



3~4



10+



30min

许 久以前，在一片名叫日出之地的土地上，妖怪肆虐，影响着人类的生活。虽然妖怪不直接攻击人类，但它们却会造成各种超自然灾害，比如焚烧农田、洪水泛滥、电闪雷鸣、疫病横行。

有一天，一位附近村庄的村长来拜访你并恳求你的帮助。因为你是一位能驱使古老神秘力量的阴阳师。凭借在天文学和神秘学的渊博知识，你发现了拯救村庄的唯一方法。很简单：捕捉妖怪，抓住的妖怪越多，它们造成的危害就越少。

于是，你接受了这位村长的恳求，并在他的村里住了几个月，彻底清除了在那个村庄游荡的妖怪。

然而你没想到的是，妖怪们却跑来了你的村庄大闹。由于你的离开，村长正准备寻求另一位阴阳师的帮助。这真是天大的侮辱！保护你的村庄与人民，本是你的天职，怎可假他人之手！快行动起来吧，跟另一位阴阳师一较高下。你才是家乡的救世主，你才是最强的阴阳师！

1. 游戏概览

在《妖怪七重奏》中，你的目标是尽可能捕捉高分的妖怪头目，也就是赢下各种花色的7号牌。

每个回合，每名玩家各会从手中打出一张卡。其中打出最强卡牌的玩家将吃下这一墩，也就是拿走本回合打出的所有卡牌，这些卡牌中也许就包含妖怪头目。之后，新的回合开始，重复这个过程，直到决出这一轮的赢家。

玩家可以通过吃墩，捕捉一定数量的妖怪头目赢下这一轮游戏并计分。但也要注意，如果你吃下太多墩，但其中却没有足够的妖怪头目时，你也会输掉这一轮。

本规则书会主要介绍四人游戏的规则内容，三人游戏玩法可见第8部分《三人规则》。

2. 游戏组件

- 49张卡牌（7种花色，每种7张）
- 7张镭射卡（每种花色的数字7）



正面



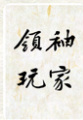
背面



- 4张玩家辅助卡
- 1张领袖玩家卡
- 20个分数标记



正面



背面



- 1本规则书

3. 卡牌解析

游戏中共有7种花色，每种花色各有7张卡牌。每种花色的数值范围和分数都不相同。其中，**风**的数值范围最小，且分数较小；**雪**的数值范围最大，且分数较大。玩家可以在玩家辅助卡上找到每种花色的数值范围。

每个花色都有一张数值为7的卡牌，这张卡牌被称为该花色的妖怪头目卡。

在妖怪头目卡的数值旁边，印有分数标记。其中， 分数在任何游戏中都会计分， 分数则只在三人游戏中计分。

风中数值“最小”的是**A**，但将其视为妖怪王牌，即为所有卡牌中最大的卡牌。



4. 游戏准备

游戏开始前，每位玩家拿取一张玩家辅助卡。

将四位玩家平均分为两队。同队的两个玩家相对而坐，也就是说，另一队的两位玩家将坐在你的左右两侧。

注意：每种花色只使用一个“7”，使用镭射卡或常规卡均可。

5. 每轮设置

将49张卡牌洗混，并背面朝上发给每位玩家12张牌。将剩余的1张牌正面朝上放在桌子中间使所有玩家可以看见。该卡牌的花色被称为本轮游戏的主色。

检视手牌后，每位玩家从中选择3张卡牌，背面朝上，和队友同时互换。注意：此过程中既不可沟通，也不可先查看将换得的卡牌，再选择自己要换出的卡牌。

如果这是第一轮游戏，换牌后拥有A卡牌的玩家成为领袖玩家，展示卡牌A并拿取领袖玩家卡。如果A为桌面中央剩余卡，则拥有13卡牌的玩家展示该卡并拿取领袖玩家卡。

6. 核心规则

每一轮由多个回合组成，在本游戏中我们将每个回合都称为“墩”，每一墩中每位玩家都会从手中打出一张卡牌。

由领袖玩家正面朝上打出一张卡牌作为起始。

剩余玩家按顺时针方向依次也从手中正面朝上打出一张卡牌。该卡牌必须与领袖玩家打出的卡牌同花色（该花色被称为领袖花色）。除非该玩家手中没有该花色卡牌，则可以打出任意一张卡牌。

吃下一墩

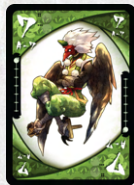
在所有玩家都打出一张卡牌后，先确认是否有玩家打出卡牌A。如果有，则该玩家获胜，吃下这一墩。

如果没有，则确认是否有玩家打出主色牌。如果有，则打出数值最大的主色牌的玩家获胜，吃下这一墩。

如果没有，则确认是否有玩家打出领袖花色卡牌。如果有，则打出数值最大的该花色卡牌的玩家获胜，吃下这一墩。如果除领袖玩家外无人打出领袖花色卡牌，则领袖玩家获胜，吃下这一墩。

当你吃下一墩时，将这一墩打出的所有卡牌拿到你面前。如果其中有妖怪头目卡，将它正面朝上放在面前（视为捕捉到妖怪头目）。其他卡牌则背面朝上。将每一墩背面朝上的卡牌分开放好，以便其他玩家了解你吃下了几墩。

同队的两名玩家各自吃墩的卡牌可以一起放在其中一名玩家面前，以便计算该队墩数。



将吃下的妖怪头目牌
正面朝上放在面前

其余吃下的卡牌背面朝上
按照每墩分开在面前放好

接下来，由吃下这一墩的玩家拿取领袖玩家卡。

如果本轮游戏还未结束（确认是否满足一轮结束条件，详见下一页），则继续下一墩，由新的领袖玩家率先出牌。

7. 一轮结束

当游戏过程中满足下列条件任意一项时，一轮结束。

1. 某队的两位玩家共赢得4张或4张以上的妖怪头目卡时，该队赢得本轮游戏。
2. 某队的两位玩家共赢得7墩，其中妖怪头目卡却只有3张或3张以下时，则另一队赢得本轮游戏。
3. 所有玩家手上卡牌被打完时，赢得最后一墩的队伍赢得本轮游戏。

轮末计分

只有本轮赢家可以计分。另一队即使捕捉到妖怪头目，这些卡牌也不计分。



注意

当某队通过第2种方式获胜时（即另一队赢得7墩，却未捕捉到足够的妖怪头目），获胜队伍不仅可以对已捕捉到的妖怪头目卡计分，还可对留在所有玩家手中的妖怪头目卡计分。

获胜队伍将对捕捉到的妖怪头目卡计分（第2种获胜方式见上述注意事项）。其中主色的妖怪头目不计分。其他妖怪头目卡的每一个  标记代表1分，忽略  标记。拿取对应数量的分数标记。

注意 **风** 和 **地** 的妖怪头目卡都没有  标记，即它们在4人游戏中并不计分。

游戏结束

当一个队伍拿到7个或7个以上分数标记的时候，该队赢得整局游戏胜利！

否则，按照《每轮设置》重新开始新一轮。上一轮最后一位拿到领袖玩家卡的玩家将成为本轮第一墩的领袖玩家。

计分示例

例 1

A 队捕捉到以下 4 只妖怪头目
赢下这一轮，则 A 队计分如下：



主色牌



没有★

0分



1个★

1分



主色 7

0分



2个★

2分

总分 = 3分

例 2

A 队吃下 7 墩却只捕捉到 2 只妖怪头目，输了这一轮。因此，B 队得分，A 队不得分。

玩家手中的妖怪头目也会计入 B 队得分中：

B 队吃下的妖怪头目卡

玩家手中剩余的头目卡



没有★

0分



1个★

1分



主色 7

0分



1个★

1分



2个★

2分

总分 = 4分

8. 三人规则

当你们进行3人游戏时，游戏规则会有些微不同。

- 你们将各自为战，而非两两组队。
- 每轮游戏开始时，分发给每位玩家16张卡牌，而非12张。
- 每位玩家同时选择3张卡牌传给左侧的玩家。
- 一轮结束的条件以及该轮的赢家依照下列规则：
 1. 某位玩家赢得3张或3张以上的妖怪头目卡时，该玩家赢得本轮游戏。
 2. 某位玩家共赢得7墩，其中妖怪头目卡却只有2张或2张以下时，则另两位玩家同时赢得本轮游戏。
 3. 所有玩家手上卡牌被打完时，赢得最后一墩的玩家赢得本轮游戏。
- 以上不同的获胜方式将有不同的轮末计分方式：
 1. 当只有一位赢家时，赢家对捕捉到的妖怪头目卡计分。其中主色的妖怪头目不计分。其他捕捉到的妖怪头目卡中，每一个  或  标记均代表1分。拿取对应数量的分数标记。注意  的妖怪头目卡没有分数标记，即该妖怪头目卡不计分。
 2. 当有两位玩家通过第2种获胜方式获胜时，均获取3个分数标记，忽略所有妖怪头目卡上的分数标记。
- 当一个玩家拿到7个或7个以上分数标记的时候，游戏结束，拥有最多分数标记的玩家获胜！

注：如果有两位玩家平局，则最后一局结束必是由于第三位玩家吃下7墩，妖怪头目却少于2张。这种情况下，第三位玩家左手侧的玩家获胜！

9. 四人变体规则：封印

以下部分为使用两组妖怪头目卡的4人变体规则。推荐给理解并玩过基础规则的玩家。

游戏概览

该变体的游戏目标是成为第一个捕捉并封印7个不同妖怪头目的队伍。要封印一个花色的妖怪头目，你们的队伍需要在一轮游戏中同时捕捉这个花色的两张妖怪头目卡（不需要在同一墩内）。

游戏准备

如同基础规则，将四位玩家平均分为两队。同队的两个玩家相对而坐，也就是说，另一队的两位玩家将坐在你的左右两侧。

每队拿取一组玩家辅助卡，将其翻转至圆形图案的一面，其中一张卡有4个圆形图案，另一种有3个。这些圆形图案是用来封印妖怪头目的。

使用两组妖怪头目卡，包括镭射7卡和普通7卡。卡组将由56张卡组成。



两队各自拿取一组玩家辅助卡。将获取的分数标记放在对应花色上表明已封印的妖怪头目。

每轮设置

将56张卡牌混洗，并背面朝上发给每位玩家14张牌。没有卡牌剩余。

每位玩家从手上选择1张卡牌背面朝上，传给其他玩家，也就是说每位玩家都要传3张卡牌。

如果这是第一轮游戏，拥有卡牌A的玩家成为领袖玩家，展示卡牌A并拿取领袖玩家卡。

核心规则

领袖玩家先从手中正面朝上打出一张卡牌。

这张卡牌的花色将被认为是这一轮的主色。

剩余玩家如同基本规则中讲述的也各自打出一张卡牌。即卡牌必须与领袖玩家打出的卡牌同花色。除非该玩家手中没有该花色卡牌，则可以打出任意一张卡牌。

吃下一墩

吃墩的规则和基本规则一致。唯一的特殊情况是一墩中出现两张同花色的7。此时，第一张打出的7较大。

当你吃下一墩时，将这一墩打出的所有卡牌拿到你面前。如果其中有妖怪头目卡，将它正面朝上放在面前。如果此时你面前已经有两张同样的妖怪头目卡，则将分数标记放在玩家辅助卡上对应的圆形图案上（视为封印该妖怪头目）。

接下来，吃下这一墩的玩家拿取领袖玩家卡。继续游戏直到14张卡牌都打完。

一轮结束

当每位玩家打完手中的卡牌，也就是14墩后，一轮游戏结束。

继续进行游戏直到某队封印了7只不同的妖怪头目。通常需要好几轮游戏才会结束。

游戏结束

当某队封印了7只不同的妖怪头目时，游戏立刻结束，该队获胜！

更短时长变体

在该变体中，每队不需要再封印所有7只妖怪头目。每只妖怪头目只能被封印一次，当有一队率先封印了某只妖怪头目后，另一队不能再封印该妖怪头目。当某队率先封印4只不同的妖怪头目时，该队获胜！

特别感谢

该变体规则由Chris Wray设计，更短时长变体则由W. Eric Martin提供。

特别感谢Chris和他的朋友为本游戏提供了变体规则。

易错漏规则细节

- 第一轮游戏的领袖玩家为换牌后拿到卡牌A的玩家。
- 之后每轮的领袖玩家为上一轮赢得最后一墩的玩家。
- 每轮游戏只有赢家计分。
- 主色的妖怪头目卡不计分。
- 卡牌A属于风，当领袖玩家打出风卡牌时，若卡牌A为你最后一张风卡牌，则必须打出卡牌A。

设计师寄语

《妖怪七重奏》是基于2015年春天于日本出版的一款游戏为基底所设计的。该游戏至今仍被日本玩家视为吃墩游戏的入门游戏之一。

我的目标是在这种简单又刺激的吃墩机制中加入更多策略性，因此设计了《妖怪七重奏》。我希望这款游戏在未来能成为经典的吃墩游戏之一。



游戏设计: Muneyuki Yokouchi

开发人员: Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

绘师: U

平面设计: Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

美术设计: Fukutarou

规则编辑: Gil Hova

原出版社: Dan Kobayashi

中文代理: 桌游怪

特别感谢所有参与游戏测试的人员以及摩点上的支持者。

请通过以下二维码查看游戏的最新规则更新以及勘误。



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



Yirli'kumde

SEVEN
SERIES



Copyright © 2023 BoardGameMan, LLC. All rights reserved.