

# Yokai Septet



3~4



10+



30min

*I*m Land der aufgehenden Sonne schadeten Geister und Dämonen – auch als Yokai bekannt - vor langer Zeit den Menschen. Die Yokai griffen die Menschen zwar nicht direkt an, allerdings verursachten sie übernatürliche Katastrophen: Sie ließen die Felder brennen, Flüsse überfluten, Gewitter tosen und verbreiteten Krankheiten. Eines Tages besuchte dich der Häuptling eines benachbarten Dorfes, ein Onmyoji, ein Spezialist für japanische, esoterische Kosmologie.

Dank deines Wissens über Astronomie und Okkultismus war es dir möglich, den einzigen Weg zu finden, der dem Dorf half. Es war ganz einfach: Je mehr Yokai du gefangen nehmen konntest, desto weniger Bedrohungen waren durch diese Dämonen möglich. Nach nur ein paar Monaten im Dorf griffen deine Maßnahmen; Die Bedrohung der Yokai im Dorf war vollständig ausgelöscht! Kurz danach erreichte dich die Nachricht, dass die Yokai in deinem Dorf Chaos verursachten.

Während deiner Abwesenheit bat der Häuptling einen anderen Onmyoji, dein Dorf zu beschützen. Dies war ein Affront dir gegenüber, da es dein Dorf und deine Menschen waren, die belagert wurden. Es ist dein Job, den Tag zu retten! Lasse nicht zu, dass ein anderer Onmyoji den Tag rettet und gehe selbst als der Allergrößte in die Geschichte ein. Sei der Retter in der Not für dein Dorf.

# 1. Überblick

Das Ziel in Yokai Septet ist es, die hochwertigen Boss Yokai einzufangen, indem du deine Handkarten geschickt ausspielst. In jedem Zug spielen die Spieler den Stichspiel-Regeln entsprechend eine ihrer Handkarten (Wenn dir das nichts sagt, sei nicht erschrocken. Dies wird weiter hinten im Regelheft erklärt).

Nachdem Jeder eine Karte gespielt hat, gewinnt der Spieler mit der stärksten Trumpfkarte den Stich und nimmt alle in diesem Zug ausgespielten Karten an sich. Eine neue Runde beginnt bis eine der Bedingungen für das Rundenende eintritt. Am Ende der Runde wird der Gewinner der Runde bestimmt.

Im Spiel zu viert wird in 2 Zweier-Teams gegeneinander gespielt, während im Spiel zu dritt jeder für sich spielt. Der Gewinner ist das Team, das zuerst 4 oder mehr Yokai-Bosse im Spiel zu viert einfängt bzw. 3 oder mehr Yokai-Bosse im Spiel zu dritt.

Der Gewinner einer Runde erhält Punkte entsprechend der gefangenen Yokai-Bosse. Neue Runden werden gespielt, bis eine der Spielende-Bedingungen eintritt. Dies können 2 Punkte für das Grundspiel oder 7 Punkte für das fortgeschrittene Spiel sein.

## 2. Material

- 49 Karten (7 Farben mit je 7 Karten)



Vorderseite



Rückseite

- 18 Punktemarkers
- 4 Spielerhilfen
- 1 Karte "Aufspieler"
- 1 Regelheft

### 3. Aufbau einer Karte

- Es gibt 7 Farben mit je 7 Karten.
- Jede Farbe hat eine andere Verteilung der Kartenwerte.

	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Grün</b> (Wind)	●	●	●	●	●	●	●						
<b>Violett</b> (Erde)		●	●	●	●	●	●	●					
<b>Pink</b> (Anmut)			●	●	●	●	●	●	●				
<b>Gelb</b> (Blitz)				●	●	●	●	●	●	●			
<b>Schwarz</b> (Dunkelheit)					●	●	●	●	●	●	●		
<b>Rot</b> (Feuer)						●	●	●	●	●	●	●	
<b>Blau</b> (Schnee)							●	●	●	●	●	●	●

- Die Karte mit dem Wert [7] in jeder Farbe ist eine spezielle Karte, die Yokai-Boss genannt wird.
- Yokai-Boss-Karten haben einen Punktwert neben dem Kartenwerts. Dieser wird für die „Fortgeschrittenen Wertungsregeln“ genutzt (siehe Abschnitt 8 für weitere Informationen).
- Die grünen Karten besitzen eine Spezialkarte mit dem Wert [A], auch Supertrumpf-Karte genannt.
- Alle anderen Karten sind normale Yokai-Karten.

Kartenwert



Kartenwert-Reichweite



Reichweitenindikator, der die relative Stärke der Karte innerhalb ihrer Farbe darstellt. Wenn der „Punkt“ ganz oben ist, ist diese Karte die stärkste Karte ihrer Farbe.



Punktwert

ANMERKUNG: Der grüne (Wind) Yokai-Boss besitzt keinen Punktwert.

## 4. Spielvorbereitung

Das Spiel ist für 3-4 Spieler. Im Allgemeinen beschreiben wir eine Partie mit 4 Spielern.



Regeln für das Spiel zu dritt werden in Boxen wie dieser erklärt. Für das Spiel zu viert können sie ignoriert werden.

Bevor das Spiel beginnt...

- Jeder Spieler erhält eine Spielerhilfe.
- Das Spiel ist ein Teamkampf 2 gegen 2. Teilt euch in 2 Teams auf. Die Spieler eines Teams sollten sich **diagonal gegenüber** sitzen, so dass neben dir an beiden Seiten Gegner sitzen.



Jeder spielt das Spiel für sich, anstatt Teams zu bilden.

## 5. Aufbau einer Runde

Vor dem Start jeder Runde...

- Mische verdeckt alle 49 Karten und gib jedem Spieler **verdeckt 12 Karten**. Lege **die letzte verbliebene Karte offen** in die Tischmitte, so dass alle sie sehen können. Diese Karte ist die **Trumpfkarte**.
- Alle Spieler wählen **3 Karten** aus und **tauschen diese gleichzeitig** mit ihrem Teamkollegen.



Teile an jeden Spieler verdeckt 16 Karten aus. Anschließend gibt jeder 3 seiner Karten an seinen linken Nachbarn weiter.

Bestimme nun den Aufspieler...

Wenn dies die erste Runde des Spiels ist:

- Der Aufspieler ist **der Spieler, dem die [A]-Karte ausgeteilt wurde**. Decke die [A]-Karte auf und **nimm die Aufspieler-Karte**. Wenn keiner die [A]-Karte erhalten hat, wird der Spieler mit der [13] in Blau der Aufspieler. (Anmerkung: Der Aufspieler muss das Spiel nicht mit der aufgedeckten Karte beginnen. Er darf die Karte zurück auf die Hand nehmen und sie später in der Runde ausspielen.)

Für alle weiteren Runden gilt:

- Der Aufspieler ist der Spieler mit der Aufspieler-Karte. Also der Spieler, der den letzten Stich in der vorherigen Runde gewonnen hat.

Die Runde kann nun beginnen!

## 6. Spielablauf

Jede Runde ist in mehrere Züge unterteilt, auch “**Stiche**” genannt. In jedem Stich spielt jeder Spieler eine Karte von seiner Hand aus.

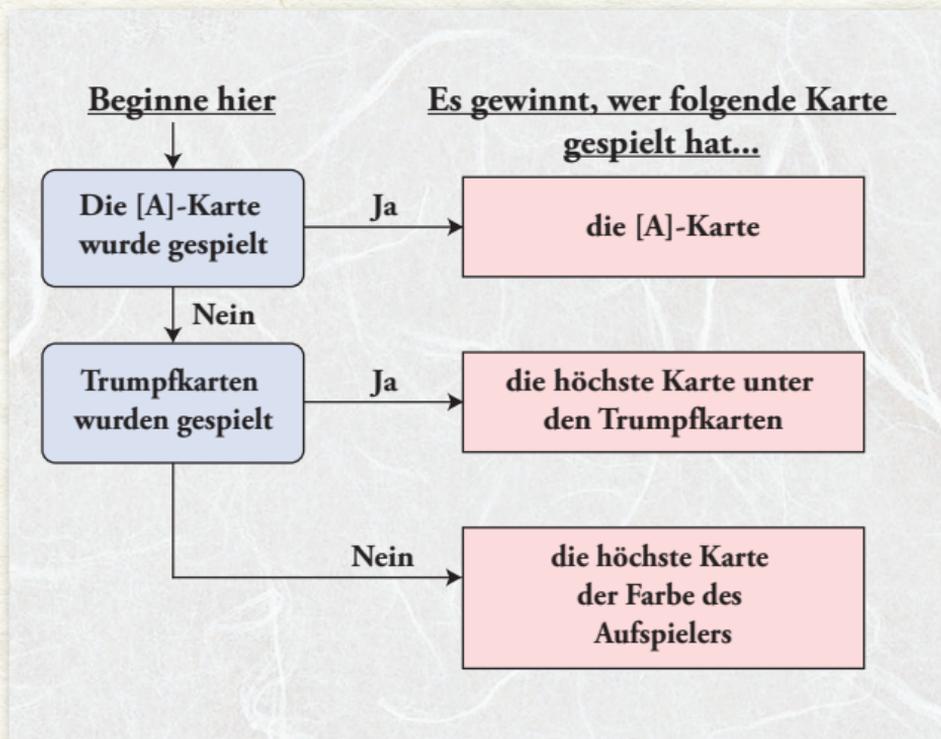
- Beginnend beim Spieler mit der **Aufspieler-Karte** (dieser Spieler wird ab hier nur noch **Aufspieler** genannt) und **im Uhrzeigersinn** folgend, spielt jeder Spieler 1 Karte offen von seiner Hand aus.
- Der Aufspieler darf eine beliebige Karte von seiner Hand spielen. Die **anderen Spieler müssen eine Karte derselben Farbe wie die des Aufspielers** von ihrer Hand ausspielen.
- Hast du **keine Karte dieser Farbe** auf der Hand, darfst du **eine beliebige Karte** von deiner Hand ausspielen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, wird der Gewinner des Stichs bestimmt.

## Gewinner des Stichs

Der Gewinner des Stichs wird in der folgenden Reihenfolge bestimmt...

- 1) Wenn die [A]-Karte gespielt wurde, gewinnt der Spieler, der sie gespielt hat.
- 2) Wenn Karten **derselben Farbe wie die der Trumpfkarte** gespielt wurden, gewinnt unter ihnen der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat.
- 3) In allen anderen Fällen gewinnt der Spieler, der **die höchste Karte der gleichen Farbe** gespielt hat, **wie der Aufspieler**.



Wenn du der Gewinner eines Stiches bist, führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- 1) Nimm **alle Karten** dieses Stiches (vier Karten im Spiel zu viert, drei Karten im Spiel zu dritt). Wenn du Yokai-Boss-Karten (Karten mit dem Wert [7]) aufgenommen hast, lege diese **offen vor dir** aus. Lege die übrigen Karten verdeckt vor dir ab und baue dabei einen separaten Stapel für jeden Stich den du gewinnst. So können die Mitspieler jederzeit sehen, wie viele Stiche du bisher gemacht hast.
- 2) Nimm dir die Aufspieler-Karte.
- 3) Prüfe, ob eine der "Bedingungen für das Rundenende" eingetreten sind (siehe Abschnitt 7).
- 4) Wenn die Runde nicht zu Ende ist, spielt den nächsten Stich. Du bist der Aufspieler für den nächsten Stich.



Behalte die Yokai-Boss-Karten offen vor dir, so dass jeder sehen kann, welche Karten du gewonnen hast.



Baue für alle regulären Yokai-Karten eines Stiches einen separaten Stapel, so dass jeder sehen kann, wie viele Stiche du gewonnen hast.

## Beispiele

Es folgen ein paar Beispiele, um aufzuzeigen, wer welchen Stich gewinnt. Die Trumpfkarte in dieser Runde ist **Violett**.



Trumpfkarte

### Stich 1

Alice (Aufspieler)



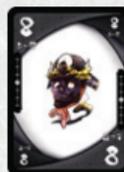
Barbara



Charlie



David



**Gewinner!**

Barbara gewinnt den Stich, da sie die höchste Karte der Farbe des Aufspielers (grün) gespielt hat. David hat zwar die höchste Karte insgesamt gespielt, aber sie hat eine andere Farbe als die Karte des Aufspielers.

### Stich 2

Barbara (Aufspieler)



Charlie



David



Alice



**Gewinner!**

David gewinnt, da er die höchste Karte der Trumpffarbe gespielt hat (violett).

## Beispiele

### Stich 3

Charlie (Aufspieler)



David



Alice



Barbara



**Gewinner!**

Alice gewinnt den Stich, da sie die [A]-Karte gespielt hat. Diese Karte gewinnt gegen jede andere Karte im Spiel. Obwohl die [A]-Karte eine besondere Karte ist, beachte, dass du immer der Kartenfarbe des Aufspielers folgen musst, sofern möglich.

### Stich 4

Alice (Aufspieler)



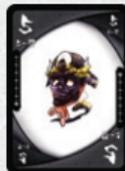
Barbara



Charlie



David



**Gewinner!**

Alice gewinnt den Stich, da keiner ihrer Farbe gefolgt ist. Somit hat sie selbst die höchste Karte in der Farbe des Aufspielers gespielt.

## 7. Ende einer Runde

Das Ende einer Runde tritt ein, wenn eine der folgenden 3 Bedingungen erfüllt ist.

Bedingung 1: Die Spieler eines Teams haben zusammen **vier oder mehr** Yokai-Boss-Karten gewonnen (Karten mit dem Wert [7]).

Bedingung 2: Die Spieler eines Teams haben zusammen **7 Stiche** gewonnen.

Bedingung 3: Die Spieler haben keine Karten mehr auf der Hand.

Beginnt mit dem nächsten Stich, solange keine der obigen Bedingungen erfüllt ist (siehe Spielablauf in Abschnitt 6).

### Gewinner der Runde

Bestimme den Gewinner der Runde in der folgenden Reihenfolge...

- 1) Wenn die Spieler eines Teams zusammen **vier oder mehr Yokai-Boss-Karten** gewonnen haben, **ist das Team der Gewinner**.
- 2) Andernfalls, wenn die Spieler eines Teams insgesamt **7 Stiche** gewonnen haben, **gewinnt das andere Team**. Das Gewinnerteam nimmt **alle Yokai-Boss-Karten die noch auf den Händen aller Spieler sind** und fügt sie dem Stapel ihrer gewonnenen Yokai-Boss-Karten hinzu.
- 3) Wenn nichts davon eingetreten ist, gewinnt das Team, dessen Spieler den letzten Stich gewonnen hat.



Die Bedingungen für das Rundenende und den Gewinner ändern sich wie folgt:

- 1) Wenn ein Spieler **drei oder mehr** Yokai-Boss-Karten gewonnen hat, ist er der Gewinner.
- 2) Wenn ein Spieler 7 Stiche gewonnen hat, gewinnen die anderen beiden Spieler.
- 3) Andernfalls gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat.

## 8. Punkte berechnen

### Nur der Gewinner einer Runde erhält Punkte.

Der Gewinner erhält Punkte nach den unten stehenden Regeln.

- Spielt mit den **Basiswertungsregeln**, wenn dies euer erstes Spiel ist, oder die Spieler bisher noch nie Stichspiele gespielt haben.
- Spielt mit den **erweiterten Wertungsregeln**, wenn alle Spieler erfahrene „Stichspiele-Spieler“ sind.

### Basiswertungsregeln

**Der Gewinner erhält 1 Punkt.** Nimm einen Punktemarker aus dem Vorrat. Das Spiel endet, wenn ein Team **2 Punktemarker** besitzt.

Dieses Team ist der Sieger.

Geht andernfalls zurück zum Aufbau einer Runde (siehe Abschnitt 5) und beginnt eine neue Runde.

### Erweiterte Wertungsregeln

Schau dir alle in dieser Runde gewonnenen **Yokai-Boss-Karten** an, um deine Punkte zu ermitteln. Jede Karte hat 0-2 . Im Spiel zu viert werden die  ignoriert.

Der Gewinner erhält 1 Punkt für jeden , außer für die Yokai-Boss-Karte des Trumpfs. Diese ist 0 Punkte wert.

Nimm dir Punktemarker entsprechend der gewonnenen Punkte aus dieser Runde vom Vorrat.

Farbe	
Grün	
Violett	
Pink	
Gelb	
Schwarz	
Rot	 
Blau	 

Das Spiel endet, wenn ein Team 7 oder mehr Punktemarker hat. Das Team gewinnt das Spiel. Geht andernfalls zurück zum Aufbau einer Runde (siehe Abschnitt 5) und beginnt eine neue Runde.

## Beispiele für die erweiterten Wertungsregeln

### Beispiel 1

Alice und Charlie sind ein Team und Barbara und David bilden das andere Team.

Alice und Charlie haben jeweils 2 Yokai-Boss-Karten gewonnen. Die Runde ist somit beendet und sie sind die Gewinner.

Die von ihnen gewonnenen Yokai-Boss-Karten sind Grün [7], Gelb [7], Rot [7] und Blau [7]. Es sind insgesamt 5 ★ auf den Karten abgebildet, allerdings ist Rot die Trumpffarbe und die Karte Rot [7] dadurch 0 Punkte wert. Somit ergibt sich eine Gesamtpunktzahl von 3 für diese Runde.

Von Alice gewonnene Yokai-Boss-Karten



Kein ★ = 0 Punkte



Ein ★ = 1 Punkt

Von Charlie gewonnene Yokai-Boss-Karten



Trumpffarbe = 0 Punkte



Zwei ★ = 2 Punkte

**Gesamtpunktzahl = 3 Punkte**

## Beispiele für die erweiterten Wertungsregeln

### Beispiel 2

Alice und Charlie haben jeweils 3 Stiche gewonnen. Charlie hat gerade seinen 4. Stich gewonnen, so dass das Team nun 7 Stiche gewonnen hat. Die Runde ist beendet und Barbara und David sind die Gewinner der Runde.

Barbara und David nehmen alle Yokai-Boss-Karten auf den Händen der Spieler und legen sie auf ihren Stapel an Yokai-Boss-Karten, die sie in dieser Runde gewonnen haben. Sie haben Schwarz [7], Violett [7], Gelb [7], Rot [7] und Pink [7] gewonnen. Es sind insgesamt 5  auf den Karten, aber Gelb ist die Trumpffarbe, so dass sie in dieser Runde nur 4 Punkte erhalten.

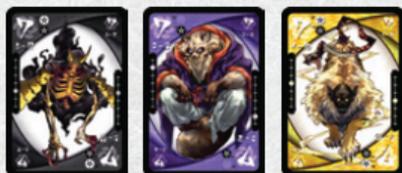
Alice hat 3 Stiche gewonnen



Charlie hat 4 Stiche gewonnen



Barbara und David punkten zusätzlich zu den während des Spiels erhaltenen Yokai-Boss-Karten alle Yokai-Boss-Karten auf den Händen der Spieler.



Karten die sie in dieser Runde gewonnen haben



Karten die noch auf den Händen der Spieler verblieben sind



## 8. Punkte berechnen

**Nur der Gewinner einer Runde erhält Punkte.**

Im Spiel zu dritt kann es 2 Gewinner geben.

Wer punktet, hängt davon ab wie die Runde beendet wurde.

### **Basiswertungsregeln**

- 1) Wenn die Runde endet, weil ein Spieler 7 Stiche gewonnen hat, **gewinnen die anderen beiden Spieler** und erhalten je 1 Punkt.
- 2) Andernfalls erhält der Gewinner 1 Punkt.

Die Spieler nehmen sich Punktemarker aus dem Vorrat, um anzuzeigen wie viele Punkte sie haben.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **2 Punktemarker** besitzt. Er ist der Gewinner des Spiels.

Wenn es zwei Spieler mit 2 Punktemarkern gibt, gewinnt der Spieler, der links vom Spieler sitzt, der in der letzten Runde 7 Stiche gewonnen hat.

Wenn kein Spieler 2 Punktemarker besitzt, geht zurück zum Aufbau einer Runde (siehe [Abschnitt 5](#)) und beginnt eine neue Runde.



## Erweiterte Wertungsregeln

- 1) Wenn die Runde endet, weil ein Spieler 7 Stiche gewonnen hat, erhalten die anderen beiden je Spieler 3 Punkte.
- 2) Andernfalls erhält der Gewinner 1 Punkt für jeden  und  auf den Yokai-Boss-Karten, die er diese Runde gewonnen hat, mit Ausnahme der Yokai-Boss-Karte der Trumpffarbe. Diese Karte ist 0 Punkte wert.

Die Spieler nehmen sich Punktemarker aus dem Vorrat, um ihren Punktstand anzuzeigen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **7 oder mehr Punktemarker** hat. Der Spieler mit den meisten Punktemarkern ist der Gewinner.

Wenn es zwei Spieler die meisten Punktemarker besitzen, gewinnt der Spieler, der links vom Spieler sitzt, der in der letzten Runde 7 Stiche gewonnen hat.

Wenn kein Spieler 7 oder mehr Punktemarker besitzt, geht zurück zum Aufbau einer Runde (siehe Abschnitt 5) und beginnt eine neue Runde.

Farbe	
Grün	
Violett	
Pink	
Gelb	 
Schwarz	 
Rot	  
Blau	  

# Ein paar Worte vom Autor

Yokai Septet basiert auf einem Spiel, das im Frühling 2015 in Japan veröffentlicht wurde. Es wird auch heute noch in Japan gespielt und gilt als einer der Einstiegstitel für das Genre der Stichspiele.

Mein Ziel mit Yokai Septet war es, diesem simplen und dennoch spannenden Spielprinzip strategischere „erweiterte“ Regeln hinzuzufügen. Ich wünsche mir, dass es ein Klassiker im Genre der Stichspiele wird.



Autor: Muneyuki Yokouchi

Redaktion: Yirli'kumde, Ayatsurare Ningyoukan

Illustrator: U

Grafikdesign: Tori Hasegawa, Satsuki Nakayama

Ausstattung: Fukutarou

Verlag: Dan Kobayashi

Deutsche Übersetzung: Malte Frieg [translation-table.de]

Ein spezieller Dank geht an alle Testspieler und Unterstützer auf 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

Besucht unsere Seite bevor ihr das Spiel spielt, um die aktuellsten Regeln und eventuelle Korrekturen zu besitzen.

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



Yirli'kumde

**SEVEN**  
**SERIES** 

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