Yokai Septet

Il y a maintenant très longtemps, au pays du soleil levant, des esprits et démons connus sous le nom de Yokai s'en prenaient à des vies humaines. Les Yokai n'attaquaient pas directement les personnes mais provoquaient des catastrophes : les champs brulaient, les rivières débordaient, la foudre rugissait, et les maladies se propageaient.

Un jour, le chef du village voisin vous demanda audience, en tant qu'Onmyoji, un spécialiste de l'ésotérisme cosmologique japonais. A travers votre connaissance de l'astronomie et de l'occultisme, vous avez découvert le seul moyen de sauver le village : plus vous réussirez à capturer des Yokai, moins leurs menaces seraient puissantes.

Après quelques mois dans le village, vos efforts sont couronnés de succès et la menace des Yokai est complètement éradiquée du village !

Cependant, vous venez d'apprendre que votre propre village est maintenant victime des ravages perpétrés par des Yokai. En votre absence, le chef du village a consulté un autre Onmyoji pour tenter de sauver le village. Pour laver cet affront, vous devez intervenir ! Après tout, il s'agit de votre village et de votre peuple qui sont attaqués. C'est votre devoir de les sauver !

Ne laissez pas un autre Onmyoji entrer dans l'histoire comme le sauveur de votre village alors que celui-ci avait besoin de vous.

1. Principe du jeu

Dans Yokai Septet, votre objectif est de capturer des Boss Yokai en jouant stratégiquement vos cartes en main.

A chaque tour, les joueurs jouent une carte de leurs mains. Dès que chacun a joué sa carte, le joueur qui a posé la meilleure récupère l'ensemble des cartes jouées durant le pli, parmi lesquelles peuvent se trouver les fameux Boss Yokai. Répétez les plis jusqu'à la fin de la manche où sera déterminé le gagnant.

Vous gagnez une manche en ayant récupéré un certain nombre de cartes Boss Yokai, qui rapporteront des points de victoire. Attention, vous pouvez perdre une manche en prenant trop de cartes qui ne sont pas des Boss Yokai !

La majorité du livret de règles traite d'une partie comme ayant 4 joueurs (conseillé). Les changements de règles à appliquer pour une partie à 3 joueurs seront traités dans la section **8. Partie à 3 joueurs.**

2. Matériel

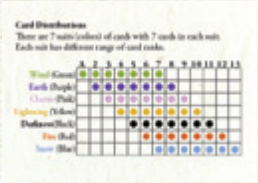
- 49 cartes (7 familles de 7 cartes chacune)

Face

Dos

- 7 cartes brillantes (le 7 de chaque famille)

- 4 aides de jeu



- 1 carte Premier Joueur

- 20 marqueurs de score

- 1 livret de règles

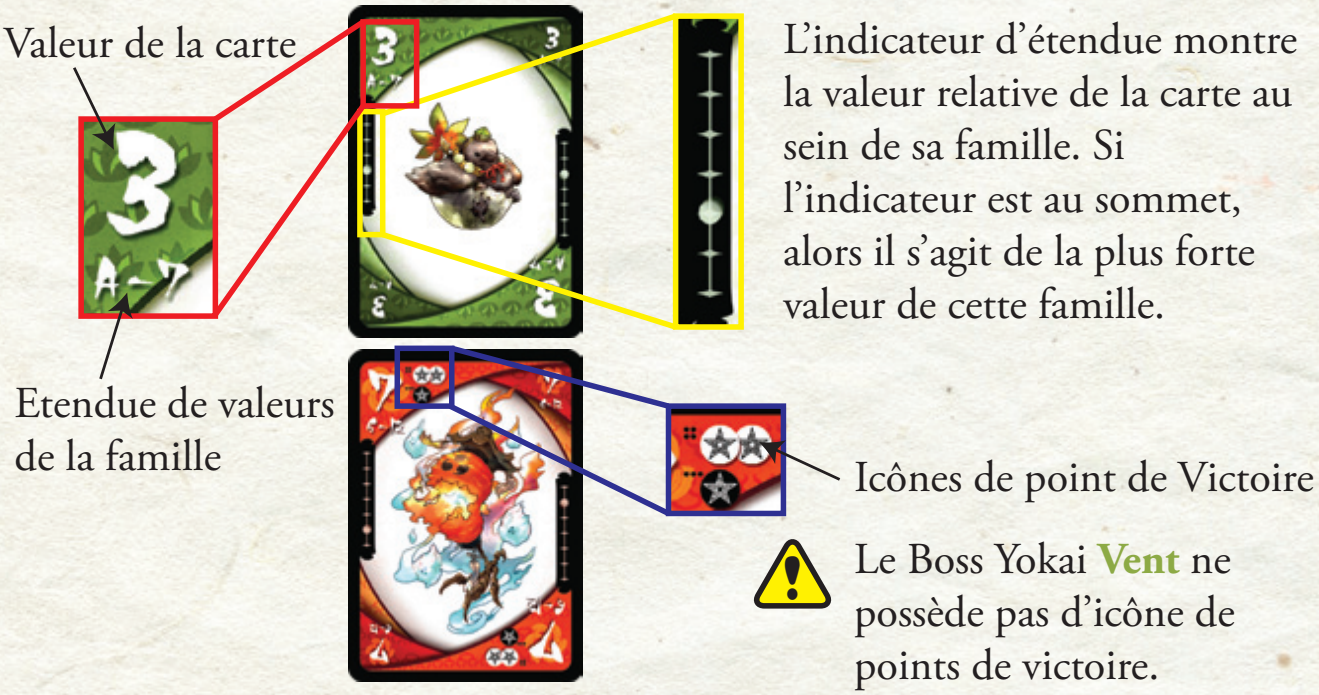
3. Description d'une carte

Il existe 7 familles (couleurs) de Yokai composées de 7 cartes chacune. Chaque carte possède une valeur. La famille **Vent** possède l'étendue de valeurs la plus basse et est donc la plus faible. Au contraire la famille **Neige** a l'étendue de valeurs la plus haute et est donc la famille la plus puissante. L'aide de jeu montre un graphique résumant les familles et les valeurs associées à celles-ci.

Chaque famille possède une carte de valeur 7. Il s'agit d'un **Boss Yokai**.

Chaque carte Boss Yokai possède des icônes de points de victoire à côté de leur valeur. Le symbole ★ compte dans toutes les parties. Le symbole ★ compte seulement dans les parties à 3 joueurs.

La famille **Verte** dispose d'une carte spéciale de valeur **A** appelée Super Atout. Malgré sa faible valeur il s'agit de la carte la plus puissante du jeu.



4. Préparatifs

Au début de chaque partie, donnez à chaque joueur une carte d'aide de jeu.

Séparez-vous en 2 équipes de 2 joueurs chacune et positionnez-vous face à votre coéquipier. Vous devriez ainsi avoir vos adversaires à votre gauche et votre droite.

Utilisez seulement une des versions des Boss Yokai, la version normale ou celle brillante. Mettez l'autre de côté pour la partie.

5. Nouvelle manche

Mélangez le paquet de 49 cartes et distribuez-en **12 faces cachées** à chaque joueur. Placez la carte restante au centre de la table visible de tous. Cette carte définira la **Famille Atout** de la partie.

Chaque joueur peut désormais regarder sa main, sélectionner stratégiquement 3 cartes et les passer à son coéquipier.

S'il s'agit de la première manche de la partie, le joueur qui a reçu la carte **A** **(Super Atout)** la révèle et récupère la carte de premier joueur. Si personne ne dispose de la carte **A** alors le premier joueur sera celui qui possède la carte **13**.

6. Les règles du jeu

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

Le joueur possédant la carte Premier Joueur commence et choisi n'importe quelle carte de sa main à placer face visible au centre de la table.

Chaque autre joueur dans le sens des aiguilles d'une montre **doit** jouer une carte **de la même famille** que celle du Premier Joueur. Si un joueur ne possède aucune carte de la famille demandée, il peut alors jouer n'importe quelle carte de sa main.

Gagner un Pli

Une fois que chaque joueur a posé sa carte, si quelqu'un a joué **la carte** **A**, il remporte le pli directement.

Si la carte **A** n'est pas en jeu, alors, si une carte de **la famille Atout** l'est, le joueur qui a joué la carte la plus forte de cette famille remporte le pli.

Sinon, le joueur qui a joué la **carte ayant la plus haute valeur de la même famille que celle du Premier Joueur** remporte le pli. Si personne n'a joué de carte de même famille que le Premier Joueur, celui-ci remporte le pli.

Si vous remportez le pli, récupérez les cartes jouées lors de celui-ci. Si un Boss Yokai était présent, **gardez le face visible** devant vous. Conservez les autres cartes du pli faces cachées devant vous en créant à chaque fois un petit tas de sorte à ce que chaque joueur puisse voir combien de plis vous avez remportés durant la manche.

Chaque équipe doit garder les cartes remportées au même endroit, sans prendre en compte le joueur qui a remporté le pli.

Conservez les cartes Boss Yokai faces visibles devant vous.

Conservez les autres cartes Yokai faces cachées en les regroupant par pli gagné.

Ensuite, le gagnant du pli récupère la carte de Premier Joueur.

Si la manche n'est pas finie, continuez avec le pli suivant. Sinon, passez à l'étape **7. Fin d'une manche**.

7. Fin d'une manche

La manche est terminée, et un gagnant est désigné si n'importe laquelle des conditions ci-dessous est remplie.

- Une équipe possède **un total de 4 Boss Yokai** ou plus visibles devant eux. **Cette équipe gagne** la manche.
- Dès qu'une équipe **a gagné 7 plis et ne possède ne possède que 3 Boss Yokai** visibles ou moins. **L'équipe adverse gagne** la manche.
- Après 12 plis (6 plis gagnés par équipe), plus personne n'a de carte en main. L'**équipe avec la carte Premier Joueur gagne** la manche.

Calcul du score

Seule l'équipe qui a remporté la manche marquera des points. L'autre équipe n'en marque aucun, qu'importe le nombre de plis qu'ils ont remporté.

Important

Si une équipe gagne la manche car l'autre a remporté 7 plis, **elle récupère toutes les cartes Boss Yokai restantes en mains de l'ensemble des joueurs** et les ajoute à celles qu'ils ont eux-mêmes remportés durant cette manche.

L'équipe gagnante regarde les cartes **Boss Yokai** remportées durant la manche. **Défaussez le Boss Yokai de la famille Atout**, il ne comptera pas dans le calcul du score. Prenez un jeton de victoire pour chaque Boss Yokai possédé. Ignorez les symboles . Il est à noter que les Boss Yokai **Vent** et **Terre** ne possèdent aucun symbole et ne rapporteront donc aucun point de victoire dans une partie à 4 joueurs.

Fin du Jeu

Si une équipe possède **7 jetons de victoire ou plus**, elle remporte la partie! Sinon, repartez à l'étape "Préparation de la manche" et jouez une nouvelle manche. La carte Premier Joueur reste en possession du dernier gagnant de pli.

Exemples de score

Famille atout

Pli N°1

L'équipe A gagne en ayant les 4 Boss Yokai suivants.

Aucun ★

0 points

Un ★

1 point

Famille atout

0 points

Deux ★

2 points

Score total = 3 points

Pli N°2

L'équipe A perd la manche en ayant remporté 7 plis. Tous les Boss Yokai restants dans les mains de tous les joueurs sont rajoutés aux boss remportés.

Cartes gagnées par l'équipe B durant la manche

Aucun ★

0 points

Un ★

1 point

Famille atout

0 points

Cartes restantes dans les mains des joueurs

Un ★

1 point

Deux ★

2 points

Score total = 4 points

8. Partie à 3 joueurs

Si vous jouez à seulement 3 joueurs, les règles appliquées seront légèrement différentes.

- Vous jouerez **individuellement** et non en équipe.
- Au début de chaque manche, distribuez **16** cartes à chaque joueur.
- Passez 3 cartes au joueur à votre **gauche**.
- La manche est terminée et le gagnant est déterminé de la façon suivante :
  - Un joueur qui possède **3 Boss Yokai ou plus** visibles en face de lui **gagne** la manche.
  - Un joueur qui a remporté 7 **plis, mais qui possède 2 Boss Yokai ou moins** visibles en face de lui fait **gagner la manche aux 2 autres joueurs**.
  - Plus personne n'a de cartes restantes en main. **Le joueur avec la carte Premier Joueur gagne** la manche.
- Le calcul du score dépend de la façon dont la manche s'est terminée.
  - Si la manche se termine avec un seul gagnant ; il regarde les cartes **Boss Yokai** qu'il a remporté. **Défausse le Boss yokai de la famille Atout**, ce dernier ne comptera pas. Gagne un point de victoire pour chaque symbole ☆ et ★ de chaque Boss Yokai possédé. Il est à noter que le Boss Yokai **Vent** ne possède aucun symbole et ne rapportera donc aucun point de victoire.
  - Si la manche se termine car un joueur a remporté 7 plis, **Alors les 2 autres joueurs gagnent chacun 3 jetons de victoire**. On ignore le calcul de score lié aux Boss Yokai.
- Si un joueur possède 7 points de victoire ou plus, la partie s'arrête et le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.
  - Si deux Joueurs sont à égalité à 7 points de victoire ou plus (donc qu'un joueur a remporté 7 plis sans gagner) alors le **joueur à gauche** du joueur perdant remporte la partie.

9. Variante à 4 joueurs : les Sept Suivants

Il s'agit d'une variante à 4 joueurs qui utilise les **2 lots de cartes 7** fournies dans ce jeu. Nous ne recommandons de jouer à cette version que si les joueurs ont déjà intégré les règles du jeu de base.

Principe du jeu

Le but de cette variante **est de capturer et sceller les Boss Yokai** de chaque famille. Pour **sceller** une famille, votre équipe doit capturer les deux 7 de chaque famille durant la même manche (pas nécessairement le même pli).

Préparatifs

Comme dans le jeu de base, Séparez-vous en 2 équipes de 2 joueurs chacune et positionnez-vous face à votre coéquipier. Vous devriez ainsi avoir vos adversaires à votre gauche et votre droite.

Chaque équipe prends une paire de carte d'aide de jeu, retournée du côté avec les emplacements circulaires correspondants aux 7 familles. Une carte a 4 emplacements et l'autre en possède 3. Ces emplacements sont utilisés pour sceller les familles.

Utilisez les deux lots des cartes 7, brillantes et normales. Vous jouerez ainsi avec un paquet de 56 cartes.

Chaque équipe prends une paire de carte d'aide de jeu. Utilisez les jetons de victoires pour sceller les familles capturées.

Nouvelle manche

Mélangez le paquet de 56 cartes. Distribuez-en **14 faces cachées** à chaque joueur. Aucune carte ne devrait rester.

Chaque joueur regarde sa main et **passe une carte face cachée à chaque autre joueur** (donc 3 cartes en tout).

Le joueur qui a reçu la carte **A** la révèle et récupère la carte de Premier Joueur.

Les règles du jeu

Le joueur possédant la carte Premier Joueur commence et choisi n'importe quelle carte de sa main à placer face visible au centre de la table.

La famille de la première carte jouée à chaque manche définira la Famille Atout pour le reste de la manche.

Chaque autre joueur choisira une carte de la même façon que dans le jeu de base. C'est à dire qu'ils doivent jouer une carte de la même famille que celle de la carte du Premier Joueur, et seulement s'ils n'en ont pas, ils peuvent alors jouer une carte d'une autre famille.

Gagner un Pli

Le pli est remporté de la même façon que dans le jeu de base à l'exception près que si deux cartes 7 de la même famille ont été joués durant le même pli, **le premier 7 joué** l'emporte et rapporte le pli.

Si vous remportez le pli, récupérez les cartes jouées lors de celui-ci. Si un Boss Yokai était présent, **gardez le face visible** devant vous. Si votre équipe a désormais les deux 7 d'une même famille vous pouvez sceller cette famille en mettant un jeton de victoire sur l'emplacement de famille correspondant sur l'aide de jeu.

Ensuite, le gagnant du pli récupère la carte de Premier Joueur.

Continuez à jouer jusqu'à ce que les 14 cartes en mains soient jouées.

Fin de la manche

La manche se termine après avoir joué toutes les cartes en main, soit 14 plis.

Démarrez une autre manche jusqu'à ce qu'une équipe ai scellé chacune des 7 familles. Cela prend généralement plusieurs manches.

Fin du Jeu

La partie se termine dès qu'une équipe a scellé les 7 familles, même en plein milieu d'une manche. Cette équipe réclame la victoire.

Variante plus courte

Au lieu de devoir sceller chacune des 7 familles, dans cette variante, chaque famille est scellée par la première équipe à capturer les deux 7 d'une famille. La première équipe à sceller 4 des 7 familles gagne la partie.

Crédits

La variante Sept Suivants a été créée par Chris Wray, et la variante courte est issue d'une idée de W. Eric Martin.

Je tiens à remercier Chris et ses amis pour avoir développé les règles alternatives et permis de les intégrer à ce livret de règle.

Quelques mots de l'auteur

Yokai Septet 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 découvrir les jeux de plis.

Mon objectif avec Yokai Septet était d'y ajouter une dimension plus stratégique avec des règles 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: U

Graphismes: Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

Directeur Artistique: Fukutarou

Réédition des règles: Gil Hova

Traduction française: Victor Pasquier

Editeur: Dan Kobayashi

Remerciements à tous nos testeurs ainsi qu'à tous nos 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, 斉藤 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

N'hésitez pas à consulter notre site internet avant de jouer pour obtenir les dernières règles et errata.

NINJA STAR
https://www.ninjastargames.com

Yirlikumde

SEVEN SERIES

Copyright © 2022 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.