

LUIS BRUEH



NOCHTA PARADA

5+11 ヲロム


BRUEH
GAMES


Dice &
Bones



POSZUKIWACZE PRZYGÓD, STRZEŻCIE SIĘ!

Nocna Parada Stu Yokai to asymetryczna gra z budowaniem silniczka, w której zsyłasz Yokai ze swojej Nocnej Parady na wyspy krainy śmiertelników. Poszerzaj swoje wpływy, gromadź zasoby, rekrutuj przedziwne stworzenia ze świata duchów, jednocześnie rywalizując ze swoimi przeciwnikami w zmaganiach o Ognisty Tron Króla Yokai.

ELEMENTY

Mepłe Yokai:

Gamanoke	Onikuma	Nekomata	Nogitsune
			
10	10	10	10

Bramy Torii

	
20	5

Żeton Dusz

		
11	8	6

Żeton Dusz x2

	
11	8

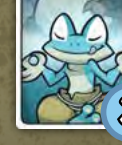
Żeton Dusz x3

	
11	8

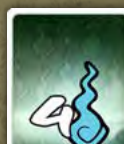
Talizman

	
10	6

Tajemniczy Bonus

	
10	6

Karty Yokai:

Poziomu 1	Poziomu 2	Poziomu 3	Ukryte Cele
			
24	24	15	14

Startowe Karty Yokai:

Gamanoke	Onikuma	Nekomata	Nogitsune
			
3	3	3	3

Kafelki Wysp:


13

Rodzaje Wysp:

			
WODA	DREWNO	ZIEMIA	OGIEŃ



Nocna Parada Stu Yokai - edycja polska

Dice&Bones:

Barbara "Finka" Skoracka, Michał "Osti" Cyranek,
Monika Skoracka i Tomek Skoracki.

Tłumaczenie instrukcji: Marta Knapieńska

Specjalne podziękowania dla Luísa Brüeh za możliwość wydania tego tytułu, dla Wiki, Wojtka i ekipy Na Radarze za pomoc i korektę, Zaku za wypas fotki, a także dla wszystkich, którzy "Grają z Kości", za możliwość testowania gry i dla Was, którzy obdarzyliście nas zaufaniem, wspierając nas i kupując Nocną Paradę!

Uwaga: Ryzyko zadławienia! Nieprzeznaczone dla dzieci poniżej 3-go roku życia.

Prawa autorskie: ©2020 Luísa Brüeh. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

PRZYGOTOWANIE GRY

1

Stwórz Mapę Świata

Na początku gry ułóż na środku stołu kafelki Wyspy Ognia. Przetasuj pozostałe kafelki Wysp i rozłóż je losowo w układzie, który widzisz na ilustracji obok.



2

Otwórz wrota Wymiaru Duchów

Przetasuj osobno każdy ze stosów kart Yokai i ułóż je obok siebie. Odkryj 2 wierzchnie karty z każdej talii i ułóż je w kolumnach przy właściwych stosach.



3

Zaplanuj swoje zwycięstwo

Przetasuj karty Ukrytych Celów i rodzaj każdemu z graczy po dwie, każdy wybiera jedną. Karty, których nie użyliście, wracają (zakryte) do pudełka.

W trybie solo, zamiast powyższego kroku, odkryj 1 kartę Ukrytego Celu. Będzie ona obowiązywać zarówno dla Ciebie, jak i Króla Yokai.



4

Wybierz swój klan

Gamanoke  Wycisz umysł, a przemówi dusza Ten klan skupia się na pozyskiwaniu Dusz, aby ich magia pozwalała uwalniać jak najsilniejsze Yokai.	Onikuma  Wielki wojownik zawsze trzyma nerwy na wodzy Ten klan skupia się na zwalczaniu intruzów i obronie swoich terenów. W ich oczach najlepszą obroną jest atak.	Nekomata  Nie istnieje prawdziwe życie bez brawurowych przygód Ten klan skupia się na szybkich podróżach między wyspami, dzięki czemu może z łatwością zgarniać bonusy za budowanie pierwszych Torii.	Nogitsune  Spryt zwycięży siłę Ten klan skupia się na szybkim wyswobodzeniu yokai i zwiększeniu swojej liczebności dzięki nowym sprzymierzeńcom.
---	--	--	---

5

Przygotuj się do Bitwy

Każdemu z graczy rozdaj: 10 mepelków, 3 karty początkowych Yokai, 5 Torii odpowiadających ich klanowi oraz 3 Zwoje (po 1 z każdego koloru).



6

Przygotuj swoje Nocne Parady

Połącz swoich początkowych Yokai przy żetonach Zwojów w ich kolorach. To są Twoje Nocne Parady. Yokai, które dołączą do Twojego klanu w trakcie rozgrywki, zawsze dołączą do Parady w swoim kolorze (Ziemia – Brązowy, Woda – Niebieski, DREWNO – Zielony).

7

Stwórz swoją Strefę Zasobów

Rozdaj każdemu po 3 żetony Dusz, które stanowią teraz **Strefę Zasobów** graczy. Pozostałe żetony posgreguj i połóż na stole, tworząc one Rezerwę. Będziecie dobierać z Rezerwy do własnej Strefy Zasobów za każdym razem, gdy zdobędziecie Dusze, Tajemniczy Bonus czy Talizman.

8

Gracz, który wybrał swój klan jako ostatni, rozpoczyna grę.

TURY GRACZY

Nocną Paradę Stu Yokai rozgrywa się w rundach, w których każdy z graczy kolejno rozpatruje swoją turę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura gracza składa się z następujących faz: **Nocna Parada, Rekrutacja Yokai, Uwolnienie Dusz**.

1. FAZA NOCNEJ PARADY

Wybierz 1 ze swoich nieaktywnych Parad i odwróć jej żeton Zwoju na aktywną stronę, aby rozpatrzeć każdą z należących do niej kart Yokai. Karty rozpatruj kolejno od lewej do prawej, po jednej akcji naraz, idąc od góry do dołu każdej z kart. Każda z akcji jest opcjonalna, ale niewykorzystane akcje przepadają, jak tylko przejdziesz do następnej karty Yokai. Wybieraj mądrze, bo w następnej turze nie będziesz mógł aktywować tej samej Parady.

Podczas jednej tury nie możesz wyłożyć więcej niż 1 mepla na jednej Wyspie. Dodatkowo, jeśli wszystkie Twoje meple są już wystawione, a chcesz rozpatrzeć akcję Pływania, Wspinaczki lub Kopania, musisz zwinąć swojego mepla z dowolnej Wyspy i umieścić go na innym kafelku właściwego rodzaju (przy ruchu możesz wybrać Wyspę, na której wcześniej umieszczałeś Yokai).

Walka: Usuń 1 mepla przeciwnika z Wyspy, na której znajduje się również Twój mepel. Wraca do jego Strefy Zasobów.

Ruch: Przenieść swój 1 mepel z dowolnej Wyspy na sąsiadujący kafelek.

Dusze: Dobierz 1 żeton Dusz z Rezerwy.

Talizman: Dobierz 1 żeton Talizmanu z Rezerwy.

Pływanie: Umieść 1-go mepla na Wyspie Wody. W trakcie jednej tury nie możesz wybrać konkretnej Wyspy więcej niż raz.

Wspinaczka: Umieść 1-go mepla na Wyspie Drewna. W trakcie jednej tury nie możesz wybrać konkretnej Wyspy więcej niż raz.

Kopanie: Umieść 1-go mepla na Wyspie Ziemi. W trakcie jednej tury nie możesz wybrać konkretnej Wyspy więcej niż raz.

1.1 POSZERZAJ SWOJE WPŁYWY

Jeśli podczas swojej fazy Nocnej Parady zgromadzisz na Wyspie wystarczającą liczbę mepli, możesz ogłosić ją sakralnym miejscem swojego klanu. Aby to uczynić, zabierz wszystkie meple z danego kafelka do swojej Strefy Zasobów, a na Wyspie połóż 1 Torii. Jeśli Twój klan jest pierwszym, który wznosi Torii na tej Wyspie, zdobywasz też wskazany bonus. Możesz mieć tylko 1 Torii na konkretnej Wyspie, ale może znaleźć się na niej więcej Torii – wzniesionych przez pozostałych graczy. Maksymalną liczbę Torii wyznacza liczba w dolnym rogu kafelka.



Ta Wyspa Wody wymaga obecności przynajmniej 5 mepli jednego klanu.

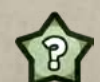
Pierwszy klan, który wzniesie tam Torii, zdobywa 3 żetony Dusz z Rezerwy.

Na tej wyspie można zbudować 3 Torii.

Bonusy Pierwszego Budowniczego Torii:

 Dobierz 1 żeton Dusz.

 Dobierz 1 żeton Dusz za każdy symbol lampionu na Wyspach, na których masz już Torii. Dodatkowo, zdobywasz 2 punkty na koniec gry.

 Dobierz 1 żeton Tajemniczego Bonusu. Możesz w ten sposób zdobyć punkty albo Dusze.

2. FAZA REKRUTACJI YOKAI

Wiele mistycznych stworzeń zostało zapieczętowanych za wrotami Jigoku, Wymiaru Duchów. Musisz użyć swojej magii i potężnych talizmanów, aby je uwolnić i zrekrutować do swoich Nocnych Parad.

Aby uwolnić kartę Yokai z Wymiaru Duchów i zrekrutować do swojego klanu, musisz oddać 1 żeton Talizmanu oraz odpowiednią liczbę żetonów Dusz, wskazaną na pierwszej karcie każdej z kolumn. Każdą zrekrutowaną kartę Yokai należy umieścić na prawo od ostatniej karty Nocnej Parady z odpowiadającego jej koloru (Brązowy, Zielony, Niebieski). Wymiar Duchów uzupełnia się od razu po zrekrutowaniu karty Yokai.

Raz na turę, w ramach darmowej akcji, można wtasować do talii 2 odkryte karty Yokai z wybranej kolumny i odkryć 2 nowe karty.



W tym przykładzie gracz oddaje 6 żetonów Dusz i 2 żetony Talizmanów, aby zrekrutować 2 karty Yokai do swojej Nocnej Parady Ziemi (brązowej).

3. UWOLNIENIE DUSZ

Dusze przechowywane w Twoich talizmanach nie mogą być trzymane w nich bez końca – groziłoby to ich skażeniem i transformacją w negatywną energię. Nie możesz zatrzymywać żetonów Talizmanów pomiędzy turami, dlatego więc po rekrutacji Yokai z Wymiaru Duchów musisz wymienić pozostałe Talizmany na żetony Dusz. Dobierz 1 żeton Dusz z Rezerwy za każde 2 Talizmany, które oddajesz, zaokrąglając w górę. Jeśli na końcu swojej tury masz w Strefie Zasobów więcej niż 8 żetonów Dusz, musisz odrzucić ich tyle, żeby zakończyć turę z 8.

Ostatnią akcją w turze jest odwrócenie aktywnego żetonu Zwoju, którego nie użyłeś w tej turze, na stronę nieaktywną. Dzięki temu w następnej rundzie będziesz mógł skorzystać z tej Nocnej Parady.

PRZYKŁADOWA TURA



W tym przykładzie gracz klanu Gamanoke wykonuje następujące akcje:

- 1) Odwraca żeton Zwoju i aktywuje Nocną Paradę Ziemi; 1.1) Umieszcza 1 mepla na Wyspie Ziemi i dobiera 3 żetony Dusz; 1.2) Umieszcza 1 mepla na innej Wyspie Ziemi i dobiera żeton Talizmanu; 1.3) Umieszcza 1 mepla na 3-ciej Wyspie Ziemi i dobiera drugi Talizman.
- 2) Przetasowuje karty Yokai 1-go poziomu, aby odkryć 2 nowe karty; 2.1) Oddaje 1 żeton Talizmanu i 2 żetony Dusz w zamian za rekrutację Kappy do swojej Nocnej Parady Wody.
- 3) Wymienia pozostały 1 żeton Talizmanu na 1 żeton Dusz; 3.1) Odwraca żeton Zielonego Zwoju.

WYGRANA

Gdy jeden z graczy wznosi 5-tą Torii, pozostali gracze rozgrywają swoją ostatnią turę i następuje koniec gry. Wszyscy gracze punktuja na podstawie swoich Ukrytych Celów i Tajemniczych Bonusów, które zebrali w czasie rozgrywki. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa i wstępuje na Ognisty Tron, gdzie zostaje ukoronowany jako nowy Król Yokai. W przypadku remisu zwycięża gracz z najdłuższą Nocną Paradą. Jeśli remis utrzymuje się, wygrywa osoba z największą ilością żetonów Dusz w swojej Strefie Zasobów. W przypadku dalszego remisu – jest to gracz z największą ilością mepli na Mapie Świata.



IKONY UKRYTYCH CELÓW

+1 punkt za każdą Twoją Torii umieszczoną na Mapie Świata.	+1 punkt za każdą Twoją Torii na Wyspie, na której znajduje się inna Torii.	+1 punkt za każdą Twoją Torii na Wyspie, na której nie ma innej Torii.	+1 punkt za każdą Twoją Torii, która nie sąsiaduje z inną z Twoich Torii.	+1 punkt za każdą Twoją Torii, która sąsiaduje z inną z Twoich Torii.
+1 punkt za każdą Twoją Torii na Wyspie Wody.	+1 punkt za każdą Twoją Torii na Wyspie Ziemi.	+1 punkt za każdą Twoją Torii na Wyspie Drewna.	+1 punkt za każde 2 Twoje Yokai Wody.	+1 punkt za każde 2 Twoje Yokai Ziemi.
+1 punkt za każde 2 Twoje Yokai Drewna.	+1 punkt za każde 3 ikony Ruchu na kartach Twoich Yokai.	+1 punkt za każde 3 ikony Dusz na kartach Twoich Yokai.	+1 punkt za każde 3 ikony Starcia na kartach Twoich Yokai.	+1 punkt za każde 2 ikony Talizmanu na kartach Twoich Yokai.

TRYB SOLO

Podczas rozgrywki solo w Nocną Paradę Stu Yokai usiłujesz obalić obecnego Króla Yokai w brawurowym zamachu stanu. Chytry król użyje jednak całej swojej siły i przebiegłości, by utrzymać się na Ognistym Tronie. Grając solo wybierz jeden z następujących poziomów trudności:

Król Yokai gra jako Onikuma (Łatwy)

Król Yokai gra jako Nekomata (Średni)

Król Yokai gra jako Onikuma i Nekomata (Trudny), łącząc karty początkowe i meple obu klanów.

Przygotuj grę używając ciemniejszej strony kafelków Wyspy i odkryj jedną kartę Ukrytych Celów, która wyznaczy, za co będziecie punktować zarówno Ty, jak i Król Yokai. Zawsze Ty rozpoczynasz rozgrywkę. Po każdej Twojej turze Król Yokai wykonuje swoje akcje:

1 Przetasuj karty Yokai pierwszego poziomu i dodaj wierzchnią kartę ze stosu do właściwej Nocnej Parady Króla Yokai.

2 Król Yokai aktywuje Nocną Paradę, która była najdłużej nieaktywna. Jeśli takiej nie ma, aktywuje Paradę z największą ilością ikon Ruchu. Jeśli to również nie rozstrzyga wyboru, aktywuje Paradę z największą ilością ikon Starcia, a jeśli nie ma jednej wiodącej, to swoją Nocną Paradę położoną najwyżej.

木 / 水 / 土

Król Yokai umieszcza swoje meple na Wyspach w następującej kolejności pierwszeństwa:

- Jest tam już przynajmniej 1 Twój mepel.
- Jest tam już przynajmniej 1 jego mepel.
- Na Wyspie, która wymaga najmniejszej ilości mepli do uznania jej za świętą, i na której wciąż można wybudować Torii.

Wings icon

Król Yokai zawsze wykona Ruch w kierunku Wyspy, która wymaga najmniejszej ilości mepli do uznania jej za świętą, i na której wciąż można wybudować Torii. Jeśli nie można tego rozstrzygnąć, przemieści się w kierunku Wyspy, na której znajdują się Twoje meple.

Fist icon

Król Yokai będzie podejmował walkę na Wyspach, na których znajdują się Wasze meple. W przypadku kilku takich Wysp, wybierz Wyspę, która wymaga najmniejszej liczby mepli do uznania jej za świętą. Jeśli jest ich kilka o tej samej wartości, usunie Twojego mepla z Wyspy, której żywioł odpowiada Nocnej Paradzie, którą ostatnio aktywowałeś.

Gdy Król Yokai zgromadzi wystarczającą liczbę mepli do uznania Wyspy za świętą, odłóż je do jego Strefy Zasobów i umieść na niej jego Torii.

Król Yokai jest wszechpotężny, ignoruje więc wszystkie ikony oraz .

2.2

2.1

2.3

5.1

3

2.1

2.2

2.3

1

Przykładowa tura Króla Yokai:

- Odkrycie karty Yokai pierwszego poziomu i dodanie jej do Nocnej Parady Drewna.
- Aktywacja najdłużej nieaktywnej Nocnej Parady (Drewna); 2.1) Aktywacja 1-go Yokai, aby umieścić 1 mepla na kafelku Wyspy „Drewno 5”; a jako że jest tam mepel gracza, użycie Starcia do usunięcia jego mepla; 2.) Aktywacja 2-go Yokai, aby umieścić 1 mepla na kafelku Wyspy „Drewno 3”, jako że ma tam już 2 meple. Usunięcie wszystkich 3 mepli w celu budowy Torii. Przesunięcie mepla z kafelka Wyspy „Woda 5” do „Ziemia 3”, jako że ten kafelek wymaga mniej mepli do uznania Wyspy za świętą; 2.3) Aktywacja 3-ciego Yokai, aby umieścić 1 mepla na kafelku Wyspy „Drewno 4” (bo wymaga najmniej mepli do uznania za świętą), usunięcie 1 mepla przeciwnika z kafelka wyspy „Ziemia 3” i koniec tury.
- Odwrócenie Brązowego żetonu Zwoju na stronę nieaktywną.

Na końcu gry zarówno gracz, jak i Król Yokai punktuja za kartę Ukrytych Celów. Ten, kto zdobył najwięcej punktów, zwycięża.

Jeśli wygrałeś, sprawdź, jak potężnym władcą zostałeś:

Śmiertelnik

Oni

Bakemono

Kaiju

Kami

NOCNA PARADA STU YOKAI

Nocna Parada Stu Yokai to szaleńcza noc, podczas której nadprzyrodzone istoty wszelkiej maści wymykają się z krainy duchów, aby paradować przez świat śmiertelników w nieokiełznanym spektaklu absolutnego chaosu. Wierzy się, że ludzie na tyle głupi lub pechowi, by nie spędzać tych nocy w bezpiecznym schronieniu, zostają uprowadzeni przez te nieprzewidywalne i groźne stworzenia i znikają z naszego świata.

POZNAJ YOKAI

Yokai to nadprzyrodzone istoty pochodzące z japońskiego folkloru. Znajdziecie wśród nich duchy, gobliny, demony, bogów, miejskie legendy i wiele, wiele innych. W tym pudełku spotkacie:



Gamanoke żyją głęboko w górach, w pobliżu świątyń i kapliczek.



Onikuma rozmiarem wielokrotnie przewyższają dzikie niedźwiedzie.



Nekomata czyli wiekowe i potężne koty z dwoma długimi ogonami.



Nogitsune uwielbiają przemieniać się, aby zwodzić naiwnych ludzi.



Kaeru przewodzą i pomagają duszom w bezpiecznym powrocie do domu.



Amano-jaku są znane z prowokowania ludzi do najpodlejszych zachowań.



Kasha kradną zwłoki w burzowe noce.



Itachi ponoć sprowadzają złe omeny, a większość ludzi obawia się ich magii.



Karasutengu lubią porywać ludzi tylko po to, żeby zrzucić ich głęboko w las z ogromnych wysokości.



Mujina to borsuki, które rozwinęły swoje magiczne zdolności.



Yamawaro lubią pomagać drwalom w zamian za jedzenie.



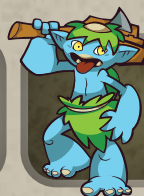
Maneki-neko przynoszą szczęście i bogactwo.



Chōchin-obake atakują ludzi z zaskoczenia i wysysają ich dusze.



Okuri-inu mawia się, że ponoć ochraniają podróżników.



Kappa dumne i uparte, ale również bezwzględnie honorowe, nigdy nie złamią danego słowa.



Oni rodzą się, gdy umrze wyjątkowo nikczemny człowiek.



Shukaku to tanuki, który żył jako buddyjski mnich.



Kasa-obake jego ulubionym psikusiem jest podkradnięcie się do kogoś i polizanie go.



Inugami o ile nie zostaną niegodnie potraktowane, zostają na zawsze lojalne.



Sara-hebi nawiedzają wybrzeża i rzeki w poszukiwaniu ludzi do zjedzenia.



Kama-itachi nauczyły się, jak ujeżdżać wiry powietrzne.



Gashadokuro gigantyczne szkielety, które włączają się po świecie w najciemniejsze noce.



Yosuzume prześladowają podróżników nocami, krążąc wokół nich jako upiorne roje.



Inoshishi wierni służą boga gór.



Nopperabō, nazywany czasem mujina, który może przemienić swoją twarz w twarz dowolnego człowieka czy yokai.



Yamata no Orochi wąż tak ogromny, że jego ciało objęłoby osiem dolin i osiem wzgórz.



Otoroshi atakują ludzi tylko, jeśli zauważą kogoś nikczemnego w pobliżu świątyni.



Nurarihyon jest najpotężniejszy i stanowi elitę wśród yokai.