



Ignasi Ferré



Vincent Dutrait

TERRES DE YOKAI

RÈGLES DU JEU





TERRES DE YOKAI

Les humains sont des êtres curieux, aussi lorsqu'ils rencontrent les Yokai en pleine nature, ils sont impatients d'en savoir plus sur eux.

Les plus jeunes d'entre eux passent leur temps à rechercher différents esprits des bois et à dessiner tout ce qu'ils peuvent observer dans des carnets afin de pouvoir en apprendre davantage sur eux.

BUT DU JEU

Votre objectif est de comptabiliser plus de points de victoire que votre adversaire.

CONTENU



20 cartes YOKAI

(5 de chaque couleur avec
des valeurs de 3, 4, 5, 6 et
7 points de victoire)



36 cartes Esquisse

(dont 12 cartes avec
des capacités spéciales)



1 livret de règles

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Esquisse et distribuez-en trois par personne. Le reste des cartes Esquisse forme une pioche face cachée au milieu de la table.

Triez les cartes Yokai par couleur et mélangez chaque pile séparément.

Formez ensuite une rangée avec ces piles en laissant apparaître la face numérotée visible.



DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez au hasard qui commence la partie, puis jouez à tour de rôle.

Votre tour se compose d'une phase de pioche suivie d'une phase de jeu :

- Lors de la **phase de pioche**, prenez la première carte de la pile de cartes Esquisse et ajoutez-la à votre main.

Si la pile de cartes Esquisse est épuisée, mélangez la pile de défausse pour reformer une nouvelle pioche.

- Pendant la **phase de jeu**, vous pouvez poser **jusqu'à 3 cartes** à côté d'un ou plusieurs Yokai.

Si vous avez **4 cartes Esquisse** en main, vous **devez en poser au moins une**.

Par contre si vous avez moins de 4 cartes, vous **pouvez passer votre tour** et ne pas jouer de carte si vous le souhaitez.

PHASE DE JEU

Lorsque vous jouez une carte, vous devez choisir 1 des 2 couleurs de cette carte uniquement. Placez la carte près de la pile de Yokai qui correspond à la couleur que vous avez choisie, de votre côté de la pile.



COMPLÉTER UN CROQUIS DE YOKAI

Dès que vous jouez une carte, comptez le **nombre total de cartes Esquisse des deux côtés de la pile Yokai concernée**. Si le total est au moins égal au nombre indiqué sur la carte Yokai du haut de la pile, vous avez suffisamment observé cet esprit de la nature pour créer un dessin complet de ce Yokai !

La personne qui a le plus de cartes Esquisse de son côté de la pile remporte la carte Yokai et la place face visible devant elle comme partie de son "carnet".

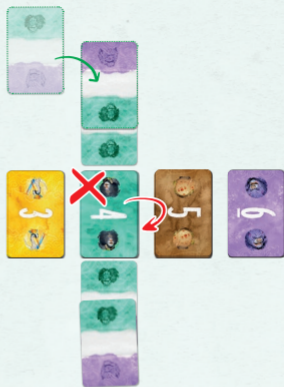
En fin de partie, vous additionnerez les valeurs de vos cartes Yokai pour déterminer votre score final.



Lorsque vous remportez une carte Yokai, vous devez également retirer toutes les cartes Esquisse de votre côté de la pile et les mettre dans la pile de défausse. Les cartes Esquisse de votre adversaire, elles, restent là, et comptent pour la carte Yokai suivante.

S'il y a égalité des deux côtés de la pile, ce Yokai est effrayé et s'enfuit ! Prenez alors la carte Yokai et déplacez-la tout en bas de la pile. Ensuite, les deux adversaires doivent se défausser de toutes leurs cartes Esquisse à côté de cette pile.

Lorsqu'une carte Yokai est remportée ou effrayée, la carte Yokai suivante de la pile est révélée et le jeu se poursuit comme décrit précédemment.



FIN DE PARTIE

Lorsqu'une ou plusieurs piles de Yokai sont vides, la partie se termine immédiatement.

Additionnez respectivement les valeurs des cartes Yokai remportées.

La personne avec le plus de points gagne la partie !
En cas d'égalité, la personne avec le plus de couleurs différentes remporte la partie.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certaines cartes Esquisse présentent une **capacité spéciale**.

Lorsque vous jouez une de ces cartes, **choisissez** d'utiliser ou non cette capacité spéciale **immédiatement** après l'avoir jouée. Si la capacité spéciale permet de gagner une carte Yokai, quelle que soit la pile sur laquelle elle a été jouée, ou si vous souhaitez jouer d'autres cartes, la carte Yokai est d'abord remportée.

Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Il existe 2 capacités spéciales :

APPELER UN YOKAI



Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez prendre la carte supérieure de n'importe quelle pile de Yokai et la placer sur le dessus de la pile où vous avez joué cette carte. Ce Yokai est maintenant traité comme s'il était de la même couleur que les autres Yokai de cette pile (en d'autres termes de la même couleur que toutes les cartes Esquisse jouées sur cette pile).

IMPORTANT: vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour déplacer la dernière carte d'une pile de Yokai !

DISTRAIRE UN YOKAI



Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez prendre la dernière carte Esquisse jouée par votre adversaire de son côté de cette pile Yokai pour la retourner de façon à ce que l'autre esquisse de cette carte soit visible, et la déplacer sur la pile qui correspond à la nouvelle couleur. Toute capacité de la carte que vous déplacez est ignorée dans ce cas.

EXEMPLE DE JEU



Mélo die joue une carte Esquisse verte. Il y a maintenant assez d'esquisses pour compléter le Yokai visible : 3 de son côté et 1 du côté opposé. Comme Mélo die a plus de cartes Esquisse de son côté, elle gagne la carte Yokai et met ses 3 cartes dans la pile de défausse. La carte verte de Guillaume est laissée en place pour le prochain Yokai.

CRÉDITS

Auteur : Ignasi Ferré

Illustrations : Vincent Dutrait

Édition : David Esbrí

Version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphiste : ClemNewter



Devir Contenidos S.L.

Via Augusta 153-157
08021 - Barcelona

Adaptation et distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr