

# YOKAI pagoda

妖怪塔



2-5

15 min

8+

La lumière du crépuscule recadre l'image d'une pagode. Attirés pour l'aura mystérieuse du bâtiment, vous décidez d'enquêter à l'intérieur. Soudainement, un rire, une ombre inconnue... et des yeux qui vous regardent avec sinistres intentions rendu vivant. Étonnamment, vous avez éveillé dix puissants yokai qui y habitaient ! Est-ce que vous pouvez trouver d'une quelconque manière d'apaiser leur colère ?

## CONTENU



100 cartes d'offrande  
(10 pour chaque type de yokai)



4 cartes du portail Torii



5 cartes de résumé

## BUT DU JEU

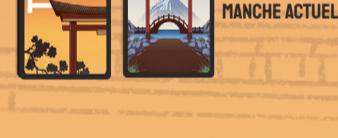
Une partie de Yokai Pagoda se développe en trois manches.

Pendant ton tour, et à chaque manche, dépose des offrandes autour de la pagode et essaie de cette manière de gagner les faveurs des yokai. Les offrandes qui n'ont pas été jouées, donc, des promesses pas tenues, ils deviendront des points négatifs.

Le joueur avec le moins de points négatifs à la fin de jeu sera le gagnant.

## MISE EN PLACE DU JEU

- Place les cartes Torii dans une pioche séparée, avec le portail Torii 1 vers le haut à la vue de tous les joueurs. Cette carte marque la manche actuelle.
- Bien mélanger toutes les cartes d'offrande et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Laisse la pioche restante face cachée et accessible à tous.
- Révèle la première et la seconde carte de la pioche de Pagode et place une de chaque côté, formant deux piles d'offrandes vers le haut.
- Le premier joueur sera la dernière personne qui a vu un film d'horreur



PILES D'OFFRANDES

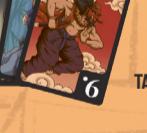


PIOCHE DE PAGODE

PILES D'OFFRANDES



MAIN ALEJANDRO



TA MAIN

## TOUR DU JOUEUR

Lors de ton tour, tu dois jouer une carte de la main sur une des piles d'offrandes et appliquer un des possibles effets :

- Si la carte jouée **correspond au yokai ou au nombre** avec la carte dans cette pile d'offrandes, donne en secret une de tes cartes en main à un autre joueur de ton choix. Si tu n'as pas plus de cartes, le joueur choisi pioche en secret la première carte de la pioche de Pagode.
- Si la carte jouée **ne correspond pas** au yokai et est **supérieure** en nombre que la carte dans la pile d'offrandes, tu as le choix entre :
  - Piocher la première carte de la pioche de Pagode.
  - Piocher la première carte de la pile d'offrandes opposée. Si on pioche la dernière carte d'offrande à l'un des piles, révèle la première carte de la pioche de Pagode et place-la en revanche.
- Si la carte jouée ne correspond pas au yokai et est inférieure en nombre que la carte dans la pile d'offrandes, vérifie le score global de ta main.
  - S'il est **supérieur à 3**, continue la manche normalement.
  - S'il est égal ou inférieur à 3, tu peux choisir de montrer les cartes aux autres joueurs et fermer la manche -ou bien- continuer la manche normalement.

Après la résolution de l'effet correspondant, si tu as encore quelque carte en main et tu n'as pas fermé la manche, le tour passe au joueur de ta gauche.

## CALCULER LE SCORE TOTAL EN MAIN

Pour calculer le score total en main, regroupe les cartes par type de yokai et considère seulement la carte la plus basse de chaque type de yokai. C'est-à-dire, si un joueur a 7 cartes dans la main, mais 3 d'entre eux appartiennent au yokai vert Kappa et les 4 autres au yokai rouge Tengu, c'est comme s'il y a 2 cartes ; la carte la plus basse du Kappa et la carte la plus basse du Tengu, qui combinées, donne la valeur totale de son score en main.

Exemple : Olivia a quatre cartes en main : deux cartes Tengu rouges (un 1 et un 6) et deux cartes Tanuki bleues (un 2 et un 4). Pour calculer combien de points elle a réellement, elle ne doit ajouter que la plus petite carte Tengu (un 1) et la plus petite carte Tanuki (un 2), ce qui donne un total de 3 points en main.



## FIN DE LA MANCHE

Une manche est finie quand un joueur n'a pas de cartes en sa main au final de son tour -ou bien- quand un joueur décide fermer la manche parce qu'il a 3 ou moins de points en main, après d'avoir joué une carte de différent yokai et de valeur inférieure, comme dans le cas C de **Tour du joueur**.

## RÉSERVE D'OFRANDES RATEÉES

Si tu as des cartes en main à la fin de la manche, conserve-les en secret pour former ta réserve personnelle d'offrandes ratées.

On peut consulter et ordonner la réserve à n'importe quel moment, mais tu ne peux pas en aucun cas te débarasser de ces cartes ni les mélanger avec les cartes en main.

Après chaque manche, tous les joueurs ajoutent toutes les cartes non jouées en leur possession à la réserve d'offrandes ratées.

A la fin du jeu, ce sont les cartes accumulées dans ta réserve d'offrandes ratées qui comptent pour décider du joueur gagnant.

## NOUVELLE MANCHE

Le joueur à gauche de celui qui a fermé la manche antérieure c'est le premier joueur. Le nombre de portail Torii avance et chaque joueur pioche 7 cartes de la pioche de pagode pour former une nouvelle main.

Si la pioche de pagode s'épuise, mélange toutes les cartes des piles d'offrandes -sauf la carte supérieure de chaque pile-, et forme une nouvelle pioche de pagode.

## FIN DE JEU

Après la troisième manche, le jeu se termine. Chaque joueur montre ses cartes accumulées dans la réserve d'offrandes ratées et les regroupe par type de yokai. Le score global de chaque joueur s'obtient par la somme des cartes les plus basses de chaque type de yokai, comme on voit le score dans les autres manches.

Exemple : le jeu est fini et Alejandro a 7 cartes dans la réserve d'offrandes ratées. 3 de ces cartes sont du yokai vert Kappa (un 3, un 7 et un 8) et 4 cartes du yokai bleu Tanuki (un 2, un 5, un 7 et un 10). Au lieu d'avoir un score global de 47, le résultat est l'addition de toutes les cartes, il a seulement 5 points négatifs, obtenu uniquement avec l'addition de la carte la plus basse de chaque type de yokai.



Le joueur qui a le score global le plus bas, gagne le jeu. En cas de match nul, le joueur avec moins de types de yokai différentes est le gagnant. Si le match nul persiste, le joueur avec le moins de cartes gagne le jeu.

## JEU POUR 2 JOUEURS

En jeux pour 2 joueurs, au lieu de jouer 3 manches, ils se jouent 4. Choisissez au hasard le joueur initial pour les manches impairs (1 et 3), tandis que l'autre joueur commencera les manches pairs (2 et 4), **indépendamment de qui a fermé la manche antérieure**.

Auteurs: Jacobo Rufete  
Illustrations: Nakara Studio  
Production / Montage: PIF games  
Mise en page: María Alcaraz  
Conception de la boîte: Jacobo Rufete

+info

