour Rouge 7. Ainsi, leur score total est de 3 points pour cette manche.

Cartes Boss Yokai gagnées par Alice et Ben :

Alice



✖ = 0

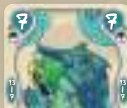


🗨️ = 1

Ben



✖ = 0



🗨️ = 2

La "Famille atout" ne score pas de point.

Score total = 3 points

Exemples de score selon les règles avancées :

Exemple 2

Alice et Ben ont gagné 3 plis chacun. Ben vient juste de gagner son 4ème pli. Leur équipe a maintenant gagné un total de 7 plis. La manche s'arrête et l'équipe de Barbara et Romain est victorieuse. Barbara et Romain ajoutent toutes les cartes Boss Yokai restantes dans les mains de tous les joueurs à leurs propres cartes Boss Yokai gagnées pendant cette manche.

Ils ont gagné Violet 7, Gris 7, Jaune 7, Rouge 7 et Rose 7. Il y a un total de cinq " " mais Jaune est la famille atout. Ainsi, ils marquent 4 points pour cette manche.

Alice a gagné 3 plis



Ben a gagné 4 plis



Barbara et Romain marquent les points des Boss Yokai gagnés ainsi que tous ceux restés encore dans les mains des joueurs.



Cartes gagnées pendant la manche.



Cartes restantes dans les mains de tous les joueurs.

Note: Les marqueurs de point " " sont ignorées à 4 joueurs.





8 - Calcul du score 3 joueurs

Seul le vainqueur de la manche marque des points.

Lorsque vous jouez à 3 joueurs il est possible qu'il puisse y avoir 2 vainqueurs pour une manche.

Selon la condition de fin de manche, le(s) joueur(s) marquent des points de différentes manières.

Règle de score standard

1) Si la manche s'est arrêtée lorsqu'un joueur a gagné sept plis, alors les deux autres joueurs marquent 1 point chacun.

2) Sinon, le vainqueur marque 1 point.

Utilisez les marqueurs de score de la réserve pour indiquer votre score.

La partie s'achève lorsqu'un joueur dispose de 2 marqueurs de score. Celui-ci est le gagnant de la partie.

Dans le cas où il y aurait deux joueurs avec 2 marqueurs de score, le gagnant est celui situé à gauche du joueur ayant gagné sept plis lors de la dernière manche.

Si aucun joueur ne dispose de 2 marqueurs de score, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).



Règle de score avancée

- 1) Si la manche s'est arrêtée lorsqu'un joueur a gagné sept plis, alors les deux autres joueurs marquent 3 points.
- 2) Sinon, le vainqueur marque 1 point pour chaque icône "🗨️" et "🗨️" sur les cartes Boss Yokai qu'il a gagnées pendant cette manche, excepté le Boss Yokai de la famille atout.

Distribuez les marqueurs de score de la réserve pour indiquer le score de chaque joueur.

La partie s'arrête dès qu'un joueur dispose de 7 ou plus marqueurs de score. Le joueur avec le plus de marqueurs de score est alors déclaré vainqueur.

Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant est celui situé à gauche du joueur ayant gagné sept plis lors de la dernière manche.

Famille Valeur Point

Si aucun joueur ne dispose de 7 marqueurs de score, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Quelques mots de l'auteur

"7Yokai est basé sur un jeu précédemment commercialisé au Japon au printemps 2015. Encore aujourd'hui, il continue d'y être joué en tant que jeu « passerelle » (pour rassembler aussi bien des joueurs novices qu'éclairés) pour découvrir les jeux de plis. Mon objectif avec 7 Yokai était d'y adjoindre une dimension plus stratégique avec des règles « avancées » pour rendre le jeu encore plus plaisant à jouer. J'espère qu'il deviendra un des futurs « classiques » du genre des jeux de plis."

Auteur : Muneyuki Yokouchi

Développement : Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

Illustrateur de la ver. originale : U

Graphismes de la ver. originale : Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

Directeur Artistique de la ver. original : Fukutarou

Éditeur original : Dan Kobayashi

Traduction française : Vincent Jehl

Illustrateur de la version française : Sylvain Leroy

Graphismes de la version française : Arthur Jacques

Relecture de la version française : Thomas Marrot

Remerciements à tous nos joueurs testeurs et aux contributeurs Kickstarter.

Rochelle Mantanona, yannick citharel, Gael Stevenson, Shingo Ishikawa, William Suzuki, Mary Sutton, 물천사, Tomoki Takeuchi, Nerep Cire, Masanobu, Hiko, Andrew V42B "Kyubey" Ma, 齊藤 翔, Brandon Snyder and Joseph Williams, Doug Bass, Rod Holdsworth, tarokichi1030, Jeffrey Hellrung, ユーサク, 林昭文, Diana Harris, Benjamin Bord, Chris Reimer, Chris Wray, Matt (TechGeek) Travis, Michael 'Esker' Burborough, Markus Nowak, Lara Ming Qi Reinartz, ちのまさる, Stéphane Henry, shyn, Toshiji Nagoshi, ひげくまごろう, Azlunare, Rodolphe Peccatte, Lil' Boy, Mr Jan Silverudd, Denislav Mievski, Paul Lenkic, Daniel Garsia Rezza, Ian Hopkins, Brian W. Lenz, Timo 'Korttikuningas' Lindi, Ryosuke Tsutsui.



161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux,
France



Retrouvez les dernières
version de toutes nos règles
en scannant ce QR code!



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur auefairedemesdechets.fr