

Yokai Septet



3~4



10+



30min

Vor langer Zeit trieben die als Yokai bekannten Geister und Dämonen im Land der aufgehenden Sonne ihr Unwesen. Zwar griffen sie keine Menschen direkt an, dennoch richteten sie enormen Schaden an, indem sie übernatürliche Katastrophen verursachten: Yokai ließen Felder brennen, Flüsse über die Ufer treten, Unwetter toben und Seuchen wüten. Eines Tages kam der Häuptling eines benachbarten Dorfes zu dir, einem Onmyoji, einem Spezialisten für japanische, esoterische Kosmologie.

Dank deines Wissens über Astronomie und Okkultismus war es dir möglich, den einzigen Weg zu finden, der dem Dorf half. Es war ganz einfach: Je mehr Yokai du gefangen nehmen konntest, desto weniger konnten diese Dämonen anrichten. Nach nur ein paar Monaten im Dorf griffen deine Maßnahmen und die Bedrohung des Dorfs durch die Yokai war gebannt! Kurz danach erreichte dich die Nachricht, dass die Yokai in deinem Heimatdorf Chaos verursachten.

Während deiner Abwesenheit war ein anderer Onmyoji gerufen worden, dein Dorf zu beschützen. Welch ein Affront dir gegenüber, waren es doch dein Dorf und deine Freunde, die belagert wurden. Es ist dein Job, sie zu retten! Lasse nicht zu, dass ein anderer Onmyoji den Tag rettet und gehe selbst als der Allergrößte in die Geschichte ein. Sei der Retter in der Not für dein Dorf.

1. Überblick

Ziel in Yokai Septet ist es, Yokai-Bosse zu fangen, vor allem die mächtigsten.

Jeder Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand und der Spieler mit der besten ausgespielten Karte macht den Stich und nimmt alle ausgespielten Karten an sich. Vielleicht sind darunter auch Yokai-Bosse. Auf diese Weise wird Stich für Stich weitergespielt, bis die Runde endet und der Gewinner ermittelt wird.

Du gewinnst eine Runde, indem du eine bestimmte Anzahl an Yokai-Bossen in deinen Stichen hast. Aber Vorsicht: Du kannst auch mit vielen Stichen eine Runde verlieren, wenn du dabei zu wenige Yokai-Bosse gefangen hast!

Der Haupttext dieser Spielregel bezieht sich auf das Spiel zu viert. Abweichende Regeln für das Spiel zu dritt sind unter **8. Das Spiel zu dritt** angeführt.

2. Spielmaterial

- 49 Karten (7 Farben mit je 7 Karten)



Vorderseite



Rückseite

- 7 Foilkarten (die 7er jeder Farbe)



- 4 Spielerhilfen



- 1 Startspielerkarte „Lead Player“



- 20 Punktmarker



- 1 Regelheft

3. Aufbau einer Karte

In jeder der 7 Farben gibt es 7 Karten. Jede Karte hat einen Kartenwert. **Wind** hat die niedrigsten Kartenwerte und ist die schwächste Farbe; **Schnee** hat die höchsten Kartenwerte und ist die stärkste Farbe. Eine Seite der Spielerhilfe zeigt eine Zusammenstellung aller Farben und Kartenwerte.

Jede Farbe hat eine Karte mit dem Kartenwert 7. Das ist der **Yokai-Boss** der jeweiligen Farbe. Sechs Yokai-Bosse haben neben ihrem Kartenwert Symbole für ihren Punktwert. ★ Symbole zählen in allen Spielen. ☆ Symbole zählen nur in Spielen zu dritt. Die niedrigste **Wind**-Karte hat den Kartenwert **A**. Trotz ihres niedrigen Ranges ist sie stärkste Karte im Spiel.



4. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielerhilfe.

Teilt euch in zwei Zweiertteams auf. Partner sitzen einander jeweils gegenüber mit den Gegnern zu ihrer Linken bzw. Rechten.

Verwendet nur ein Set 7er; entweder die normalen Karten oder die Foilkarten.

5. Beginn einer Runde

Mische den Stapel aus 49 Karten. Teile **verdeckt 12 Karten** an jeden Spieler aus. Decke die übrige Karte auf, sodass sie für jeden sichtbar ist. Die Farbe dieser Karte ist die **Trumpffarbe**.

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an und gibt 3 davon verdeckt an seinen Partner weiter.

Nur vor der ersten Runde: Der Spieler, der die **A**-Karte auf der Hand hat, zeigt sie offen vor und nimmt sich die Startspielerkarte („Lead Player“). Falls die **A**-Karte die für die Trumpffarbe aufgedeckte Karte ist, wird stattdessen der Spieler mit der **13**-Karte Startspieler. (Er zeigt sie offen vor und nimmt sich die Karte „Lead Player“.)

6. Spielablauf

In jeder Runde werden mehrere **Stiche** gespielt, wobei jeder Spieler genau eine Karte aus seiner Hand spielt.

Der Startspieler macht das erste Ausspiel, indem er eine beliebige Karte aus seiner Hand wählt und sie offen vor sich ablegt.

Im Uhrzeigersinn **muss** nun nacheinander jeder Spieler eine Karte **derselben Farbe** wie der Startspieler ausspielen. Falls ein Spieler keine Karte der entsprechenden Farbe hat, muss er eine beliebige andere Karte aus seiner Hand ausspielen.

Einen Stich machen

Nachdem jeder eine Karte ausgespielt hat, überprüft, ob ein Spieler **die A-Karte** gespielt hat. Ist das der Fall, macht jener Spieler den Stich.

Wurde die A-Karte nicht gespielt, jedoch mindestens eine Karte der Trumpffarbe, macht der Spieler, der die **Trumpfkarte mit dem höchsten Kartenwert** gespielt hat, den Stich.

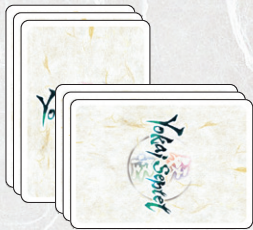
Anderenfalls macht **die Karte mit dem höchsten Kartenwert in der Farbe des Startspielers** den Stich. Falls kein anderer Spieler eine Karte mit derselben Farbe spielt wie der Startspieler, macht der Startspieler den Stich.

Wer einen Stich macht, nimmt alle Karten, die in diesem Stich gespielt wurden. Falls darunter ein oder mehrere Yokai-Bosse waren, legt sie der Spieler **offen vor sich** ab. Die übrigen Karten des Stiches werden verdeckt abgelegt, aber getrennt von anderen Stichen, damit für jeden jederzeit ersichtlich ist, wer in dieser Runde wie viele Stiche gemacht hat.

Zur besseren Übersicht sollte jeweils ein Spieler alle Stiche des eigenen Teams bei sich ablegen, unabhängig davon, wer den Stich tatsächlich gemacht hat.



Lege Yokai-Bosse offen vor dir ab.



Lege die verdeckten Karten unterschiedlicher Stiche getrennt voneinander ab.

Dann erhält der Spieler, der den Stich gemacht hat, die Startspielerkarte.

Falls die Runde nicht beendet ist (siehe nächster Punkt, „Rundenende“), beginnt der Startspieler mit dem nächsten Stich.

7. Rundenende

Falls zumindest eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, wird die Runde beendet und die Gewinner ermittelt:

- Ein Team hat **4 oder mehr Yokai-Bosse** offen vor sich liegen: **Das Team gewinnt** die Runde.
- Ein Team hat **7 Stiche, aber 3 oder weniger Yokai-Bosse** offen vor sich abgelegt: **Das andere Team gewinnt** die Runde.
- Alle Handkarten wurden ausgespielt: **Das Team mit der Startspielerkarte gewinnt** die Runde.



Wertung

Nur das Team, das die Runde gewonnen hat, erhält Punkte. Das andere Team erhält keine Punkte, unabhängig davon, welche und wie viele Karten sie in ihren Stichen haben.



Wichtig

Falls ein Team die Runde gewonnen hat, weil das andere Team 7 Stiche gemacht hat, erhält das Gewinnerteam **alle Yokai-Bosse, die sich noch in den Handkarten sämtlicher Spieler befinden**. Sie werden zu den Yokai-Bossen aus den Stichen des Teams hinzugefügt.

Das Gewinnerteam nimmt nun alle in dieser Runde gewonnen **Yokai-Bosse** und **entfernt davon ggf. den Yokai-Boss der Trumpf-farbe**, der keine Punkte bringt. Für jedes  Symbol auf den verbleibenden Yokai-Bossen erhält das Team einen Punktemarker. Beachte, dass **Wind-** und **Erde-**Karten keine  Symbole haben und daher im 4-Spieler-Spiel keine Punktemarker einbringen.

Spielende

Sobald ein Team **7 oder mehr Punktemarker** hat, gewinnt es die Partie! Anderenfalls beginnt eine weitere Runde (siehe „5. Beginn einer Runde“). Die Startspielerkarte bleibt bei dem Spieler, der den letzten Stich gemacht hat.

Wertungsbeispiele

Beispiel 1

Team A hat die Runde mit folgenden 4 Yokai-Bossen gewonnen:



Trumpfkarne



Kein ★
0 Punkte



Ein ★
1 Punkt



Trumpfkarne
0 Punkte



Zwei ★
2 Punkte

Gesamtpunktzahl = 3 Punkte

Beispiel 2

Team A hat 7 Stiche gemacht und die Runde verloren. Die Yokai-Bosse aus allen verbleibenden Handkarten werden zu jenen aus Team Bs Stichen hinzugefügt.

Von Team B während der Runde gewonnen

Aus verbleibenden Handkarten



Kein ★
0 Punkte



Ein ★
1 Punkt



Trumpfkarne
0 Punkte



Ein ★
1 Punkt





Zwei ★
2 Punkte

Gesamtpunktzahl = 4 Punkte

8. Das Spiel zu dritt

Zu dritt spielt man mit leicht abgeänderten Regeln:

- **Jeder spielt gegen jeden**, es gibt keine Teams.
- Zu Beginn jeder Runde werden **16 Karten** an jeden Spieler ausgeteilt.
- Jeder gibt 3 Karten **nach links** weiter.
- Rundenende und Ermittlung des Gewinners sind leicht abgeändert:
 - Ein Spieler hat **3 oder mehr Yokai-Bosse** offen vor sich liegen: **Der Spieler gewinnt** die Runde.
 - Ein Spieler hat **7 Stiche, aber 2 oder weniger Yokai-Bosse** offen vor sich abgelegt: **Beide anderen Spieler gewinnen** die Runde.
 - Alle Handkarten wurden ausgespielt: **Der Spieler mit der Startspielerkarte gewinnt** die Runde.
- Die Punktwertung hängt davon ab, wie die Runde geendet hat:
 - Falls die Runde mit einem einzelnen Gewinner geendet hat, nimmt dieser nun die von ihm in dieser Runde gewonnenen **Yokai-Bosse** und **entfernt davon ggf. den Yokai-Boss der Trumpffarbe**, der keine Punkte bringt. Für jedes  Symbol und jedes  Symbol auf den verbleibenden Yokai-Bossen erhält der Spieler einen Punktemarker. Beachte, dass **Wind**-Karte keines der beiden Symbole hat und daher keine Punktemarker einbringt.
 - Falls die Runde beendet wurde, weil ein Spieler 7 Stiche gewonnen hat, **erhalten die beiden anderen Spieler jeweils 3 Punktemarker**. Die Punktwerte der Yokai-Bosse werden ignoriert.

- Sobald ein Spieler 7 oder mehr Punktemarken hat, endet die Partie und der Spieler mit den meisten Punktemarken gewinnt.
- Falls die letzte Runde beendet wurde, weil ein Spieler 7 Stiche gewonnen hat, kann es vorkommen, dass es ein Unentschieden zwischen 2 Spielern mit 7 oder mehr Punktemarken gibt. In diesem Fall gewinnt **der Spieler links** von jenem, der die 7 Stiche gemacht hat.

9. 4-Spieler-Variante: Seven Suitors

In dieser Variante werden **beide Sets 7er** verwendet. Wir empfehlen diese Variante für Spieler, die das Spiel nach den Standardregeln bereits gut beherrschen.

Überblick

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team die Yokai-Bosse aller sieben Farben **zu fangen und zu verbannen**. Für eine Verbannung muss ein Team beide 7er der jeweiligen Farbe während derselben Runde (aber nicht notwendigerweise im selben Stich) stechen.

Spielvorbereitung

Wie im Standardspiel werden zwei Teams gebildet. Partner sitzen einander gegenüber, die Gegner jeweils links und rechts dazwischen.

Die Spielerhilfen werden mit den großen Farbkreisen nach oben gelegt. Jedes Team erhält ein Set aus zwei Spielerhilfen, jeweils eine mit 4 Kreisen und eine mit 3. Diese Kreise werden verwendet, um verbannte Farben anzuzeigen.

Verwendet beide Sets von 7er-Karten, die Foilkarten und die normalen. Es wird mit 56 Karten gespielt.



Jedes Team erhält ein Set Spielhilfen. Verwendet die Punktmarker, um verbannte Farben anzuzeigen.

Beginn einer Runde

Mische den Stapel aus 56 Karten. Teile **verdeckt 14 Karten** an jeden Spieler aus. Es bleibt keine Karte übrig.

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an und **gibt davon an jeden anderen Spieler eine Karte verdeckt weiter**. Das heißt, jeder Spieler erhält 3 Karten.

Der Spieler, der die **A**-Karte auf der Hand hat, zeigt sie offen vor und nimmt sich die Startspielerkarte.

Spielablauf

Der Startspieler macht das erste Ausspiel, indem er eine beliebige Karte aus seiner Hand wählt und sie offen vor sich ablegt.

Diese erste ausgespielte Karte definiert die Trumpffarbe für den Rest der Runde.

Jeder andere Spieler spielt eine Karte nach den Regeln des Standardspiels. Das heißt, die ausgespielte Farbe muss bedient werden. Nur wer keine entsprechende Karte auf der Hand hat, darf eine andere Karte spielen.

Einen Stich machen

Für das Stechen gelten die Regeln des Standardspiels, mit folgender Ergänzung: Falls beide 7er derselben Farbe gespielt werden und den Stich gewinnen würden, **gewinnt die zuerst gespielte 7** den Stich.

Wer einen Stich macht, nimmt alle Karten, die in diesem Stich gespielt wurden. Falls darunter ein oder mehrere Yokai-Bosse waren, legt sie der Spieler **offen vor sich ab**. Sobald ein Team in derselben Runde beide gleichfarbigen 7er abgelegt hat, deckt es auf der Spielerhilfe die entsprechende Farbe mit einem Punktemarker ab.

Dann erhält der Spieler, der den Stich gemacht hat, die Startspielerkarte. Es wird gespielt, bis alle 14 Karten ausgespielt wurden.

Rundenende

Nachdem alle 14 Stiche gespielt wurden, endet die Runde.

Startet eine neue Runde, bis ein Team alle sieben Farben abgedeckt hat. Üblicherweise wird das mehrere Runden dauern.

Spielende

Sobald ein Team alle sieben Farben abgedeckt hat, endet das Spiel sofort (selbst mitten in einer Runde) und das Team gewinnt.

Verkürzte Variante

Anstatt dass jedes Team alle sieben Farben abdecken muss, wird jede Farbe nur einmal abgedeckt, nämlich von jenem Team, dem dies zuerst gelingt. Das Team, das zuerst vier der sieben Farben abgedeckt hat, gewinnt.

Danksagung

Die Seven-Suitors-Variante wurde von Chris Wray entworfen, die verkürzte Variante von W. Eric Martin.

Danke an Chris und seine Freunde für die Entwicklung der Varianten und der Erlaubnis, sie in diesem Regelheft zu inkludieren.

Ein paar Worte des Autors

Yokai Septet basiert auf einem Spiel, das im Frühling 2015 in Japan veröffentlicht wurde. Es wird auch heute noch in Japan gespielt und gilt als einer der Einstiegstitel für das Genre der Stichspiele.

Mein Ziel mit Yokai Septet war es, diesem simplen und dennoch spannenden Spielprinzip strategischere Regeln hinzuzufügen. Ich wünsche mir, dass es ein Klassiker im Genre der Stichspiele wird.



Autor: Muneyuki Yokouchi

Redaktion: Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

Illustrator: U

Grafische Gestaltung: Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

Ausstattung: Fukutarou

Regeleditor: Gil Hova

Deutsche Übersetzung: Oliver Tremel

Verlag: Dan Kobayashi

Ein spezieller Dank geht an alle Testspieler und Unterstützer auf 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, यू-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, Li' Boy, Mr Jan Silverudd, Denislav Mievski, Paul Lenkic, Daniel Garsia Rezza, Ian Hopkins, Brian W. Lenz, Timo 'Korttikuningas' Lindi, Ryosuke Tsutsui

Besucht unsere Webseite bevor ihr das Spiel spielt, um die aktuellen Regeln und eventuelle Korrekturen zu kennen.

NINJA STAR
<https://www.ninjastargames.com>



Yirli'kumde

SEVEN SERIES