

YŌKAI NO MORI

妖怪の森

- Der Zauberwald -



Yōkai no Mori ist ein Spiel für zwei Personen, erschaffen von Madoka KITAO und von NAIADE illustriert.

Spielregeln für das Standardspiel 3x4

Diese Version wird auf dem Spielbrett mit 12 Feldern (3x4) gespielt. Hierfür werden die acht großen Figuren aus Holz verwendet. Auf diese werden die großen Aufkleber angebracht, die die Personen von Kopf bis Fuß darstellen (mehr dazu später).

Ziel des Spiels

Als Erster den gegnerischen *Koropokkuru* fangen oder gefahrlos seinen eigenen *Koropokkuru* auf die letzte Reihe des Spielfeldes bringen.

Allgemeines

Jeder Spieler verfügt über vier verschiedene „Yōkai – Geister aus dem Wald“. Sie haben alle eine Seite mit orangenen Punkten; nur einer davon kann sich umwandeln und auf die Seite mit den blauen Punkten gedreht werden (der *Kodama*):



Koropokkuru – der Wichtel. Er ist der Meister der Yōkai. Ein Vorderseiten-Aufkleber.

Kitsune – der Fuchs. Ein Vorderseiten-Aufkleber.

Tanuki (eine Art Waschbär). Ein Vorderseiten-Aufkleber.

Kodama – Geist des Baumes. Er kann sich in *Kodama Samurai* verwandeln. Zwei Aufkleber (Vorder- und Rückseite).

Die Startposition der Yōkai ist auf dem nebenstehenden Bild angezeigt. Sie werden alle mit der orange gepunkteten Seite nach oben am Anfang des Spiels positioniert. Eine Erinnerung ist am Ende des Bretts aufgezeichnet.

Am Anfang der Partie haben beide Spieler die gleichen Yōkai. Zu welchen Spieler die Figuren gehören erkennt man an ihrer Ausrichtung; die Figuren die Ihnen gehören, sind auf Sie gerichtet.

Der erste Spieler wird per Zufall bestimmt, anschließend darf jeder Spieler Zug um Zug einen seiner Yōkai um ein Feld verschieben. Ein Aussetzen ist nicht möglich.

Mögliche Züge, Gefangennahme und Sprung der Yōkai

Der Spieler, der am Zug ist hat folgende Möglichkeiten:

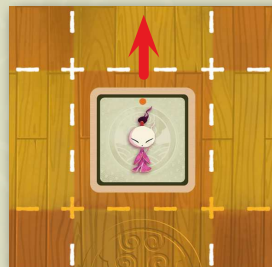
1. Eine Figur auf ein leeres Feld verschieben
2. Eine Figur auf ein vom Gegner besetztes Feld verschieben: Gefangennahme
3. Eine gefangene Figur springen lassen

1. Jeder Yōkai hat besondere Bewegungsrichtungen; er bewegt sich ein Feld weit in die Richtungen die durch die farbigen Punkte vorgegeben sind. Das Zielfeld kann dabei leer oder vom Gegenspieler besetzt sein.

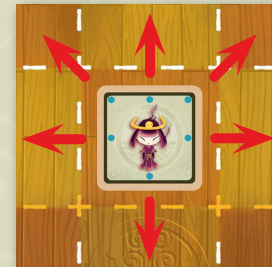


Mit der orange gepunkteten Spielseite kann der *Kodama* nur um ein Feld nach vorne verschoben werden. Wenn er in die Beförderungszone des Gegners gelangt (die letzte Spielreihe, hinter der orangefarbenen Linie und des Flusses) wird er befördert. Die Figur wird auf die blau gepunktete Seite umgedreht um daraus einen *Kodama Samurai* zu machen. Dadurch kann er sich fast in alle Richtungen bewegen. Nur seitliche Rückwärtsbewegungen sind nicht möglich.

Beispiel:



Auf seiner orange gepunkteten Seite kann der *Kodama* nur auf das vor ihm liegende Feld verschoben werden.



Nach seiner Beförderung zum *Kodama Samurai* kann er jeweils um ein Feld in alle durch die blauen Punkte angezeigten Richtungen verschoben werden.

2. Einen gegnerischen Yōkai gefangen nehmen

Wenn ein Yōkai auf ein vom Gegner belegtes Feld verschoben wird, so nimmt er damit den Gegner gefangen. Der Spieler legt die gefangen genommene Figur außerhalb des Spielfeldes in seine so genannte Reserve.

Achtung: Ein gefangener *Kodama Samurai* wird durch die Gefangenschaft wieder in seinen ursprünglichen Zustand (mit den orangenen Punkten) in der Reserve versetzt.

Anmerkung: Ein *Kodama* kann gleichzeitig befördert werden und einen Gegner gefangen nehmen in der entsprechenden Zone.

3. Sprung eines Gefangenen

Der Spieler der am Zug ist kann an Stelle seines Zuges eine Figur aus seiner Reserve holen und ihn in der Ausrichtung seiner Figuren auf irgendein freies Feld auf dem Spielfeld legen. Das ist der Sprung.

Achtung: Ein gesprungener *Kodama* kann nicht sofort befördert werden, selbst wenn er in die Beförderungszone gelegt wird (die letzte gegnerische Reihe, hinter der orangenen Linie und dem Fluß).

Anmerkung: Ein *Kodama* wird nur dadurch befördert, dass er in die Beförderungszone verschoben wird.

Anmerkung: Man kann einen *Kodama* direkt in die Beförderungszone des Gegners springen lassen. Er kann sich dann allerdings nicht mehr bewegen oder befördert werden.

Sieger des Spiels

1. Wenn Sie den gegnerischen *Koropokkuru* gefangen nehmen gewinnen Sie.
2. Wenn Sie Ihren *Koropokkuru* in die Beförderungszone des Gegners bringen, ohne dass dieser in dem darauf folgenden Spielzug gefangen genommen wird, gewinnen Sie.
3. Wenn die Yōkai drei Mal hintereinander hin und zurück kommen, endet die Partie unentschieden.

Doch Vorsicht! Das Spiel kann sich in jeder Situation plötzlich und überraschend ändern. Ein schon geglaubter Sieg kann sich so schnell in eine fatale Niederlage verwandeln. Wir wünschen euch viel Spaß mit Yōkai no Mori.

Geschichte

Yōkai no Mori 3x4 basiert auf *Shogi*, geschaffen 2008 von Madoka KITAO, einer professionellen *Shogi-Spielerin*. Es wird auf einem Spielfeld mit 3x4 Feldern gespielt mit acht Figuren (an Stelle von 9x9 Feldern und 40 Figuren wie bei *Shogi*). In Japan ist es unter dem Namen „*Shogi der Tiere*“ bekannt und hat dort große Erfolge gefeiert mit bis heute mehr als 500.000 verkauften Exemplaren.

Shogi ist ein traditionelles japanisches Brettspiel, das vor über 1.000 Jahren erfunden wurde. Spiele dieser Art bei denen zwei Spieler gegeneinander antreten, um den gegnerischen König gefangen zu nehmen sind zuerst in Indien erschienen. Nach langen Jahren haben sich diese Spiele auf der ganzen Welt verbreitet, in dem sie sich den Regionen und Traditionen angepasst haben. Im Gegensatz zu anderen Schachspielen, ist es beim *Shogi* den Spielern möglich, dem Gegner abgenommene Figuren selbst zu verwenden. Dadurch sinkt die Anzahl der Partien, die unentschieden enden und die möglichen Spielzüge werden unendlich. Das Ergebnis sind schnelle und kurzweilige Partien.



© 2013 Ferti. All rights reserved.

Yōkai no Mori 3x4 wird verlegt von: FERTI - 27 rue François Arago – 33700 Mérignac, France.

e-mail : ferti@orange.fr <http://www.ferti-games.com>

YŌKAI NO MORI

妖怪の森

- Der Zauberwald -



Yōkai no Mori 5x6 ist ein Spiel für zwei Personen, erschaffen vom japanischem Shogi-Verband und illustriert von NAÏADE.

Spielregeln für die Version 5x6

Diese Version wird auf dem Spielbrett mit 30 Feldern (5x6 Felder) gespielt mit 16 kleinen Holzfiguren auf denen die kleinen Aufkleber mit den Oberkörpern der Figuren aufgebracht werden (Erläuterung siehe weiter unten).

Die Aufkleber der Koropokkuru, Kodama und Kodama Samurai werden wie bei der klassischen 3x4-Version aufgebracht. Die zwei neuen Yōkai werden später vorgestellt.

Die Spielregeln sind die gleichen wie für das klassische 3x4 Spiel mit Ausnahme folgender Punkte:

Ziel des Spiels

Ab jetzt gibt es nur noch ein Ziel: Fang den gegnerischen Koropokkuru !

Allgemeine Vorstellung

Zwei neue Yōkai, Kirin und Oni, kommen hinzu und jeder Spieler verfügt über drei Kodama. Auf den Aufklebern sind nun die Oberkörper der Figuren abgebildet.



Koropokkuru – der Wichtel. Er ist der Meister der Yōkai: Ein Vorderseitenaufkleber.

Kirin das Einhorn. Er ist der treueste Freund des Koropokkuru: Ein Vorderseitenaufkleber.

Oni der Wüterich. Er kann sich in ein **Super-Oni** verwandeln. Zwei Aufkleber (Vorder- und Rückseite).

Kodama – Geist des Baumes. Er kann sich in **Kodama Samurai** verwandeln. Zwei Aufkleber (Vorder- und Rückseite).

Die neue Startaufstellung der Yōkai ist auf dem nebenstehenden Bild dargestellt. Eine Erinnerung ist am Ende des Bretts aufgezeichnet.

Mögliche Spielzüge

Die **gegnerische Beförderungszone** besteht auf diesem Spielfeld aus den hinteren zwei Reihen, hinter dem Fluß und der orangefarbenen Linie. Die zwei mittleren Reihen (wo die Kodama am Anfang der Partie aufgestellt sind) sind eine neutrale Zone.

In die gegnerische Beförderungszone eindringen, aus ihr herausgehen – der sich in dieser bewegen erlaubt es, die entsprechende Figur zu **befördern**, d.h. sie auf die **blau gepunktete Seite** umzudrehen.

Anmerkung: Auch bei Gefangennahme einer gegnerischen Figur ist die Beförderung wirksam.

Die zwei Figuren die befördert werden können sind **Kodama** (wird dadurch zum **Kodama Samurai**) und **Oni** (wird zum **Super-Oni**).

Der Sprung einer gefangen genommenen Figur erfolgt immer auf seine **orange gepunktete** Ausgangsseite.



Spezifische Regeln

1. Wenn eine Figur springt muss sie anschließend einen Zug machen können. Ein *Kodama* kann somit nie in die letzte Reihe springen, da er sich von dort nicht fortbewegen könnte.
2. Eine **Beförderung** ist immer nur eine Kann-Beförderung, außer ein *Kodama* erreicht die letzte Reihe des Gegners. Dann muss er zum *Kodama Samurai* befördert werden da er sich sonst nicht mehr bewegen könnte (siehe Punkt 1.)
3. Zwei *Kodama* eines Spielers können sich nicht auf der gleichen Spalte des Spielfelds befinden. Man kann dort allerdings ein *Kodama* und ein *Kodama Samurai* haben.
4. Das Spiel kann nicht dadurch beendet werden, dass ein *Kodama* vor dem gegnerischen *Koropokkuru* springt wenn dieser „schachmatt“ ist (der *Koropokkuru* kann sich nicht mehr bewegen und der *Kodama* kann nicht gefangen werden).

Beispiel für das Ende der Partie

Im nebenstehenden Beispiel setzt der *Super-Oni* des Spielers 1 den gegnerischen *Koropokkuru* „schachmatt“.

Weder kann er den *Super-Oni* fangen noch fliehen, da er wieder in eine Position in der er gefangen wird gelänge.

Spieler 1 ist also Sieger.



Geschichte

Der *japanische Shogi-Verband* steht für Entwicklung und Demokratisierung von *Shogi*. Er vereint 250 professionelle Spieler.

Yōkai no Mori 5x6 oder *Gorogoro Shogi* in Japan ist ein Spiel, dass vom Verband 1994 entwickelt wurde. Es wurde 2012 in der gleichen Serie wie „*Shogi der Tiere*“ unter dem Namen „*Gorogoro Shogi der Tiere*“ neu aufgelegt.

Wir möchten uns ausdrücklich bei Madoka KITAO und dem *japanischen Shogi-Verband* bedanken, dass Sie uns erlaubt haben, diese zwei Abwandlungen des *Shogi* zu verwenden.



© 2013 Ferti. All rights reserved.

Yōkai no Mori 5x6 wird verlegt von: FERTI - 27 rue François Arago – 33700 Mérignac, Frankreich.

e-mail : ferti@orange.fr http://www.ferti-games.com