

YOKAI pagoda

妖怪塔



Vor der untergehenden Sonne macht ihr die Silhouette einer Pagode in einiger Entfernung aus. Wie gebannt von der mysteriösen Aura des Gebäudes entscheidet ihr, das Innere zu erkunden. Doch plötzlich hört ihr ein Lachen, bemerkt einen seltsamen Schatten und Augen, die euch böseartig aus allen Ecken beobachten. Ihr habt aus Versehen die zehn mächtigen Yokai geweckt, die hier leben! Werdet ihr einen Weg finden, sie zu besänftigen und ihren Zorn abzuwenden?

SPIELINHALT



100 Opfergabe-Karten
(10 für jeden Yokai-Typ)



4 Torii-Tor-Karten



5 Übersichtskarten

ZIEL DES SPIELS

Jedes Yokai-Pagode-Spiel dauert 3 Runden.

Während deines Zugs und in jeder Runde hinterlässt du Opfergaben rings um die Pagode, um die Yokai günstig zu stimmen. Opfergaben, die am Ende der Runde nicht ausgespielt wurden, geben Minuspunkte – als handele es sich um unerfüllte Versprechungen.

Am Ende gewinnt der Spieler mit den **wenigsten** Minuspunkten.

AUFBAU

- 1 Bildet einen Torii-Tor-Stapel und deckt Torii-Tor 1 auf, sodass alle Spieler die Karte gut sehen können. Diese Karte zeigt die aktuelle Runde an.
- 2 Mischt alle Opfergabe-Karten **gründlich** und teilt 7 Karten an jeden Spieler aus. Legt die restlichen Karten umgedreht hin. Diese Karten bilden das Pagodendeck, das allen Spielern zur Verfügung steht.
- 3 Deckt die erste und die zweite Karte des Pagodendecks auf und legt jeweils eine Karte links und rechts neben das Deck. Diese beiden Karten bilden den Anfang **zweier** offener Opfergabenstapel.
- 4 Wer als Letztes einen Horrorfilm gesehen hat, darf anfangen.



ABLAUF EINES ZUGS

Während deines Zugs spielst du eine Karte von deiner Hand aus und legst sie auf einen der beiden Opfergabenstapel. Danach kannst du einen der folgenden Effekte verwenden:

- A.** Wenn die ausgespielte Karte **zu dem jeweiligen Yokai oder der Zahl** auf dem Opfergabenstapel **passt**, gibst du eine weitere Karte von deiner Hand an einen beliebigen Mitspieler weiter, ohne sie zu zeigen. Wenn du keine Karten mehr in der Hand hast, muss der gewählte Spieler die erste Karte vom Pagodendeck ziehen. Die restlichen Mitspieler dürfen diese Karte nicht sehen.
- B.** Wenn die ausgespielte Karte **nicht zu dem jeweiligen Yokai passt** und **der Zahlwert höher** als jener der Karte auf dem Opfergabenstapel ist, musst du zwischen diesen Optionen wählen:
 - Zieh die erste Karte vom Pagodendeck.
 - Nimm die oberste Karte von dem anderen Opfergabenstapel auf die Hand. Wenn du damit die letzte Karte des Opfergabenstapels nimmst, decke die erste Karte vom Pagodendeck auf und bilde damit einen neuen Opfergabenstapel.
- C.** Wenn die ausgespielte Karte **nicht zu dem jeweiligen Yokai passt** und **der Zahlwert niedriger** als jener der Karte auf dem Opfergabenstapel ist, zählst du die Zahlen in deiner Hand zusammen.
 - Wenn das Ergebnis **mehr als 3 ist**, geht die Runde ganz normal weiter.
 - Wenn das Ergebnis **3 oder weniger** ist, kannst du deinen Mitspielern entweder deine Handkarten zeigen und die Runde beenden ODER die Runde ganz normal weitergehen lassen.

Wenn du nach Verwendung eines der obengenannten Effekte weiterhin Karten in der Hand hast und die Runde nicht beenden wolltest, ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) am Zug.

DIE GESAMTPUNKTZAHL EINER HAND ERRECHNEN

Um die Gesamtpunktzahl deiner Hand zu errechnen, sortierst du die Karten nach Yokai-Typ und beachtest im Anschluss nur die niedrigste Zahl jedes Yokai-Typs. Wenn ein Spieler beispielsweise 7 Karten hat, 3 davon aber zum grünen Yokai Kappa und die 4 anderen zum roten Yokai Tengu gehören, sind nur zwei Karten relevant: die niedrigste Kappa- und die niedrigste Tengu-Karte. Zusammen ergeben diese beiden Karten die Gesamtpunktzahl dieser Hand.

Beispiel: Olivia hat vier Karten in der Hand: zwei rote Tengu-Karten (eine 1 und eine 6) sowie zwei blaue Tanuki-Karten (eine 2 und eine 4). Um die tatsächliche Gesamtpunktzahl zu errechnen, addiert sie nur die niedrigste Tengu-Karte (eine 1) und die niedrigste Tanuki-Karte (eine 2), insgesamt also 3 Punkte.



DAS ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet entweder, wenn ein Spieler am Ende seines Zugs keine Karten mehr in der Hand hat, ODER wenn ein Spieler **sich entscheidet**, die Runde zu beenden, weil er 3 oder weniger Punkte in der Hand hat, nachdem er eine abweichende Yokai-Karte mit niedrigerem Wert ausgespielt hat, wie in Situation C im Abschnitt „Ablauf eines Zugs“ beschrieben.

DIE SAMMLUNG VERSCHMÄHTER OPFERGABEN

Wenn du nach einer Runde noch Karten in der Hand hast, baust du damit (verdeckt) deine Sammlung verschmährter Opfergaben.

Du darfst diese Sammlung jederzeit nach Belieben ansehen und sortieren, aber du darfst **diese Karten weder aus dem Spiel entfernen noch sie mit deiner Hand mischen**.

Nach jeder Runde legen **alle** Spieler ihre ungespielten Karten aus der Hand in ihre Sammlung verschmährter Opfergaben ab.

Am Ende des Spiels entscheiden die Sammlungen verschmährter Opfergaben darüber, wer gewonnen hat.

NEUE RUNDE

Eine neue Runde wird vom Spieler links von demjenigen begonnen, der die letzte Runde beendet hat. Mit jeder neuen Runde steigt die Zahl auf dem Torii-Tor-Stapel und jeder Spieler zieht 7 neue Karten vom Pagodendeck.

Wenn das **Pagodendeck leer ist**, mischt alle Karten aus den beiden Opfergabenstapeln – **außer** der obersten Karte jedes Stapels – und formt daraus ein neues Pagodendeck.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Jeder Spieler deckt die Karten aus seiner Sammlung verschmährter Opfergaben auf und sortiert sie nach Yokai-Typ. Die **Endpunktzahl** jedes Spielers wird errechnet, indem die niedrigste Karte jedes Yokai-Typs zusammengezählt wird, genau wie bei der Errechnung der Gesamtpunktzahl einer Hand.

Beispiel: Alexander hat am Ende des Spiels 7 Karten in seiner Sammlung verschmährter Opfergaben. Drei davon sind grüne Kappa-Karten (eine 3, eine 7 und eine 8) und vier sind blaue Tanuki-Karten (eine 2, eine 5, eine 7 und eine 10). Statt einer Endpunktzahl von 47 Minuspunkten (so viel hätte er, wenn alle Kartenwerte einfach zusammengezählt würden) hat er 5 Minuspunkte. Denn das ergibt sich, wenn man nur die niedrigsten Karten jedes Yokai-Typs zusammenzählt.



Der Spieler mit der niedrigsten Endpunktzahl gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Yokai-Typen. Sollte es danach immer noch ein Unentschieden geben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtzahl an Karten.

SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Bei einem Spiel für zwei Spieler spielt man 4 statt 3 Runden. Jeder Spieler fängt zweimal an: einer zu den ungeraden Runden (1 und 3) und einer zu den geraden (2 und 4). Wer wann anfängt, wird zufällig bestimmt. **Wer in einem Spiel für zwei Spieler die Runde beendet, ist nicht wichtig.**

Autoren: Jacobo Rufete
Illustrationen: Nakara Studio
Produktion / Redaktion: PIF games
Layout: María Alcaraz
Box-Design: Jacobo Rufete
Übersetzung / Korrekturlesen: Lourdes Torres

