



FÜHRT ZUSAMMEN,  
WAS ZUSAMMENGEHÖRT!

JULIEN GRIFFON

Yōkai 妖怪



## SPIELANLEITUNG

### INHALT

#### 39 Karten

16 Yōkai-Karten, 14 Hinweiskarten, 6 Nachbarschaftskarten, 3 Zielkarten



4 x **Kitsune**  
(Fuchs)



4 x **Kappa**  
(Flusskind)



4 x **Rokurokubi**  
(langhalsige Frau)



4 x **Oni**  
(Dämon)



**Hinweiskarten**  
(mit 1, 2 oder 3 Farben)



**Nachbarschafts-**  
**karten**







**Zielkarten**  
(doppelseitig bedruckt)

### SPIELIDEE

Es herrscht Unordnung bei den Yōkai! Diese japanischen Fabelwesen sind durcheinandergeraten, und um sie zu besänftigen, müsst ihr sie nach Familien sortieren. Bei diesem kooperativen Spiel dürft ihr lediglich eingeschränkt miteinander kommunizieren. Nur wenn ihr als Gruppe zusammenarbeitet und euer Gedächtnis anstrengt, wird es euch gelingen, die Yōkai zu beruhigen.

## SPIELZIEL

In einer limitierten Anzahl an Runden versuchen die Spieler gemeinsam, die Yōkai zu Familien zu gruppieren:

Kitsune , Rokurokubi , Kappa  und Oni .

## SPIELVORBEREITUNG

Die Yōkai-Karten werden gemischt und auf dem Tisch verdeckt in einem 4x4-Raster ausgelegt.

Mischt jeweils separat die Hinweiskarten mit 1, 2 oder 3 Farben.

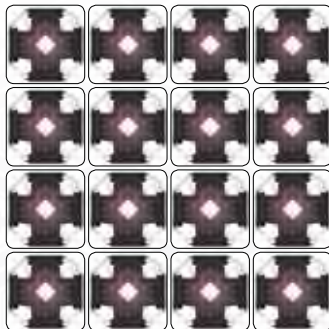
Zieht dann verdeckt die in der nachfolgenden Tabelle angegebene Anzahl an Hinweiskarten.

<b>Spielerzahl</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Hinweiskarten			
 mit 1 Farbe	2	2	3
 mit 2 Farben	3	4	4
 mit 3 Farben	2	3	3

Die Spieler sehen sich diese Hinweiskarten nicht an, mischen sie zusammen und legen sie als verdeckten Stapel bereit.

## STARTAUFGSTELLUNG:

WER DIE GRÖSSTE  
ANGST VOR  
FABELWESEN  
HAT, BEGINNT.



## KOMMUNIKATIONSREGELN

**Vorsicht!** Die Yōkai sind schelmische Wesen, die es nicht zulassen, dass die Spieler sich über ihre Farbe oder Position austauschen. Zu diesem Zweck gibt es die Hinweiskarten!

**Tipp:** Zum Einstieg kann das Redeverbot gegebenenfalls auch etwas gelockert werden, sofern alle damit einverstanden sind.



Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die drei folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch:

- 1 Zwei Yōkai-Karten ansehen**
- 2 Eine Yōkai-Karte verschieben**
- 3 Eine Hinweiskarte aufdecken oder platzieren**

### **1 Zwei Yōkai-Karten ansehen**

Der Spieler wählt zwei beliebige Yōkai-Karten und sieht sie sich geheim an. *(Die beiden Karten müssen nicht benachbart sein.)* Er darf beide Karten gleichzeitig aufnehmen oder einzeln nacheinander. Anschließend legt er die Karten wieder verdeckt an ihren Platz zurück.

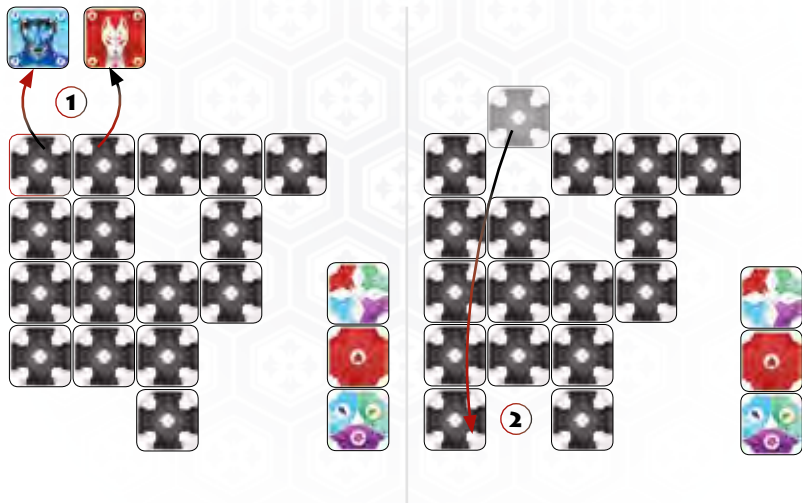
### **2 Eine Yōkai-Karte verschieben**

Der Spieler entscheidet sich für eine beliebige Yōkai-Karte, die er bewegen möchte. Das kann eine der Karten sein, die er sich eben angesehen hat, oder eine andere Karte. Die Karte muss benachbart zu einer anderen Yōkai-Karte abgelegt werden. Es ist nicht erlaubt, die Kartenauslage zu teilen:

Jede Yōkai-Karte muss senkrecht oder waagrecht benachbart zu mindestens einer anderen Karte liegen – eine diagonale Verbindung über die Ecken reicht nicht. Während die Yōkai-Karte verschoben wird, darf es kurz zur Teilung der Auslage kommen, doch am Ende dieser Aktion muss wieder eine zusammenhängende Kartenauslage hergestellt sein.

## BEISPIEL:

Nick ist am Zug. Zuerst sieht er sich zwei Yōkai-Karten an **1**. Er entdeckt einen blauen und einen roten Yōkai und legt beide Karten zurück an ihren Platz. Anschließend muss er eine Karte verschieben, ohne die Auslage zu teilen **2**.



### 3 Eine Hinweiskarte aufdecken oder platzieren

Der Spieler muss entweder

- eine Hinweiskarte vom Stapel aufdecken  
*oder*
- eine bereits aufgedeckte Hinweiskarte platzieren.

Aufgedeckte Hinweiskarten werden nebeneinandergelegt, nicht auf einen Stapel. Alle bereits aufgedeckten Hinweiskarten stehen zum Platzieren zur Verfügung.

Legt ein Spieler eine Hinweiskarte auf eine Yōkai-Karte, ist diese gesperrt und darf ab sofort nicht mehr angesehen oder verschoben werden. Beim Platzieren einer Hinweiskarte sollte der Spieler gut überlegen, welchen Hinweis er wo geben möchte, damit seine Mitspieler dadurch möglichst wertvolle Informationen erhalten. Eine Hinweiskarte verrät etwas über die Familienzugehörigkeit der darunter liegenden Yōkai-Karte:



zeigt genau an,  
zu welcher Familie der Yōkai gehört.



zeigt 2 Familien:  
Der Yōkai gehört zu einer dieser Familien.

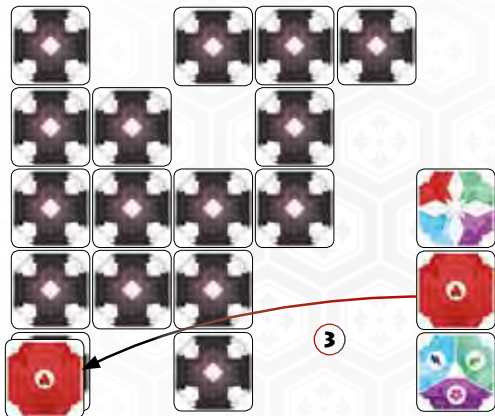


zeigt 3 Familien:  
Der Yōkai gehört zu einer dieser Familien.

Sofern kein Fehler gemacht wird, gehört der Yōkai, auf dem die Hinweiskarte liegt, zu einer der auf dieser Karte angegebenen Familien. Auf jede Yōkai-Karte darf nur eine einzige Hinweiskarte platziert werden.

## BEISPIEL:

Nick muss nun eine Hinweiskarte aufdecken oder platzieren. Er entscheidet sich, die bereits aufgedeckte rote Hinweiskarte auf die rote Yōkai-Karte zu legen, die er eben verschoben hat. Dadurch wissen seine Mitspieler nun, dass diese Karte rot ist.



Die Partie kann auf zweierlei Weisen enden:

- Entweder verkündet der Spieler, der an der Reihe ist, dass die Yōkai richtig geordnet und besänftigt sind, statt einen Zug zu machen.
- Oder die letzte Hinweiskarte wurde platziert, um eine Yōkai-Karte zu kennzeichnen und zu sperren.

Dann werden alle Yōkai-Karten aufgedeckt, um zu prüfen, ob die Hinweiskarten korrekt platziert worden sind.

Sind die Yōkai richtig nach Familien sortiert, haben die Spieler gewonnen – andernfalls haben sie verloren.

BEISPIEL FÜR EINE GEWONNENE PARTIE:





Die Yōkai sind erfolgreich besänftigt worden? Gratulation!

Wer will, hat nun noch die Möglichkeit, durch eine Punktwertung festzustellen, wie gut das gelungen ist. Vielleicht bringt ihr es ja in der nächsten Partie sogar auf noch mehr Punkte?

### Die Wertung basiert auf den Hinweiskarten:

- 1 Punkt für eine korrekt platzierte Hinweiskarte
- -1 Punkt für eine falsch platzierte Hinweiskarte
- 2 Punkte für eine aufgedeckte, aber nicht platzierte Hinweiskarte
- 5 Punkte für eine Hinweiskarte, die nicht aufgedeckt wurde.

In der nachfolgenden Wertungstabelle könnt ihr ablesen, wie gut ihr abgeschnitten habt:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	
0 bis 7 Punkte	0 bis 9 Punkte	0 bis 10 Punkte	Beachtlich
8 bis 11 Punkte	10 bis 15 Punkte	11 bis 18 Punkte	Glorreich
12 oder mehr Punkte	16 oder mehr Punkte	19 oder mehr Punkte	Legendär

**UND NICHT VERGESSEN:**

**PUNKTE GIBT ES NUR,  
WENN IHR DIE PARTIE  
GEWONNEN HABT!**

## ERHÖHUNG DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Wenn die Spieler Erfahrung gesammelt haben und das Basisspiel beherrschen, können sie auf unterschiedliche Weise die Schwierigkeitsstufe erhöhen und sich an komplexere Herausforderungen heranwagen. Wird eine Partie auf einem bestimmten Niveau gewonnen, können die Spieler für ihre nächste Partie entweder ein höheres Niveau wählen oder versuchen, auf demselben Niveau ihre Punktzahl zu verbessern.

**Eine Partie gilt nur als gewonnen, wenn alle Vorgaben des jeweiligen Niveaus erfüllt sind.**

### Niveau 1

Es gelten die Regeln und Siegbedingungen des Basisspiels.

### Niveau 2

Zusätzlich zum Basisspiel zieht der Startspieler verdeckt eine Nachbarschaftskarte (*siehe unten*), die er seinen Mitspielern nicht zeigen darf.



**Nachbarschaftskarten** geben vor, dass die beiden abgebildeten Yökai-Familien am Ende der Partie benachbart sein müssen: Mindestens eine Karte der einen Familie muss neben einer Karte der anderen Familie liegen. Ist diese Vorgabe nicht erfüllt, gilt die Partie als verloren.

### Niveau 3

Es gelten die Regeln und Siegbedingungen des Basisspiels, doch die Hinweiskarten werden nach dem Aufdecken nicht nebeneinandergelegt, sondern gestapelt. Nur die oberste aufgedeckte Hinweiskarte des Stapels darf platziert werden.

#### Niveau 4

Es gelten die Regeln und Siegbedingungen des Basisspiels, doch es werden keine Hinweiskarten aufgedeckt. Stattdessen nimmt der Spieler die oberste Karte vom Hinweisstapel und legt sie neben den Stapel, ohne sie aufzudecken.

Die neben dem Stapel liegenden Hinweiskarten können dann platziert werden, um eine Yōkai-Karte zu sperren, ohne den Mitspielern Informationen zu geben. Alle platzierten Hinweiskarten gelten bei der Wertung als korrekt platziert.

#### Niveau 5

Es gelten die Regeln und Siegbedingungen des Basisspiels. Außerdem wird eine **Zielkarte** (siehe unten) gewählt und offen ausgelegt.



**Zielkarten** zeigen an, in welcher Form alle Yōkai-Karten am Ende der Partie angeordnet sein müssen. Ist diese Vorgabe nicht erfüllt, gilt die Partie als verloren.

#### Weitere Möglichkeiten, die Herausforderung zu verändern

- Zu Beginn der Partie können die Spieler entscheiden, mehr Hinweiskarten mit 1 Farbe zu verwenden, um das Spiel einfacher zu machen. Durch mehr Hinweiskarten mit 3 Farben wird die Partie schwieriger. Die Gesamtzahl der verwendeten Hinweiskarten bleibt unverändert.
- Zu Beginn der Partie erhalten mehrere Spieler Nachbarschaftskarten, die sie ihren Mitspielern nicht zeigen dürfen. Am Ende der Partie müssen alle Vorgaben erfüllt sein.

Wenn ihr wollt, könnt ihr hier eure Erfolge eintragen. Diese Übersicht ist nicht als Wettbewerb gedacht, sondern hilft, die Entwicklung der eigenen Gruppe nachzuvollziehen. Im Lauf der Partien lernt ihr, das Spiel besser zu beherrschen, sodass ihr immer höhere Schwierigkeitsstufen schaffen werdet.

<b>Niveau 1</b>	<input type="checkbox"/> Beachtlich	<input type="checkbox"/> Glorreich	<input type="checkbox"/> Legendär
<b>Niveau 2</b>	<input type="checkbox"/> Beachtlich	<input type="checkbox"/> Glorreich	<input type="checkbox"/> Legendär
<b>Niveau 3</b>	<input type="checkbox"/> Beachtlich	<input type="checkbox"/> Glorreich	<input type="checkbox"/> Legendär
<b>Niveau 4</b>	<input type="checkbox"/> Beachtlich	<input type="checkbox"/> Glorreich	<input type="checkbox"/> Legendär
<b>Niveau 5</b>	<input type="checkbox"/> Beachtlich	<input type="checkbox"/> Glorreich	<input type="checkbox"/> Legendär

Sobald ihr alle Schwierigkeitsstufen beherrscht, könnt ihr versuchen, die verschiedenen Vorgaben und Bedingungen zu kombinieren.

**Autor:** Julien Griffon

**Deutsche Bearbeitung:** Rolf Mutter, Frank Weiß

**Übersetzung:** Birgit Irgang

**Illustration:** Christine Alcouffe

**Graphik:** Christine Alcouffe

**Graphische Bearbeitung Game Factory Version:** Myrjam Herger

Game Factory Version © 2020 Game Factory.  
© 2019 BANIIIZ EDITION – All rights Reserved.



**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)

