

YŌKAI QUEST

Strikes Back



Última revisión: 15/04/21



Bienvenido a Yokai Quest

En Yokai Quest los jugadores dirigen a un grupo de héroes que deberán enfrentarse a multitud de enemigos y peligros.

Sus principales enemigos son los Yokai, criaturas mitológicas procedentes del folclore japonés. Cada Yokai tiene sus propios rasgos distintivos y habilidades, desde el malvado Oni, al gracioso Tengu, o el bromista Tanuki. Pero no son los únicos, el mundo de Yokai esconde multitud de peligros ocultos.

A lo largo de las partidas los jugadores seguirán la trama de una historia que los llevará por diferentes escenarios, donde deberán enfrentarse a todo tipo de retos. Tras cada escenario, ganen o pierdan, la trama continuará hasta que se complete la historia.

Jugar a este juego es realmente sencillo y ha sido diseñado para que cualquier persona, de cualquier edad y conocimientos, lo pueda hacer con solo una lectura de este reglamento.

¡Pero no perdamos mas el tiempo! Seguro que tienes ganas de que empiece la acción, así que vamos a por ello.



Desde RamPer Design y Zenit miniatures queremos dar las gracias a todos los Backers que hicieron posible este juego.
Gracias por confiar en nosotros una vez mas.

Créditos

Nuevo Reglamento: Ramón j. Pérez Muñoz (RamPer Design)

Desarrollo: Joan Ferragut Barceló

Revisión: Daniel Domingo, Vicent Pavia Juan, Catalina Llull

Ilustración: Vicent Gisbert Cardona @vigiscar

Diseño 3D: Eugenia Suárez

Producción y logística: Zenit miniatures

Maquetación: Ramón j. Pérez Muñoz y Leo

Traducción: Leo

Testing nueva edición: Francesc Mari, Rubén Astudillo, Pau Pérez Llull, Corneja

Índice

Componentes - 4

Preparar la partida - 6

Reglas de juego - 8

Fase de los Héroes - 9

Acciones - 10

Las Casillas - 10

Visión - 11

Acción: Mover - 12

Acción: Atacar - 13

Tiradas de Dados - 13

Salud - 14

Acción: Usar destreza - 15

Acción: Interactuar - 15

Fase yokai - 16

Fase de aventura - 18

Aparecen los Yokai - 18

Efectos del escenario - 19

Mover contador de turnos - 19

Tablero de héroe - 20

Destrezas - 21

Cartas de destreza - 21

Coste de las destrezas - 22

Destrezas iniciales - 22

Tipo de destreza - 23

Incompatibilidad - 23

Destrezas de clase - 24

Destrezas únicas - 27

Objetos - 32

Conseguir objetos - 36

Mascotas - 36

Iconos de las cartas - 37

Efectos - 40

Estados - 41

Yokais - 42

La inteligencia Yokai - 47

El escenario - 50

Tableros - 50

Objetos - 50

Zonas de aparición - 51

Tesoros - 52

Eventos narrativos - 52

Contador de turnos - 52

Apariciones iniciales - 53

Mazo de apariciones - 54

Nivel de dificultad - 54

Modo Pequeños Héroes - 55

Substituir Yokais - 56

Escenarios Genéricos - 57



Componentes

Antes de comenzar asegúrate de tener todos los componentes necesarios para jugar una partida. Estos vienen incluidos en la caja básica y en las cajas de expansión.

Contenido de la caja básica de Yokai Quest



1x Libro de reglas*



170x Cartas de juego



Dados:

5x rojos.

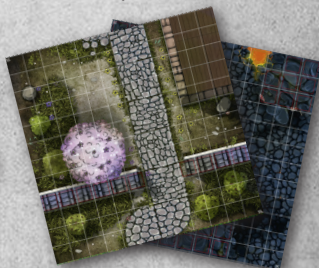
5x azules.



2x Tableros de Tokens.



6x Tableros de héroe.



8x Tableros de juego.

Miniaturas: 6 Héroes (Gris) y 48 Yokais (Morado).



1x Héroe: Katsu

1x Héroe: Ryo

1x Héroe: Haruma

1x Héroe: Ami

1x Héroe: Sai

1x Héroe: Takako

1x Tengu (Jefe)

1x Líder Akatsume (Jefe)

2x Yoroi

2x Oake Dono

8x Akatsume Ninja

8x Furu Utsubo

8x Hone Bushi

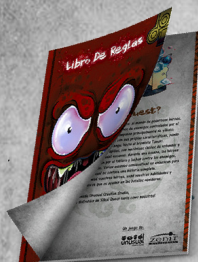
6x Oake

6x Yurei

6x Shikigami Inu

*En la caja del juego encontrarás el libro de reglas original. Este libro lo sustituye.

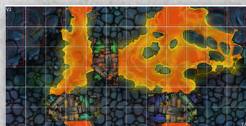
Contenido de la expansión Oni Invasión



1x Libro de reglas*



50x Cartas de juego



4x Tableros de juego



1x Tablero de Tokens



2x Tableros de héroe



Miniaturas: 2 Héroes, 2 Mascotas (Gris) y 20 Yokais (Rojo).

1x Héroe: Masaki (Shinobi)

2x Aramusha Oni.

1x Héroe: Satomi (Shinobi)

8x Aka Oni.

2x Mascota de héroe: Baku.

8x Ao Oni.

1x Líder Oni (Jefe).

1x Campeón Oscuro Oni (Jefe).

Contenido de la expansión Mytic Forest



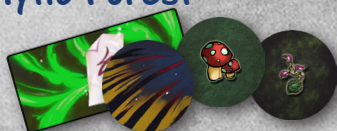
1x Libro de reglas*



50x Cartas de juego



4x Tableros de juego



1x Tablero de Tokens



2x Tableros de héroe

Miniaturas: 2 Héroes, 2 Mascotas (Gris) y 20 Yokais (Verde).

1x Héroe: Nobu (Bushi)

2x Guardián del Bosque

1x Héroe: Midori (Sennin)

8x Kamaitachi

2x Mascotas de héroe: Tanuki

8x Tokon

1x Kami del Bosque Místico (Jefe)

1x Campeón Oscuro (Jefe)

*En la caja del juego encontrarás el libro de reglas original. Este libro lo sustituye.

Preparar La partida

Antes de empezar a jugar recomendamos que leas el reglamento completamente, ya que te dará una idea más clara de como se usan todos los componentes. Cuando lo hayas leído ya puedes preparar la partida.

Elegir los héroes

Los jugadores son las personas que participan en la partida. El juego está pensado para partidas de 1 a 4 jugadores. Dependiendo de la cantidad de jugadores la dificultad del escenario se ajusta para ofrecer un reto lo mas equilibrado e interesante posible. Cada jugador elige a un héroe dependiendo de la situación:

- Si estáis en medio de la historia debéis escoger el héroe que jugasteis la última vez.

Si estáis empezando la historia o jugando una partida suelta, decidid de forma consensuada quien jugará cada héroe.

Cada jugador debe coger los componentes de su héroe: miniatura, tablero, las 5 cartas de destreza, 4 tokens de energía, un puñado de tokens de recarga y los tokens de efecto y estado que pueda necesitar.

Componentes comunes

Una vez hecho esto coloca los componentes comunes al alcance de todos los jugadores, si es posible: dados, mazo de energía, mazo de apariciones, mazo de tesoros y el resto de tokens.

Preparar el escenario

Una vez que cada jugador tiene su héroe preparado y los componentes comunes están dispuestos debes escoger que escenario vas a jugar.

- Si es la primera vez que juegas te recomendamos que juegues el escenario "Practicemos un poco" de la página 55.

- Una vez que hayas jugado esa misión, o si deseas pasar a la acción directamente, ve al libro de historia.

- Si ya has empezado la historia y estás en otro escenario, ve directamente a él.

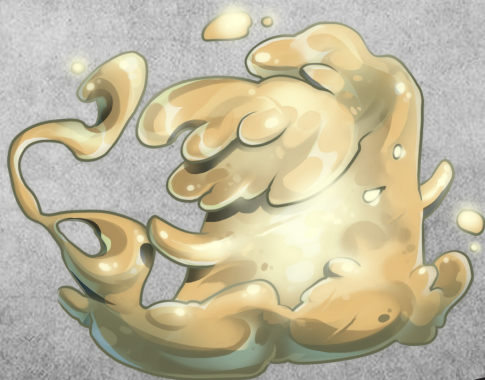
- También puedes jugar escenarios sueltos sin relación a la historia, estas partidas son ideales para practicar con nuevos jugadores antes de lanzarse a jugar la historia, tienes varias partidas en la página 55.

Cuando hayáis decidido esto, colocad los tableros y los componentes, tal y como indique el escenario. Tenéis más detalles sobre la preparación de escenarios en la página 49.

Este es el aspecto que debería tener la mesa una vez que está todo colocado:



¡Ya está todo preparado! Vamos con la parte donde aprenderás a jugar a Yokai Quest, las reglas.



Reglas de juego

Ahora que lo tienes todo preparado estás listo para jugar. En este apartado te explicaremos como funciona el juego en general, cómo mover, atacar, interactuar con los elementos del escenario... En Yokai Quest puedes hacer muchas cosas pero el funcionamiento es muy sencillo.

Antes que nada tengo que explicarte dos cosas importantes:

TURNOS

En este juego no usamos un reloj para medir el tiempo. El tiempo que transcurre en los escenarios se mide por turnos. Cuando una partida indica que tiene una duración determinada de Turnos, quiere decir que el escenario acabará al completar todos los turnos.

Los turnos a su vez están divididos en fases.

FASES

Cada turno esta dividido en tres fases. Las fases siguen un orden establecido:

1ª- Fase de los Héroes:

Durante esta fase, los héroes realizan sus acciones.

2ª- Fase Yokai:

Esta es la fase donde los yokai actúan.

3ª- Fase de Aventura:

En esta fase se siguen una serie de pasos importantes para el funcionamiento del juego.

Cuando se han completado totalmente las tres fases se acaba el turno.

Esto es muy sencillo, al empezar un turno sigues en orden todas las fases. Una vez completadas, pasas al siguiente turno y así, hasta que completes todos los turnos de un escenario.

Ahora explicaremos en que consiste cada fase.



1a fase: fase de Los héroes

La fase de los héroes es la más importante, es donde los jugadores deciden sus estrategias para enfrentarse a los yokais e intentar, conjuntamente, superar todas las dificultades que les presenta el escenario.

Para ello los jugadores deben realizar estos pasos, siempre en el mismo orden:

1º - ROBAR CARTAS DE ENERGÍA

Cada jugador roba una carta de energía.

Su héroe obtiene tantos símbolos de energía como indique la carta. Los tableros de héroe tienen un espacio para colocar la energía. Fijate que los tokens tienen dos caras, una que muestra un símbolo de energía y la otra, dos, esto te ayudará a representar cuanta energía tiene en cada momento usando menos tokens.

El máximo de energía que puede tener un héroe es de 8. Si se supera este número, descarta los tokens sobrantes. Si ya tienes el máximo no robes mas cartas.



2º - REALIZAR LAS ACCIONES

En el orden que decidan los jugadores, cada héroe puede activarse para realizar dos acciones.

Cuando un héroe se activa, debe realizar sus dos acciones antes de que otro héroe pueda activarse. Así que es importante que decidáis, antes de activar un héroe, el orden en que se activaran.

3º - RETIRAR TOKENS

Cada vez que un héroe finaliza su activación, debe retirar los tokens de estado que pudiera tener sobre su tablero de héroe.

Puedes consultar las reglas de estados, página 41.

Una vez completados todos los pasos finaliza la fase de héroes.



Acciones

Cada vez que un héroe se activa puede realizar 2 acciones de entre las 4 que tiene disponibles.

MOVER: Se usa para mover al héroe por el escenario.

ATACAR: Realiza un ataque con el arma básica del héroe.

USAR DESTREZA: Algunas destrezas necesitan una acción para poder realizarlas.

INTERACTUAR: Usa esta acción para recoger objetos, hablar con personajes del juego, activar palancas, etc.

Puede combinar como desee las acciones, incluso repetirlas. Es decir, puede realizar dos acciones de mover o dos de atacar.

Una vez que un héroe ha realizado sus dos acciones, pasa al siguiente héroe hasta que todos se hayan activado.

Vamos a ver como funcionan todas las acciones disponibles para los héroes.

Las casillas

Antes de explicar como mover, debo explicarte como funcionan las casillas de los tableros;

Los escenarios se desarrollan en tableros de juego divididos en casillas. Las figuras ocupan una casilla, nunca dos miniaturas pueden ocupar la misma casilla a la vez. Algunas miniaturas especialmente grandes pueden ocupar 4 o incluso 9 casillas.

Cuando una miniatura se mueve o ataca, deberás contar la cantidad de casillas a la que llega el ataque o a la que te puedes mover. Para contar la distancia debes hacerlo de forma ortogonal, es decir, por cualquiera de los 4 lados rectos que une una casilla a otra, nunca diagonalmente.

Las miniaturas no tienen una orientación fija, pueden moverse y atacar en cualquier dirección independientemente de donde esté mirando la figura.

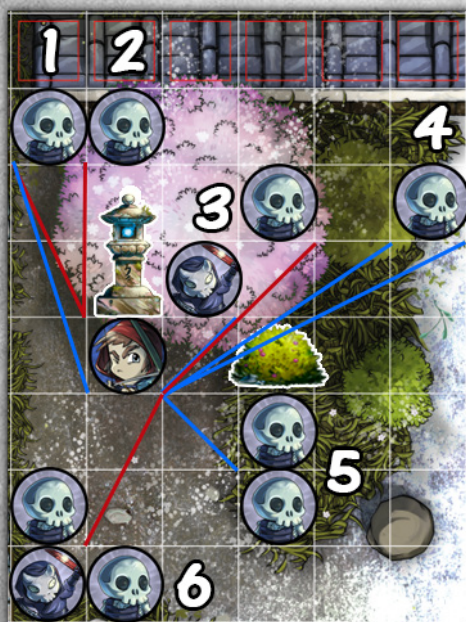
Los elementos de escenografía y algunas partes del tablero no pueden ser atravesados durante un movimiento. Además, algunas partes del tablero pueden tener reglas especiales que limiten o dificulten el movimiento. Las casillas especiales estan descritas en la página 12.

Visión

Ahora que sabes qué son las casillas y como se calculan las distancias, vamos a ver como comprobar si una miniatura ve a otra.

Para comprobarlo tienes que asegurarte que se puede trazar una línea recta entre la casillas de ambas miniaturas, sin que esta toque ninguna parte de una casilla que contenga una miniatura u obstáculo.

El truco para hacerlo más fácilmente es trazar la línea entre una arista de la casilla de la miniatura que comprueba la línea de visión y una arista de la casilla de su objetivo. Vamos a ver unos ejemplos gráficos de como hacerlo:



Aquí tenemos a Haruma enfrentándose a una horda de yokais. Ahora tiene que ver contra cuales puede realizar sus ataques:

1- Si traza una línea de visión desde la arista que está en contacto con la farola, no ve a este yokai, pero como puede elegir qué punto de su casilla usar, puede trazar una línea sin tocar ningun obstáculo.

2- A este yokai no puede dispararle, porque cualquier linea que trace, toca la casilla que contiene la farola.

3- En este caso puede trazar una línea contra el Ninja Akatsune, ya que no hay ningun obstáculo.

Pero no puede trazar una línea contra el Hone Bushi porque toca la casilla del Ninja Akatsune.

4- Los setos no tapan la línea de visión.

5- Dos yokais colocados en paralelo no se tapan el uno al otro. Recuerda que puedes trazar una línea de visión desde cualquier punto de la casilla, no tienen porqué ser las aristas.

6- En este ejemplo no podrías trazar la línea de visión contra el Ninja Akatsune, porque los dos Hone Busi lo están tapando.

Acción: mover

Esta acción se usa para desplazar las miniaturas por el tablero. Cuando un héroe realiza esta acción debes consultar su tablero de héroe, en él se indica el número de casillas que puede mover. Además, el héroe puede decidir cuando y la cantidad de casillas que va a mover durante su activación. Por ejemplo: si un héroe ha realizado la acción mover, puede mover dos casillas, realizar otra acción y después mover las dos casillas restantes.



Durante el movimiento de un héroe, el resto de héroes no impiden su movimiento, pero recuerda que no puedes finalizarlo sobre otra miniatura.

Cuando muevas debes tener en cuenta los elementos del escenario, tanto los objetos como las casillas especiales.

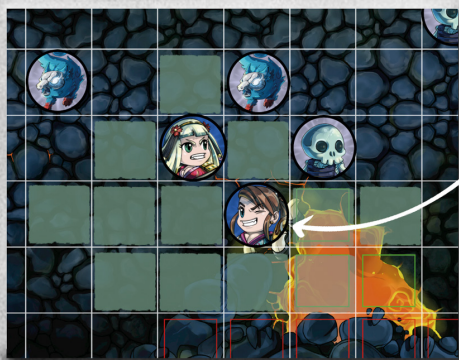
Casillas rojas: Considéralo un objeto, no se puede mover a través de estas casillas.

Casillas azules: Salir de estas casillas cuesta el doble. Si no te quedan suficientes casillas de movimiento no puedes salir de la casilla.

Casillas verdes: Igual que las casillas azules a efectos de movimiento, pero en este caso si un héroe esta sobre una casilla verde en la fase de aventuras recibe una herida.

Yokais: Si un héroe que se quiere mover, tiene uno o varios yokais adyacentes, la casilla donde se encuentra se considerará una casilla azul.

Es decir, moverse desde esa casilla, le costará 2 puntos de movimiento.



A Sai le quedan 3 casillas de movimiento. Puede desplazarse a cualquiera de las casillas verdes. Como se demuestra, puede moverse a través de Takako y pasar por las casillas bordeadas de verde (el movimiento aquí cuesta el doble) pero no puede pasar a través de un yokai.

La cantidad de casillas que mueven los yokai y su dirección, viene determinada por su patrón de comportamiento. Los yokai, al igual que los héroes, ven afectado su movimiento por sus enemigos y por los elementos del escenario (escenografía y casillas especiales), pero el resto de yokais no impiden su movimiento.

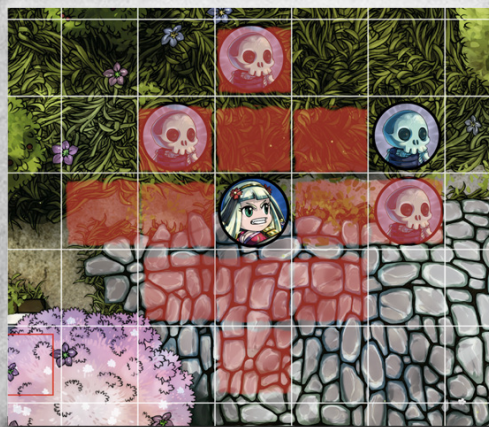
Acción: atacar

Esta acción se usa para realizar un ataque con el arma básica que llevan los héroes. La distancia a la que pueden realizarlo y la cantidad de dados, viene determinada en su tablero de héroe:



Esta es la distancia y los dados del ataque de Haruma.

Elige un enemigo que esté al alcance de tu ataque (el alcance también debes tenerlo en cuenta para algunas destrezas) debes tener en cuenta como se miden las distancias como hemos explicado en la sección “las casillas”.



Podemos ver como Takako tiene cerca a 4 Hone Bushi. Su ataque tiene alcance 2, es decir, que desde la posición en la que está, puede realizar su ataque en los lugares marcados en rojo. Por ello, uno de los Hone Bushi está fuera del alcance del ataque.

Una vez comprobada la distancia realizas una tirada con los dados indicados en el ataque contra uno de los yokai que tengas a tu alcance. Ten en cuenta que la cantidad de dados que lances pueden ser alterados por destrezas o estados.

Ahora veamos como funcionan las tiradas de dados.

Tiradas de dados

Cuando realizas un ataque, te defiendes o usas una destreza, necesitarás hacer una tirada de dados.

Las tiradas de dados son muy sencillas, hay dos tipos de dados. El dado azul y el dado rojo. Ambos dados tienen 6 caras, la diferencia entre uno y otro es la cantidad de símbolos que muestran:

Los dados azules tienen 4 caras con Casco y 2 con Katanas.

Los dados rojos tienen 4 caras con Katanas y 2 con Casco.



TIRADA DE ATAQUE

Cuando realizas una tirada de ataque necesitas obtener el máximo de resultados posible de Katanas en la tirada. Cada resultado de Katanas es un impacto.



En esta tirada hay un resultado de Katanas, la miniatura objetivo recibe un impacto.

TIRADA DE DEFENSA

La miniatura que recibe el ataque debe realizar una tirada de defensa.

Cada Casco anula un impacto.

En los tableros de héroe y en la descripción de los Yokai se indica la cantidad de dados que se tiran en defensa.



En esta tirada hay tres resultados de Casco, la miniatura anularia tres impactos del ataque.

Salud

La principal razón de un ataque es restar salud a la miniatura objetivo. Por ello por cada impacto que reciba perderá un punto de salud.

Recuerda que cada resultado de Katanas en la tirada de ataque es un impacto y cada casco en la tirada de defensa anula uno de estos impactos. Los impactos restantes son heridas y la miniatura retira un token de salud del contador.



Tokens de salud: usa los tokens rojos para representar la salud de los héroes y los tokens morados para los Yokais.

Los héroes y los Yokais tienen una cantidad de salud inicial indicada en el tablero de héroe, al principio de la partida debes colocar tantos tokens como se indique. En el caso de los Yokais es más práctico poner los tokens de herida morados cuando les infrinjas heridas. Cuando una miniatura pierde todos los tokens de salud, esta miniatura es retirada del juego. El número de puntos de salud está reflejado en el panel de control de cada héroe o en la descripción del Yokai.

HARUMA ♡6

Haruma tiene 6 tokens de salud al principio del escenario, si los pierde todos, retira a Haruma de la partida.



Acción: Usar Destreza

Esta acción se realiza para activar las destrezas de los héroes que necesiten una acción para ser activadas.

Las destrezas se describen mas adelante, en la **página X**.

Ahora mismo sólo debes saber que para poder usar una destreza que tenga el símbolo de acción deberás realizar esta acción.



Símbolo de acción



Ejemplo de destrezas que necesitan realizar la acción “Usar destreza” para ser usadas.

Algunas otras destrezas no tienen el símbolo de acción, un héroe puede activar las que quiera, siempre que no tengan contadores de recarga sobre ella.

Acción: Interactuar

Esta acción se usa para interactuar con elementos del escenario.

Tesoros: El uso más común es para recoger las fichas de tesoro que hay repartidas en los escenarios, el héroe debe estar en la casilla donde se encuentra el tesoro y realizar esta acción para recogerlos, ver página 52.

Interactuar con el escenario: en algunos momentos se indicará que para activar algún efecto narrativo (por ejemplo: mover una palanca, abrir una puerta, hablar con alguien...) deberás realizar una acción de interactuar. Cuando se indique esto deberás realizar esta acción. Los requisitos y los efectos que produce el realizarla, vendrán descritos en el escenario.

Retirar tokens

Cuando un héroe finaliza su activación debe retirar los tokens de estado que pudiera tener en su tablero de héroe. Consulta los estados en la página 41.

Ya hemos visto todas las acciones que pueden realizar los héroes. Una vez que todos los héroes se han activado pasamos a la fase de Yokais.

2a Fase: fase Yokai

En Yōkai Quest los enemigos de los héroes son los Yōkai. El término Yōkai puede traducirse como “monstruo” o “fantasma”. En el juego representan un amplio abanico de criaturas y seres malvados.

Hay Yōkai más comunes como los Hone Bushi, Obake o Yurei, por ejemplo. Estos aparecen frecuentemente en el juego y pueden ser derrotados fácilmente.

Pero hay Yōkai más peligrosos. Algunos son enemigos formidables, con más aguante, hacen más daño al atacar y tienen patrones de comportamiento más complejos. En la página 42, podrás encontrar la lista de Yokais, sus características y algunas reglas especiales relacionadas con su comportamiento.

ORDEN DE ACTIVACION DE LOS YOKAI

Durante esta fase se activan todos los Yokais que estén en el escenario.

Siempre debes activar primero al Yokai más cercano a un héroe, en caso de que haya más de un Yokai a la misma distancia, los jugadores deciden cual de los Yokais se activa primero.

LOS YOKAI

Cada miniatura Yokai tiene sus propias características:

Nombre y retrato: se usan para reconocer a los diferentes Yōkai.

Salud: al igual que los héroes, cuando sus tokens de salud llegan a 0, son retirados de la partida. Cuando los yokais tengan salud 1 no es necesario colocar sobre ellos un token de salud, en cuanto reciban un impacto son retirados.

Defensa: son los dados que tiran los Yōkai para defenderse de un ataque.

Patrón de comportamiento: esto determina cómo actúa el Yokai.

¿QUE HACEN LOS YOKAI?

Cuando activas a un Yokai, debes seguir su patrón de comportamiento. Esto ha sido creado para representar la inteligencia de los Yokai y que no tengan que ser los jugadores los que deciden como actúan los enemigos. Creando un reto más interesante. Estos diagramas son sencillos de completar.



PATRÓN DE COMPORTAMIENTO

Cuando activas a un Yokai, debes seguir su patrón de comportamiento. Los patrones de comportamiento están compuestos por las siguientes partes:

Círculos verdes: son el comienzo y final del patrón. Debes comenzar por el círculo verde con la palabra “Inicio” y seguir las flechas hasta el círculo verde con la palabra “Fin”.



Flechas negras: muestran el camino a seguir en el patrón.



Diamantes azules: son puntos de decisión. Siempre incluirán un texto ya sea con una pregunta o un proceso a realizar, tales como “¿Héroe a 1-2 casillas?” o “Tira dos dados azules”. Sigue la flecha con la respuesta correcta.



Rectángulo rojo: representa una acción del Yōkai. En la descripción podrás encontrar los detalles de cómo debes actuar para realizar la acción.



En resumen: comienza en el círculo verde marcado como “Inicio” y sigue las flechas negras. Cuando llegues a un diamante azul, resuelve la pregunta o tira el dado y sigue la flecha dependiendo del resultado. Cuando llegues a un rectángulo rojo, el Yōkai llevará a cabo la acción indicada en la descripción.

Sigue las flechas negras correspondientes hasta que llegues al óvalo verde “Fin”, en ese momento la activación del Yōkai termina.



Cuando un Yokai finaliza su activación, retira todos los estados que tuviera asignados. Una vez que se han activado todos los Yokai pasa a la siguiente fase.

3a fase: Fase de aventura

Ahora los jugadores deben realizar estos pasos, siempre en el mismo orden:

Aparecen los Yokai: más Yokais se unen al combate.

Cogiendo Aliento: los héroes retiran fichas de recarga.

Efectos del Escenario: aquí se aplican algunos efectos narrativos.

Mover contador de turnos: termina el turno y empieza el siguiente.

Aparecen Los Yokais

En este paso es cuando aparecen nuevos Yokais, por regla general, en todos los turnos aparecerán Yokais, pero es posible que en algunos escenarios se produzcan apariciones de Yokai en otros momentos del turno o que no se produzcan en este paso por algún efecto del escenario.

Salvo que se indique lo contrario, durante este paso debes sacar una carta de aparición por cada punto de aparición de Yokais que haya en el escenario.

Si se termina el mazo de apariciones, barájalo y vuelve a colocarlo junto al tablero para seguir robando cartas.

CARTAS DE APARICIÓN

Número de carta: este número sirve para crear el mazo de apariciones.

En la descripción del escenario se indica qué cartas lo componen.

Nivel de aparición: dependiendo del número de héroes y el nivel de dificultad (ver página 54) se usa un nivel de aparición u otro.

Tipo y cantidad: Indica qué Yokais aparecen y cuantos.



6	
2	4
1	3
5	

APARICIÓN DE LOS YOKAIS

Una vez determinada la cantidad y tipo de Yokais que aparecen en una zona de aparición debes desplegarlos sobre ella. Empezando por los dos casillas de la misma zona de aparición y rellenando el espacio como se indica en el gráfico.

Si aparecen varios tipos de Yokai en la zona, los jugadores pueden colocarlos como quieran siguiendo el orden indicado en el gráfico.

No quedan más Yokais

Si durante una aparición de Yokais, no quedan miniaturas porque han sido todas colocadas en el tablero de juego, ignora la aparición de esos Yokais en esta carta. Si en próximas apariciones, se debe realizar una aparición de Yokais y ya hay miniaturas disponibles, realiza la aparición con normalidad.

Si durante una aparición se acaban los Yokais, solo debes colocar los que estén disponibles.

Por ejemplo: en una carta de aparición se indica que aparecen 3 Hone busi, pero en la caja solo hay 2 miniaturas de Hone Busi. Aparecen solo esos 2.

Cogiendo aliento

Esta fase se compone de dos partes: retirar tokens de recarga y reordenar la mochila.

RETIRAR TOKENS DE RECARGA

Debes retirar un token de recarga de cada una de tus destrezas, si el token tiene dos marcadores de X, dale la vuelta. Cómo colocar las fichas de recarga en una destreza se explica en la página 22.

Forzar la recarga:

Puedes usar tu energía para retirar tokens de recarga. Por cada token de energía que retires del tablero de héroe retira un token de recarga de UNA de sus destrezas.



REORDENAR LA MOCHILA

En este momento puedes intercambiar los objetos que tengas en la mochila con el tablero de héroe. No hay límite de cambios.

EFECTOS BENEFICIOSOS

Algunas destrezas u objetos otorgan beneficios temporales a los héroes. Estos beneficios se terminan en este momento.

Efectos del escenario

Cuando en el escenario se indique que durante un turno se debe aplicar algun efecto narrativo, es en este punto concreto cuando se debe aplicar.

En el escenario vendrá descrito como debes proceder.

Si en el escenario se indica que el turno donde estás es el último, la partida acaba inmediatamente.

Mover contador de turnos

Ahora debes mover el contador de turnos una casilla.

Como contador de turnos se usa un borde del tablero, donde se supone que no habrá acción. También estarán marcadas con altares las casillas de los los turnos donde pasa algo importante, para que no te olvides de aplicar el efecto.

Tablero de héroe

Has visto que una parte muy importante es el tablero del héroe. Con este esquema repasamos como deberías usar el tablero y las partes más importantes.



Repasadas todas las reglas relacionadas con el juego, ahora vamos a repasar todas las cartas que componen Yokai Quest.



Destrezas

Cartas de destreza

Las destrezas son las habilidades especiales de los héroes. Estas destrezas van cambiando y mejorando a medida que transcurre la historia.

Vamos a repasar que partes tiene una carta de destreza:



Retrato: muestra a que héroe pertenece.

Ilustración: es una ilustración que representa el efecto de la carta.

Coste: para poder usar esta carta debes comprobar los requisitos.



Los tokens de energía que necesitas descartar para usarla.



Los tokens de recarga que debes colocar sobre la destreza al usarla. No puedes usar una destreza si tiene tokens de recarga sobre ella.



Si aparece este símbolo es necesaria una acción para usar la destreza.

Efecto: aquí se describe mediante símbolos cuál es el efecto que produce la carta, estos iconos se describen en la página 37. Los héroes disponen de dos tipos de destrezas: destrezas de clase y destrezas únicas.

Coste de Las destrezas

Junto al nombre de cada destreza hay un número entre paréntesis, este es el coste de la destreza. A medida que los héroes avanzan en la historia, van consiguiendo puntos de mejora. Estos puntos sirven para mejorar sus destrezas.

Antes de un escenario puedes gastar los puntos de mejora logrados en las anteriores partidas, para adquirir nuevas destrezas y/o cambiar las que tenga el héroe.

Si quieres cambiar una destreza que ya tenga el héroe, cuando la retiras de su tablero de héroe, recuperas los puntos de mejora que costase esa destreza.

Por ejemplo: un héroe que ha obtenido un punto de mejora tras el último escenario jugado, descarta una destreza de coste 3, con lo que ahora tiene 4 puntos de mejora para adquirir nuevas destrezas.

Destrezas iniciales

Las destrezas con coste 0 son las destrezas con las que el héroe empieza la historia, es decir, las que tendrá en la primera partida. Todos los héroes tienen, como mínimo, 3 destrezas iniciales (dos de clase y una única). En la descripción del héroe también viene indicado cuales son estas tres destrezas.

Aquí tienes la lista de destrezas iniciales y a que caja pertenece cada héroe:

CORE BOX:

Takako: Inseki, Okora Seru y Masayoshinaru Chikara no Senshi.

Ryo: Inseki, Okora Seru y Koukan.

Sai: Kakushi, Makibishi y Barettotaimu.

Haruma: Kakushi, Makibishi y Ten Kakeru Yumizukai.

Katsu: Seki, Chiute y Kakutou-Ou.

Ami: Seki, Chiute y Fubuki no Majo.

ONI INVASION:

Satomi: Kakushi, Makibishi y Tsuki.

Masaki: Kakushi, Makibishi y Onami.

MYSTIC FOREST:

Nobuo: Inseki, Okora Seru, Uchiotoshi Waza y Ame No Tajikararo.

Midori: Seki, Chiute y Mori No Kage.

NEKO BROTHERS:

Las miniaturas de los hermanos Neko pueden ser usadas en partidas sueltas para sustituir a cualquier Bushi (Yuji-guerrero) o Sennin (Yoichi- monje).

Pero no debes usarlas en durante la historia ya que son parte de la trama.

Tipos de destreza

Las destrezas se dividen en dos tipos, cada héroe tiene 5 cartas con 10 destrezas, una en cada cara.

Destrezas de clase:

Determina la profesión de cada héroe. Hay tres clases posibles.

Bushi: duros guerreros de primera línea de combate. Tienen una buena reserva de salud y son peligrosos en distancias cortas.

Shinobi: son especialistas en la pelea a distancia. Son altamente móviles y emplean muchos trucos para confundir a los Yōkai.

Sennin: dominan potentes y antiguos poderes. Los utilizan para castigar a sus enemigos y ayudar a sus aliados.

Destrezas únicas:

Cada héroe tiene dos cartas que representan cuatro destrezas únicas. Estas destrezas son exclusivas de ese héroe y solo él puede tenerlas

Incompatibilidad

Verás que todas las cartas de destreza tienen una destreza en cada cara. En tu tablero de héroe solo puedes tener boca arriba una de las dos destrezas de la carta, a esto le llamamos incompatibilidad.

Es decir, cuando adquieres una destreza nueva y esta está en la otra cara de una destreza que ya tienes en tu tablero de héroe, al girar la carta pierdes la destreza que tenías y recuperas los puntos de mejora que costase (si procede).

Por ejemplo:



Estas destrezas de Ami (Kani no Ibuki y Fubuki no Majo) están en la misma carta. Así que solo podrás adquirir una de las dos. Nunca podrás tener estas destrezas a la vez en tu tablero de héroe.

Destrezas de clase: Bushi

Inseki (0): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Kiri Susumu (1): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Okora seru (0): los Yokais solo pueden tomar como objetivo de sus activaciones a este héroe. Ignoran al resto de héroes.

Otabeki (3): todos los héroes reciben los dados indicados en sus acciones de "Atacar" y además recuperan un token de salud.

Moui (2): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Senpuu (2): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.



HEROES BUSHI

Estos son los héroes de esta clase:



Destrezas de clase: Shinobi

Bakugeki (1): realiza un ataque con el alcance del héroe con la combinación indicada, pudiendo repetir una vez los dados que desee.

Kakekko (1): aumenta el movimiento del héroe en 3 casillas adicionales.

Kakushi (0): los Yokais ignoran a este héroe, no lo toman como objetivo de sus activaciones.

Kansei (2): coloca un token de trampa en una casilla adyacente. Cualquier Yokai o héroe que se sitúe sobre esa casilla recibe un ataque con la combinación indicada.

Kunai Odo (3): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Maikibishi (0): un Yokai a distancia de ataque del héroe recibe un token de paralizado.



HEROES SHINOBI

Estos son los héroes de esta clase:



Destrezas de clase: Sennin

Byakurai (3): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Chiute (0): el héroe u otro héroe, recupera dos tokens de salud.

Kaifuku Mahou (2): el héroe u otro héroe, recupera cinco tokens de salud.

Kigai no Joumon (2): el héroe añade dos resultado de cascots a sus tiradas de defensa hasta el final del turno. Si interactúas con una ficha de tesoro roba una carta adicional.

Seki (0): coloca una barrera a distancia de alcance del héroe y en la posición que desees. Al menos una de las casillas de la barrera debe estar a distancia de alcance del héroe.

Soukatsui (2): realiza un ataque contra cada Yokai en alcance del héroe con la combinación indicada.



HEROES SENNIN

Estos son los héroes de esta clase:



Destrezas Únicas

RYO Destrezas iniciales: Inseki, Okora Seru y Koukan.

Nacido en un pueblo de granjeros, Ryo aprendió a luchar defendiendo su pueblo de los Yōkai del bosque. Impresionado por su destreza, un señor feudal le concedió el rango de samurái y el título de la “Hoja Creciente”. Motivado por su apasionado espíritu, Ryo ha viajado a través del país prestando su ayuda donde era necesaria en la batalla contra las fuerzas de la oscuridad.



Hononoken (2): realiza un ataque con la combinación indicada en una casilla adyacente.

Ichigekishin (3): realiza un movimiento recto de 6 casillas ignorando obstáculos y figuras, y realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.



Koukan (0): Ryo intercambia su posición con otro héroe y/o añade un casco a las tiradas de defensa de Ryo hasta el final del turno.

Suchu-Ryouku (2): Ryo añade 3 tokens de energía y retira 3 tokens de recarga de tablero de héroe.

TAKAKO Destrezas iniciales: Inseki, Okora Seru y Masayoshinaru Chikara no Senshi.

La princesa de un señor feudal, Takako creció siendo entrenada como sacerdotisa, rodeada de la opulencia de las clases nobles pero también agobiada por los rígidos protocolos de la vida cortesana. Sin embargo, fue solo cuestión de tiempo el que ella cambiara: su guerrero interior emergió para proteger a su pueblo en desesperados tiempos de carencia.



Fuhai no Ken (2): añade dos Cascos a las tiradas de defensa de Takako hasta final del turno.

Kami no Namida (1): Takako u otro héroe, recupera dos tokens de salud.



Kami no Odori-Te (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Masayoshinaru Chikara no Senshi (0): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

NOBUO

Destrezas iniciales: Inseki, Okora Seru, Uchiotoshi Waza y Ame No Tajikararo.

Cuando el bosque despertó, los Yokais lo hicieron con él, una noche atacaron una pequeña aldea y obligaron a sus habitantes a huir. Pero un niño quedó rodeado por varios Kamaitachis, hasta que un grupo de Okamis le rescató y acabaron con los malos Yokais. Estas criaturas convirtieron con los años a Nobuo en un cazador y un protector más del bosque. Ahora es un héroe que libera aldeas y pueblos de los malos Yokais.



Ame No Tajikararo (0): coloca una barrera a distancia de alcance de Nobuo y en la posición que desees. Al menos una de las casillas de la barrera debe estar a distancia de alcance del héroe.

Oniku Tappuri (2): Nobuo recupera 4 tokens de salud y añade dos tokens de energía a su tablero de héroe.



Uchiotoshi Waza (0): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Yasei Masakari (2): realiza un movimiento recto de 4 casillas ignorando obstáculos y figuras, y realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

SAI

Destrezas iniciales: Kakushi, Makibishi y Barettotaimu.

En un sueño, el abuelo de Sai vió cómo su nieta estaba destinada a ser una heroína. Creyendo que era una profecía, emprendió un viaje a efectos de encontrar el arma definitiva que auxiliase a Sai en su tarea, descubriendo en una lejana tierra el secreto que buscaba. Entrenada desde su niñez, Sai es una experta usando estas armas y pelea con dedicación en su afán de limpiar el mundo de oscuridad.



Barettotaimu (0): añade un dado rojo cuanto realiza la acción "atacar" y aumenta su alcance en 2 casillas hasta el final del turno.

Faia Doragon (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.



Paasekyuutaa Roketto (2): realiza un ataque con el alcance del héroe con la combinación indicada, pudiendo repetir una vez los dados que desee.

Pawaashotto (3): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

HARUMA Destrezas iniciales: Kakushi, Makibishi y Ten Kakeru Yumizukai.

Haruma acostumbraba a pasar los días cazando en el bosque para proporcionar sustento a su familia. Un día, al regresar de una larga cacería, Haruma encontró los restos calcinados de su pueblo: su familia había desaparecido. Desde entonces, este incansable cazador ha viajado por el mundo buscando pistas sobre el paradero de sus familiares, así como de los que fueron responsables del desastre. Durante su caminar, ha ayudado a todos los que se encontraban en condiciones similares a la suya.



Kariudo no Juro Yumi (3): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Kaze no Kizu (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Kiryokukuyshu Kougeki (2): realiza un ataque contra cada yokai en alcance del héroe con la combinación indicada.

Ten Kakeru Yumizukai (0): todos lo héroes ganan +2 casillas de alcance hasta final de turno.

SATOMI Destrezas iniciales: Kakushi, Makibishi y Tsuki.

Satomi es una reputada espadachina conocida en todo Zipango. Pero quizás no tanto por su habilidad con la espada, sino por su valentía y caza incesable contra las fuerzas del mal. Donde el resto de guerreros corren despavoridos por el miedo, Satomi da un paso adelante.



Kirikaze (6): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Mikazuki Wagasa (2): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Shinigami (3): realiza un ataque con la combinación indicada a un Yokai en alcance de Satomi.

Tsuki (0): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas. Además los Yokais reciben un token de Parálisis.

MASAKI Destrezas iniciales: Kakushi, Makibishi y Onami.

Entregado desde su juventud a la vida delictiva en el mar, Masaki no tardó en adquirir fama de gran navegante y pirata. A pesar de su forma poco honesta de ganarse la vida, Masaki posee un fuerte sentido del honor, y así se refleja en su comportamiento, solo asalta barcos del emperador y un 10% de sus ganancias siempre son para los aldeanos más desfavorecidos.



Kairyuu (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Onami (0): todos los héroes recuperan 3 tokens de salud.

Tsunami (5): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Umi Hougan (2): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.



KATSU Destrezas iniciales: Seki, Chiute y Kakutou-Ou.

Rescatado de las humeantes ruinas de su pueblo cuando era un niño, Katsu fue confiado a monjes guerreros convirtiéndose en un miembro de su orden. Ahora, convertido en un poderoso abad, ha jurado no descansar en su lucha contra el malvado que atemoriza el mundo.



Haien (3): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Kakutou-Ou (0): realiza un movimiento recto de 4 casillas ignorando obstáculos y figuras, y realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Seinaru Chikara no Senshi (3): Katsu u otro héroe, retira un token de recarga de su tablero de héroe y añade dos Cascos a sus tiradas de defensa hasta el final del turno.

Seinaru-Mori (2): Katsu u otro héroe, recupera dos tokens de salud y añade 3 tokens de energía a su tablero de héroe.



AMI Destrezas iniciales: Seki, Chiute y Fubuki no Majo.

En el principio de los tiempos, Hatsushana se sacrificó para detener a Dayriuu no Mizu, que quería aniquilar el mundo. Milenios más tarde, los monjes han identificado en Ami al avatar reencarnado de la diosa, no obstante, su vuelta predice también el retorno al mundo del malvado. Ami se esfuerza en aprender a controlar a tiempo sus poderes divinos.



Bakuryuha (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Fubuki no Majo (0): todos los Yokais (excepto los jefes) en alcance de Ami, reciben un token de parálisis.

Kami no Ibuki (1): Ami u otro héroe, recupera dos tokens de salud y añade un Casco en sus tiradas de defensa hasta el final del turno.

Kaminari (5): realiza un ataque con la combinación indicada a un Yokai en alcance de Ami.



MIDORI Destrezas iniciales: Seki, Chiute y Mori No Kage.

Desde muy joven, Midori fue consciente de sus habilidades innatas para la magia. Estas le servían para ganarse la vida robando a todos los aldeanos desprevenidos. Hasta que un encuentro con un extraño monje, le dió una lección de vida, hizo que cambiara sus malos hábitos y empezara a ayudar a los animales del bosque y a las personas que se perdían por el.



Furuine (4): realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Mori No Chikara (2): realiza un movimiento recto de 6 casillas ignorando obstáculos y figuras, y realiza un ataque con la combinación indicada a cada uno de los Yokais y héroes que se encuentren en las casillas marcadas.

Mori No Kage (0): Los Yokais ignoran a Midori, no la toman como objetivo de sus activaciones.

Shippou (3): todos los héroes recuperan 2 tokens de salud y añaden un dado azul a sus tiradas de defensa hasta el final del turno.





Objetos

Durante los escenarios y la historia, los héroes pueden ir consiguiendo diferentes objetos. No hay límite de los objetos que puede transportar un héroe. Hay tres tipos de objeto:

Consumibles: comida y objetos sencillos de un solo uso.

Abalorios: objetos especiales que conceden mejoras a los héroes.

Encantamientos: la magia impregna todo el mundo de Yokai Quest, algunos objetos contienen esa magia y los héroes pueden beneficiarse de ella.



Abalorio



Encantamiento



Consumible

MOCHILA

Los consumibles no se colocan sobre el tablero del héroe, se colocan cerca del tablero y pueden ser usados en cualquier momento.

En cambio los abalorios y los encantamientos, pueden estar depositados en la mochila, pero para ser usados tienen que estar colocados en su correspondiente espacio en el tablero de héroe. Revisa el tablero en la página 20.

Durante la fase de aventuras, los héroes pueden intercambiar objetos desde la mochila al tablero de héroe.

Aquí tienes una lista con todos los objetos que podrás encontrar en Yokai Quest:

Objetos Core Box



TALISMANES

Hano Hosikei no Yuwiba: aumenta el movimiento del héroe en una casilla.

Hitai-ate: gasta un token de energía para activarlo, el héroe aumenta su defensa en un dado rojo.

Kitsune Origami: tú o un aliado, recupera dos tokens de salud.

Midori Ningyo: la defensa de todos los héroes aumenta en un resultado de Casco.

kkano Yubiwa: la distancia de ataque del héroe aumenta en una casilla.

Omamori: cuando interactúes con un token de tesoro, puedes robar una carta adicional, solo puedes quedarte con uno de los tesoros, devuelve el otro y baraja el mazo.

Tetsui no Kago no Ishi: tú o un aliado, aumenta la defensa en un dado azul.

Tsuru Kanzashi: gasta un token de energía para activarlo. Tú o un aliado, aumenta la defensa en un dado azul.

Tsuru Origami: tú o un aliado, gana un token de energía.

ENCANTAMIENTOS

Akatsuki: todos los héroes añaden un resultado de katanas a las tiradas de ataque.

Bura Bura: tú o un aliado, aumenta el movimiento en dos casillas.

Doro Doro: gasta dos tokens de energía, otro héroe añade un dado rojo a sus tiradas de ataque.

Hakubo: gasta un token de energía, aumenta la distancia de ataque de tu héroe 2 casillas.

Hibana: añade un dado rojo a las tiradas de ataque de tu héroe.

Ryoufou: gasta un token de energía, un aliado añade un dado azul a sus tiradas de ataque.

Senpuu: añade un dado azul a tus tiradas de ataque.

Uro: tú o un aliado, gana dos tokens de salud.

CONSUMIBLES

Tenpura, Gyoza, Nigiri, Onigiri, Maki Sushi: el héroe recupera 3 tokens de salud.

Mochi: el héroe recupera 1 token de salud y gana 2 tokens de energía.

Dango: el héroe recupera 2 tokens de salud y gana 1 token de energía.

Chiyu Hoseki: el héroe o un aliado, recupera 3 tokens de salud.

Soba: el héroe recupera 1 token de salud y mueve 2 casillas adicionales.

Ikikaeru Rosoku: resucita a otro héroe.

Magatama: gana 2 tokens de energía.

Hinatae: realiza un ataque contra todos los Yokai en las casillas indicadas con 4 dados rojos.

Mahi Fuuin: paraliza a todos los Yokais al alcance del héroe.

Ame no Makimono: realiza un ataque contra todos los Yokai al alcance del héroe con 2 dados rojos y resultado de Katanas.

Toki-Sei Shuryoudan: realiza un ataque contra todos los Yokai en las casillas indicadas con 2 dados rojos y 2 azules.

Kaifukuyaku: todos los héroes recuperan 2 tokens de salud.

Kiri: todos los héroes añaden 1 dado azul a sus tiradas de defensa.



Objetos Oni Invasión



ABALORIOS

Onikamen: cuando interactúes con una ficha de tesoro, roba dos cartas adicionales, solo puedes quedarte con una de las tres, retira un token de salud.

Tora no haori: el jugador tiene un Casco adicional en las tiradas de defensa.

Kiba kubikazari: puedes descartar un token de salud para añadir dos tokens de energía a tu reserva.

Baku: tu héroe ahora tiene esta mascota (ver página x del libro de historia)

ENCANTAMIENTOS

Doumaru: descarta un token de salud para que tú o un héroe aliado añadáis un dado rojo al ataque.

Honoomaru: descarta un token de salud para añadir unas katanas a tu próxima tirada de ataque.

Kajimaru: descarta un token de salud para añadir un dado rojo y azul a tu próxima tirada de ataque.


CONSUMIBLES

Butanikuyaki: el héroe gana 2 tokens de salud y 2 tokens de energía.

Dendendaiko: todos los jugadores ganan unas katanas en sus tiradas de ataque.

Furui youhishi: realiza el ataque con 6 dados azules, usando tu distancia de ataque, puedes repetir cualquier dado de la tirada (solo una vez).

Oni ningyou: el Yokai objetivo atacará a los demás Yokais, como si de héroes se tratase, este objeto no afecta a los jefes. Indica este estado con el token:

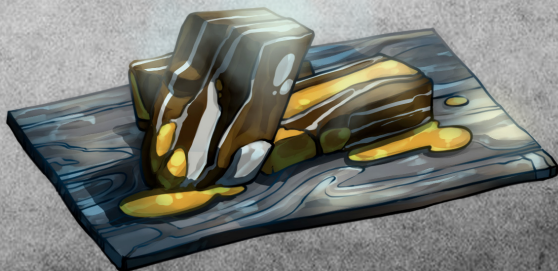
Riyuuen: descarta un token de salud para atacar a todos los enemigos situados  casillas en línea recta, tira 4 dados rojos.

Tonkatsu ramen: el jugador gana 4 tokens de salud.

Tonkatsu: el jugador gana 2 tokens de salud y un dado azul extra en su próxima tirada de ataque.

Yogan kiba: descarta un token de salud para recibir 3 tokens de energía.

Yoganen tsubo: descarta dos tokens de salud para realizar este ataque contra todos los Yokais en tu alcance.



Objetos Mystic Forest



ABALORIOS

Ishi no mimikazari: todos los jugadores ganan un dado azul en sus tiradas de defensa.

Kamikemono no kanmuri: puedes realizar los dos efectos por separado;

- tú o un aliado, gana un dado azul en su próxima tirada de ataque.
- tú o un aliado, gana un dado rojo en su próxima tirada de defensa.

Mori no haori: durante esta activación el héroe aumenta su movimiento en 3 casillas.

Tanuki: Tu héroe ahora tiene esta mascota (ver página x del libro de historia).

ENCANTAMIENTOS

Koishimaru: gasta dos tokens de energía para aplicar el efecto, el héroe gana un Casco en sus tiradas defensivas.

Kokemaru: tú o un aliado, gana +1 token de salud y +1 token de energía.

Momomaru: puedes realizar los dos efectos por separado;

- tú o un aliado, recupera un token de salud.
- tú o un aliado, gana un Casco en defensa.

CONSUMIBLES

Umeboshi: gana 3 tokens de salud y 3 tokens de energía.

Doragon furutsu: gana un dado rojo a sus tirada defensivas y 2 tokens de energía.

Insen: gana 1 token de salud y 3 tokens de energía.

Mori no kiba: ataca a los enemigos en esas casillas con 3 dados rojos y 2 Katanas.

Mori no shushi: puedes realizar los dos efectos por separado;

- tú o un aliado, gana 2 tokens de salud.
- paraliza al Yokai objetivo.

Mori no suigyoku: puedes realizar los dos efectos por separado;

- tú o un aliado, gana 2 tokens de salud.
- tú o un aliado, gana 2 tokens de energía.

Muzumuzu no houshi: realiza un ataque con 5 dados azules en las casillas indicadas.

Run sekishi: puedes realizar los dos efectos por separado;

- tú o un aliado, gana 3 tokens de salud.
- resucita a un héroe, ponlo en la zona de aparición de héroes con 2 tokens de salud.

Ten no hikari: puedes realizar los dos efectos por separado;

- ataca a todos los Yokais en alcance, con 3 dados rojos y 1 katana.
- paraliza a todos los Yokais en alcance.



Conseguir objetos

Ya hemos repasado todos los objetos que podrás conseguir en el juego. Ahora vamos a ver como conseguirlos.

Debes separar en dos mazos todos los objetos. Un mazo con todos los consumibles y otro con todos los encantamientos y abalorios.

MAZO DE CONSUMIBLES

Al terminar un escenario, los héroes pueden reposar para recuperarse. Pero no solo eso, además preparan las provisiones para el escenario siguiente. Para representar eso, cuando finalices un escenario, cada jugador debe robar una carta del mazo de consumibles.


MAZO DE TESOROS

En los escenarios habrá casillas en las que habrá un token de tesoro, un héroe puede realizar la acción interactuar, para retirar ese token y robar una carta del mazo de tesoros. Coloca la carta directamente en la mochila del héroe.

EXPANSIONES Y CORE BOX

Cuando formas estos mazos debes tener en cuenta que expansión es la que estás jugando, no debes mezclar las cartas entre el core y las expansiones. Digamos que cuando juegas un escenario de Mystic Forest, los abalorios, encantamientos y los consumibles, serán los que encuentres y puedas fabricar en esa zona del mundo. Cuando juegues un escenario de alguna de las expansiones, debes formar el mazo de consumibles y el mazo de abalorios con sus cartas.

Mascotas

Hay un objeto especial que son las mascotas, estos objetos especiales solo están disponibles en los mazos de objeto de las expansiones. Cuando robas una carta de tesoro y aparece el símbolo de mascota  el héroe que la robó ahora dispone de esta mascota. Funciona como un Yokai, con su propio patrón de comportamiento. Ésta se activa al final de la activación del héroe que tiene la carta y se despliega al principio de la partida como si de otro héroe se tratase. Las mascotas están descritas en la **página X**.



Iconos de Las cartas

Ahora que te he enseñado todas las cartas, vamos a ver y describir todos los iconos que puedes encontrar en ellas:

TIPO DE OBJETO



Abalorio



Encantamiento



Consumible

COSTE PARA USARLO



Acción del héroe



Añadir sobre la carta un token de recarga



Token de energía



Descartar tras su uso

A QUE AFECTA



Afecta a la salud del héroe



Afecta a la energía del héroe



Afecta a los tokens de recarga



Afecta al robo de cartas del mazo de tesoros



Afecta a la tirada de la acción "Atacar", no a las destrezas



Afecta a la tirada de defensa del héroe



Afecta al alcance/distancia de ataque del héroe



Afecta al movimiento del héroe



Realiza un movimiento recto de las casillas indicadas, ignorando todos los obstáculos, miniaturas o casillas especiales (pero no puedes terminar el movimiento sobre estas casillas)



A QUIEN AFECTA



Héroe que usó la destreza o el objeto



Otro héroe a cualquier distancia



El héroe que usó la destreza u otro héroe a cualquier distancia



Todos los héroes a cualquier distancia



A un Yokai a distancia de ataque (alcance) del héroe



A todos los Yokai a distancia de ataque (alcance) del héroe



A todos los Yokai y héroes en las casillas indicadas



Sustituye tu tirada de ataque por esta, pudiendo repetir una vez los dados que desees

MODIFICADORES



Añade o aumenta un valor



Cantidad



Resultados de Casco



Resultados de Katanas



Resta o reduce un valor



Dado rojo



Dado azul

EFFECTOS Y ESTADOS



Coloca una barrera mágica a distancia de alcance del héroe



Coloca una trampa



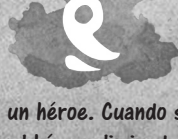
El héroe gana el efecto Invisible



El héroe gana el efecto ¡Venid a mí!



El objetivo gana un token de Parálisis



Resucita a un héroe. Cuando se usa esta destreza, el héroe eliminado se coloca en la zona de aparición de héroes con 2 tokens de salud



Realiza un ataque con los dados indicados. No se pueden añadir dados con destrezas

Aclaraciones a Los iconos

Distancia del efecto: cuando una destreza afecta a uno o a todos los Yokais, debes tener en cuenta la distancia del ataque del héroe, indicada en su tablero de héroe.

La carta solo afectará a los Yokais a esa distancia.

En cambio las destrezas que afectan a los otros héroes no tienen límite de distancia. Pueden afectar a cualquier héroe independientemente de la distancia o la línea de visión.

Casillas del efecto: en algunas cartas se marcan varias casillas, trata cada miniatura afectada como un objetivo independiente, es decir, en caso de que la carta indique realizar una tirada, realiza una tirada diferente para cada objetivo. Recuerda que los héroes en estas casillas también sufren el ataque indicado.

Iconos y efectos especiales: En las expansiones puede que encuentres alguna carta o efecto no descrito aquí. El efecto estará descrito en el escenario correspondiente.

Efectos

Ciertas destrezas u objetos pueden aumentar temporalmente las capacidades del héroe o generar efectos especiales en los Yokai.

Cuando un héroe usa alguna de estas habilidades el efecto finaliza en la fase 3 del turno en el que fue lanzada, durante el paso de Coger Aliento.



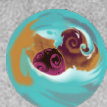
Esta carta de Ami, nos indica que la destreza consiste en que ella u otro héroe, reciben dos tokens de salud y aumentan sus tiradas de defensa en un resultado de Casco.

Como es un efecto beneficioso y no un estado, la duración del efecto de aumentar en un Casco las tiradas de defensa dura hasta la fase 3.

DESCRIPCIÓN DE LOS EFECTOS



Invisible: los Yokai no pueden tomar como objetivo en sus activaciones a este héroe. Pero los ataques que realicen si que pueden afectarle normalmente.



Trampa: el héroe coloca un token de trampa en una casilla adyacente, no puedes colocarla si la casilla esta ocupada. Este efecto no se descarta hasta que algún Yokai la activa. Los Yokais no ven la trampa y no afecta a su movimiento. Cuando un Yokai se mueve a la casilla de la trampa, sufre el ataque indicado en la carta y se retira este token.



¡Venid a mí! los Yokais deben escoger a este héroe como objetivo ignorando a los demás. Solo un héroe puede tener activo este efecto a la vez.



Barrera mágica: coloca una barrera de 2x1 casillas, una de las dos casillas que ocupa a distancia de alcance del héroe, puedes ponerla con la orientación que desees. Se considera un seto, bloquea el movimiento pero no la línea de visión.

Algunos efectos no tienen un token específico. Pero debes tenerlos en cuenta, puedes usar un token que no estéis usando para identificarlo, pero normalmente no tendréis problemas para acordaros.

Estados

Los héroes y los Yokai pueden adquirir estados que alteran algunas de sus características o forma de actuar. Aquí tienes una lista y descripción de los diferentes estados:

ESTADOS DE LOS HEROES

Algunos ataques Yōkai o efectos del escenario, pueden afectar al estado de los héroes. Cuando esto sucede, se sitúa en el panel de control la correspondiente ficha. Cada vez que un héroe finaliza su activación, se retiran las fichas de estado que pudiera tener. Los estados que afectan a los héroes son:

Aplastamiento: mientras tenga este estado, se resta un resultado de “Casco” de cualquier tirada de defensa.

Aturdimiento: mientras tenga este estado, se resta un resultado de “Katanas” de cualquier tirada de ataque.

Enredo: reduce el atributo de movimiento a la mitad (redondeando hacia abajo).

Ceguera: reduce el atributo de alcance del héroe a 1 casilla (no afecta a las destrezas).



Aplastamiento



Aturdimiento



Enredo



Ceguera

ESTADOS DE LOS YOKAI

Algunos ataques de héroes o efectos del escenario, pueden afectar el estado de los Yokai. Cuando esto sucede, se sitúa un token del estado correspondiente al lado del Yokai que lo recibió. Cada vez que un Yokai finaliza su activación, se retiran los tokens de estado que pudiera tener. Los estados que afectan a los Yokai son:

Parálisis: el Yokai no puede abandonar la casilla donde se encuentra. Una vez activado, retira el token de parálisis.

Potenciación: algunos jefes Yokai pueden producir efectos que mejoren las capacidades de los Yokai a su alrededor. Los posibles beneficios vendrán descritos en la descripción del Yokai jefe.



Parálisis



Potenciación



Yokais

Ahora vamos a describir los diferentes Yokais que podrás encontrar durante tus aventuras, así como una explicación más detallada de cómo debes actuar con ellos. En este reglamento solo están descritos los Yokais más comunes, pero no los únicos. Algunos Yokais solo aparecen en escenarios concretos, ya que son más raros y normalmente, más poderosos.

Los Yokais que no están descritos aquí podrás encontrarlos durante las misiones de la historia.

HONE BUSI

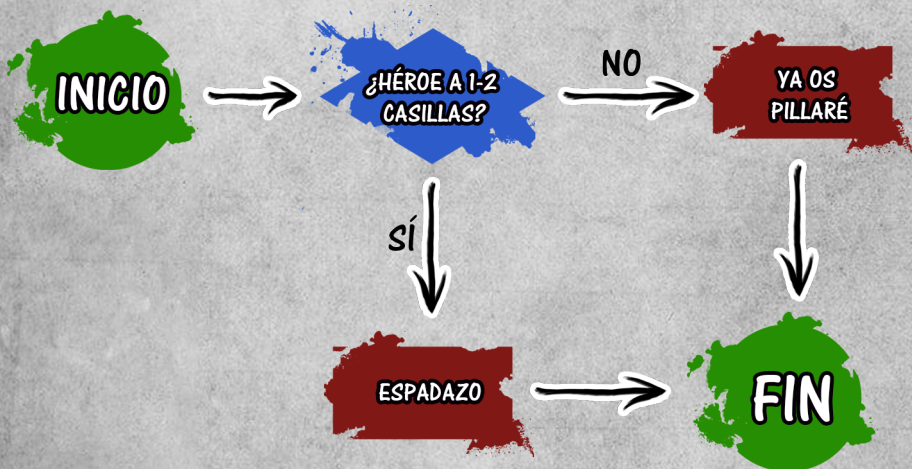
SALUD 1 DEFENSA  

Encontrarse a un Hone Busi es una de las cosas mas terroríficas que hay. Acechan en los caminos, con sus calaveras expuestas y las cuencas de sus ojos vacías.





Aunque aterrorizan, los Hone Bushi son torpes y luchan poco (su falta de músculos y cerebro les perjudica). Por eso, no representan un miedo extremo, pero cuidado, un gran número de ellos puede arrinconar incluso al más consumado héroe. Son muy resistentes y utilizan sus cuerpos esqueléticos para proteger a otros yokais.



PATRÓN DE COMPORTAMIENTO



¡Espadazo!: el Hone Bushi realiza un ataque con     contra un héroe a alcance 1-2.

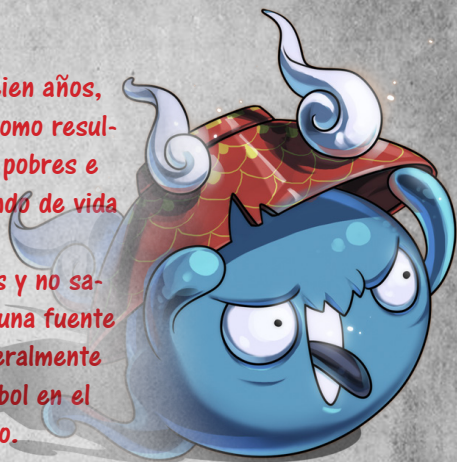
¡Ya os pillaré!: el Hone Bushi mueve 4 casillas siguiendo el camino más corto posible hacia el héroe más cercano y realiza un ataque, si tiene a un héroe a 1-2 de distancia con:    

FURU UTSUBO

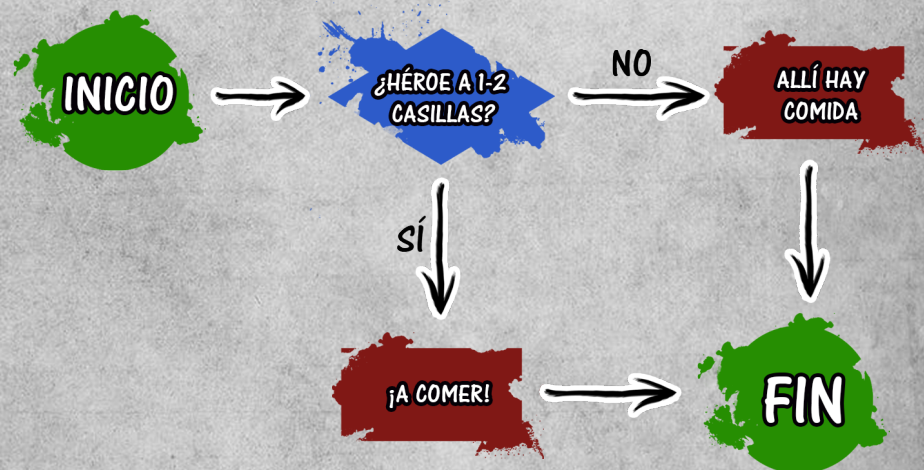
SALUD 1 DEFENSA  

Viviendo en un bol que ha estado vacío durante cien años, los Furu Utsubo están siempre hambrientos. Como resultado de ello, estos yokais buscan sin descanso a pobres e incautas personas para llenar sus barrigas vaciando de vida a sus víctimas.





Su problema es que los Furu Utsubo son glotones y no saben cuando parar. Un Furu Utsubo con acceso a una fuente de sangre vital no parara de comer hasta que literalmente reviente. Cuando esto sucede no queda si no un bol en el suelo, abandonado pero increíblemente satisfecho.



PATRÓN DE COMPORTAMIENTO



Allí hay comida: el Furu Utsubo se mueve hasta cinco casillas hacia el héroe más cercano y realiza un ataque con    contra todos los héroes que estén a una distancia de 2 casillas o menos del Furu Utsubo.

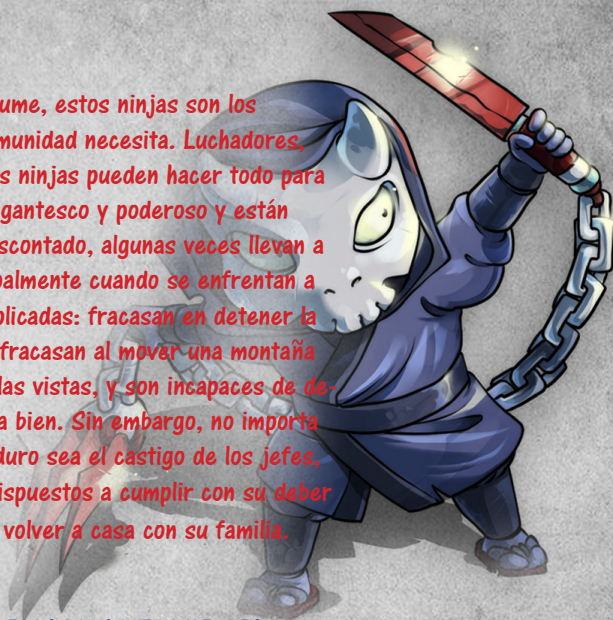
¡A comer!: el Furu Utsubo realiza un ataque tirando     contra todos los héroes que estén a una distancia de 2 casillas o menos del Furu Utsubo.

- **Especial:** estos Yokais se consideran setos a efectos de linea de visión, tanto para los héroes como los Yokais.


NINJA AKATSUME


SAUD 1 DEFENSA  

Partidarios del honorable Clan Akatsume, estos ninjas son los guerreros trabajadores que cada comunidad necesita. Luchadores, constructores, comerciantes... estos ninjas pueden hacer todo para la mayor gloria del clan. El clan es gigantesco y poderoso y están orgulloso de pertenecer a él. Por descontado, algunas veces llevan a cabo acciones imperdonables, principalmente cuando se enfrentan a tareas imposibles o situaciones complicadas: fracasan en detener la lluvia cuando el jefe esta paseando, fracasan al mover una montaña para que el jefe pueda disfrutar de las vistas, y son incapaces de decirle al jefe que el traje no le sienta bien. Sin embargo, no importa lo duro que se a el trabajo, ni cuan duro sea el castigo de los jefes, los Ninja Akatsume están siempre dispuestos a cumplir con su deber de forma que al final del día puedan volver a casa con su familia.



Movimiento sigiloso: el ninja Akatsume se desplaza hasta 5 casillas hacia el héroe más cercano, ignorando las casillas rojas, con objetos u otras miniaturas. Si va a terminar sobre una de estas casillas, mueve una casilla menos hasta que se coloque en una casilla sin ocupar.

Técnica de espada Akatsume: el ninja Akatsume realiza un ataque con  contra un héroe a alcance 1.

Prueba la garra roja: el ninja Akatsume realiza un ataque con  contra el héroe más cercano a una distancia de 3 casillas. En caso de tener varios héroes a la misma distancia, los héroes eligen a quien ataca.



YOROÏ

SALUD 2

DEFENSA



Pesada e impresionante, esta armadura precisa de los esfuerzos combinados de varios onmoyoji del clan Akatsume para hacer que se mueva. Algunas veces no es necesaria la magia, pues la fuerza de voluntad del guerrero que porta la armadura ha impregnado el cuero y el metal, permitiéndole continuar moviéndose por sí misma (imagina el tamaño de tal guerrero, invitarle a comer te costaría una fortuna). A los Yoroï les atraen los retos, por ello siempre buscaran al héroe más fuerte para retarlo al combate y probar sus habilidades. Además, tiene la ventaja de ser una armadura vacía. No sienten el calor o el frío, y nunca se sienten solos (porque familias de ratones viven en su interior).

PATRÓN DE COMPORTAMIENTO

INICIO



¿HÉROE A 1 CASILLA?

NO





MARCHA MILITAR





SÍ

GOLPE DURO



FIN

Golpe duro: el Yoroï hace un ataque contra el héroe a alcance 1, en caso de tener a varios a alcance 1, golpea al héroe con el mayor número de fichas de salud, tirando  

Marcha militar: el Yoroï se mueve hasta cuatro casillas hacia el héroe más cercano. Al terminar su movimiento el Yoroï ejecuta un ataque con     contra todos los héroes a dos casillas de distancia (puede realizar este ataque incluso si hay otras miniaturas de por medio).

La inteligencia Yokai

Los Yokais no son muy listos, pero tampoco son totalmente estúpidos. Por ello la forma de actuar de los Yokais sigue una cierta lógica. En esta sección vamos a ver algunos ejemplos de como debes mover y colocar los Yokais para representar esa “inteligencia”.

Ejemplo 1

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Los Yokais por regla general siempre se activan empezando por el Yokai que este más cercano a un héroe. En caso de que haya más de un Yokai a la misma distancia de un héroe, los jugadores deciden qué Yokai se activa primero. Ver ejemplo 1.



En este ejemplo vemos que los 3 Yokais están a 3 casillas de Haruma. En casos como este, los jugadores pueden elegir activar primero al Yokai que quieran.

ACTIVACIÓN POR GRUPOS

Pese a que se indica que actives primero a los Yokais más cercanos, es probable que en algunos momentos de la partida haya muchos Yokais en el tablero. Y puede ser complicado seguir el orden de esta manera.

Por ello en estos casos recomendamos que actives primero a todos los Yokais de un grupo o zona, en lugar de activar a los más cercanos para que te sea mas fácil saber que Yokais has activado. Ver ejemplo 2.

Como puedes ver en este ejemplo hay varios Yokais a las mismas distancia, en casos como este, es más práctico que actives a uno de los grupos completamente antes de pasar al otro.

Por ejemplo, activando a todos los Yokais que están cerca de Takako y después activar a los Yokais que están cerca de Haruma.

Ejemplo 2



MOVER LO MAS CERCA POSIBLE

Cuando en el patrón de comportamiento se indica que un Yokai mueve, siempre lo hace hasta estar lo más cerca posible de su objetivo. Ver ejemplo 3.

Ejemplo 3

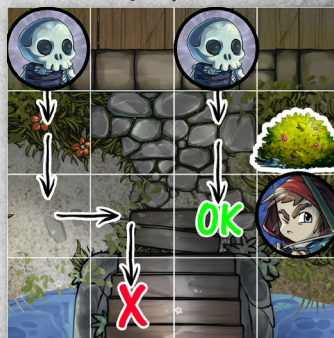


DEJANDO ESPACIO AL RESTO

Los Yokais son solidarios entre ellos. Si su movimiento le permite colocarse de manera que no obstruyan el movimiento del resto de Yokais y cumplir su patrón de comportamiento, debes colocarlo así.

Ver ejemplo 4.

Ejemplo 4

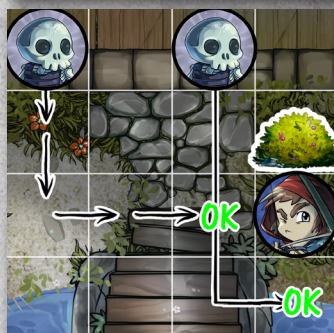
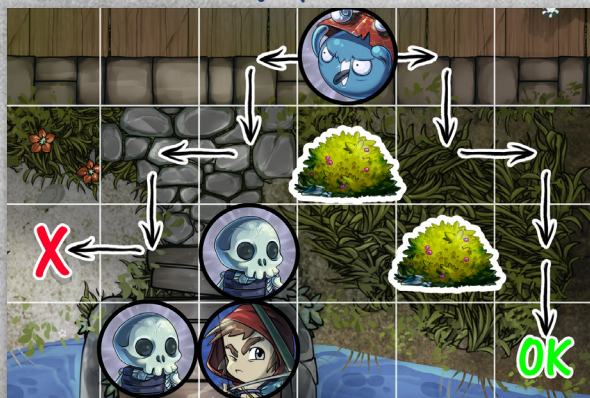


NO HAY SITIO PARA PASAR

En muchos casos la acumulación de Yokais frente a un objetivo puede hacer que sea imposible que el Yokai llegue a él.

En estos casos el Yokai debe intentar rodear el tumulto o los obstáculos que le impidan llegar si es posible, aunque sigan sin estar a distancia de ataque, intentarán ir por el mejor camino. Ver ejemplo 5.

Ejemplo 5



LA LOGICA DE LOS JUGADORES

Podría pasar en algún momento durante una partida que lo indicado aquí no solventa alguna situación. En estos casos todo queda a decisión de los jugadores, deben ser ellos los que decidan como resolverla, intentando ser lo más lógicos posibles sobre como actúan los Yokai.

MOVER A LOS YOKAIS MAS GRANDES

Algunos Yokais ocupan más de una casilla en el tablero, 4 o incluso 9. Mover a estos Yokais mas grandes puede generar algunas dudas de como hacerlo. Para ello os explicamos un truco muy sencillo:

Elige una casilla de la miniatura. Preferiblemente una que esté en una esquina y cerca de la dirección en la que te quieres mover.

Ejemplo 6.

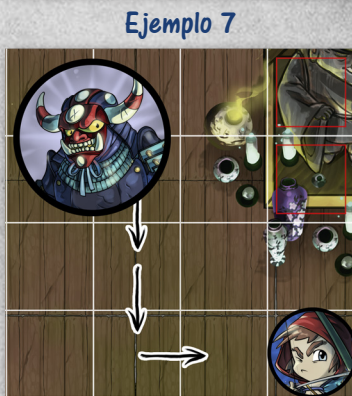


Ahora calcula el movimiento como si solo ocupara esa casilla, piensa que solo es para que te facilite calcular como mover, no quiere decir que solo ocupe esa casilla.

Ejemplo 7.

Coloca a la miniatura en la casilla que has tomado como referencia.

Ejemplo 8.

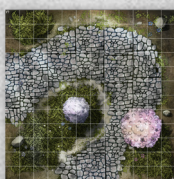
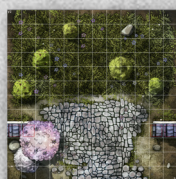
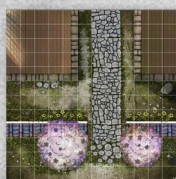


El escenario

En los escenarios es donde transcurre toda la acción. Vamos a ver que partes los componen y como funcionan.

Tableros

Lo primero que debes colocar es el tablero (o tableros) de juego. Los tableros están numerados y tienen cara A y cara B. En la descripción del escenario te indicará que tableros debes usar y como colocarlos.



Objetos

En el tablero, además de las casillas especiales, puedes encontrar diferentes objetos que sirven para decorar u obstaculizar el movimiento.

Hay dos tipos de objetos:

OBSTÁCULO

Los obstáculos impiden el movimiento, como en una casilla especial roja, y además tapan la línea de visión. Obstáculos son los altares o monolitos. Ten en cuenta que algunos de estos objetos, por la perspectiva del mapa, parece que están tumbados, no es así. Debes colocarlos en posición vertical ocupando la casilla inferior del mapa.

SETO

El seto es un tipo de objeto que impide el movimiento, pero que no impide trazar línea de visión a través de él. Como los propios setos o las barreras mágicas. Estos objetos pueden ocupar más de una casilla. Si están colocados en el centro de un grupo de casillas, es que las ocupan todas.



Seto



Monolito



Altar



Como ves, tanto el monolito como el altar ocupan solo el espacio de la casilla roja. Ya que se colocan en vertical. En cambio el seto está colocado en el centro de 4 casillas. Esto quiere decir que ocupa todas las casillas.

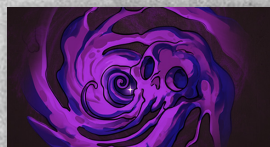
Puedes usar otros elementos que no sean del juego, como impresiones 3D o el pack de escenografía que se publicó en el primer kickstarter para darle más variedad a los escenarios.

Zonas de aparición

En los tableros podrás encontrar dos tipos de zonas de aparición, las zonas de aparición de Yokais y la zona de aparición de los héroes.

ZONA DE APARICIÓN DE YOKAIS

Estas zonas es donde aparecen los Yokais, verás que tienen diferentes colores. Estos colores son para algunos efectos narrativos, así sabrás con más facilidad a que zona de aparición se esta refiriendo el escenario. Por regla general todas las zonas de aparición de Yokai funcionan igual, como se explica en la página 18.



ZONA DE APARICIÓN DE LOS HÉROES

Esta es la zona por la que llegan los héroes al escenario. Antes de comenzar el turno 1, debes colocar los héroes sobre esta zona de aparición. Debes colocar sobre ella dos héroes obligatoriamente, coloca el resto, si los hay, en contacto con la zona de aparición.



Tesoros

En el mundo de Yokai Quest hay muchos tesoros ocultos. La magia lo impregna todo y es relativamente fácil encontrar objetos de mucho poder en cualquier lugar.

Para representar esto, en el escenario puede haber puntos donde, al parecer, se esconde un tesoro.

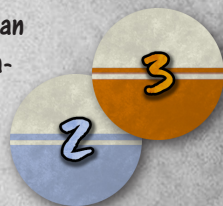
Cuando un héroe interactúa con una de estas fichas, retírala y roba tantas cartas del mazo de tesoros, como tesoros haya en la ficha.



Eventos narrativos

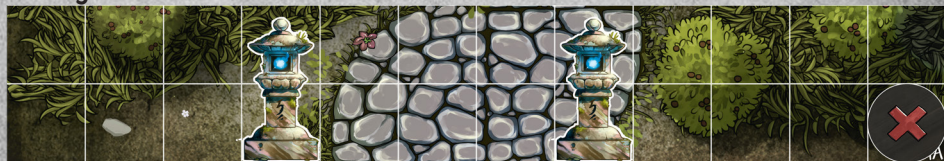
En el tablero puede haber tokens con números. Salvo que se indique lo contrario, no se puede interactuar con ellos. Se activan automáticamente con eventos narrativos. Es decir, en el escenario se te indicará como proceder.

Por ejemplo: al llegar al turno 3, lee el apartado del libro de narración A23 y en ella indica “coloca una zona de aparición morada en el lugar del token número 2”.



Contador de turnos

Para llevar la cuenta de los turnos se usan algunas casillas de uno de los bordes del tablero. En el escenario vendrá indicado donde empieza a contar. Para marcar eventos importantes habrá una serie de altares que indican en que turnos suceden, así no te los saltas sin querer. Para contar los turnos debes usar un token de recarga.



← CONTADOR DE TURNOS

Vamos en este ejemplo donde se coloca el token de recarga, y en la dirección en la que se debe mover. En el turno 5 y 9 habrá eventos a tener en cuenta.

Apariciones iniciales

En algunos escenarios puede que ya haya algunos Yokais en el tablero. Para indicar esto, en el mapa del escenario verás colocados unos tokens con sus ilustraciones. Para que te sean mas fáciles de identificar, aquí tienes una lista de todos los Yokais que podrás encontrar en la caja básica y las expansiones:

YOKAIS CAJA BÁSICA



Hone Bushi



Shikami Inu



Ninja Akatsume



Yurei



Furu Utsubo



Yoroi



Chochin Obake



Obake Dono



Tengu



Undead



Red Claw

Lider Akatsume

MYSTIC FOREST

ONI INVASION

Tokon

Kamaitachi

Ao Oni

Aka Oni

Guardian del bosque

Campeon Oscuro

Aramusha Oni

Campeón Oscuro

Kami del Bosque

Tanuki

Baku

Líder Oni

MINI EXPANSIÓN GORIO



O-Gorio



Karakasa

Mazo de apariciones

Una vez preparado el escenario tal y como dice el esquema, hay que preparar el mazo de apariciones.

El mazo de apariciones cambia en cada escenario, en cada uno se indica qué cartas lo componen.

Por ejemplo: se indica que el mazo de apariciones lo componen las cartas: A1, A2, A7, B2, B3, B6, D6 y D7



Una vez has separado las cartas, forma un mazo, mezclalas y coloca el mazo boca abajo a un lado del tablero.

Ahora vamos a ver que nivel de aparición debes usar.

Nivel de dificultad

En las cartas de aparición hay diferentes niveles, marcados del 1 al 6. Por regla general solo debes fijarte en los niveles verdes, es decir, los niveles pares 2, 4, y 6.

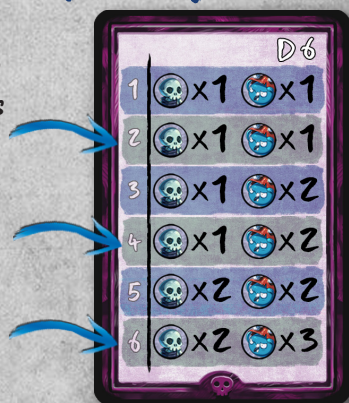
Estos niveles corresponden al número de jugadores que hay en la partida.

Nivel 2: para partidas de 1 y 2 jugadores.

Nivel 4: para partidas de 3 jugadores.

Nivel 6: para partidas de 4 jugadores.

Cada vez que robas una carta, debes colocar los Yokais indicados en la zona de aparición.



Por ejemplo: en una partida de 3 jugadores, según esta carta, deberías colocar un Hone Busi y dos Furu Utsubo.

Puede ser que te preguntes que pasa con los niveles azules. Es un modo especial, ahora te lo explicamos.

Modo pequeños héroes

Se ha creado un modo para aquellos padres que quieran jugar con sus hijos, o por si quieres jugar con personas que apenas han jugado a juegos de mesa. Este modo reduce sustancialmente la dificultad de la partida. Rebajando el número de Yokais que aparecen en las zonas de aparición y dando una serie de bonos en las cartas de energía.

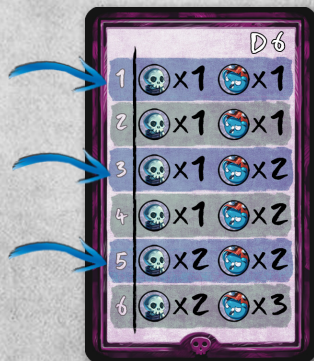
CARTAS DE APARICIÓN

En lugar de realizar las apariciones del nivel verde de la carta, debes realizar las apariciones indicadas en el nivel azul. Dependiendo del número de jugadores:

Nivel 1: para partidas de 2 jugadores.

Nivel 3: para partidas de 3 jugadores.

Nivel 5: para partidas de 4 jugadores.



	1	2	3	4	5	6
Skull icon	x1	x1	x1	x1	x2	x2
Blue circle icon	x1	x1	x2	x2	x2	x3

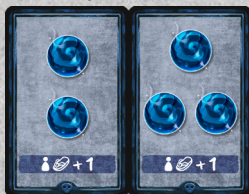
CARTAS DE ENERGÍA

Algunas cartas de energía tienen unos iconos en su parte inferior. Por regla general debes ignorarlos. Pero en este modo estos símbolos otorgan ese efecto de forma inmediata al héroe que robó la carta, además de la energía indicada en la carta.

Estas son las cartas de energía que contienen los iconos:



El héroe roba las cartas indicadas del mazo de tesoros



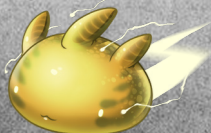
El héroe mueve +1 casilla durante este turno



El/Los héroes recuperan los tokens de salud indicados

NO NOS HAGAMOS DAÑO

Algunas destrezas realizan un ataque contra casillas marcadas, estos ataques no afectan a los otros héroes.



Sustituir Yokais

En este reglamento solo se describen 4 Yokais, pero hay un montón de más en la caja de juego básica (Core Box). Estos otros Yokai irán apareciendo durante la historia. Pero si quieres usarlos como contrincantes puedes usar esta tabla de equivalencia para sustituir un Yokai por otro en las cartas de aparición.

Cuando la carta indique que deben aparecer unos Yokai, coloca el equivalente en su lugar. Por ejemplo si la carta indica que deben aparecer 2 Hone Bushi, coloca en su lugar 2 Chochin Obake.



Hone Bushi



Chochin Obake



Ninja Akatsume



Yurei



Furu Utsubo



Shikami Inu



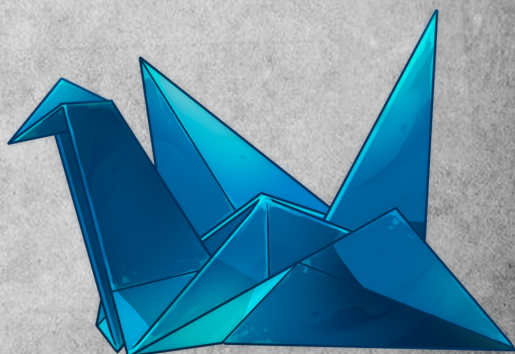
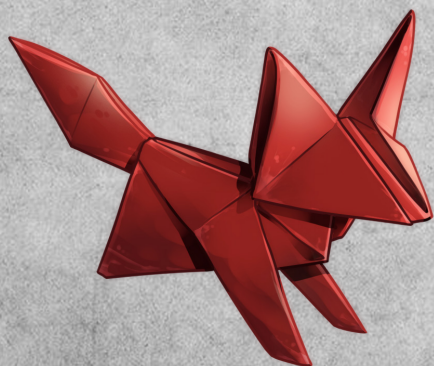
Yoroï



Obake Dono

La descripción del Yokai y su tabla de comportamiento, puedes encontrarla en el libro de Historia.

Los Yokais de las expansiones, recomendamos solo jugarlos en el modo historia.



Ahora ya sabes como jugar y como preparar la partida. Es hora de montar un escenario de verdad y probar todo lo que has aprendido.

Escenarios genéricos

Este juego está pensado para jugarlo como una campaña, siguiendo las misiones y la trama del libro de la historia. Pero hemos creado unos escenarios para que puedas jugar sin tener que meterte de lleno en ella. Recomendamos jugar una partida en cada escenario genérico antes de comenzar la historia.

Cada escenario ofrece diferentes retos: el escenario 1 es para aprender las mecánicas básicas del juego, el escenario 2 para que aprendas a enfrentarte a hordas de enemigos, y el escenario 3 es para que aprendas a combatir contra los jefes. Estos escenarios no tienen eventos narrativos ni tesoros.

E1: Practiquemos un poco

Este es un escenario pensado para que pongas en práctica lo aprendido en el reglamento de forma sencilla. También sirve para introducir en las reglas a nuevos jugadores.

Tableros:

2A

Mazo de apariciones:

A3, A4, B3, B4, C1, C2,
E1 y E2.

Eventos:

1.- A partir de este turno no robes más cartas de aparición, no aparecen mas Yokais.

2.- Finaliza la partida.



Condiciones de victoria: los jugadores ganan la partida si eliminan a todos los Yokais antes del evento 2.

E2: Hordas de enemigos

Los héroes se han encontrado con una emboscada, no hay vuelta atrás, deben atravesar el poblado antes de que llegue el grueso de las fuerzas Yokai o ya será tarde.

Tableros:

1A y 3A

Mazo de apariciones:

A3, A4, B3, B4, C1, C2, E1 y E2.

Eventos:

- 1.- A partir de este turno no robes más cartas de aparición.
- 2.- Finaliza la partida.

Especial:

3.- Zona de salida: Esta zona de aparición no debes tenerla en cuenta cuando realices las apariciones de Yokai. Es la zona por la que los héroes deben abandonar el escenario.

Furu Ustubo: estos Yokais, que ya están en el escenario, no abandonarán estas casillas. Ignoran su acción "Allí hay comida".

Zonas inaccesibles: estos edificios se consideran casillas rojas.

Condiciones de victoria: los héroes deben llegar a la zona de salida antes de que finalice la partida.

Deben estar todos los héroes sobre la zona de aparición marcada como "zona de salida" o en una casilla adyacente.



E3: A por el jefe

Debéis acabar con la invasión de los Yokais a este templo, la mejor manera es acabar directamente con su cabecilla.

Tableros:

2A y 5A.

Mazo de apariciones:

A3, A4, B3, B4, C1, C2, E1 y E2.

Eventos:

- 1.- El jefe no se activa hasta este punto. A partir de aquí actívalo con el resto de Yokais.
- 2.- Descarta las zonas de aparición verde y amarilla. Ahora la única zona de aparición es la zona de aparición morada.
- 3.- Finaliza la partida.

Especial:

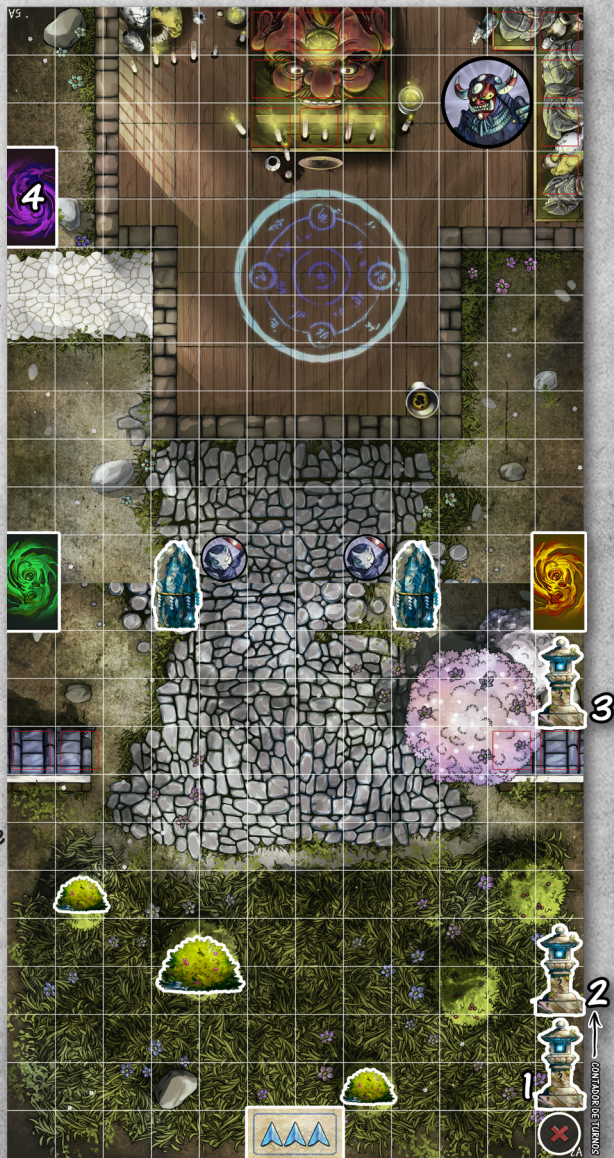
- 4.- Refuerzos:** esta zona de aparición se activa a partir del evento 2, hasta entonces no debes realizar apariciones en esta zona.

Yoroi - Este es el jefe. La partida termina inmediatamente cuando es eliminado.

Dependiendo del numero de jugadores el jefe modifica su salud inicial:

- 2 jugadores: salud 2
3 jugadores: salud 4
4 Jugadores: salud 6

Condiciones de victoria: los héroes deben eliminar al jefe antes de que acabe la partida.



Guía rápida

FASES

Para completar un turno debes realizar todas las fases.



1ª - FASE DE LOS HÉROES

1º - **Robar cartas de energía:** una carta por jugador.

2º - **Acciones de los Héroes:** 2 Acciones de entre las 4 disponibles.

- **MOVER:** Mueve tantas casillas como indica tu tablero de héroe. Ten en cuenta las casillas especiales y los Yokai adyacentes.

- **ATACAR:** realiza un ataque con tu ataque básico.

- **USAR DESTREZA:** usa una carta de destreza que tenga una acción como coste.

- **INTERACTUAR:** se usa para recoger tesoros y activar eventos narrativos.

- Durante la activación de un héroe, puedes usar todas las destrezas que quieras que no necesiten acción (y que no tengan tokens de recarga).

Hasta que un héroe no acabe su activación no se activa el siguiente.

3º - **Una vez acabada la activación de un héroe:** retira todos sus tokens de Estado.

2ª - FASE YOKAI

1º - **Activa a todos los Yokais que estén en el tablero:** primero se activan los más cercanos a los héroes. En caso de empate los héroes deciden.

2º - **Cuando un Yokai finaliza su activación:** descarta todos los estados que pudiera tener.

3ª - FASE DE AVENTURA

1º - **Aparecen los Yokai:** roba una carta de aparición por cada punto de aparición que haya en el tablero.

2º - **Cogiendo Aliento:** los héroes descartan un token de recarga de cada destreza, pueden utilizar energía para descartar tokens extra. También pueden intercambiar objetos de su mochila al tablero.

3º - **Efectos del Escenario:** aquí se aplican los efectos narrativos descritos en el escenario.

4º - **Mover contador de turnos:** termina el turno y empieza el siguiente.

6	
2	4
1	3
5	