

Правила настольной игры «Истории с Призраками: Полнолуние» (Ghost Stories: White Moon)

Автор: Antoine Bauza

Игра для 1-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Расширение «Белая Луна»

И снова на деревню, в которой покоится проклятый пепел Ву-Фенга, опустился закат. Но эта ночь не будет похожа на все остальные: неподвижная белая луна изливает свой бледный свет на ночную деревню. Жители дрожат от страха, спрятавшись в своих домах. Вот-вот начнётся паника. Притаившиеся рядом с деревней оборотни Властелина Девяти Преисподней скулят от нетерпения, возбуждённые ароматом человеческой плоти. Даосам предстоит сделать многое, и помощь таинственной Су-Линг и её Лунных Кристаллов будет как нельзя кстати...

Состав Игры

- 24 тайла Жителей деревни
- 1 поле Убежища
- 1 поле Кладбища
- 8 Артефактов
- 10 карт Призраков
- 6 карт Воплощений Ву-Фенга
- 4 Лунных Кристалла
- 1 тайл деревни «Школа Кун-Фу»
- 4 фигурки Хранилищ и 4 угловых помоста
- 1 фигурка Портала
- 1 фигурка Су-Линг
- 1 листок с краткой информацией по Су-Линг



Подготовка к Игре

Сначала подготовьте компоненты базовой версии игры, следуя обычным правилам подготовки к игре. В первых нескольких играх замените тайл Деревни «Ночной Дозор» на тайл «Школа Кун-Фу». В последующих играх просто набирайте 9 случайных тайлов, чтобы создать деревню.

Поле Кладбища и поле Убежища кладутся рядом с деревней. 4 фигурки Хранилищ ставятся по углам Деревни на 4 угловых помоста, а фигурка Портала помещается на центральный тайл деревни.

Разложите тайлы Жителей Деревни по 8-ми стопкам (по 3 тайла в каждой, лицевой стороной вниз) и расположите эти стопки на 8-ми тайлах Деревни, на которых нет фигурки Портала.

Переверните верхний тайл каждой стопки.

Фигурка Су-Линг, Лунные Кристаллы и Артефакты кладутся в банк.

Подготовка Колоды Призраков

Добавьте в базовую колоду 10 новых карт Призраков, перемешайте колоду и уберите случайные 10 карт (их нужно держать в тайне; просто верните их в коробку); то есть размер колоды Призраков по сравнению с базовой версией не изменился. Если в игре участвует 1, 2 или 3 игрока, уберите лишние карты по стандартным правилам (15, 10 или 5 карт соответственно).

Воплощения Ву-Фенга добавляются в колоду карт Призраков согласно стандартным правилам. Если вы играете на Кошмарном или Адском уровне сложности, то зависит от вас, хотите ли вы испытать себя в битве с новыми воплощениями Ву-Фенга или будете использовать уже знакомые вам воплощения из базовой версии игры.



Игровой Процесс

Игра проходит по правилам базовой версии со следующими изменениями.

Новые Условия Проигрыша

Теперь в игре появилось новое условие, при котором игроки немедленно проигрывают в игре: если погибают 12 жителей деревни, игра считается проигранной. Поражение наступает сразу же после смерти 12-го жителя. Остальные условия поражения и победы остаются без изменений.

Новые Игровые Компоненты

Су-Линг

Су-Линг была юной жительницей деревни, которая много веков назад принесла себя в жертву, чтобы заточить в урну пепел Ву-Фенга. Её дух задержался в деревне, чтобы защитить жителей и поддержать Даосов в их борьбе с Ву-Фенгом.



Размещение и Передвижение

Су-Линг появляется в игре сразу после одного из следующих событий:

- убийство жителя деревни (смотрите стр. 4);
- бросок кубика Проклятия (не зависимо от результата броска);
- захват призраками тайла Деревни.

После каждого такого печального события игроки могут ввести в игру или передвинуть уже находящуюся в игре фигурку Су-Линг. Су-Линг ставится на 1 из 12-ти символов

Обитателей на полях игроков в конце фазы Ян действующего игрока или нейтрального поля. Передвижение Су-Линг факультативно, то есть игроки могут вообще не передвигать её фигурку.

Чтобы не забыть передвинуть Су-Линг во время фазы размещения Будды, действующий игрок берёт себе лист с краткой информацией по Су-Линг как только происходит одно из 3-х перечисленных выше печальных событий. В конце своего хода игрок должен вернуть лист с краткой информацией по Су-Линг на место, даже если фигурка не передвигалась. Будьте внимательны, даже если за один ход происходит несколько печальных событий, вы можете передвинуть фигурку Су-Линг только один раз.



Су-Линг нельзя ставить перед воплощением Ву-Фенга (она недостаточно сильна, чтобы бороться с ним). Если Ву-Фенг оказывается перед Су-Линг, её фигурка возвращается в банк и сможет вернуться в игру только после следующего печального события.

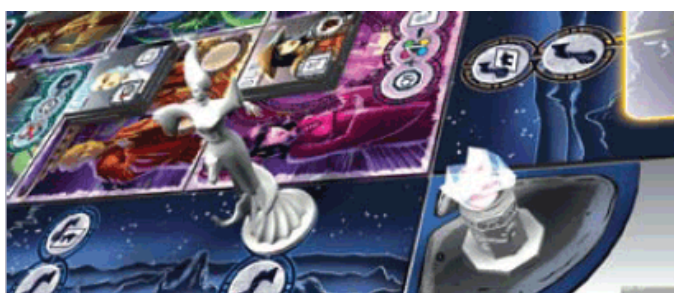
Эффекты

Су-Линг блокирует способности, указанные на центральном камне карты призрака, находящегося перед ней.

- призрак со способностью Обитатель: не перемещайте фигурку Обитателя в фазу Инь.
- призрак со способностью Мучитель: не кидайте кубик Проклятия в фазу Инь.
- призрак со способностью Пожиратель: Пожиратель не убивает жителя в фазу Инь.

Су-Линг также блокирует и все остальные способности, указанные на центральном камне карты призрака, а не только перечисленные выше (иммунитет к кубикам Дао и т.д.)

Более того, каждый раз, когда Су-Линг ставится на символ Обитателя рядом с пустым Хранилищем, игроки могут взять из банка один Лунный Кристалл (если он там есть) и положить его в это Хранилище.



Жители Деревни

Запертые в собственной деревне, жители становятся лёгкой добычей для орд призраков Ву-Фенга. Поэтому Даосы должны всеми силами защищать их и пытаться довести детей и их родителей до Убежища. Каждая спасённая семья окажет Даосам поддержку, но каждый убитый призраками человек подвергнет их наказанию...



Жители деревни (их 24), разделены на 12 семей:

- 4 семьи из 3-х человек (Хуа, Чоу, Ли и Сун);
- 4 семьи из 2-х человек (Мяо, Ксянг, Шенг и Ву);
- 4 семьи только из 1-го человека (Чанг, Тенг, Лонг и Венг).

Они представлены квадратными тайлами. Когда на одном тайле деревни находится несколько тайлов жителей, они кладутся в стопку: таким образом игроки видят только верхнего жителя.

Золотое правило: на одном тайле деревни ни при каких условиях не может находиться более 3-х тайлов жителей.

На тайлах жителей содержится следующая информация:

- имя жителя;
- размер его семьи (1, 2 или 3 человека);
- наказание (слева), применяющееся в случае смерти этого жителя;
- награда (справа), которую он предоставляет Даосу(ам), когда будет спасена вся его семья.

Передвижение

Жители деревни могут перемещаться только в сопровождении Даосов.

Считается, что житель передвигается вместе с Даосом, если он находился на одном с ним тайле до начала передвижения Даоса, и оказывается на одном тайле с Даосом после его передвижения.

Перемещаться может только верхний житель стопки. Помимо этого, всегда необходимо соблюдать правило «только 3 жителя на одном тайле Деревни». Более того, Жители деревни ни при каких условиях не могут находиться на захваченном призраками тайле или перемещаться на него.

Когда житель покидает тайл Деревни, игроки должны перевернуть следующего жителя стопки.



Пояснение:

- вы можете использовать силу красного Даоса «Танец с Выпадом», чтобы передвинуть одного жителя на 2 тайла или войти на тайл с жителем, взять его с собой и вернуться на предыдущий тайл.
- сила красного Даоса «Танец Двух Ветров» и тайл Деревни «Павильон Небесных Ветров» позволяет передвинуть Даоса вместе с жителем (но не чтобы передвинуть жителя без Даоса).
- передвижение Жителя во время передвижения Даоса факультативно.

Спасение Жителя

Игрок, Даос которого находится на тайле Деревни, на котором стоит фигурка Портала, может совершить новое действие: «Спаси жителя».

Это не лишает Даоса возможности попросить о помощи жителя Деревни, просто теперь у игрока больше вариантов действий:



- просьба о помощи (действие);
- спасение верхнего жителя стопки (действие);
- изгнание призрака.

Спасённый житель кладётся на поле Убежища.

Как только будут спасены все члены одной семьи, действующий игрок получает соответствующую награду, указанную на тайлах этой семьи.

Некоторые такие награды имеют постоянный эффект, некоторые временный, часть из них применяется немедленно, а часть можно сохранить для последующего использования.



Пояснение:

Сила синего Даоса «Порыв Ветра» позволяет ему (в любом порядке) провести изгнание и: попросить о помощи или спасти жителя деревни.

Эта способность НЕ ПОЗВОЛЯЕТ игроку и попросить о помощи, и спасти жителя.

Сила синего Даоса «Подчинение Ветра» позволяет ему:
 провести 2 изгнания ИЛИ
 дважды попросить о помощи ИЛИ
 спасти двух жителей деревни.

***Пример:** Синий Даос спасает двух жителей, используя свою силу «Подчинение Ветра»: это единственный член семьи Лонг и один из членов семьи Хуа. Семья Лонг спасена, и действующий игрок получает награду (Артефакт Эликсир Жизни). Семья Хуа спасена не полностью, поэтому за неё награда не выдаётся.*

Смерть Жителей

Причиной смерти жителя может послужить много факторов: неспособность жителя сбежать, способность призрака «захват тайла» (из-за кубика Проклятия, наказания семьи Шенг и способности призрака Бесформенное Зло), способность новых призраков Пожиратель и наказание семьи Ксянг. Если житель был убит, он кладётся на пустое место на поле Кладбища, а действующий игрок (или нейтральное поле) должен подвергнуться наказанию, указанному на тайле умершего жителя. Во время игры может возникнуть ситуация, когда за один ход погибнет несколько жителей. В этом случае, чтобы избежать путаницы, уберите их с тайла Деревни и примените наказания по очереди, начиная с жителя, находящегося наверху стопки тайлов.



Пример: Передвижение фигурки Обитателя приводит к смерти члена семьи Чоу. Действующий игрок кладёт тайл погибшего жителя на поле Кладбища и подвергается наказанию: один из Даосов (или нейтральное поле) должен потерять 1 жетон Чи.



Способности Призраков

Важно: Теперь, если на поле игрока находится несколько карт призраков со способностью на центральном камне (Обитатель, Мучитель, Пожиратель), их эффекты должны применяться справа налево. При использовании расширения «Белая Луна» важность соблюдения порядка применения негативных эффектов крайне важна!

Новый Эффект Призрака со Способностью Обитатель

Призраки со способностью Обитатель теперь обладают новым эффектом: **побег**.

Побег:

Передвижение фигурки Обитателя с карты на поле приводит к бегству жителей.



Этому эффекту подвергается только верхний житель первой стопки, находящейся перед Обитателем (поэтому это может быть 1-й, 2-й или даже 3-й тайл перед призраком, если предыдущие пусты). Испуганный житель перемещается на один тайл в направлении, противоположном местонахождению Обитателя. Если на этом тайле уже есть 3 тайла жителя, побег невозможен – жителю не удаётся спастись, он погибает и кладётся на поле Кладбища.

Если в результате бегства Житель покидает деревню, он считается убитым и кладётся на поле Кладбища.

Если в результате бегства Житель оказывается на захваченном тайле, он погибает.

Напоминание: Каждый убитый житель наказывает Даоса!

Будьте внимательны, Обитатели, которые ставятся сразу на ближайший к деревне символ Обитателей, сразу же заставляют жителей бежать в страхе.



Захват Тайла

Правила захвата тайлов несколько изменяются: если тайл должен быть захвачен после передвижения фигурки Обитателя, из-за наказания семьи Шенг, в результате броска кубика Проклятия или при появлении призрака, возможны две ситуации:

- если один или несколько тайлов жителей находятся на тайле Деревни, который должен быть захвачен, они все погибают, но тайл остаётся активным.
- если на тайле, который должен быть захвачен, нет жителей, призраки захватывают тайл Деревни согласно правилам базовой версии игры.

Пример: Призрак со способностью Обитатель убивает стопку жителей Деревни. Тайлы Жителей убираются с тайла Деревни и по очереди применяются их наказания. Наказание семьи Шенг приводит к захвату тайла (на котором находились погибшие жители), так как он теперь пустой; наказание семьи Сун приводит к появлению нового призрака; а наказание ещё одного члена семьи Шенг не действует, так как этот тайл Деревни уже захвачен

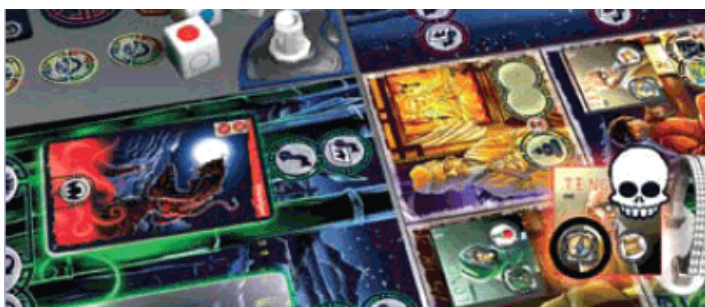


Пожиратели



Во время фазы Инь действующего игрока, призрак со способностью Пожиратель, находящийся на его поле, убивает одного жителя – верхнего жителя первой стопки перед ним. Если на трёх тайлах перед призраком нет жителей, игроки должны выбрать верхнего жителя из любой стопки. Если на поле вообще нет жителей, действующий игрок (или нейтральное поле) теряет 1 жетон Чи.

Заметка: Один из призраков (Серый Охотник) пожирает жителя, как только появляется в игре (способность указана на левом камне).



Пример: Идёт ход зелёного Даоса. На его поле находится Пожиратель, который должен убить верхнего жителя первой стопки. Тайл Деревни перед призраком пуст, поэтому он убивает жителя, находящегося на следующем тайле; игрок должен подвергнуться наказанию...

Лунные Кристаллы

4 прозрачных Лунных Кристалла лежат в банке.

Игроки могут получить их 3-мя разными способами:

- при помощи тайла Деревни «Лавка Травника», если на кубике Дао выпадет



белая сторона – в этом случае игрок может взять Лунный Кристалл вместо жетона Дао любого цвета. Если в банке нет Лунных Кристаллов, бонус белой стороны кубика не работает.

- В качестве награды за изгнание некоторых духов и некоторых воплощений Ву-Фенга.
- В качестве наград семьи Чанг (Артефакт Лунная Пыль).

Игроки могут потратить Лунные Кристаллы во время изгнания – в этом случае они используются как жетоны Дао любого цвета. Но Лунные Кристаллы не считаются жетонами Дао: способность жёлтого Даоса (Бездонные Карманы) и награды некоторых призраков из базовой игры не позволяют игрокам выбирать Лунный Кристалл, и его нельзя класть на тайл Деревни «Молитвенный круг» для ослабления призраков. Лунные Кристаллы не подвергаются воздействию способности призрака Чёрная Вдова (их можно тратить, несмотря на присутствие этого призрака в игре) и их нельзя потерять из-за последствий броска кубика Проклятия («потеря жетонов Дао»).

У Лунных Кристаллов есть и другое предназначение. Даосы или Су-Линг могут помещать их в Хранилища, чтобы приблизить наступление новой фазы: Магический Барьер.

Даос, у которого есть Лунный Кристалл, может положить его в пустое Хранилище, если он находится на угловом тайле Деревне рядом с этим Хранилищем во время Шага 3 своей фазы Ян (размещение фигурок Будды).

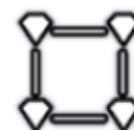
Как и в случае с Буддами, Лунный Кристалл должен быть получен Даосом в предыдущий ход, и размещение его не считается действием.



Магический Барьер

На краю деревни стоят четыре статуи, с незапамятных времён являющиеся свидетелями проведения магических ритуалов во славу Луны. Поместив все Лунные Кристаллы в Хранилища, Даосы смогут получить помощь Небесного Светила.

Для противостояния нарастающей силе тьмы Даосы используют новое оружие: Магический Барьер.



Даосы и Су-Линг могут разместить 4 Лунных Кристалла в специально предназначенных для этого Хранилищах. В конце фазы Ян, в которой все 4 Кристалла окажутся на своих местах, появится Магический Барьер. В этот момент наступает специальная игровая фаза. Она начинается после фазы Ян действующего игрока (или нейтрального поля).

Для каждого поля (начиная с поля, находящегося слева от действующего игрока) игроки могут предпринять одно из следующих действий:

- вернуть Лунный Кристалл в банк, чтобы спасти верхнего жителя стопки, находящейся на тайле с фигуркой Портала. Если на этом тайле нет жителей, игроки могут спасти верхнего жителя любой стопки.

- бросить 4 кубика Дао, чтобы изгнать одного или нескольких призраков со своего поля. Игроки могут потратить 4 Лунных Кристалла, используя их в качестве жетонов Дао во всех 4-х бросках. Силы Даосов и жетоны Дао нельзя использовать во время этих бросков. Эффекты Молитвенного Круга и Ослабляющей Мантры учитываются. Способности, указанные на правом камне на картах призраков (проклятия, награды), не активируются.

После того как игроки сделают выбор для каждого из 4-х полей, оставшиеся Лунные Кристаллы и фигурка Су-Линг возвращаются в банк. Ход игрока (или нейтрального поля) завершатся, и игра возвращается в обычное русло.

***Пример:** Только что был активирован Магический Барьер (при игре втроём). За первое поле игроки решают бросить 4 кубика и использовать во время этого броска 2 Лунных Кристалла, чтобы изгнать призраков. Второе поле пустое, поэтому игроки решают использовать 3-й кристалл, чтобы спасти верхнего жителя, находящегося на тайле с Порталом. За третье поле игроки бросают кубики и тратят последний, 4-й Лунный Кристалл, чтобы изгнать призраков. Для 4-го поля не осталось Лунных Кристаллов, поэтому спасти жителя невозможно. Игроки бросают кубики в надежде отправить призраков с этого поля в стопку сброса.*



Смерть Даоса: Правило Наследования

Если Даос, у которого находится один или несколько артефактов, умирает (0 Чи), он должен отдать свой Артефакт(ы) одному из живых Даосов. Артефакты остаются у выбранного Даоса до конца игры... или до его смерти. В этом случае Артефакты снова необходимо передать.

Подсчёт Очков

Помимо получения очков, описанного в базовых правилах, игроки получают очки за:

Жителей: +1 за каждого спасённого.

Расположение Портала в деревне:

+0, если Портал находится на центральном тайле;

+2, если Портал находится на тайле слева, справа, сверху или снизу от центрального тайла;

+4, если Портал находится на угловом тайле Деревни.

Уровни Сложности: Положение Портала

Во время первых нескольких игр ставьте фигурку Портала на центральный тайл деревни. В последующих играх поместите его на один из тайлов на периферии, чтобы увеличить сложность игры (не зависит от уровней сложности игры: Начальный, Средний, Кошмарный или Адский).

Куда бы вы не поставили фигурку Портала, помните, что при подготовке к игре не следует класть тайлы Жителей на тайл с Порталом. Их следует разместить на других 8-ми тайлах.

Изменение Правил для 1-3 Игроков

До начала игрового процесса вы должны спасти верхних 1-3 жителей любых стопок. До начала игры втроём спасите 1-го жителя, до начала игры вдвоём 2-х, а до начала одиночной игры необходимо спасти 3-х жителей.

Когда в игре участвует 1-2 игрока, спасённых жителей необходимо брать из разных стопок, и они должны принадлежать разным семьям.

Если до начала игры была спасена семья, состоящая из 1-го члена, один игрок (выбранный игроками), начинает игру с Артефактом.

После досрочного спасения жителей откройте верхние тайлы стопок, из которых были спасены счастливики.

Игра продолжается по обычным правилам.

Новый Тайл: «Школа Кун-Фу»



Школа Кун-Фу – новый тайл деревни.

Помощь, полученная от этого тайла, позволяет Даосам попытаться совершить один из двух вариантов изгнания:

- или **ВСЕ призраки, совпадающие по цвету с полем игрока;**
- или **ВСЕ ЧЁРНЫЕ** призраки.

Выбор необходимо сделать до броска кубиков.

Молитвенный Круг, Ослабляющая Мантра и силы Даосов действуют во время такого изгнания. После броска кубиков игрок волен использовать выпавшие результаты по своему желанию, а также может потратить собственные жетоны Дао и Кристаллы. Но учтите, что другие Даосы, присутствующие на этом тайле, не могут поделиться с вами своими жетонами Дао или Кристаллами.

Заметьте, что способности, указанные на правом камне (проклятия и награды), не применяются призраками, изгнанными при помощи этого тайла.

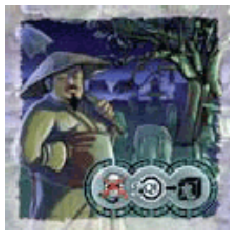
Воплощения Ву-Фенга не подвергаются воздействию Школы Кун-Фу.

Пояснение для игры при участии 1-го, 2-х или 3-х игроков: Даос может потратить жетоны Нейтральной Силы не только чтобы использовать силу нейтрального поля, но и чтобы изгнать призраков, совпадающих по цвету с нейтральным полем при получении помощи от тайла Деревни Школа Кун-Фу.

***Пример:** Во время одиночной игры, в которой игрок контролирует синего Даоса, он может потратить жетоны Нейтральной Силы, чтобы изгнать красных, зелёных или жёлтых призраков.*

Заметка: Если сила поля заблокирована, игрок не может выбрать призраков цвета этого поля, даже потратив жетон Нейтральной Силы.

Новые Возможности Тайла Кладбища

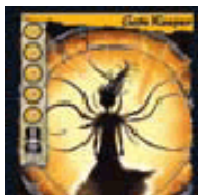


Теперь тайл Кладбище из базовой игры позволяет Даосу вернуть к жизни не только погибшего Даоса, но и жителя. Как и в случае с Даосом, игрок, обращающийся за помощью к тайлу Кладбища, должен бросить кубик Проклятия и применить его результат. Житель (выбранный игроками среди убитых) возвращается в игру на тайл Кладбища (на котором должно быть для него место (Золотое правило).

Возвращение жителя в игру может позволить игрокам спасти целую семью и получить за это награду, но и наказание за смерть жителя неизбежно, если этот житель снова будет убит.

Новые Воплощения Ву-Фенга

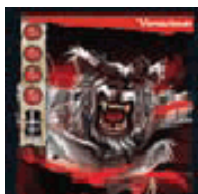
Хранитель Врат



Как только это Воплощение появляется в игре и до его уничтожения, фигурка Портала убирается из деревни (поставьте его на карту этого Воплощения).

Когда это воплощение отправляется в стопку сброса, игроки должны поместить фигурку Портала обратно на тайл, с которого она был убран.

Ненасытный



Это воплощение при появлении сразу же убивает одного жителя, выбранного игроками (среди верхних жителей стопок). Помимо этого, оно убивает одного жителя вначале каждой фаз Инь игрока (или нейтрального поля), на поле которого находится.

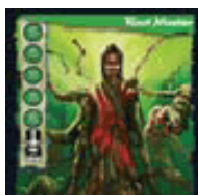
Воящая Русалка



Как только это воплощение появляется в игре и до его уничтожения, фигурка Су-Линг убирается из деревни (поставьте её на карту этого воплощения).

Когда это воплощение отправляется в стопку сброса, Су-Линг возвращается в банк и может быть в будущем помещена в деревню согласно обычным правилам.

Повелитель Корней



Когда это воплощение появляется в игре, положите на бок все фигурки Даосов – их ноги оплели корни, и они не могут передвигаться. Даосы должны потратить свою следующую фазу передвижения на то, чтобы встать. Использование Павильона Небесных Ветров и силы красного Даоса «Танец Двух Ветров» позволяет Даосу подняться. «Танец с Выпадом» красного Даоса позволяет ему встать и передвинуться на 1 шаг вместо 2-х.

Хранитель Времени



Когда это воплощение появляется в игре, возьмите из колоды 2 нижние карты призраков и уберите их из игры.

В начале каждой фазы Инь на поле (или на нейтральном поле), на котором находится это воплощение, появляется новый призрак.

Оборотень



Этот призрак принимает цвет поля, на котором находится. Его цвет может поменяться, если он переместится в другое место.

Как только это воплощение появляется в игре, вместе с ним появляется новый призрак.

В начале каждой фазы Инь игрока (или нейтрального поля), на поле которого находится это воплощение, это воплощение передвигается на следующее свободное место под карты призраков. Если воплощение не может перейти на новое место, оно не двигается.

Часто Задаваемые Вопросы

Вопрос: В игре появляется Воплощение Ву-Фенга Неуловимый – что мы должны делать?

Ответ: Если тайлы Буддийский Храм и Павильон Небесных Ветров участвуют в игре, сохраните его. В ином случае замените его другим воплощением Ву-Фенга, случайно взятым из коробки.

Вопрос: Могу я использовать кубик Дао, захваченный призраком, во время фазы Магического Барьера?

Ответ: Да. Магический Барьер – особая игровая фаза. Во время этой фазы вы всегда должны использовать 4 кубика Дао. В конце этой фазы захваченные кубики Дао возвращаются к их призракам, если они остались в игре.

Вопрос: Что происходит, если во время хода нейтрального поля погибает член семьи Хуа?

Ответ: Ничего, наказание семьи Хуа не распространяется на нейтральное поле.

Вопрос: Если член семьи Хуа погибает после первого действия синего Даоса, могу я осуществить второе действие?

Ответ: Да, наказание семьи Хуа влияет только на передвижение.

Вопрос: Могу я использовать тайл Деревни Павильон Небесных Ветров или силу красного Даоса «Танец Двух Ветров», чтобы поднять фигурку после того как она подверглась наказанию семьи Хуа (была положена) или пострадала от способности воплощения «Повелитель Корней»?

Ответ: Да, возвращение фигурки Даоса в нормальное положение считается действием передвижения.

Вопрос: Что произойдет, если член семьи Шенг умрет из-за захвата тайла Обитателем?

Ответ: Во-первых, все жители погибают, а тайл захватывают призраки, так как он пустой. Если в стопке находился ещё один член семьи Шенг, то его наказание игнорируется, так как тайл уже захвачен.

Вопрос: Если во время фазы Магического Барьера удалось спасти всю семью, когда мы должны получать награду?

Ответ: Получение награды осуществляется в конце фазы Магического Барьера до конца хода действующего игрока.

Вопрос: Что происходит, если Даос должен передвинуть или ввести в игру Су-Линг, но умирает до конца своего хода?

Ответ: Игрок может передвинуть или ввести в игру Су-Линг, даже если умер во время текущего хода.

Вопрос: Что происходит, если во время фазы Магического Барьера Артефакт получает нейтральное поле?

Ответ: Вместо нейтрального поля Артефакт получает следующий от него по часовой стрелке игрок.

Вопрос: У моего Даоса есть Артефакт Мстящий Коготь. Во время изгнания на угловом тайле деревни я не смог изгнать одного из двух призраков; могу я взять жетон Дао неизгнанного призрака?

Ответ: Нет, чтобы воспользоваться Мстящим Когтем, вы должны полностью, а не частично не справиться с изгнанием.

Вопрос: Могу я использовать захваченный призраком кубик, когда получаю помощь у Школы Кун-Фу?

Ответ: Нет, захваченный призраком кубик может быть использован только в фазу Магического Барьера.

Вопрос: Действуют ли Артефакты Небесный Меч и Мстящий Коготь вместе со Школой Кун-Фу?

Ответ: Да.

Вопрос: Что происходит, когда воплощение Ву-Фенга Оборотень передвигается на место под карты призраков, занятое Буддой?

Ответ: Будда возвращается на тайл Буддийского Храма, а Воплощение занимает его место (Ву-Фенг игнорирует эффект статуи Будды).

Вопрос: Могу я использовать свой жетон Инь-Ян, чтобы довести жителя до безопасного места?

Ответ: Нет, Инь-Ян позволяет игроку лишь попросить о помощи у любого жителя деревни или перевернуть захваченный тайл деревни на активную сторону.

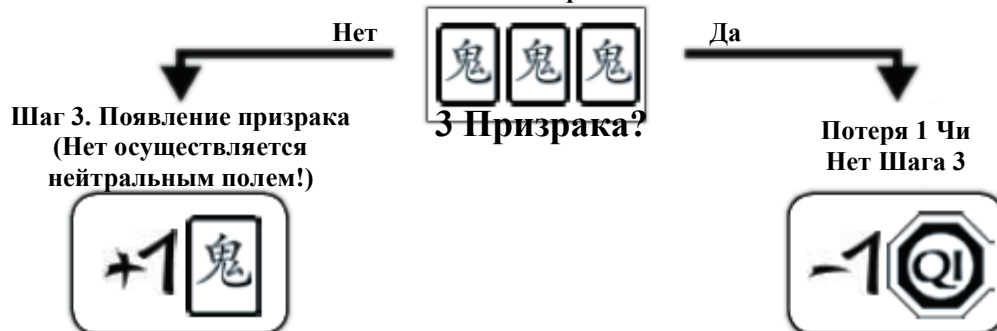


СХЕМА ХОДА ИГРОКА

Шаг 1. Действия Призраков



Шаг 2. Поле переполнено?

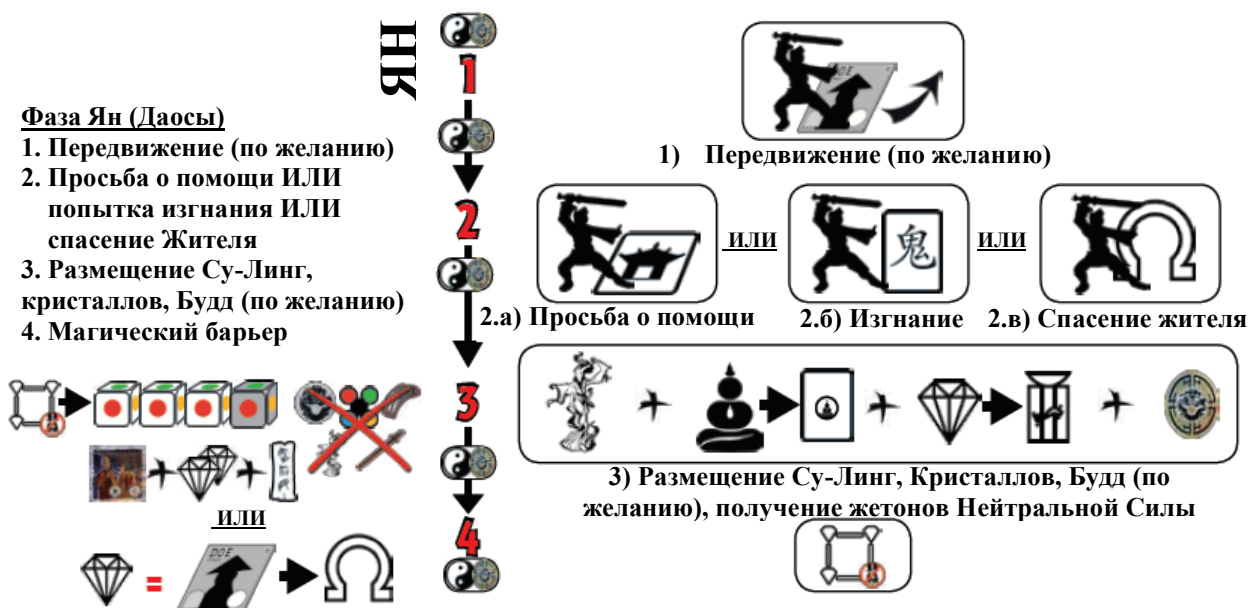


Фаза Инь (Призраки)

1. Действия Призраков (справа налево)
2. Поле переполнено? Потеря 1 Чи и пропуск шага 3. Если не переполнено, то:
3. Появление призрака

Фаза Ян (Даосы)

1. Передвижение (по желанию)
2. Просьба о помощи ИЛИ попытка изгнания ИЛИ спасение Жителя
3. Размещение Су-Линг, кристаллов, Будд (по желанию)
4. Магический барьер



Эффекты Жителей



Семья Лонг (1 член)

Наказание: из игры убирается один зелёный жетон Дао (до конца игры).

Награда: действующий игрок получает «Элексир Жизни».



Семья Чанг (1 член)

Наказание: из игры убирается один красный жетон Дао (до конца игры).

Награда: действующий игрок получает «Лунную Пыль».



Семья Тенг (1 член)

Наказание: из игры убирается один жёлтый жетон Дао (до конца игры).

Награда: действующий игрок получает «Свиток Единства».



Семья Венг (1 член)

Наказание: из игры убирается один синий жетон Дао (до конца игры).

Награда: действующий игрок получает «Фейерверк».

Семья Ву (2 члена)

Наказание: из коробки берётся и вводится в игру по обычным правилам размещения Воплощение Ву-Фенга.

Награда: игроки могут поставить на любые свободных места под карты призраков на своих полях любые доступные фигурки Будды (взятые с тайла Буддийского Храма или из коробки, если этот тайл не участвует в игре). После использования Будды возвращаются туда, откуда были взяты (в Буддийский храм или в коробку). Если пустых мест для фигурок Будд нет, эта награда не применяется.



Семья Мяо (2 члена)

Наказание: из игры убирается один чёрный жетон Дао (до конца игры).

Награда: действующий игрок получает «Щит Времени».

Семья Ксянг (2 члена)

Наказание: один верхний житель из любой стопки по выбору игрока погибает; действующий игрок кладёт его на Кладбище и подвергается его наказанию.

Награда: игроки делят между собой 5 жетонов Дао (по одному каждого цвета (чёрный, жёлтый, красный, синий, зелёный), если они доступны в банке).



Семья Шенг (2 члена)

Наказание: тайл, на котором находился этот житель, захватывают призраки.

Награда: действующий игрок получает «Мстящий Коготь».

**Семья Сун (3 члена)****Наказание:** действующий игрок вводит в игру нового призрака.**Награда:** действующий игрок получает «Доспехи Справедливости».**Семья Ли (3 члена)****Наказание:** нижняя карта из колоды Призраков взакрытую убирается из игры. Таким образом, у вас остаётся меньше времени на борьбу с Ву-Фенгом.**Награда:** игроки делят между собой 3 жетона Чи.**Семья Зу (3 члена)****Наказание:** игрок или нейтральное поле по выбору игроков теряет 1 жетон Чи.**Награда:** в конце текущего хода появляется Магический Барьер: недостающие Лунные Кристаллы кладутся в Хранилища (берутся из банка или у игроков)**Семья Хуа (3 члена)****Наказание:** действующий игрок кладёт свою фигурку Даоса на бок. Его следующее передвижение тратится на подъём, после этого он снова может перемещаться (способность красного Даоса «Танец Двух Ветров» позволяет ему встать и передвинуться на 1 тайл). Это наказание не распространяется на нейтральное поле.**Награда:** действующий игрок получает «Небесный Меч».**Описание Артефактов****Эликсир Жизни**

Во время фазы Инь игрок может сбросить Эликсир Жизни, чтобы любой Даос мог взять из банка 1 жетон Чи. Вы можете выбрать мёртвого Даоса и вернуть его к жизни при помощи 1 Чи (не бросая кубик проклятия). Он ставится на тайл Кладбища или на центральный тайл деревни, если тайла Кладбища нет в игре. Эликсир Жизни может оживить жителя деревни (соблюдаются те же правила, что и при оживлении Даоса).

**Лунная Пыль**

Во время фазы Ян игрок может сбросить Лунную Пыль, чтобы взять из банка один Лунный Кристалл.

**Свиток Единства**

Во время фазы Ян, после передвижения игрок может сбросить Свиток Единства, чтобы поместить всех живых Даосов на тайл, на котором находится его Даос. Каждый монах в свою очередь должен решить, хочет ли он перемещаться и берёт ли он с собой жителя деревни.

Во время одиночной игры эффект этого Артефакта изменяется: после передвижения игрок может взять все жетоны Нейтральной Силы, находящиеся на центральном тайле.



Фейерверк

Во время фазы Ян игрок может сбросить Фейерверк, чтобы получить помощь любого тайла (не находясь на нём).



Мстящий Коготь

После неудачного изгнания, в котором не погиб ни один призрак, владелец Мстящего Когтя может взять ОДИН жетон Дао, совпадающий по цвету с одним из призраков, участвующих в изгнании. Таким способом можно получить только 1 жетон Дао за ход. Эффект Мстящего Когтя распространяется и на воплощения Ву-Фенга. Этот Артефакт также действует при обращении за помощью к Школе Кунг-Фу.



Доспехи Справедливости

Владелец Доспехов Справедливости игнорирует способности левого камня карт призраков, когда они появляются в игре или перемещаются на его поле. При передвижении призрака не действует только способности «захват кубика» и «блокировка жетонов Дао». **Этот артефакт не действует на Воплощения Ву-Фенга.**



Щит Времени

Когда во время своего хода владелец Щита Времени кладёт на своё поле нового призрака (жетоны Нейтральной Силы не работают), этот призрак кладётся под низ колоды, а игрок достаёт нового призрака. Этот эффект может применяться несколько раз за один ход. **Этот артефакт не действует на Воплощения Ву-Фенга.**



Небесный Меч

Во время совершаемого им изгнания владелец Небесного Меча переворачивает один кубик Дао на белую сторону и бросает 2 других кубика. Таким образом, у этого игрока всегда есть одна сторона кубика нужного цвета. Сила зелёного Даоса работает по обычным правилам. Этот артефакт действует на воплощения Ву-Фенга.

Способности Призраков



Пожиратели

Призрак со способностью Пожиратель убивает одного жителя, находящегося наверху стопки, расположенной перед ним. Если на трёх тайлах перед призраком нет жителей, игроки должны выбрать верхнего жителя любой стопки – он погибает.



Получение Лунного Кристалла

На некоторых призраках со способностью Пожиратель вы можете обнаружить новый вид награды: получение Лунного Кристалла. Если Лунных Кристаллов нет в банке, вы не получаете эту награду.



Получение Лунного Кристалла и Жетона Инь-Ян

На новых воплощениях Ву-Фенга вы можете обнаружить новый вид награды: получение Лунного Кристалла и жетона Инь-Ян. Игроки сами решают, как поделить эту награду между собой.