

Yōkai 妖怪

20 mn / 8+

Matériel

16 cartes Yōkai



Kitsune
Renards



Kappa
Garçons de la
rivière



Rokurokubi
Femmes au
long cou



Oni
Démon

14 cartes Indice

6 cartes d'affinité et 3 cartes placement



Affinité, une famille doit être à côté d'une autre famille.

Placement

Principe

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

Yōkai est un jeu coopératif, dans lequel vous ne pourrez pas directement parler des cartes Yōkai. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser les Yōkai.

But du jeu :

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

Kitsune – Renards  , Rokurokubi – Femmes au long coup 




Kappa – Garçons de la rivière  , Oni – Démons 

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.

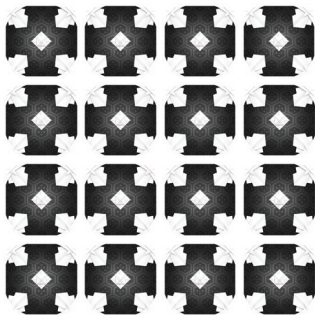
Prenez au hasard le nombre de cartes Indice indiqué en fonction du nombre de joueurs sans révéler de quels cartes il s'agit.

Pour jouer avec des enfants, vous pouvez échanger une carte trois couleurs avec une carte une couleur.

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de cartes Indices	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 perdu l'esprit le plus récemment.



Déroulement de partie

À votre tour, vous pouvez :

- déclarer que les Yōkai sont apaisés, ou
- jouer votre tour.

Déclarer que les Yōkai sont apaisés

La partie s'arrête immédiatement.

Passez à la **Fin de la partie**.

Jouer votre tour

Votre tour consiste en trois actions obligatoires :

- observer deux Yōkai,
- déplacer un Yōkai,
- préparer ou utiliser un Indice.

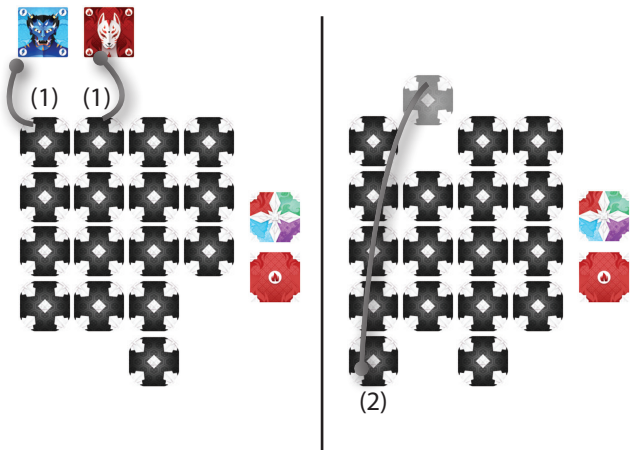
Observer deux Yōkai

Choisissez deux cartes Yokai quelconques (pas forcément adjacentes) et regardez secrètement leur face. Vous pouvez choisir la seconde carte après avoir regardé la première.

Déplacer un Yōkai

Choisissez une carte Yōkai quelconque (que vous avez 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 Yōkai en plusieurs groupes distincts, les cartes Yōkai devant toujours être raccordées par leurs côtés (et non par leurs coins) les unes aux autres. Il est cependant permis de créer temporairement plusieurs groupes distincts pendant le déplacement de la carte Yōkai, à condition que ces groupes soient réunifiés après le déplacement.

Exemple



C'est au tour de Nicolas de jouer. Il ne pense pas que les Yōkai sont apaisés, il va donc, dans un premier temps observer secrètement deux Yōkai (1). Il retourne les deux cartes. Ces deux Yōkai sont un Oni et un Kitsune. Nicolas va déplacer un des Yōkai (2), en faisant attention à ne pas séparer le groupe en deux.

Préparer ou utiliser un Indice

Vous devez retourner une carte Indice encore face cachée ou utiliser un Indice visible. Utiliser un Indice visible signifie la placer sur une carte Yōkai pour l'immobiliser. Ce Yōkai ne peut alors plus jamais être observé, ni déplacé.

Lors de l'utilisation 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 :

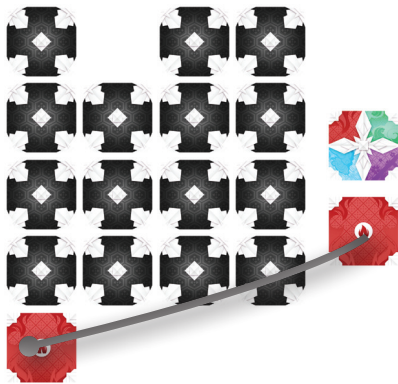
- précisément l'identité du Yōkai, ou
- deux identités dont une correspond à celle du Yōkai, ou
- trois identités dont une correspond à celle du Yōkai.

Communication entre les joueurs

Au cours de la partie, vous n'êtes jamais autorisé à discuter de ce qui se trouve au verso d'une carte Yōkai ou à donner des indications sur la position d'une carte. Vous pouvez en revanche réagir au coup d'un partenaire pour exprimer votre surprise ou vos impressions.

Vous pouvez également discuter entre vous de la stratégie générale et des meilleurs coups possible, mais jamais des Yōkai cachés sous les cartes !

Exemple



*Nicolas doit désormais préparer ou utiliser un jeton indice.
Il décide d'utiliser l'indice déjà révélé Kitsune et le pose sur la carte
Kitsune précédemment déplacée pour donner des informations aux
autres joueurs.*

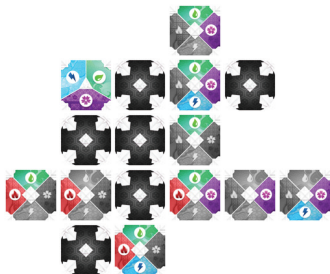
Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons :

- soit lorsqu'un joueur déclare que les Yōkai sont apaisés
- 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, sinon, vous avez perdu.



Décompte du score

Si les Yōkai sont apaisés, les joueurs marquent des points :

- un Indice bien placé (une de ses identités correspond à celle du Yōkai qu'il immobilise) rapporte 1 point ;
- un Indice mal placé (aucune de ses identités ne correspond à celle du Yōkai qu'il immobilise) fait perdre 1 point ;
- un Indice préparé mais pas utilisé, face visible, rapporte 2 points ;
- un Indice non préparé, face cachée, rapporte 5 points.

Échelle des scores

Plus vous marquez de points, plus votre succès sera retentissant.

Score			Victoire
2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	
0 à 7	0 à 9	0 à 10	Honorable
8 à 11	10 à 13	11 à 14	Glorieuse
12 ou plus	14 ou plus	15 ou plus	Totale

PROGRESSION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

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

Niveau 1 : règles de base

Niveau 2 : règles de base + une carte d'affinité aléatoire visible de tous les joueurs

Niveau 3 : règles de base + une carte d'affinité donnée aléatoirement au premier joueur, qui ne doit pas la dévoiler

Niveau 4 : règles de base + une carte de placement aléatoire visible de tous les joueurs

Une carte d'affinité indique que les deux groupes de Yōkai représentés doivent être adjacents par au moins l'un de leurs Yōkai respectifs.

Une carte de placement indique la forme que doit prendre l'ensemble des cartes à la fin de la partie.

Aux niveaux 2, 3 et 4, si la condition indiquée par la carte n'est pas satisfaite, la partie est perdue et vous ne marquez pas de points.

Victoire Niveau 1 : Honorable	<input type="checkbox"/>	Glorieuse	<input type="checkbox"/>	Totale	<input type="checkbox"/>
Victoire Niveau 2 : Honorable	<input type="checkbox"/>	Glorieuse	<input type="checkbox"/>	Totale	<input type="checkbox"/>
Victoire Niveau 3 : Honorable	<input type="checkbox"/>	Glorieuse	<input type="checkbox"/>	Totale	<input type="checkbox"/>
Victoire Niveau 4 : Honorable	<input type="checkbox"/>	Glorieuse	<input type="checkbox"/>	Totale	<input type="checkbox"/>

Si vous le souhaitez, vous pouvez cocher ici vos réussites, mais rien ne vous y oblige.

Ne voyez pas ce tableau comme une compétition, mais comme une vision de votre chemin parcouru.

À mesure des parties, vous apprendrez à maîtriser le jeu et le niveau de difficulté suivra votre progression.

VARIANTES

Il existe plusieurs moyens de rendre le jeu plus facile ou plus difficile.

Plus ou moins de cartes Indice

Au début de la partie, les joueurs peuvent décider de prendre plus (pour réduire la difficulté) ou moins (pour augmenter la difficulté) de cartes Indice.

Ou changer le nombre de couleur des indices pour faire varier la difficulté.

Indices incolores

Au début de la partie, les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser les Indices pour communiquer. Ils doivent alors prendre n'importe quelles cartes Indice, en respectant le nombre total de cartes utilisées en fonction du nombre de joueurs, et les mettre en pile, face cachée, à portée des joueurs. Si un joueur prépare un Indice, il prend la carte au sommet de la pile et la place de l'autre côté des cartes Yōkai, sans le retourner. Cette carte Indice pourra alors être utilisée pour immobiliser un Yōkai sans donner d'indication aux autres joueurs.

Plus de cartes d'affinité

Au début de la partie, il est possible de donner des cartes d'affinité à plusieurs joueurs qui devront atteindre leur objectif à la fin de la partie sans le révéler aux autres joueurs.