

Yokai Septet



3~4



10+



30min

Il y a maintenant très longtemps, au pays du soleil levant, des esprits et démons connus sous le nom de Yokai s'en prenaient à des vies humaines. Les Yokai n'attaquaient pas directement les personnes mais provoquaient des catastrophes telles que des incendies, des inondations, des orages ou encore des maladies.

Un jour, le chef du village voisin vous demanda audience, en tant qu'Onmyoji, un spécialiste de l'éсотérisme cosmologique japonais. A travers votre connaissance de l'astronomie et de l'occultisme, vous découvrites le seul moyen de sauver le village: plus vous réussirez à capturer des Yokai, moins leurs menaces seraient puissantes.

Après quelques mois dans le village, vos efforts sont couronnés de succès et la menace des Yokai est complètement éradiquée du village!

Cependant, vous venez d'apprendre que votre propre village est maintenant victime des ravages perpétrés par des Yokai. En votre absence, le chef du village a consulté un autre Onmyoji pour tenter de sauver le village. Pour laver cet affront, vous devez intervenir ! Après tout, il s'agit de votre village et de votre peuple qui sont attaqués. C'est votre devoir de les sauver!

Ne laissez pas un autre Onmyoji entrer dans l'histoire comme le sauveur de votre village alors que celui-ci avait besoin de vous.

1. Principe du jeu

Dans Yokai Septet, votre objectif est de capturer des Boss Yokai de forte valeur en jouant stratégiquement vos cartes en main. Chaque tour, les joueurs jouent une carte de leurs mains en suivant les règles des « jeux de plis ». (Si vous ne savez pas de quoi il s'agit, pas d'affolement, le principe sera expliqué plus tard dans cette règle).

Après que chaque joueur ait joué une carte, le joueur ayant joué la carte la plus forte dans la famille demandée récupère toutes les cartes jouées ce tour. Un nouveau tour démarre et ainsi de suite jusqu'au déclenchement des conditions de fin de la manche. A la fin de la manche, on détermine le vainqueur de celle-ci.

Dans un jeu pour 4 joueurs, les joueurs jouent en équipe de 2 contre 2. Dans un jeu à 3 joueurs, chaque joueur joue chacun pour soi. A 4 joueurs, le vainqueur de la manche est l'équipe ayant capturé quatre ou plus Boss Yokai. A 3 joueurs, le vainqueur est celui qui a capturé trois ou plus Boss Yokai.

Le vainqueur de la manche marque des points en fonction des Boss Yokai qu'il a capturés. Une nouvelle manche démarre jusqu'au déclenchement des conditions de fin du jeu : 2 points pour la version standard, 7 points pour la version avancée.

2. Matériel

- 49 cartes (7 familles de 7 cartes chacune)
- 18 marqueurs de score
- 4 aides de jeu
- 1 carte premier joueur
- 1 livret de règles



Face



Dos

3. Description d'une carte

- Il y a 7 familles (couleurs) composées de 7 cartes chacune.
- Chaque famille est composée de cartes avec une étendue de valeur différente.

	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Vert (Vent)	●	●	●	●	●	●	●						
Violet (Terre)		●	●	●	●	●	●	●					
Rose (Sortilège)			●	●	●	●	●	●	●				
Jaune (Eclair)				●	●	●	●	●	●	●			
Noir (Ténèbres)					●	●	●	●	●	●	●		
Rouge (Feu)						●	●	●	●	●	●	●	
Bleu (Neige)							●	●	●	●	●	●	●

- La carte avec la valeur [7] dans chaque famille est une carte spéciale appelée Boss Yokai.
- Les cartes Boss Yokai ont des icônes de valeur à côté de leur valeur numérique. Elles sont uniquement utilisées pour les règles de score avancées (voir section 8).
- La famille verte dispose d'une carte spéciale de valeur [A] appelée le Super Atout.
- Toutes les autres cartes sont appelées Yokai.



4. Préparatifs

Ce jeu se joue de 3 à 4 joueurs. Nous décrirons dans cette règle une partie à 4 joueurs.



Les règles pour une partie à 3 joueurs seront décrites dans un encart comme celui-ci. Si vous jouez à 4 joueurs, ignorez simplement les encarts.

Avant de démarrer...

- Chaque joueur prend une aide de jeu.
- Le jeu se joue en équipe de 2 joueurs contre 2 joueurs. Après avoir composé vos équipes, assurez-vous que les mêmes membres **d'une équipe ne soient pas assis côte à côte mais séparés à chaque fois** par un membre de l'équipe adverse.



Le jeu se joue chacun pour soi au lieu de se jouer en équipe.

5. Nouvelle manche

Avant chaque nouvelle manche...

- Mélangez toutes les 49 cartes face cachées et **distribuez en 12 face cachées** à chaque joueur. Placez la **carte restante face visible** au centre de la table, visible de tous. Cette carte est dénommée la **famille atout**.
- Chaque joueur choisi **3 cartes** et les passe à son coéquipier **simultanément**.



Distribuez 16 cartes face cachées à chaque joueur. Ensuite, chaque joueur en choisi 3 qu'il passe à son voisin de gauche.

Qui sera le premier joueur...

Pour la première manche de la partie:

- Le premier joueur est celui qui a **reçu la carte [A]**. Il l'a révèle puis prend la **carte premier joueur** qu'il place devant lui. Si personne ne dispose de la carte [A], alors le premier joueur est celui qui a reçu la carte bleue [13]. (Note : Le premier joueur ne doit pas nécessairement jouer la carte [A] comme première carte. Il est libre de la remettre dans sa main pour la jouer plus tard.)

Pour les autres manches de la partie:

- Le premier joueur est celui avec la **carte premier joueur** devant lui. Autrement dit, il s'agit du joueur qui a gagné le dernier pli de la manche précédente.

La manche peut maintenant débiter!

6. Les règles du jeu

Chaque manche est divisée en tours appelés « **plis** » pendant lesquels chaque joueur jouera une carte de sa main.

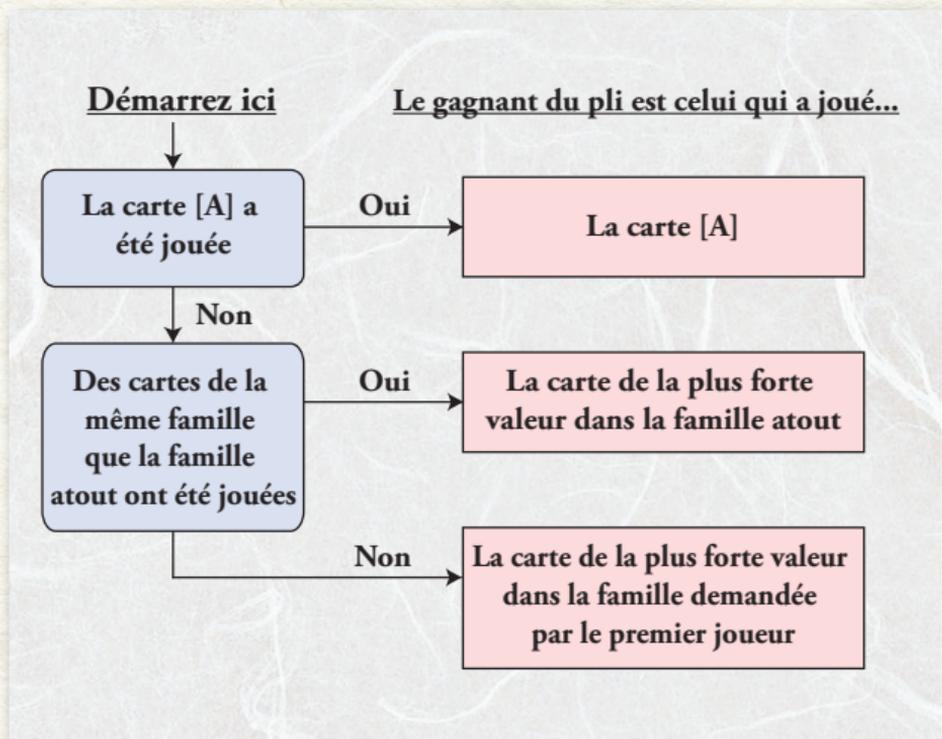
- En commençant par le premier joueur (celui avec la **carte premier joueur** devant lui) puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte face visible de sa main.
- Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Les autres joueurs doivent par contre **jouer une carte de la même famille que la première carte du pli.**
- **Si vous n'avez pas de carte de la famille demandée**, alors vous êtes autorisé à jouer **n'importe quelle carte de votre main.**

Après que chaque joueur ait joué une carte, on détermine le gagnant du pli.

Le gagnant d'un pli

Le gagnant d'un pli est déterminé selon cet ordre...

- 1) Si la carte [A] a été jouée, son possesseur remporte le pli.
- 2) Si plusieurs cartes de la **même famille que la famille atout** ont été jouées, alors le joueur qui a joué celle avec la plus forte valeur remporte le pli.
- 3) Sinon, le joueur qui a joué la carte de **la plus forte valeur dans la famille demandée** (par la carte jouée par le premier joueur) remporte le pli.



Si vous êtes le gagnant d'un pli, réalisez les actions suivantes dans l'ordre:

- 1) Prenez **toutes les cartes jouées** dans le pli (quatre cartes dans une partie à 4 joueurs, trois cartes dans une partie à 3 joueurs). S'il y a des cartes Boss Yokai (cartes de valeur [7]) dans le pli, placez-les **face visibles devant vous**. Conservez les autres cartes du pli faces cachées devant vous en créant à chaque fois un petit tas de tel sorte à ce que chaque joueur puisse voir combien de plis vous avez gagné pendant cette manche.
- 2) Prenez et mettez devant vous la carte premier joueur.
- 3) Vérifiez si une condition de fin de manche est remplie (voir [section 7](#)).
- 4) Si la manche n'est pas terminée, continuez en entamant le prochain pli. Vous êtes le premier joueur de ce prochain pli.



Conservez les cartes Boss Yokai faces visibles devant vous de manière à ce que tout le monde puisse les voir.



Conservez les autres cartes Yokai faces cachées en les regroupant par pli gagné de manière à ce que tout le monde puisse compter le nombre de pli que vous avez gagné.

Exemples

Voici quelques exemples de plis et de leur résolution. Pour cette manche, la famille atout est **violet**.



Famille atout

Pli N°1



Barbara gagne ce pli car elle a joué la carte de plus forte valeur dans la famille demandée (vert) par le premier joueur. Même si David a joué la carte de la plus forte valeur du pli, il ne gagne pas car celle-ci n'est pas dans la bonne couleur.

Pli N°2



David gagne ce pli car il a joué la carte de la plus forte valeur dans la famille atout (Violet).

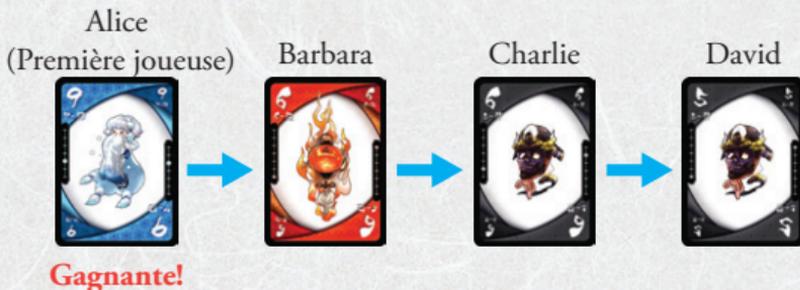
Exemples

Pli N°3



Alice gagne ce pli car elle a joué la carte [A] qui bat toutes les autres cartes du jeu. Bien que la carte [A] soit spéciale, rappelez-vous que vous êtes toujours obligé de jouer une carte de la famille demandée (si vous le pouvez). Ainsi, Alice a pu jouer cette carte car elle n'avait plus de cartes de la famille violet en main.

Pli N°4



Alice gagne ce pli car personne n'a pu fournir une carte de la même famille de valeur supérieure.

7. Fin d'une manche

Une manche se termine dès que **l'une des trois** conditions suivantes est remplie.

Condition 1: Une équipe a gagné un total de **quatre ou plus** Boss Yokai (cartes de valeur [7]), ils sont mis en commun entre les joueurs de la même équipe.

Condition 2: Une équipe a gagné un **total de sept plis**, la somme des plis des joueurs de la même équipe.

Condition 3: Les joueurs n'ont plus de cartes en mains.

Si aucune de conditions ci-dessus ne sont remplies, poursuivez la manche avec un nouveau pli (voir [section 6](#)).

Le gagnant d'une manche

Déterminez le gagnant de la manche dans cet ordre...

- 1) Si une équipe a gagné un total de **quatre ou plus** Boss Yokai, **celle-ci gagne la manche**.
- 2) Si une équipe a gagné un **total de sept plis**, alors c'est **l'autre équipe qui gagne la manche**. L'équipe gagnante récupère **toutes les cartes Boss Yokai restantes dans les mains de tous les joueurs** et les ajoute à ses propres cartes Boss Yokai précédemment gagnées dans la manche.
- 3) Sinon, l'équipe dont le joueur a gagné le **dernier pli** de la manche est la gagnante.



Les conditions de fin de manche et le vainqueur de la manche changent comme:

- 1) Si un joueur a gagné **trois ou plus** Boss Yokai, alors il est le gagnant.
- 2) Si un joueur a gagné sept plis, alors les deux autres joueurs sont les gagnants.
- 3) Sinon, le joueur qui a gagné le dernier pli de la manche est le gagnant.

8. Calcul du score

Seul le gagnant de la manche marque des points.

Le gagnant marque des points selon les règles de score ci-dessous.

- Utilisez **la règle de score standard** si vous jouez au jeu pour la première fois ou si certains joueurs ne sont pas encore familiers avec les jeux de plis.
- Utilisez **la règle de score avancée** si tous les joueurs sont familiers avec les jeux de plis.

Règle de score standard

Le gagnant marque 1 point. Prenez un marqueur de score de la réserve. La partie s'arrête dès qu'une équipe dispose de **2 marqueurs de score**. Elle gagne la partie.

Sinon, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Règle de score avancée

Pour déterminer votre score, regardez toutes les cartes **Boss Yokai** que vous avez gagné lors de cette manche. Chaque Boss Yokai a entre 0 et 2 icônes de score . Dans une partie à 4 joueurs, ignorez l'icône .

Le gagnant marque **1 point** pour chaque icône , **excepté pour le Boss Yokai de la famille atout**. Vous marquez 0 point pour le Boss Yokai de la famille atout.

Prenez autant de marqueurs de score dans la réserve que votre nombre total de points marqués pour cette manche.

La partie s'arrête lorsqu'une équipe atteint un total de **7 ou plus marqueurs de score**. Cette équipe est la gagnante du jeu.

Sinon, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Famille	
Vert	
Violet	
Rose	
Jaune	
Noir	
Rouge	 
Bleu	 

Exemples de score selon les règles avancées

Exemple 1

Alice et Charlie forme une équipe, Barbara et David en forme une autre.

Alice et Charlie ont gagné deux Boss Yokai chacun (soit un total de quatre pour l'équipe) ce qui entraîne la fin de la manche et ils en sont les vainqueurs.

Les cartes Boss Yokai en leur possession sont Vert [7], Jaune [7], Rouge [7] et Bleu [7]. Il y a un total de cinq ★, mais comme Rouge est la famille atout, ils marquent 0 point pour Rouge [7]. Ainsi, leur score total est de 3 points pour cette manche.

Cartes Boss Yokai gagnées par Alice



Aucun ★ = 0 point



Une ★ = 1 point

Cartes Boss Yokai gagnées par Charlie



Famille atout = 0 point



Deux ★ = 2 points

Score total = 3 points

Exemples de score selon les règles avancées

Exemple 2

Alice et Charlie ont gagné 3 plis chacun. Charlie vient juste de gagner son 4ème pli. Leur équipe a maintenant gagné un total de 7 plis.

La manche s'arrête et l'équipe de Barbara et David est victorieuse.

Barbara et David ajoutent toutes les cartes Boss Yokai restantes dans les mains de tous les joueurs à leurs propres cartes Boss Yokai gagnées pendant cette manche. Ils ont gagné Noir [7], Violet [7], Jaune [7], Rouge [7] et Rose [7]. Il y a un total de cinq ★ mais Jaune est la famille atout. Ainsi, ils marquent 4 points pour cette manche.

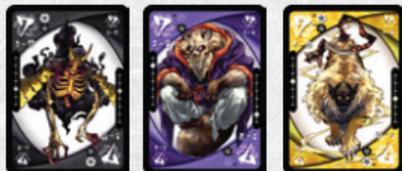
Alice a gagné 3 plis



Charlie a gagné 4 plis



Barbara et Davis marquent les points des Boss Yokai gagnés ainsi que tous ceux restés encore dans les mains des joueurs.



Cartes gagnées pendant la manche



Cartes restantes dans les mains de tous les joueurs



8. Calcul du score

Seul le vainqueur de la manche marque des points.

Lorsque vous jouez à 3 joueurs il est possible qu'il puisse y avoir 2 vainqueurs pour une manche.

Selon la condition de fin de manche, le(s) joueur(s) marquent des points de différentes manières.

Règle de score standard

- 1) Si la manche s'est arrêtée lorsqu'un joueur a gagné sept plis, alors **les deux autres joueurs marquent 1 point chacun.**
- 2) Sinon, le vainqueur marque 1 point.

Utilisez les marqueurs de score de la réserve pour indiquer votre score.

La partie s'achève lorsqu'un joueur dispose de **2 marqueurs de score**. Celui-ci est le gagnant de la partie.

Dans le cas où il y aurait deux joueurs avec 2 marqueurs de score, le gagnant est celui situé à gauche du joueur ayant gagné sept plis lors de la dernière manche.

Si aucun joueur ne dispose de 2 marqueurs de score, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).



Règle de score avancée

- 1) Si la manche s'est arrêtée lorsqu'un joueur a gagné sept plis, **alors les deux autres joueurs marquent 3 points.**
- 2) Sinon, le vainqueur marque 1 point pour chaque icône  et  sur les cartes Boss Yokai qu'il a gagnées pendant cette manche, **excepté le Boss Yokai de la famille atout.** Il marque 0 point pour la carte Boss Yokai de la famille atout.

Distribuez les marqueurs de score de la réserve pour indiquer le score de chaque joueur.

La partie s'arrête dès qu'un joueur **dispose de 7 ou plus marqueurs de score.** Le joueur avec le plus de marqueurs de score est alors déclaré vainqueur.

Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant est celui situé à gauche du joueur ayant gagné sept plis lors de la dernière manche.

Si aucun joueur ne dispose de 7 marqueurs de score, entamez une nouvelle manche (voir nouvelle manche section 5).

Famille	
Vert	
Violet	
Rose	
Jaune	 
Noir	 
Rouge	  
Bleu	  

Quelques mots de l'auteur

Yokai Septet est basé sur un jeu précédemment commercialisé au Japon au printemps 2015. Encore aujourd'hui, il continue d'y être joué en tant que jeu « passerelle » (pour regrouper aussi bien des joueurs novices qu'éclairés) pour découvrir les jeux de plis.

Mon objectif avec Yokai Septet était d'y adjoindre une dimension plus stratégique avec des règles « avancées » pour rendre le jeu encore plus plaisant à jouer. J'espère qu'il deviendra un des futurs « classiques » du genre des jeux de plis.



Auteur: Muneyuki Yokouchi

Développement: Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

Illustrateur: U

Graphismes: Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

Directeur Artistique: Fukutarou

Editeur: Dan Kobayashi

Traduction française: Vincent Jehl

Remerciements à tous nos joueurs testeurs et à nos contributeurs Kickstarter.

Rochelle Mantanona, yannick citharel, Gael Stevenson, Shingo Ishikawa, William Suzuki, Mary Sutton, 물천사, Tomoki Takeuchi, Nerep Cire, Masanobu, Hiko, Andrew V42B "Kyubey" Ma, 齊藤翔, Brandon Snyder and Joseph Williams, Doug Bass, Rod Holdsworth, tarokichi1030, Jeffrey Hellrung, ユーサク, 林昭文, Diana Harris, Benjamin Bord, Chris Reimer, Chris Wray, Matt (TechGeek) Travis, Michael 'Esker' Burborough, Markus Nowak, Lara Ming Qi Reinartz, ちのまさる, Stéphane Henry, shyn, Toshiji Nagoshi, ひげくまごろう, Azlunare, Rodolphe Peccatte, Lil' Boy, Mr Jan Silverudd, Denislav Mievski, Paul Lenkic, Daniel Garsia Rezza, Ian Hopkins, Brian W. Lenz, Timo 'Korttikuningas' Lindi, Ryosuke Tsutsui

N'hésitez pas à consulter notre site internet avant de jouer pour obtenir les dernières règles et errata.

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



Yirli'kumde

SEVEN SERIES

Copyright © 2018 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.