



Автор игры: Мунэюки Йокоути

Иллюстрации: Ю

Разработка: Йирликумдэ,  
Аяцурарэ Нингёкан

Графический дизайн:  
Тори Хасэгава

Издатель: Дан Кобаяси

Логотип: Сацуки Накаяма

Оформление: Фукутаро

## Обзор игры

Цель игры «Семь ёкаев» — поймать ценных духов — главных ёкаев. Во время каждой взятки участники разыгрывают по одной карте со своей руки. Тот, кто выложил лучшую карту, забирает все карты, разыгранные в этой взятке. Некоторые из них могут оказаться главными ёкаями. Играйте так до конца раунда, затем определите его победителя. Вы выигрываете раунд, заполучив определённое количество карт главных ёкаев, которые принесут вам победные очки (ПО). Но будьте осторожны, вы проиграете раунд, набрав слишком много карт, не являющихся главными ёкаями!

В основном тексте правил речь идёт о командной игре для 4 участников. Изменения при игре втроём описаны в разделе «Правила для 3 игроков», а вдвоём — в «Правилах для 2 игроков».

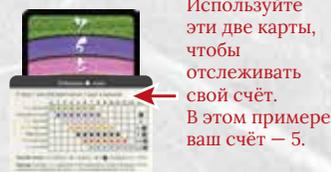
## Структура карты

В игре присутствует 7 мастей по 7 карт в каждой. У каждой карты есть ранг. В масти **ветра** находятся самые слабые карты самого низкого ранга, а вот в масти **снега** вы встретите самые мощные карты самого высокого ранга. Ознакомьтесь с памяткой для игроков, где нарисована таблица с мастями и рангами. В каждой масти есть карта 7-го ранга — это её **главный ёкай**. У каждого главного ёкая рядом с рангом указаны символы ПО. Символ учитывается во всех партиях, а символ — только в играх с 3 участниками. У самой младшей карты масти **ветра** указан ранг «А». Несмотря на свой низкий ранг, она является самой сильной картой в игре.



## Перед партией

Разделитесь на две команды по два игрока в каждой. Члены одной команды садятся друг напротив друга так, чтобы соперники каждого игрока находились слева и справа от него. Затем каждый игрок берёт памятку. Один из участников каждой команды получает дополнительную памятку и кладёт её стороной с цифрами от 0 до 7 вверх. Используя лицевую сторону памятки, эти игроки будут отслеживать счёт своей команды.



## Подготовка к раунду

Перемешайте колоду из 49 карт и раздайте игрокам по **12 карт лицевой стороной вниз**. Оставшуюся карту положите на стол лицевой стороной вверх в пределах видимости всех игроков, её масть становится **козырем**. Затем каждый игрок просматривает карты на своей руке и передаёт 3 из них своему напарнику. Если это начало игры, участник, у которого на руке карта «А», показывает её, забирает карту ведущего игрока и кладёт её перед собой. Если карта «А» лежит на столе в качестве козыря, то ведущим игроком становится участник с картой «13» масти **снега**.

## Ход игры

Каждый раунд состоит из нескольких **взятки**, во время которых участники разыгрывают по одной карте со своей руки. Ведущий игрок ходит первым: он выбирает любую карту со своей руки и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Двигаясь по часовой стрелке, все остальные участники **должны** разыграть по одной карте **той масти**, которую задал ведущий игрок. Если карты такой масти нет, игрок может выложить со своей руки любую другую.

## Выигрыш взятки

После того как все сыграли по одной карте, проверьте, не выложил ли кто-нибудь **карту «А»**. Если так, то взятку забирает её обладатель. Если никто не сыграл карту «А», взятку забирает игрок, выложивший **старший козырь**. В противном случае взятку забирает игрок, выложивший **старшую карту масти, заданной ведущим игроком**. Если никто не сыграл карту заданной масти, взятку забирает ведущий игрок.

Если вы выиграли взятку, заберите все карты, сыгранные во время неё. Если вы забрали карты главных ёкаев, положите их на стол **лицевой стороной вверх перед собой (пойманные главные ёкаи)**. Остальные взятые карты сложите стопкой лицевой стороной вниз. Держите стопки взятых карт отдельно друг от друга, чтобы каждый участник мог легко посчитать, сколько всего взятки вы выиграли в этом раунде. Команда хранит стопки взятых карт в одном месте, вне зависимости от того, кто из её членов выигрывал взятки.

Участник, выигравший взятку, получает карту ведущего игрока. Если раунд не закончился, он начинает следующую взятку.



## Конец раунда

Раунд заканчивается и определяется его победитель, если выполнено одно из следующих условий:

- команда поймала **4 или более главных ёкаев** — эта команда выигрывает раунд;
- команда выиграла **7 взятки**, но поймала **3 или менее главных ёкаев** — другая команда выигрывает раунд;
- ни у кого не осталось карт на руках — команда с картой ведущего игрока выигрывает раунд.

## Подсчёт очков

ПО начисляются только команде, выигравшей раунд. Другая команда их не получает, вне зависимости от того, сколько карт она забрала.



**Внимание** Если команда выиграла раунд, потому что другая команда собрала 7 взяток, победители **забирают все карты главных ёкаев, оставшиеся на руках всех игроков**. А затем добавляют их к своим пойманным главным ёкаям.

Победившая команда просматривает карты **главных ёкаев**, пойманных в этом раунде, и **сбрасывает карту главного ёкая текущего козыря**, он не приносит ПО. Выигравшая команда получает 1 ПО за каждый символ на всех оставшихся у неё картах главных ёкаев, игнорируя символы . Заметьте, что карты главных ёкаев **ветра** и **земли** не принесут ПО в партии на четверых, поскольку на них нет символов .

## Конец игры

Если одна из команд набрала **7 или более ПО**, она выигрывает!

В противном случае вернитесь к «Подготовке к раунду» и сыграйте ещё один раунд. Карта ведущего игрока остаётся у того, кто забрал последнюю взятку.

## Правила для 3 игроков

При игре втроем правила немного отличаются от базовых. Сначала изучите правила для 4 игроков.

### Ход игры и подготовка раунда

- Вы играете не в командах, а **каждый сам за себя**.
- Ваша цель — поймать **3 или более главных ёкаев** до того, как вы выиграете 7 взяток.
- Каждый игрок берёт 2 памятки и ведёт подсчет своих ПО.
- В начале каждого раунда все игроки получают **по 16 карт**.
- Каждый игрок передаёт 3 карты своему соседу **слева**.

### Конец раунда

Наступает, если:

- игрок поймал **3 или более главных ёкаев** — он побеждает в раунде;
- игрок забрал **7 взяток, но поймал 2 или менее главных ёкаев** — остальные игроки побеждают в раунде;
- ни у кого не осталось карт на руках — **обладатель карты ведущего игрока побеждает** в раунде.

## Правила для 2 игроков

При игре вдвоем (этот вариант разработал Шон Росс) правила отличаются ещё больше. Сначала изучите правила для 4 игроков.

### Ход игры и подготовка к раунду

Ваша цель — поймать **4 или более главных ёкаев** до того, как вы выиграете 13 взяток.

- Каждый игрок берёт 2 памятки и ведёт подсчет своих ПО.
- В начале раунда вы выкладываете перед игроками **по 7 карт лицевой стороной вниз (закрытые карты), формируя ряд**. Затем **накрываете каждый ряд 6 картами лицевой стороной вверх (открытые карты)**, как показано на рисунке ниже. Это «стога соломы».



Эти 13 карт — ваш «стог соломы».

- Затем каждый игрок получает **по 11 карт на руку**.
- Наконец каждый игрок **сбрасывает одну карту со своей руки лицевой стороной вниз**. Нельзя сбрасывать карту **главного ёкая**. Сброшенные карты не используются в этом раунде.
- У вас должно быть 10 карт на руке и 13 карт в вашем «стоге соломы». **Нельзя просматривать закрытые карты** в вашем «стоге соломы».
- Вы можете поменять местами открытые карты главных ёкаев в вашем «стоге соломы», с одной из двух карт, лежащих под ними. **Нельзя просматривать закрытые карты, прежде чем принять решение об обмене**. Если выбранная вами закрытая карта также является главным ёкаем, то вы должны выбрать, какую из карт оставить открытой, а какую — закрытой.
- Тот, кто раздавал карты, становится ведущим игроком. Далее раздавайте карты по очереди, чтобы ведущий игрок менялся каждый раунд.

### Конец игры и подсчёт очков

Подсчёт ПО в раунде зависит от того, как он завершился.

- Если победитель один, он просматривает карты пойманных главных ёкаев и сбрасывает карту **главного ёкая текущего козыря**, он не приносит ПО. Победитель получает 1 ПО за каждый символ и на всех оставшихся у него картах главных ёкаев. Обратите внимание, что главный ёкай **ветра** не приносит ПО.
- Если раунд завершился из-за того, что кто-то выиграл 7 взяток, но не поймал хотя бы 3 главных ёкаев, **остальные игроки получают по 3 ПО**. Карты главных ёкаев не приносят ПО.
- Если один из игроков набрал 7 или более ПО, игра завершается и побеждает участник с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей побеждает **претендент, сидящий слева** от того, кто выиграл 7 взяток в последнем раунде.

### Особые правила

Игра проходит по базовым правилам, за исключением того, что **открытые карты в вашем «стоге соломы» считаются частью вашей руки**.

После того как оба игрока разыграли по одной карте, они переворачивают любую закрытую карту, не прикрытую другими, в своём «стоге соломы». Открытые таким образом карты тоже считаются частью руки игрока.



### Конец раунда

Наступает, если:

- игрок поймал **4 или более главных ёкаев** — он побеждает в раунде;
- игрок забрал **13 взяток, но поймал 3 или менее главных ёкаев** — другой игрок побеждает в раунде;
- ни у кого не осталось карт ни на руках, ни в «стогах соломы» — **обладатель карты ведущего игрока побеждает** в раунде.

### Конец игры и подсчёт очков

Подсчет ПО проходит так же, как при игре четвером.

Если один из игроков набрал 7 или более ПО, он побеждает в партии!

