

UM JOGO DE LUIS BRUEH



NIGHT PARADE

OF A HUNDRED YOKAI





AVENTUREIROS, CUIDADO

Night Parade of a Hundred Yokai (Procissão Sombria dos Cem Yokai) é um jogo assimétrico de construção de mecanismos em que você instala yokai de sua própria Procissão Sombria pelas ilhas do reino mortal. Aumente sua influência, reúna recursos e recrute maravilhosas e estranhas criaturas do mundo espiritual enquanto compete contra seus rivais para reivindicar o Trono de Fogo do Rei Yokai.

COMPONENTES

Meeples Yokai:

Gamanoke



10

Onikuma



10

Nekomata



10

Nogitsune



10

Torii



20

Espírito x2

Espírito



11

Espírito x3



8

Espírito x3



10

Talismã

Bônus Misterioso



6

Pergaminho



5

5

5

Cartas Yokai:

Yokai Nível 1



24

Yokai Nível 2



24

Yokai Nível 3



15

Trama Oculta



14

Cartas Yokai Iniciais:

Gamanoke



3

Onikuma



3

Nekomata



3

Nogitsune



3

Tiles de Ilha:



Tipos de Ilhas:



ÁGUA



MADEIRA



TERRA



FOGO

CRÉDITOS DO JOGO

Designer do Jogo e Ilustrador: Luís Brüh

Tradução: Marcelo Oliveira

Revisão: Kleber Bertazzo e Cristiano Cuty

Agradecimentos especiais para: André Teruya, Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Fabrício Munhoz, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr, Igor Knop, Jiri Salo, Nephastus, Richard Neale.



Copyright: ©2020 Luís Brüh. Todos os direitos reservados. Fabricado na China.

Aviso: perigo de asfixia! Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos de idade.

Ajuda e Suporte: se você tiver qualquer problema com os componentes do seu jogo, entre em contato com nossa Equipe de Suporte no seguinte e-mail: sac@conclaveweb.com.br.

Certifique-se de adicionar ao seu e-mail fotos do jogo, nota fiscal de compra e seu endereço completo caso precisemos enviar a você um componente ausente ou de reposição.



PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1 Construa o Mapa do Mundo

No início da partida, coloque o Tile de Ilha de Fogo no centro da mesa, embaralhe os Tiles de Ilha restantes e coloque-os aleatoriamente ao redor dele, conforme o padrão indicado aqui.



Modo de Partida Meia-noite

Se você estiver jogando uma partida de 1 ou 2 jogadores, configure o jogo usando o lado da Meia-noite dos Tiles de Ilha. Este modo de jogo reduz o número máximo de espaços Torii em cada ilha, melhorando a partida para uma quantidade menor de jogadores.



2 Desvende a Dimensão Espiritual

Embaralhe os 3 decks de Cartas Yokai separadamente e coloque-os em uma fileira. Em seguida, coloque 2 cartas de cada deck voltadas para cima em colunas abaixo do deck de saque correspondente.

3 Planeje Sua Ascensão

Embaralhe as cartas de Trama Oculta e distribua 1 com a face para baixo a cada jogador. Devolva todas as cartas não utilizadas para a caixa, sem revelá-las.

Em partidas solo, revele 1 carta de Trama Oculta. Esta carta estará ativa para você e o Rei Yokai.

4 Escolha Seu Clã

Gamanoke

Silencie a mente e a alma falará.

Este clã se concentra em coletar poder espiritual para que possam ter magia suficiente para libertar yokai mais fortes.

Onikuma

Os maiores guerreiros sempre mantêm a calma.

Este clã se concentra em lutar contra invasores a fim de proteger seus territórios. Para eles, o ataque é a melhor defesa.

Nekomata

Ou a vida é uma aventura ousada ou não é nada.

Este clã se concentra em viajar rapidamente entre as ilhas para adquirir bônus ao construir seus Torii primeiro.

Nogitsune

A astúcia supera a força.

Este clã se concentra em libertar yokai rapidamente, aumentando seu número a cada novo aliado formado.

5



5 Prepare-se para a Batalha

Dê a cada jogador: 10 Meeples, 3 Cartas Yokai Iniciais e 5 Torii do clã escolhido, além de 3 Fichas de Pergaminho (1 de cada).

6 Lidere suas Procissões Sombrias

Coloque cada uma de suas Cartas de Yokai Iniciais à direita das Fichas de Pergaminho coloridas correspondentes. Estas serão suas Procissões Sombrias. Os yokai que se juntarem ao seu clã conforme a partida avança sempre irão se juntar à parade que corresponde à cor da carta (Terra - Marrom; Água - Azul; Madeira - Verde).

7 Crie Seu Suprimento Pessoal

Dê a cada jogador 3 Fichas de Espírito. Isto formará seu Suprimento Pessoal. Coloque todas as fichas restantes em pilhas separadas para formar um Suprimento Geral. Cada vez que você ganhar Espírito, Bônus de Mistério ou Fichas de Talismã, você os levará do Suprimento Geral para seu Suprimento Pessoal.

8 O último jogador a escolher seu clã dá início à partida.

TURNOS DOS JOGADORES

Night Parade of a Hundred Yokai é jogado em rodadas nas quais cada jogador joga um turno. A cada turno, um jogador realizará as seguintes Fases: **Procissão Sombria; Recrutar Yokai** e **Libertar o Poder Espiritual**. Então, o próximo jogador no sentido horário joga seu turno.

1. FASE DE PROCISSÃO SOMBRIA

Escolha uma de suas Procissões Sombrias inativas, vire sua Ficha de Pergaminho para o lado ativo e ative cada uma das suas Cartas Yokai da esquerda para a direita, resolvendo um ícone de ação por vez. Os ícones de ação são sempre ativados de cima para baixo e você deve sempre ativar todos os ícones de ação em sua Procissão Sombria escolhida. Escolha com sabedoria, pois você não será capaz de ativar a mesma Procissão Sombria no seu próximo turno.

Você não pode colocar mais de 1 Meeple em cada Tile de Ilha durante um turno. Além disso, se todos os seus Meeples já estiverem em jogo e você precisar resolver um ícone de ação Nadar, Escalar ou Escavar, você deve pegar um de seus Meeples de um Tile de Ilha e colocá-lo em outro Tile de Ilha Adequado.

Neste exemplo, o jogador vira sua Ficha de Pergaminho azul para ativar sua Procissão Sombria Yokai de Água. Ele coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Água e pega 1 Ficha de Talismã do Suprimento Geral; ele então coloca um 2º Meeple em um Tile de Ilha de Água diferente e remove 1 Meeple oponente de qualquer Tile de Ilha onde ele já tem um Meeple no lugar; ele coloca, então, um 3º Meeple em um 3º Tile de Ilha de Água e pega 1 Tile de Espírito do Suprimento Geral; por fim, ele coloca um 4º Meeple em um 4º Tile de Ilha de Água e move 1 Meeple que já havia colocado para um Tile de Ilha adjacente.



Lutar: devolva 1 Meeple do oponente no mesmo Tile de Ilha que contenha um de seus Meeples, para o Suprimento Pessoal de seu dono.



Mover: mova 1 de seus Meeples de qualquer Tile de Ilha para um Tile de Ilha adjacente.



Espírito: pegue 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral.



Talismã: pegue 1 Ficha de Talismã do Suprimento Geral.



Nadar: coloque 1 Meeple em um Tile de Ilha de Água. Você não pode colocar mais de 1 Meeple no mesmo tile em um único turno.



Escalar: coloque 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira. Você não pode colocar mais de 1 Meeple no mesmo tile em um único turno.



Escavar: coloque 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra. Você não pode colocar mais de 1 Meeple no mesmo tile em um único turno.

1.1 AMPLIE SUA INFLUÊNCIA

Durante sua fase de Procissão Sombria, se você reunir quantidade suficiente de seus Meeples em um único Tile de Ilha, você pode reivindicá-lo como sagrado para seu clã. Para fazê-lo, retorne todos os seus Meeples no tile para seu Suprimento Pessoal e coloque 1 Torii no Tile de Ilha. Se seu clã for o primeiro a colocar um Torii em um Tile de Ilha, você também recebe o bônus. Você só pode ter 1 Torii em cada Tile de Ilha, embora cada tile possa acomodar um número diferente de Torii (conforme indicado no canto inferior direito do tile).

Este Tile de Ilha de Água requer 5 Meeples do mesmo clã para que seja ocupado e considerado sagrado por eles.

O primeiro clã a construir um Torii aqui pega 3 Fichas de Espírito do Suprimento Geral.

Esta ilha pode conter 3 Torii.

Neste exemplo, o jogador Nekomata reúne 5 de seus Meeples em um Tile de Ilha de Água (o número necessário de Meeples para ser considerado sagrado), então ele retorna todos os seus Meeples para seu Suprimento Pessoal e coloca um Torii neste local. Como seu Torii foi o primeiro a ser colocado nesta Ilha, ele também pega 3 Fichas de Espírito do Suprimento Geral.



Pegue 1 Ficha de Espírito.



Pegue 1 Ficha de Espírito para cada lanterna nos Tiles de Ilha onde você tem Torii. Isso também dá 2 pontos no final da partida.



Pegue 1 Ficha de Bônus Misterioso. Isso pode dar pontos ou Fichas de Espírito.

2. FASE DE RECRUTAMENTO YOKAI

Existem muitas criaturas misteriosas que permanecem trancadas além dos portões de Jigoku, a Dimensão Espiritual. Você deve usar sua magia e seus poderosos talismãs para libertá-los e recrutá-los para as suas Procissões Sombrias.

Para recrutar uma Carta Yokai da Dimensão Espiritual, você deve retornar 1 Ficha de Talismã mais uma quantidade de Fichas de Espírito igual à indicada no verso das cartas da coluna da carta escolhida. Cada vez que você recrutar uma Carta Yokai, ela deve ser colocada à direita da última carta na Procissão Sombria da cor correspondente (Marrom, Verde ou Azul). A Dimensão Espiritual é reconstituída assim que uma carta Yokai é de lá recrutada.

Uma vez por turno, como uma ação livre, você pode devolver as 2 cartas Yokai viradas para cima de uma única coluna de sua escolha para o deck, embaralhar e revelar 2 novas cartas.



Neste exemplo, o jogador retorna 6 Fichas de Espírito e 2 Fichas de Talismã de seu Suprimento Pessoal para o Suprimento Geral para recrutar 2 Cartas Yokai para sua Procissão Sombria de Terra (marrom).

3. LIBERTE O PODER DO ESPÍRITO

A energia espiritual contida em seus talismãs não pode ser armazenada neles indefinidamente, ou então ele se desvaneceria e se tornaria energia negativa. Você não pode manter Fichas de Talismã entre os turnos, então, depois de terminar de recrutar Cartas Yokai da Dimensão Espiritual, você deve trocar suas Fichas de Talismã restantes por Fichas de Espírito. Pegue 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral para cada 2 Fichas de Talismã que você retornar de seu Suprimento Pessoal arredondado para cima. Se você tiver mais de 8 Fichas de Espírito em seu Suprimento Pessoal no final de seu turno, você deve descartar até ficar com 8.

Para completar seu turno, devolva todas as Fichas de Pergaminho ativadas que você não virou neste turno para o lado desativado. Agora você pode ativar esta Procissão Sombria novamente nas próximas rodadas normalmente.



EXEMPLO DE TURNO COMPLETO

Neste exemplo, o jogador de Gamanoke realiza seu turno da seguinte maneira:

- 1) Vira a ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Terra; 1.1) coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e pega 3 Fichas de Espírito; 1.2) Coloca 1 Meeple em outro Tile de Ilha de Terra e pega uma Ficha de Talismã; 1.3) Coloca 1 Meeple em um 3º Tile de Ilha de Terra e pega um 2º Talismã.
- 2) Reembaralha gratuitamente as Cartas Yokai de Nível 1 de volta ao deck e revela 2 novas Cartas Yokai; 2.1) Devolve 1 Ficha de Talismã e 2 Fichas de Espírito de seu Suprimento Pessoal para o Suprimento Geral a fim de recrutar Kappa para sua Procissão Sombria de Água.
- 3) Converte sua 1 Ficha de Talismã restante em 1 Ficha de Espírito; 3.1) Desvira a Ficha de Pergaminho Verde.

VENCENDO A PARTIDA

Quando um jogador coloca seu 5º Torii, os jogadores restantes jogam seu último turno e a partida termina no final desta rodada. Cada jogador ganha pontos de acordo com sua Carta de Trama Oculta mais quaisquer Fichas de Bônus Misterioso que tenha coletado. O jogador com mais pontos vence o jogo e ascende ao Trono do Fogo para ser coroado o novo Rei Yokai. Em caso de empate, o jogador com a Procissão Sombria mais longa é o vencedor, se ainda persistir o empate, o jogador com mais Fichas de Espírito restantes em seu Suprimento Pessoal, vence. Se ainda assim houver empate, o jogador com mais Meeples no Mapa do Mundo é declarado o vencedor.

Neste exemplo, o jogador Gamanoke tem 5 pontos de seu Torii, mais 2 pontos adicionais por ter Torii em tiles onde os oponentes também têm Torii. Ele ganha 3 pontos por ter recrutado Cartas Yokai com ícones de ação Mover e, por fim, ganha 4 pontos com suas Fichas Bônus Misterioso.

ÍCONES DE TRAMA OCULTA EXPLICADOS



Cada um de seus Torii no Mapa do Mundo dá a você 1 ponto.



Um Torii em uma ilha que tem outro Torii dá a você +1 ponto



Um Torii em uma ilha que não conhenha outro Torii dá a você +1 ponto



Cada um de seus Torii que não esteja adjacente a outro de seus Torii vale +1 ponto



Cada um de seus Torii que está adjacente a outro de seus Torii vale +1 ponto



Um Torii em uma ilha de Água dá a você +1 ponto



Um Torii em uma ilha de Terra dá a você +1 ponto



Um Torii em uma ilha de Madeira dá a você +1 ponto



Cada 2 Yokai de Água dá a você +1 ponto



Cada 2 Yokai de Terra dá a você +1 ponto



Cada 2 Yokai de Madeira dá a você +1 ponto



Cada 3 ícones de Mover em suas Cartas Yokai dá a você 1 ponto



Cada 3 ícones de Espírito em suas Cartas Yokai dão a você 1 ponto



Cada 3 ícones de Lutar em suas Cartas Yokai dão a você 1 ponto



Cada 2 ícones de Talismã em suas Cartas Yokai dão a você 1 ponto

MODO DE JOGO SOLO

Ao jogar Night Parade of a Hundred Yokai no Modo Solo, você tentará destronar o Rei Yokai em um golpe ousado. No entanto, o astuto rei usará toda a sua força e sagacidade para manter o controle do Trono de Fogo. Ao jogar no modo Solo, escolha um dos seguintes níveis de dificuldade:



O Rei Yokai joga como Onikuma (Fácil)



O Rei Yokai joga como Nekomata (Médio)



O Rei Yokai joga como Onikuma e Nekomata (Difícil) combinando as cartas iniciais e meeples de ambos os clãs.

Prepare o jogo usando o lado da meia-noite dos Tiles de Ilha e revele uma única Carta de Trama Oculta. Você e o Rei Yokai marcarão pontos ao final da partida com base nesta carta. Você sempre começa a partida. A cada rodada, após ter completado seu turno, o Rei Yokai executará suas ações de acordo com as seguintes regras:

1

Embaralhe o deck de Cartas Yokai Nível 1 e revele aleatoriamente 1 carta para ser adicionada à Procissão Sombria apropriada do Rei Yokai:

O Rei Yokai então ativa sua Procissão Sombria inativa mais longa. Se houver empate, ele ativa a Parade com a maior quantidade de ícones de ação de Mover. Se ainda houver empate, ele ativa a Parade com a maior quantidade de ícones de ação de Lutar. Mas, se ainda assim continuar empatado, ele ativa a Procissão Sombria mais ao topo.

木 / 氷 / 土

O Rei Yokai colocará seus Meeples nos Tiles de Ilha com base na seguinte ordem de prioridade:

- Você tem pelo menos 1 Meeple naquele local.
- Ele tem Meeples naquele local.
- O Tile de Ilha que requerer a menor quantidade de Meeples para ser considerado sagrado e ainda puder abrigar Torii.



O Rei Yokai sempre moverá seus Meeples para uma Ilha que requer menos Meeples para ser considerada sagrada e ainda puder abrigar Torii. Se estiver empatado, ele se moverá para um Tile de Ilha onde você já tem Meeples posicionados.



O rei Yokai lutará nos Tiles de Ilha onde vocês dois têm Meeples. Em caso de empate, ele o removerá primeiro dos tiles que requerem menos Meeples para serem considerados sagrados. Se ainda houver empate, ele o removerá dos Tiles de Ilha que correspondem ao elemento da Procissão Sombria que você ativou mais recentemente.

Quando o Rei Yokai tiver Meeples suficientes em um Tile de Ilha para que seja considerado sagrado, devolva os Meeples dele ao Suprimento do Rei e coloque um dos Torii dele naquele local.
O Rei Yokai é todo-poderoso e, como tal, ele ignora todos os ícones de e .

2.2

2.1

3

1

2

2.1

2.2

2.3

Nesta rodada, o Rei Yokai realiza seu turno da seguinte forma:

- 1) Revela uma Carta Yokai de nível 1 e a adiciona à sua Procissão Sombria de Madeira
- 2) Ativa a Procissão Sombria inativa mais longa disponível (Madeira) 2.1) Ativa sua 1ª Carta Yokai para colocar 1 Meeple no Tile de Ilha de "Madeira 5", pois o suposto usurpador tem um Meeple lá e usa sua ação de Luta para remover o Meeple inimigo. 2.2) Ativa sua 2ª Carta Yokai para colocar 1 Meeple no Tile de Ilha de "Madeira 3", pois ele já tem 2 Meeples naquele local. Ele então remove todos eles para colocar um Torii aqui. Ele também move seu Meeple do Tile de Ilha de "Água 5" para o Tile de "Terra 3", já que este Tile de Ilha requer menos Meeples para ser considerado sagrado. 2.3) Ativa sua 3ª Carta Yokai para colocar 1 Meeple no Tile de Ilha de "Madeira 4", já que este tile requer menos Meeples para ser considerado sagrado e remove 1 Meeple do Tile de Ilha de "Terra 3" para terminar sua vez.
- 3) Desvira a Ficha de Pergaminho marrom.



No final da partida, tanto o jogador quanto o Rei Yokai comparam seus pontos usando a mesma Carta de Trama Oculta. Aquele com mais pontos é declarado o vencedor.

Se você vencer, compare sua Pontuação com a seguinte para descobrir seu nível de poder:

1-7
Mortal

8-10
Oni

11-13
Bakemono

14-16
Kaiju

17+
Kami

NIGHT PARADE OF A HUNDRED YOKAI

Night Parade of a Hundred Yokai é um evento turbulento quando todos os tipos de seres sobrenaturais são libertados do mundo espiritual para marchar pelo reino dos mortais em um espetáculo massivo de caos absoluto. Dizem que os humanos tolos ou azarados o suficiente para ficarem sem abrigo durante essas noites são levados embora pelas ferozes e perniciosas criaturas.

CONHEÇA OS YOKAI

Os Yokai são todas criaturas sobrenaturais do folclore japonês. Suas categorias incluem fantasmas, goblins, demônios, deuses da colheita, lendas urbanas e muito mais. Nesta caixa, você encontrará as cartas das seguintes criaturas:



Os **Gamanoke** vivem enraizados nas montanhas, perto de templos e santuários.



Os **Onikuma** crescem em tamanhos muito maiores do que os ursos selvagens.



Os **Nekomata** são gatos velhos e poderosos com duas longas caudas.



Os **Nogitsune** adoram se transformar para enganar humanos tolos.



Os **Kaeru** guiam e carregam espíritos a fim de garantir que eles voltem para casa em segurança.



Os **Amanojaku** são conhecidos por provocar os humanos a agirem com perversidade.



Os **Kasha** arrebatam cadáveres em noites de tempestade.



Os **Itachi** são conhecidos por trazerem maus presságios e as pessoas temem sua magia.



Os **Karasutengu** gostam de abduzir pessoas a fim de jogá-las de grandes alturas nas profundezas da floresta.



Os **Mujina** são texugos que desenvolveram poderes mágicos.



Os **Yamawaro** gostam de ajudar lenhadores, se forem pagos com comida.



Os **Maneki neko** são portadores de boa sorte e fortuna.



Os **Chōchin-obake** surpreendem as pessoas e sugam suas almas.



Diz-se que os **Okuri-inu** protegem os viajantes.



Os **Kappa** são orgulhosos e teimosos, mas também ferozmente honrados, eles nunca quebrariam uma promessa.



Os **Oni** nascem quando humanos verdadeiramente perversos morrem.



Shukaku era um tanuki que vivia disfarçado de monge budista.



O truque favorito do **Kasa-obake** é aproximar-se sorrateiramente de alguém e lambê-lo.



A menos que sejam seriamente maltratados, os **Inugami** permanecem leais para sempre.



As **Sara-hebi** assombram praias e rios à procura de humanos para se alimentar.



Os **Kama itachi** aprenderam a andar em redemoinhos.



Os **Gashadokuro** são gigantes esqueléticos que vagam nas noites mais escuras.



Os **Yosuzume** perseguem os viajantes à noite, cercando-os em um enxame assustador.



Os **Inoshishi** são servos leais do deus das montanhas.



Os **Nopperabō**, muitas vezes mencionados como mujina, podem mudar seu rosto para se parecer com qualquer humano ou yokai.



A **Yamata no Orochi** é uma serpente tão grande que seu corpo cobre a distância de oito vales e oito colinas.



Os **Otoroshi** atacam humanos apenas quando avistam uma pessoa perversa perto de um templo.



Nurarihyon é o mais poderoso e a elite de todos os yokai.