

Yokai quest Advance

Meets Ninja all Stars

Comentario del autor

Me compre el Yokai Quest para utilizar las miniaturas del Ninja All Stars en un juego de mazmorreo, además de que las figuritas me gustaban, ya me esperaba un juego sencillo, pero tras jugar varias partidas al Yokai Quest ha resultado excesivamente sencillo, como ya tenía en mente hacer unas reglas para adaptar el Ninja All Stars también he decidido aumentar un poco la dificultad con reglas avanzadas para el Yokai Quest.

Estas reglas son provisionales y las iré modificando según adquiera experiencia jugando al juego.

¿Que necesito para jugar esta versión?

- Dados de 6 caras "D6". (Sobre unos 10 puede estar bien)
- Dados del Ninja all Stars "DK" (Si no los tienes, D6 y una tabla de conversión *).
- Track de iniciativa del 10 al 1. *
- Tokens de elementos, héroes y monstruos. *
- Nuevas fichas de monstruos. *

*Suministrado al final de este manual

Conceptos para tener en cuenta en este manual

Las reglas de este manual sustituyen parcial o totalmente algunas reglas del manual de Yokai Quest. Lee primero las reglas del manual en inglés del Yokai Quest y después este manual para ver que reglas cambian. A continuación, exponemos una lista de las reglas que cambian.

- ➔ Fases de la ronda
- ➔ Aparición de los Yokai y los héroes
- ➔ Iniciativa y actuación de las miniaturas

En este manual vamos a diferenciar entre turno, que es el momento en el cual una miniatura realiza sus acciones, y ronda, que es el conjunto de turnos de las diferentes miniaturas y acciones previas o posteriores a las acciones de estas.

Los dados del Ninja all Stars los llamaremos Dados de Ki y lo abreviaremos como DK. El Ki es el aliento mágico con el que se crean los Yokais y los héroes. Hay 6 energías Ki diferentes:

- Espíritu
- Vacío
- Agua
- Fuego
- Viento
- Tierra

Los tokens de Ki están diferenciados por estos elementos.

En el juego Yokai Quest dividen a los Yokai en 2 categorías, Esbirros (Minions) y Jefes (Bosses), En este manual añadiremos una nueva categoría, Secuaces (henchmen), algunos minions del Yokai Quest pasaran a formar parte de esta nueva categoría.

Las diferencias entre Esbirros y Secuaces es la siguiente:

Yokai quest Advance

Meets Ninja all Stars

Los esbirros actuarán 1 vez siguiendo su comportamiento en su turno de iniciativa y otra vez en el turno de iniciativa 0.

Los Secuaces tienen 2 puntos de vida.

Fases de la ronda

La ronda se compone de 4 fases diferenciadas.

- Vientos de los Yokai
- Iniciativas
- Turnos de las miniaturas
- Final

Vientos de los Yokai

Durante esta fase se preparan los elementos del Ki que más fuerza tendrán esta ronda y se realizarán la aparición de Yokais y héroes en el tablero.

Lanza 5DK, coge los tokens de los elementos obtenidos en los dados y ponlos encima de la ficha de Ki fortalecido.

Después aparecen los Héroes y Yokais en el tablero. Los héroes y Yokais se colocan en la casilla más cercana a su entrada que esté disponible, en el caso de los Yokai, siempre lo más cercano a un héroe respetando la regla anterior.

Primero aparecen los hereos. Cuando los héroes aparecen en el tablero, durante esa ronda solamente tendrán en su turno un movimiento básico y una acción, en lugar de las dos acciones habituales.

Después aparecen los Yokai. Levanta una carta de aparición de Yokais por cada entrada en el tablero de color rojo, azul, verde o amarillo, a diferencia de la regla del Yokai Quest en la que solo aparecen Yokais según el token activo. El orden de colocación de los Yokais es el siguiente, primero se colocan los Yokais que entran por la entrada lila (especial del escenario), después por las entradas activas más cercanas a los héroes, después las inactivas más cercanas a los hereos. Los yokais aparecen en orden decreciente de iniciativa base.

Iniciativas

Ahora se colocan en el track de iniciativa los tokens de los héroes y los Yokai para saber cuando les toca actual.

Cada grupo de Yokai tiene una iniciativa y se coloca una ficha que lo represente en ese espacio, por cada símbolo de Ki en la ficha de Ki fortalecido que coincida con su esencia Ki, el grupo de Yokais puede avanzar un espacio en el track de iniciativa.

Por cada héroe lanza 1D6 y coloca una ficha de activación de héroe en ese track de iniciativa. Si al menos hay un símbolo de Ki en la ficha de Ki fortalecido que coincida con su esencia Ki, si quiere, el héroe puede avanzar un espacio en el track de iniciativa o recibir 1 de energía. Los héroes pueden decidir atrasar un espacio una ficha de activación de héroe en el track de iniciativa para que otra ficha avance un espacio, pero solo se puede atrasar cada ficha una sola vez por ronda.

Yokai quest Advance

Meets Ninja all Stars

Algunos Yokais y héroes pueden consumir con sus acciones los Ki fortalecidos. Si eso ocurre, no se modifica el track de iniciativa.

Activación de las miniaturas

Todos los Yokais de un grupo de yokais se activan cuando la iniciativa de la ronda alcanza su casilla, en caso de que varios grupos de Yokais coincidan en la misma casilla del track de iniciativa, se resolverá el empate en orden decreciente de iniciativa base. Si aun así hay empate, los jugadores eligen el orden. En el tablero, las miniaturas se activan según lo lejos que estén de los héroes. Contra mas lejos estén, antes realizan su acción. En caso de empate, los jugadores eligen el orden.

Cada héroe puede activarse una sola vez por ronda, cuando una casilla del track de iniciativa contenga una ficha de héroes, estos pueden decidir que héroe se activara, si comparte casilla con Yokais, los yokais van primero.

Recordamos que los héroes tienen un movimiento y dos acciones por turno, los esbirros tienen una acción en su turno de iniciativa y otro en la iniciativa 0 y los secuaces y jefes tienen un solo una acción en su turno de iniciativa.

Chakra de los Yokai

Además de cómo afecta el Ki a la iniciativa los Yokai pueden tener atributos modificados según los Ki fortalecidos de la ronda, mirar el apartado Chakra de la ficha del grupo Yokai. Cada Chakra solo puede cumplirse una vez por ronda turno, pero los mismos símbolos de Ki pueden servir para activar diferentes Chakras.

Botín

Cada 5 Yokais muertos, un héroe consigue una carta de botín por su parte frontal, el resto de jugadores conseguirá una carta de botín por su parte trasera, que será un objeto comestible que cura 1 punto de vida, que puede servir para pagar el coste de otros objetos.

El primer jugador que mate a un Yokai y con ello consiga la quinta ficha de botín se llevara la carta la primera vez. A partir de ahí recibirá la carta de botín el jugador a la derecha del ultimo jugador que consiguió la carta de botín.

Tabla de elementos

D6	Elemento	Símbolo
1	Espíritu	
2	Fuego	
3	Tierra	
4	Aire	
5	Agua	
6	Vacío	

Yokai quest Advance

Meets Ninja all Stars

HONE BUSHI Iniz: 2 Def:

Mueve esos huesos → ¿Héroe a rango 2? → Si → ¡No nos mires! ¡Unete!
No → Danza macabra → ¡Que siga la fiesta!

CHAKRAS
Defensa
Movimiento +1
Ataque

¡No nos mires! ¡Unete! : Mueve 1 casilla hacia el héroe más cercano y realiza un ataque a rango 1 con

Danza macabra: Mueve 4 casillas hacia el héroe más cercano.