



Ёкаи

Однажды в лесах Японии

ПРАВИЛА ИГРЫ



Возрастные ограничения: **12+**

Количество игроков: **3–10**

Время партии: **от 30 минут**

Цель игры: сбросить все карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуй колоду и выложи в открытую 3 карты в центр стола. Эти будущие три стопки карт — игровое поле.

ТОЛЬКО верхние карты в стопках активные и участвуют в игре. Если среди выложенных карт есть карта «Кэндо», замени её. Раздай каждому игроку по 6 карт. Оставшуюся колоду положи рядом с игровым полем.

ОСНОВНЫЕ КАРТЫ

Основные карты — это карты четырёх цветов, на некоторых из них изображены ёкаи (сверхъестественные существа), а на некоторых указаны задания.

Кицунэ, Бакэнэко, Инугами и Тануки — это ёкаи-оборотни.

Если тебе попалась карта с истинным обликом ёкая, не забудь проявить к нему уважение, когда решишь сыграть эту карту. Если ты забыл проявить уважение или не можешь это сделать из-за действующей карты с заданием, возьми две карты.



Кицунэ. В японской мифологии считается, что Кицунэ — лисицы — обладают мудростью, продолжительной жизнью и магическими способностями. Кицунэ очень хитрые и могут принимать человеческий облик после того, как им исполнится 100 лет. Хвосты — это показатель силы оборотня. Всего у кицунэ может быть до 9 хвостов. Считается, что чем старше и сильнее лиса, тем больше у неё хвостов.

Каждый раз, когда выкладываешь карту с изображением Кицунэ, в знак уважения к ёкаю смотри на всех хитрым взглядом до следующего своего хода.



Бакээнэко. В Японии считается, что любая кошка, прожившая более 13 лет, либо весящая 1 кан (3,75 кг) или же обладающая длинным хвостом, может стать Бакээнэко — кошкой-оборотнем. Бакээнэко может создавать призрачные огненные шары, ходить на задних лапах, разговаривать и превращаться в человека.

Каждый раз, когда выкладываешь карту с изображением Бакээнэко, промяукай три раза в знак уважения к ёкаю.



Инугами. Древние японцы поклонялись собакам-оборотням как стражам и защитникам. На публике, чтобы не бросаться в глаза, Инугами выглядит как обычная собака, но может превращаться и в человека. Инугами обладает независимым характером. Необходима твёрдость и сила, чтобы контролировать оборотня, иначе он может стать опасным для своего хозяина и даже вселиться в его тело.

Каждый раз, когда выкладываешь карту с изображением Тануки, смеясь в знак уважения к ёкаю так, словно Тануки очень удачно пошутил.



Тануки. Енотовидные собаки-оборотни имеют весёлый нрав и обожают подшучивать над людьми. Они символизируют счастье и благополучие. Тануки обладают мощными магическими способностями. Считается, что, положив на голову листья, они могут превращаться и в людей, и в различные предметы.

Каждый раз, прежде чем выложить карту с изображением Инугами, в знак уважения к ёкаю изобрази,

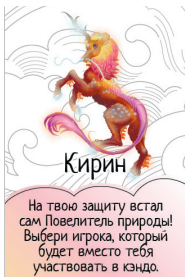
как ты защищаешь одного из игроков от демонов мононока. Сделай это неожиданно.

Любой из оборотней может перевоплощаться в карту с заданием такого же цвета, что и карта с ёкаем. Если такая карта активна, все игроки должны подчиниться воле оборотня и выполнять указанное на карте задание до тех пор, пока любая другая карта не перекроет данную карту с заданием. Если на поле активны несколько карт с заданиями, необходимо выполнять все задания одновременно.

Ёкаи наказывают того, кто не выполнил задание или нарушил его условия. Каждый из нарушителей берёт две карты из колоды за каждое невыполненное задание.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Кэндо. Кэндо — это традиционное японское боевое искусство фехтования на бамбуковых мечах. Кэндо формирует твёрдый характер, закаляет волю и тело. С помощью карты «Кэндо» ты можешь вызвать любого игрока на поединок и проверить твёрдость своего духа. Выбери игрока, с которым будешь сражаться, и прочитай вслух задание на карте. На время поединка игра не останавливается, за исключением кэндо, где требуется непосредственное участие всех игроков. Игрок, потерпевший поражение в кэндо, берёт из колоды две карты. После завершения поединка, положи карту «Кэндо» в любую из трёх стопок.



Киринд. Японский единорог — самое главное и сильное мифическое божественное животное, повелитель природы. Киринд доброжелательно относится к людям. Ему свойственны стремительность, бесстрашие и сила. Мудрый Киринд обладает обострённым чувством справедливости и безошибочно определяет лжеца. Если тебя вызвали на кэндод, Киринд может заступиться за тебя. Выложи карточку «Киринд» в одну из стопок и выбери игрока, который выйдет на поединок вместо тебя.

Цуру. Благородные журавли-оборотни — очень добрые, красивые существа, которые ненавидят насилие. Иногда Цуру принимают облик странствующих монахов. Они всегда готовы помочь людям. Карта «Цуру» обладает правом отмены задания. Если её выложить на карту с текущим заданием, это задание будет отменено.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который раздавал карты. Далее ход переходит по часовой стрелке. В свой ход ты можешь выложить одну карту с руки в любую из трёх стопок игрового поля.

НЕЛЬЗЯ выкладывать карты ёкаев (т. е. карты того или иного цвета), которые есть на игровом поле. Это правило не касается специальных карт.

Например, верхние карты в стопках на игровом поле — Кицунэ, карта с заданием от Тануки и карта с заданием от Инугами. Значит, ты можешь выложить:

- ◆ карту «Бакэнэко»;
- ◆ карту с заданием от Бакэнэко;
- ◆ карту «Цуру», если есть задание, которое можно отменить;
- ◆ карту «Кэндо», чтобы начать поединок.

Другой пример. Верхние карты в стопках на игровом поле — Тануки, Цуру и Кэндо. Значит, ты можешь выложить:

- ◆ карту «Бакэнэко» или карту с заданием от Бакэнэко;
- ◆ карту «Кицунэ» или карту с заданием от Кицунэ;
- ◆ карту «Инугами» или карту с заданием от Инугами;
- ◆ карту «Кэндо», чтобы начать поединок;
- ◆ карту «Цуру», если есть задание, которое можно или нужно отменить.

Если тебе нечем ходить, ты берёшь из колоды одну карту, а ход переходит к игроку слева от тебя.

Если во время игры закончилась колода, оставь в каждой стопке только верхние карты и сформируй новую колоду.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда останется последний игрок с картами на руках. Он считается проигравшим.

