

Yokai Septet



3~4



10+



30min

許 久以前，在一片名叫日出之地的土地上，妖怪肆虐，影響著人類的的生活。雖然妖怪不直接攻擊人類，但它們卻會造成各種超自然災害，比如焚燒農田、洪水泛濫、電閃雷鳴、疫病橫行。

有一天，一位附近村莊的村長來拜訪你並懇求你的幫助。因為你是一位能驅使古老神秘力量的陰陽師。憑借在天文學和神秘學的淵博知識，你發現了拯救村莊的唯一方法。很簡單：捕捉妖怪，抓住的妖怪越多，它們造成的危害就越少。

於是，你接受了這位村長的懇求，並在他的村裏住了幾個月，徹底清除了在那個村莊遊蕩的妖怪。

然而你沒想到的是，妖怪們卻跑來了你的村莊大鬧。由於你的離開，村長正準備尋求另一位陰陽師的幫助。這真是天大的侮辱！保護你的村莊與人民，本是你的天職，怎可假他人之手！快行動起來吧，跟另一位陰陽師一較高下。你才是家鄉的救世主，你才是最強的陰陽師！

1. 遊戲概覽

在《妖怪七重奏》中，你的目標是盡可能捕捉高分的妖怪頭目，也就是贏下各種花色的7號牌。

每個回合，每名玩家各會從手中打出一張卡。其中打出最強卡牌的玩家將吃下這一墩，也就是拿走本回合打出的所有卡牌，這些卡牌中也許就包含妖怪頭目。之後，新的回合開始，重復這個過程，直到決出這一輪的贏家。

玩家可以通過吃墩，捕捉一定數量的妖怪頭目贏下這一輪遊戲並計分。但也要注意，如果你吃下太多墩，但其中卻沒有足夠的妖怪頭目時，你也會輸掉這一輪。

本規則書會主要介紹四人遊戲的規則內容，三人遊戲玩法可見第8部分《三人規則》。

2. 遊戲組件

- 49張卡牌（7種花色，每種7張）
- 7張鐳射卡（每種花色的數字7）



正面



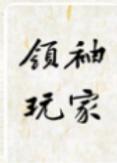
背面



- 4張玩家輔助卡
- 1張領袖玩家卡
- 20個分數標記



正面



背面



- 1本規則書

3. 卡牌解析

遊戲中共有7種花色，每種花色各有7張卡牌。每種花色的數值範圍和分數都不相同。其中，**風**的數值範圍最小，且分數較小；**雪**的數值範圍最大，且分數較大。玩家可以在玩家輔助卡上找到每種花色的數值範圍。

每個花色都有一張數值為7的卡牌，這張卡牌被稱為該花色的妖怪頭目卡。

在妖怪頭目卡的數值旁邊，印有分數標記。其中，分數在任何遊戲中都會計分，分數則只在三人遊戲中計分。

風中數值“最小”的是**A**，但將其視為妖怪王牌，即為所有卡牌中最大的卡牌。



4. 遊戲準備

遊戲開始前，每位玩家拿取一張玩家輔助卡。

將四位玩家平均分為兩隊。同隊的兩個玩家相對而坐，也就是說，另一隊的兩位玩家將坐在你的左右兩側。

注意：每種花色只使用一個“7”，使用鐳射卡或常規卡均可。

5. 每輪設置

將49張卡牌洗混，並背面朝上發給每位玩家12張牌。將剩余的1張牌正面朝上放在桌子中間使所有玩家可以看見。該卡牌的花色被稱為本輪遊戲的主色。

檢視手牌後，每位玩家從中選擇3張卡牌，背面朝上，和隊友同時互換。注意：此過程中既不可溝通，也不可先查看將換得的卡牌，再選擇自己要換出的卡牌。

如果這是第一輪遊戲，換牌後擁有A卡牌的玩家成為領袖玩家，展示卡牌A並拿取領袖玩家卡。如果A為桌面中央剩余卡，則擁有13卡牌的玩家展示該卡並拿取領袖玩家卡。

6. 核心規則

每一輪由多個回合組成，在本遊戲中我們將每個回合都稱為“墩”，每一墩中每位玩家都會從手中打出一張卡牌。

由領袖玩家正面朝上打出一張卡牌作為起始。

剩余玩家按順時針方向依次也從手中正面朝上打出一張卡牌。該卡牌必須與領袖玩家打出的卡牌同花色（該花色被稱為領袖花色）。除非該玩家手中沒有該花色卡牌，則可以打出任意一張卡牌。

吃下一墩

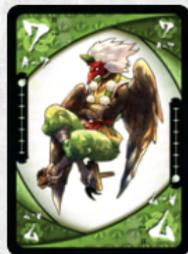
在所有玩家都打出一張卡牌後，先確認是否有玩家打出卡牌A。如果有，則該玩家獲勝，吃下這一墩。

如果沒有，則確認是否有玩家打出主色牌。如果有，則打出數值最大的主色牌的玩家獲勝，吃下這一墩。

如果沒有，則確認是否有玩家打出領袖花色卡牌。如果有，則打出數值最大的該花色卡牌的玩家獲勝，吃下這一墩。如果除領袖玩家外無人打出領袖花色卡牌，則領袖玩家獲勝，吃下這一墩。

當你吃下一墩時，將這一墩打出的所有卡牌拿到你面前。如果其中有妖怪頭目卡，將它正面朝上放在面前（視為捕捉到妖怪頭目）。其他卡牌則背面朝上。將每一墩背面朝上的卡牌分開放好，以便其他玩家了解你吃下了幾墩。

同隊的兩名玩家各自吃墩的卡牌可以一起放在其中一名玩家面前，以便計算該隊墩數。



將吃下的妖怪頭目牌
正面朝上放在面前

其余吃下的卡牌背面朝上
按照每墩分開在面前放好

接下來，由吃下這一墩的玩家拿取領袖玩家卡。

如果本輪遊戲還未結束（確認是否滿足一輪結束條件，詳見下一頁），則繼續下一墩，由新的領袖玩家率先出牌。

7. 一輪結束

當遊戲過程中滿足下列條件任意一項時，一輪結束。

1. 某隊的兩位玩家共贏得4張或4張以上的妖怪頭目卡時，該隊贏得本輪遊戲。
2. 某隊的兩位玩家共贏得7墩，其中妖怪頭目卡卻只有3張或3張以下時，則另一隊贏得本輪遊戲。
3. 所有玩家手上卡牌被打完時，贏得最後一墩的隊伍贏得本輪遊戲。

輪末計分

只有本輪贏家可以計分。另一隊即使捕捉到妖怪頭目，這些卡牌也不計分。



注意

當某隊通過第2種方式獲勝時（即另一隊贏得7墩，卻未捕捉到足夠的妖怪頭目），獲勝隊伍不僅可以對已捕捉到的妖怪頭目卡計分，還可對留在所有玩家手中的妖怪頭目卡計分。

獲勝隊伍將對捕捉到的妖怪頭目卡計分（第2種獲勝方式見上述注意事項）。其中主色的妖怪頭目不計分。其他妖怪頭目卡的每一個★標記代表1分，忽略⊛標記。拿取對應數量的分數標記。

注意風和地的妖怪頭目卡都沒有⊛標記，即它們在4人遊戲中並不計分。

遊戲結束

當一個隊伍拿到7個或7個以上分數標記的時候，該隊贏得整局遊戲勝利！

否則，按照《每輪設置》重新開始新的一輪。上一輪最後一位拿到領袖玩家卡的玩家將成為本輪第一墩的領袖玩家。

計分示例

例 1

A 隊捕捉到以下 4 只妖怪頭目
贏下這一輪，則 A 隊計分如下：



主色牌



沒有★

0分



1個★

1分



主色 7

0分



2個★

2分

總分 = 3分

例 2

A 隊吃下 7 墩卻只捕捉到 2 只妖怪頭目，輸了
這一輪。因此，B 隊得分，A 隊不得分。

玩家手中的妖怪頭目也會計入 B 隊得分中：

B 隊吃下的妖怪頭目卡

玩家手中剩余的頭目卡



沒有★

0分



1個★

1分



主色 7

0分



1個★

1分



2個★

2分

總分 = 4分

8. 三人規則

當你們進行3人遊戲時，遊戲規則會有些微不同。

- 你們將各自為戰，而非兩兩組隊。
- 每輪遊戲開始時，分發給每位玩家16張卡牌，而非12張。
- 每位玩家同時選擇3張卡牌傳給左側的玩家。
- 一輪結束的條件以及該輪的贏家依照下列規則：
 1. 某位玩家贏得3張或3張以上的妖怪頭目卡時，該玩家贏得本輪遊戲。
 2. 某位玩家共贏得7墩，其中妖怪頭目卡卻只有2張或2張以下時，則另兩位玩家同時贏得本輪遊戲。
 3. 所有玩家手上卡牌被打完時，贏得最後一墩的玩家贏得本輪遊戲。
- 以上不同的獲勝方式將有不同的輪末計分方式：
 1. 當只有一位贏家時，贏家對捕捉到的妖怪頭目卡計分。其中主色的妖怪頭目不計分。其他捕捉到的妖怪頭目卡中，每一個  或  標記均代表1分。拿取對應數量的分數標記。注意  的妖怪頭目卡沒有分數標記，即該妖怪頭目卡不計分。
 2. 當有兩位玩家通過第2種獲勝方式獲勝時，均獲取3個分數標記，忽略所有妖怪頭目卡上的分數標記。
- 當一個玩家拿到7個或7個以上分數標記的時候，遊戲結束，擁有最多分數標記的玩家獲勝！

註：如果有兩位玩家平局，則最後一局結束必是由於第三位玩家吃下7墩，妖怪頭目卻少於2張。這種情況下，第三位玩家左手側的玩家獲勝！

9. 四人變體規則：封印

以下部分為使用兩組妖怪頭目卡的4人變體規則。推薦給理解並玩過基礎規則的玩家。

遊戲概覽

該變體的遊戲目標是成為第一個捕捉並封印7個不同妖怪頭目的隊伍。要封印一個花色的妖怪頭目，你們的隊伍需要在一輪遊戲中同時捕捉這個花色的兩張妖怪頭目卡（不需要在同一墩內）。

遊戲準備

如同基礎規則，將四位玩家平均分為兩隊。同隊的兩個玩家相對而坐，也就是說，另一隊的兩位玩家將坐在你的左右兩側。

每隊拿取一組玩家輔助卡，將其翻轉至圓形圖案的一面，其中一張卡有4個圓形圖案，另一種有3個。這些圓形圖案是用來封印妖怪頭目的。

使用兩組妖怪頭目卡，包括鐳射7卡和普通7卡。卡組將由56張卡組成。



兩隊各自拿取一組玩家輔助卡。將獲取的分數標記放在對應花色上表明已封印的妖怪頭目。

每輪設置

將56張卡牌混洗，並背面朝上發給每位玩家14張牌。沒有卡牌剩餘。

每位玩家從手上選擇1張卡牌背面朝上，傳給其他玩家，也就是說每位玩家都要傳3張卡牌。

如果這是第一輪遊戲，擁有卡牌A的玩家成為領袖玩家，展示卡牌A並拿取領袖玩家卡。

核心規則

領袖玩家先從手中正面朝上打出一張卡牌。

這張卡牌的花色將被認為是這一輪的主色。

剩餘玩家如同基本規則中講述的也各自打出一張卡牌。即卡牌必須與領袖玩家打出的卡牌同花色。除非該玩家手中沒有該花色卡牌，則可以打出任意一張卡牌。

吃下一墩

吃墩的規則和基本規則一致。唯一的特殊情況是一墩中出現兩張同花色的7。此時，第一張打出的7較大。

當你吃下一墩時，將這一墩打出的所有卡牌拿到你面前。如果其中有妖怪頭目卡，將它正面朝上放在面前。如果此時你面前已經有兩張同樣的妖怪頭目卡，則將分數標記放在玩家輔助卡上對應的圓形圖案上（視為封印該妖怪頭目）。

接下來，吃下這一墩的玩家拿取領袖玩家卡。繼續遊戲直到14張卡牌都打完。

一輪結束

當每位玩家打完手中的卡牌，也就是14墩後，一輪遊戲結束。

繼續進行遊戲直到某隊封印了7只不同的妖怪頭目。通常需要好幾輪遊戲才會結束。

遊戲結束

當某隊封印了7只不同的妖怪頭目時，遊戲立刻結束，該隊獲勝！

更短時長變體

在該變體中，每隊不需要再封印所有7只妖怪頭目。每只妖怪頭目只能被封印一次，當有一隊率先封印了某只妖怪頭目後，另一隊不能再封印該妖怪頭目。當某隊率先封印4只不同的妖怪頭目時，該隊獲勝！

特別感謝

該變體規則由Chris Wray設計，更短時長變體則由W. Eric Martin提供。

特別感謝Chris和他的朋友為本遊戲提供了變體規則。

易錯漏規則細節

- 當第一輪遊戲的領袖玩家為換牌後拿到卡牌A的玩家。
- 之後每輪的領袖玩家為上一輪贏得最後一墩的玩家。
- 每輪遊戲只有贏家計分。
- 主色的妖怪頭目卡不計分。
- 卡牌A屬於風，當領袖玩家打出風卡牌時，若卡牌A為你最後一張風卡牌，則必須打出卡牌A。

設計師寄語

《妖怪七重奏》是基於2015年春天於日本出版的一款遊戲為基底所設計的。該遊戲至今仍被日本玩家視為吃墩遊戲的入門遊戲之一。

我的目標是在這種簡單又刺激的吃墩機制中加入更多策略性，因此設計了《妖怪七重奏》。我希望這款遊戲在未來能成為經典的吃墩遊戲之一。



遊戲設計：Muneyuki Yokouchi

開發人員：Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

繪師：U

平面設計：Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

美術設計：Fukutarou

規則編輯：Gil Hova

原出版社：Dan Kobayashi

中文代理：桌遊怪

特別感謝所有參與遊戲測試的人員以及摩點上的支持者。

請通過以下二維碼查看遊戲的最新規則更新以及勘誤。



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



Yirli'kumde

SEVEN SERIES

