

YOKAI pagoda

妖怪塔



2-5

15 min

8+

La luz del atardecer recorta a lo lejos la silueta de una Pagoda. Atraídos por el aura de misterio que envuelve el edificio, decidís investigar su interior. De repente, una risa, una sombra que no es vuestra y unos ojos que os miran con siniestras intenciones cobran vida. Para vuestra sorpresa, ¡habéis despertado a diez poderosos Yokai que allí moraban! ¿Encontraréis alguna forma de aplacar su ira?

COMPONENTES



100 cartas de Yokai
(10 por cada tipo de Yokai)



4 cartas de puerta Torii



5 cartas resumen

OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida de Yokai Pagoda se desarrolla en 3 rondas.

Durante tu turno, y en cada una de las rondas, deposita ofrendas alrededor de la pagoda para intentar ganarte el favor de los Yokai. Las ofrendas no jugadas al final de cada ronda, como promesas sin cumplir, se convierten en puntos negativos.

El jugador con menos puntos negativos al final de la partida, gana.

PREPARACIÓN

- Coloca las cartas de Puerta Torii en un montón separado, con la Puerta Torii 1 boca arriba a la vista de todos los jugadores. Esta carta indica la ronda actual.
- Baraja muy bien todas las cartas de ofrenda y reparte 7 a cada jugador. Deja el montón restante boca abajo al alcance de todos, formando el mazo de Pagoda.
- Revela la primera y segunda carta del mazo de Pagoda y coloca una a cada lado, formando dos pilas de ofrenda boca arriba.
- El jugador inicial es el último que vio una película de miedo.



PUERTA TORII
RONDA ACTUAL



PILA DE OFRENDA



MAZO DE PAGODA



PILA DE OFRENDA



TU MANO

TURNO DEL JUGADOR

En tu turno debes jugar una carta de tu mano sobre una de las dos pilas de ofrenda y aplicar uno de los posibles efectos:

- Si la carta jugada coincide en Yokai o en número con la que había en esa pila de ofrendas, entrega en secreto una de las cartas de tu mano a otro jugador a tu elección. Si no te quedan cartas en la mano, el jugador elegido roba en secreto la primera carta del mazo de Pagoda.
- Si la carta jugada no coincide en Yokai y es mayor que la que había en esa pila de ofrendas, elige entre:
 - Robar la primera carta del mazo de Pagoda.
 - Robar la primera carta de la pila de ofrendas contraria. Si se roba la última carta de ofrenda de una de las pilas, revela la primera carta del mazo de Pagoda y colócala en su lugar.
- Si la carta jugada no coincide en Yokai y es menor que la que había en esa pila de ofrendas, comprueba la puntuación total de tu mano.
 - Si es mayor a 3, continua la ronda con normalidad.
 - Si es igual o inferior a 3, puedes elegir si mostrar las cartas a los demás jugadores y cerrar la ronda -o bien- continuar la ronda con normalidad.

Después de resolver el efecto correspondiente, si todavía tienes cartas en la mano, y no has cerrado la ronda, pasa el turno al jugador de tu izquierda.

CALCULAR LOS PUNTOS TOTALES DE LA MANO

Para calcular el total de puntos en mano, agrupa las cartas por tipo de Yokai, y ten en cuenta sólo la carta más baja de cada tipo de Yokai. Es decir, si un jugador tiene 7 cartas en su mano, pero 3 de ellas pertenecen al Yokai verde Kappa, y las otras 4 al Yokai rojo Tengu, es como si sólo tuviera dos cartas; la carta más baja de Kappa y la carta más baja de Tengu, que sumadas, dan el valor total de sus puntos en mano.

Ejemplo: Olivia tiene cuatro cartas en su mano; dos cartas rojas de Tengu (un 1 y un 6) y dos cartas azules de Tanuki (un 2 y un 4). Para calcular cuantos puntos tiene en ese momento, únicamente debe sumar la carta más baja de Tengu (un 1) con la carta más baja de Tanuki (un 2), lo que supone un total de 3 puntos en mano.



FINAL DE LA RONDA

Una ronda termina cuando un jugador no tiene cartas en su mano al final de su turno -o bien- cuando un jugador decide cerrar la ronda porque tiene 3 o menos puntos en su mano, tras jugar una carta de diferente Yokai y valor inferior, como en el caso C de Turno del jugador.

RESERVA DE OFRENDAS FALLIDAS

Si tienes cartas en la mano cuando se acaba una ronda, guárdalas en secreto para formar tu reserva personal de ofrendas fallidas.

Puedes consultar y ordenar tu reserva como prefieras en cualquier momento, pero no puedes deshacerte de esas cartas de ninguna forma ni mezclarlas con las que tengas en tu mano.

Después de cada ronda, todos los jugadores añaden todas las cartas no jugadas de su mano a su reserva de ofrendas fallidas.

Al final de la partida, son las cartas acumuladas en tu reserva de ofrendas fallidas las que cuentan para decidir el ganador.

NUEVA RONDA

El jugador a la izquierda del que cerró la ronda, es el jugador inicial. Se avanza el número de puerta Torii y cada jugador roba 7 cartas del mazo de Pagoda para formar una nueva mano.

Si se agota el mazo de Pagoda, baraja todas las cartas de las dos pilas de ofrendas -excepto la carta superior de cada una-, y forma un nuevo mazo de Pagoda.

FINAL DE LA RONDA

Tras la tercera ronda, la partida termina. Cada jugador revela las cartas acumuladas en su reserva de ofrendas fallidas y las agrupa por tipo de Yokai. La puntuación final de cada jugador se obtiene sumando solamente la carta más baja de cada uno de sus tipos de Yokai, como ocurría a la hora de calcular los puntos totales en mano.

Ejemplo: Termina la partida y Alejandro tiene 7 cartas en su reserva de ofrendas fallidas. Tres de ellas son del Yokai verde Kappa (un 3, un 7 y un 8) y cuatro son del Yokai azul Tanuki (un 2, un 5, un 7 y un 10). En lugar de tener una puntuación final de 47, que sería el resultado de sumar todas las cartas, sólo tiene 5 puntos negativos, obtenidos de sumar únicamente la carta más baja de cada tipo de Yokai.



El jugador que tenga menos puntos en total, gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con menos tipos de Yokai diferentes. Si persiste el empate, gana el jugador con menos cartas en total.

PARTIDA DE 2 JUGADORES

En partidas a 2 jugadores, en lugar de 3 rondas, se juegan 4 rondas. Elegid al azar al jugador inicial que empezará jugando las rondas impares (1 y 3), mientras que el otro empezará jugando las rondas pares (2 y 4), **independientemente de quién cerrase la ronda anterior**.

Autor: Jacobo Rufete
Ilustradora: Nakara Studio
Producción / Edición: PIF games
Maquetación: María Alcaraz
Diseño de caja: Jacobo Rufete

+info



PIF GAMES