



Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

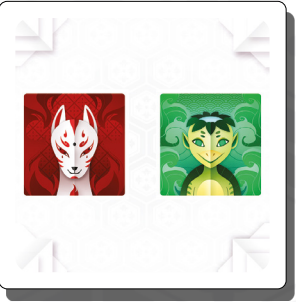
mglan.ru

Как усложнить игру
Когда наберётесь опыта, попробуйте играть, повышая уровень сложности от партии к партии. Вы можете отмечать свои успехи в этой таблице.

Уровень сложности	Почётная победа	Великолепная победа	Легендарная победа
Первый			
Второй			
Третий			
Четвёртый			
Пятый			

Первый уровень
Играйте по обычным правилам.

Второй уровень
В начале игры отдайте первому игроку одну случайную карту связей. На этой карте указаны группы ёкаев, которые к концу игры должны лежать рядом друг с другом. Если не получится, вы проигрываете. Эту карту нужно держать в тайне и нельзя передавать. Дальше играйте по обычным правилам.

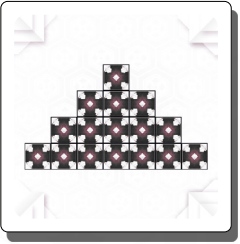


Например, эта карта связи указывает, что к концу игры группа красных ёкаев должна лежать рядом с группой зелёных. И об этом знает только первый игрок!

Третий уровень
Играйте по обычным правилам, но когда открываете новые карты подсказок, складывайте их в стопку лицом вверх. Теперь, если вы захотите положить на ёкая карту подсказок, то можете взять только верхнюю открытую карту.

Четвёртый уровень
Играйте по обычным правилам, но не переворачивайте карты подсказок лицом вверх. Вместо действия «Открыть карту подсказки» возьмите верхнюю карту из стопки и положите рядом лицом вниз — будет получаться отдельная стопка. Карту подсказок из неё можно выложить на ёкая также лицом вниз — то есть вы обездвигиваете карту, но не выдаёте никакой информации. При подсчёте очков все выложенные карты подсказок считаются правильными.

Пятый уровень
В начале игры возьмите одну случайную карту цели и положите рядом с игровым полем любой стороной вверх, чтобы её видели все. Карта цели показывает, в какую форму вам нужно сложить все карты ёкаев к концу игры. Если не получится, вы проигрываете. Дальше играйте по обычным правилам.



Например, эта карта цели показывает, что в конце игры вы должны сложить из карт вот такую пирамиду. При этом все ёкаи должны быть правильно сгруппированы, только тогда вы победите.

Всё ещё слишком легко?
Добавьте одно или оба усложнения:

- В начале игры замените одноцветные карты подсказок трёхцветными, чтобы сделать игру сложнее. Если хотите упростить игру, сделайте наоборот: замените трёхцветные карты одноцветными.
- В начале игры раздайте по одной карте связей каждому игроку. Не показывайте их друг другу. Нужно выполнить все эти карты к концу игры.
- Замешайте несколько уровней в одной игре! Например, можно играть по обычным правилам плюс использовать карту связей как на втором уровне плюс использовать карту цели как на пятом уровне.

Познакомьтесь с ёкаями
Кицунэ — злой и хитрый японский дух в виде лисы с несколькими хвостами.



Каппа — речное дитя, японский водяной. На его макушке — блюдце, которое всегда должно быть заполнено водой, иначе каппа может погибнуть.



Они — большие злые демоны, живущие в аду.



Рокуроби — днём обычные люди, а ночью существа с длинными шеями. Любят пугать людей.

Ёкаи

Правила

- 2-4 игрока
- От 8 лет
- Партия 20 минут
- Объясняется за 2 минуты
- Развивает взаимопонимание
- Можно играть в семье

Об игре
Ёкаи — это японские потусторонние существа. Обычно они живут в мире и гармонии, но тут разбушевались и перемешались между собой! Ваша задача как команды — восстановить порядок, иначе духи хлынут в мир людей.

Вам нужно сгруппировать перемешанных ёкаев по цветам: чтобы синие карты лежали рядом с синими, красные рядом с красными и так далее. В свой ход вы можете подсмотреть две закрытые карты на поле и переместить одну. При этом вам нельзя обсуждать свои решения, чтобы не всполошить и без того злых духов. Зато можно пользоваться картами подсказок.

Игра командная, а значит, задача у вас общая: без ошибок сгруппировать ёкаев к моменту, когда закончатся все карты подсказок. Игра потренирует вашу память и взаимопонимание.

Состав:

- 16 карт ёкаев. Всего четыре вида: красные, зелёные, фиолетовые и синие.



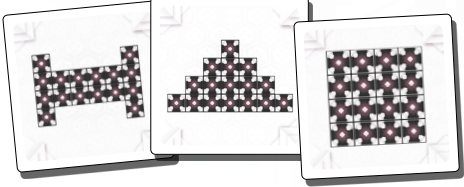
- 14 карт подсказок — намекать напарникам, какой ёкай нарисован на карте.



- 6 карт связей — для сложных режимов игры.



- 3 двусторонние карты целей — для сложных режимов игры.



- Правила игры — их вы сейчас читаете.

Подготовка:

- Отложите в сторону карты связей и целей. Они не нужны в базовом режиме.
- Перемешайте все карты ёкаев. Выложите из них квадрат 4 на 4 карты лицом вниз. Это игровое поле.
- Разделите карты подсказок на три стопки: одноцветные, двухцветные и трёхцветные.

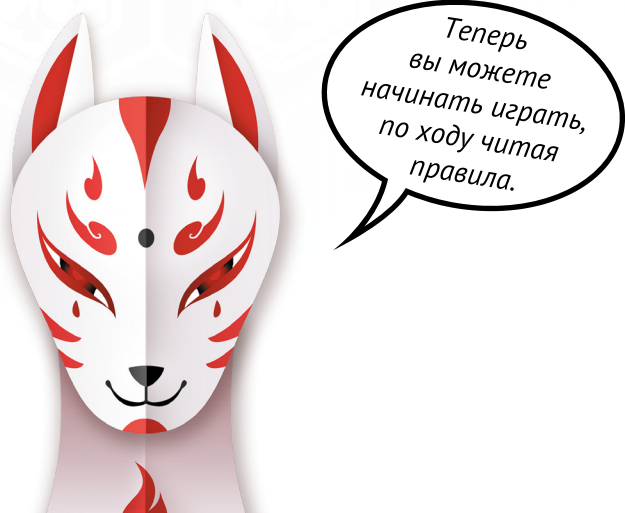
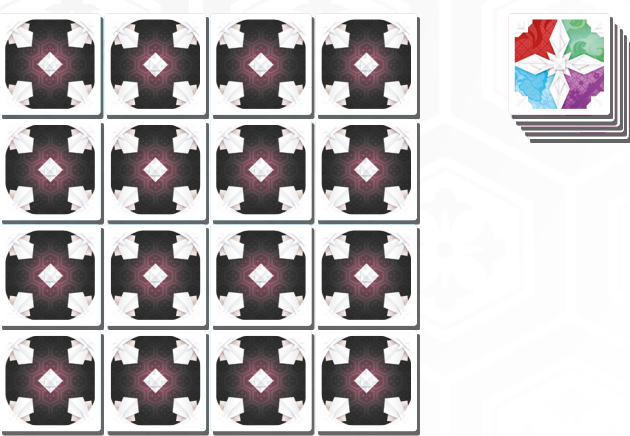
Одноцветные **Двухцветные** **Трёхцветные**



- Из каждой стопки возьмите случайным образом столько карт подсказок, сколько указано в таблице под вашим количеством игроков (лишние карты можете сразу убирать из игры):

Вид карты	Два игрока	Три игрока	Четыре игрока
Одноцветных карт	2	2	3
Двухцветных карт	3	4	4
Трёхцветных карт	2	3	3

- Эти карты подсказок замешайте в одну стопку и положите рядом с игровым полем лицом вниз.



Автор игры Жюльен Грифон.
Художник Кристиан Алкаф.
Локализация игры
Разработка: Максим Половцев,
Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,
Анна Давыдова.
Дизайн и вёрстка: Евгений Загатин,
Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.
© Bankiiz Edition. Все права защищены.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

Главное правило

По ходу игры вам нельзя говорить друг другу, где какие карты лежат, какую карту надо двигать или какого она цвета. Малейший звук — и извинченные ёкаи прорвутся в мир людей!

Как группировать ёкаев

Одна группа — это четыре одинаковые карты ёкаев, которые лежат рядом. Каждая карта при этом соприкасается хотя бы одной стороной с другой картой. Разные группы таким же образом прилегают друг к другу. Группы могут лежать в любом порядке. Вот пара примеров правильных решений:

Пример 1



Пример 2



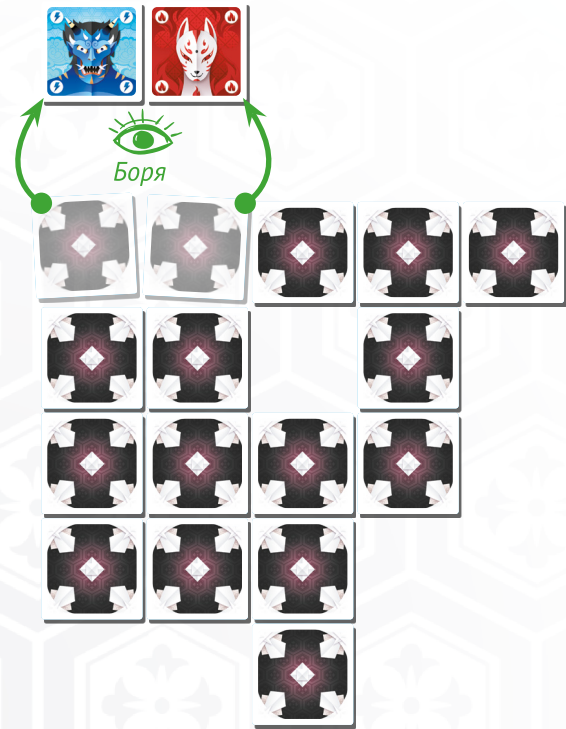
У вас в конце игры может получиться другая форма игрового поля, главное, чтобы все карты были сгруппированы по цветам и прилегали друг к другу хотя бы одной стороной.

Как играть

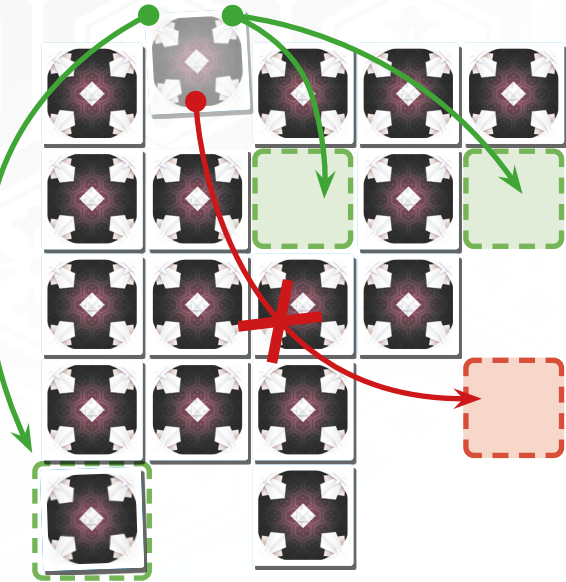
- Первым ходит самый младший игрок, дальше ходите по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы выполняете по порядку три обязательных действия (они расписаны подробно справа):
1. Подсмотреть две карты ёкаев.
 2. Передвинуть одну карту ёкая.
 3. Открыть карту подсказки или положить её на карту ёкая.

1. **Подсмотреть две карты ёкаев.**
Выберите две карты ёкаев, необязательно соседние. Осторожно подсмотрите их, чтобы другие не увидели, и верните на место. Можете подсматривать обе карты одновременно или по очереди.

Например: Боря в свой ход подсматривает две карты: одна из них синяя, другая красная. Затем Боря, не показывая карты никому, возвращает их на место.



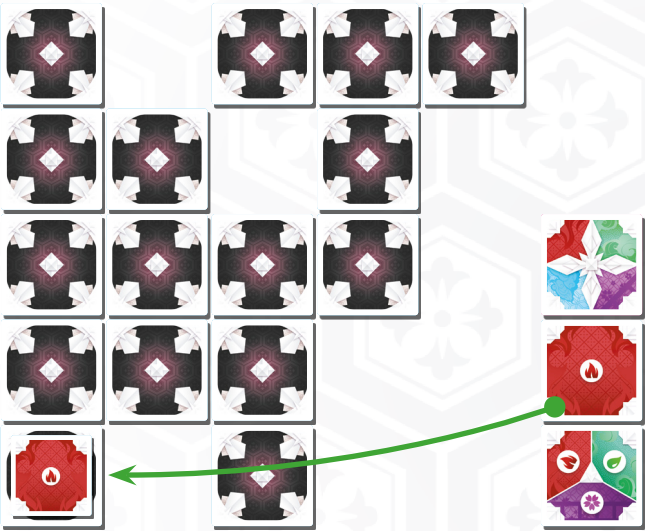
2. **Передвинуть одну карту ёкая.**
Выберите любую карту ёкая (не обязательно ту, которую вы подсмотрели). И передвиньте её в любое место так, чтобы в конце вашего движения она прилегала одной стороной к другой карте ёкая (в примере несколько таких вариантов отмечены зелёным). Нельзя оставлять карту или несколько карт на углу игрового поля (в примере отмечено красным). Также нельзя двигать карту, если в конце движения на углу останется группа карт.



Например: Боря решил передвинуть красную карту вниз, туда, где, как он думает, лежат другие красные ёкаи.

3. **На выбор: открыть карту подсказки или положить уже открытую на карту ёкая.**
В первый ход вы можете только открыть карту.
— **Открыть:** возьмите верхнюю карту подсказки из стопки и положите её рядом лицом вверх. Складывайте их не стопкой, а вразброс или в ряд, чтобы все были видны.
— **Положить:** возьмите одну из открытых карт подсказки и положите лицом вверх на карту ёкая. При этом цвет ёкая должен совпадать с одним из цветов на карте подсказки. Ёкая под картой подсказки нельзя подсматривать и двигать — карта подсказки как бы обездвиживает его. Нельзя класть две карты подсказки на одного ёка и перекладывать подсказки с одного ёкая на другого.

Например: Боря смотрит, есть ли открытые карты подсказок. Их две: одноцветная и трёхцветная. Боря может взять одну из них или открыть новую из стопки. Боря берёт одноцветную красную подсказку и кладёт на карту, которую только что передвинул. Теперь остальным без слов понятно, что под этой картой — красный ёкай.



Конец игры

- Игра заканчивается в двух случаях:
- Закончились карты подсказок.
 - Кто-то из вас в свой ход решил, что все ёкаи сгруппированы, и объявил, что игру можно закончить.

Теперь переверните все карты ёкаев лицом вверх, не меняя их местами. Карты подсказок не убирайте, оставьте под теми картами, на которых они лежали.

Если хотя бы один ёкай лежит не в своей группе, вы проигрываете. Попробуйте сыграть ещё раз!



Например, здесь красный ёкай затесался среди зелёных! Он явно не в своей компании. Это проигрыш.

- Если все карты ёкаев сгруппированы правильно, то вы побеждаете! Вы успокоили духов и вдобавок можете определить, насколько крута ваша победа:
1. Прибавьте одно очко за каждую правильно лежащую карту подсказки (то есть цвет ёкая совпадает с одним из цветов на подсказке).
 2. Отнимите одно очко за каждую неверно лежащую карту подсказки.
 3. Прибавьте пять очков за каждую карту подсказки, которая осталась в стопке лицом вниз.

Результаты:

Достижение	Два игрока	Три игрока	Четыре игрока
Почётная победа	0–7 очков	0–9 очков	0–10 очков
Великолепная победа	8–11 очков	10–15 очков	11–18 очков
Легендарная победа	12 и больше очков	16 и больше очков	19 и больше очков



Теперь вы можете попробовать один из уровней сложности.

