

Правила настольной игры «Истории с Призраками» (Ghost Stories)

Автор: Antoine Bauza

Игра для 1-4 игроков

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

Истории о Призраках

Многие храбрые воины отдали свои жизни, чтобы положить конец господству Ву-Фенга, Властелина Девяти Преисподней. Урну с его прахом захоронили на кладбище маленькой деревеньки в Срединной Империи. Шли годы, сменялись поколения и жители деревни забыли о проклятом наследии.

Но Ву-Фенг, будучи всё это время заточённым в Преисподней, ничего не забыл. Его неустанные поиски позволили ему обнаружить урну с прахом. Тень его воплощения нависла над ничего не подозревающими жителями деревни. К счастью, Фат-Си (даосские монахи) не дремлют, охраняя границу между миром живых и миром мёртвых. Вооружённые своей храбростью, верой и силой, они готовы попытаться вернуть воплощение Ву-Фенга назад, в Преисподнюю.

Предисловие

«Истории о Призраках» - коллективная игра. Игроки действуют одной командой против игры. Вместе им удастся разделить радость от победы или познать горечь поражения. При первом чтении правил держите под рукой листки с краткой справкой по игре: они помогут вам понять механику игры.

Правила, описанные ниже, рассчитаны на игру вчетвером. Если в игре участвует 1, 2 или 3 игрока, в правилах появляются некоторые изменения, описанные в дополнении в конце этих правил.

В «Историях о Призраках» есть 4 уровня сложности: Начальный, Нормальный, Кошмарный и Адский. Правила, описанные ниже, предназначены для Начального уровня. После того как вы освоите этот уровень сложности, попробуйте поиграть на другом уровне. Изменения в правилах, вступающие в силу на других уровнях сложности, описаны в дополнении, в конце этих правил.

Состав Игры

- 4 игровых поля
- 9 тайлов Деревни
- 3 кубика Дао
- 1 специальный кубик Дао
- 1 кубик Проклятия
- 55 карт Призраков (синие карты)
- 10 карт Воплощений Ву-Фенга (красные карты)
- 20 жетонов Дао
- 20 жетонов Чи
- 4 фигурки Даосов
- 4 жетона Инь-Ян
- 8 фигурок Обитателей
- 2 фигурки Будды
- 1 маркер Бездействия Дао
- 1 жетон Ослабляющей Мантры (свиток)
- 4 маркера Бездействия Силы
- 3 жетона Нейтральной Силы
- 1 книга правил
- 2 листа со справочной информацией по игре
- 1 лист для записи результатов игры

Игровые Компоненты

Тайлы Деревни (А)

Деревня, которую должны защитить Даосы, состоит из 9-ти локаций, представленных тайлами Деревни. Эти тайлы могут предоставлять игрокам помощь, но их могут захватывать призраки. Лицевая сторона каждого тайла представлена местом со своим владельцем (активная локация); обратная сторона представляет собой место без владельца (захваченная локация). Вся необходимая информация о тайлах Деревни находится на одном из листов со справочной информацией по игре.



Игровые Поля (Б)

На каждом из 4-х игровых полей есть 3 прямоугольные области, на которых размещаются призраки, нападающие на деревню; 6 изображений круглых камней (по 2 над каждым из 3-х мест под карты призраков) для фигурок Призраков-Обитателей; 3 круглых области под фигурки Будды; а также символы в левом нижнем углу, обозначающие специальную силу Даоса. Эти игровые поля двусторонние, на двух сторонах представлены 2 разные силы одного Даоса.

Очки Чи (В)

Жетоны Чи обозначают внутреннюю энергию Даосов. Их можно терять (при нападении Призраков и в некоторых иных случаях) и получать (при получении наград, а также используя некоторые тайлы Деревни). Даосы могут накопить больше очков Чи, чем им даётся в начале игры – они ограничены только количеством жетонов Чи в банке.

Сила Инь-Ян (Г)

У каждого Даоса есть жетон Инь-Ян, который можно потратить, чтобы получить возможность совершить дополнительное действие.

Жетоны Дао (Д)

В борьбе с призраками Даосы полагаются на магические предметы (клейкий рис (жёлтые), серебряные колокольчики (зелёные), палочки ладана (красные), зеркала (синие) и монеты (чёрные)), представленные в игре жетонами Дао. Эти жетоны бывают 5-ти цветов, каждый цвет соответствует определённому типу призраков.

Кубики Дао и Кубик Проклятия (Е)

Даосы используют 3 кубика Дао, чтобы бороться с призраками. (Дополнительный кубик Дао (серый) используется при применении специальной силы зелёного Даоса). Иногда также игрокам приходится бросать кубик Проклятия и подвергаться влиянию его негативных эффектов (смотрите дополнение к правилам на стр. 16).

Карты Призраков (Ж)

Призраки отличаются по Цвету (1), Сопrotивляемости (2), Способностям (3) и иногда Награде (4). Подробную информацию о картах Призраков вы сможете найти ниже в правилах и на одном из листов с краткой информацией по игре.

Способности призраков сгруппированы согласно времени их активации:

- способность, нарисованная на **левом** камне, должна быть применена в момент появления **призрака в игре**.
- способность, нарисованная на **центральном** камне, должна применяться **каждый ход (фаза Инь)**.
- способность, нарисованная на **правом** камне, должна применяться **сразу после успешного изгнания этого призрака** (смотрите раздел «Проклятие и Награда»).

Если у призрака несколько способностей на одном камне, они применяются слева направо.

Пример: (а) Захватывает один тайл при появлении, (б) захватывает каждый ход по одному тайлу, (в) захватывает один тайл после изгнания.



Когда призрак кладётся в стопку сброса, действие его способностей прекращается.

Пример: Боря изгоняет призрака *Отрубленные Головы*, поэтому кубик Дао, захваченный этим призраком, возвращается к игрокам.

Воплощения Ву-Фенга (И)

Ву-Фенг появляется во время игры в виде Воплощения (на сложных уровнях Воплощений может быть несколько). Всего в игре представлено 10 карт Воплощений, отличающихся от карт Призраков красной рубашкой. На таких картах под значками Сопrotивляемости изображён символ Ву-Фенга. У каждого Воплощения есть свои уникальные способности.

Будда и Фигурки Призраков-Обитателей (З)

Фигурка Обитателя представляет Призрака, поселившегося в одной из локаций Деревни. Фигурка Будды обозначает магическую ловушку, которую может установить Даос.

Подготовка к Игре (Начальный уровень, 4 игрока)

Случайным образом расположите на столе 9 тайлов Деревни квадратом 3x3. В начале игры ни одна локация ещё не захвачена призраками, поэтому тайлы необходимо размещать активной стороной вверх (изображением жителя вверх).

Каждому игроку случайным образом достаётся свой цвет и одна из сторон поля. Поместите 4 игровых поля вдоль 4-х сторон Деревни так, чтобы каждое поле оказалось перед игроком с его стороны стола.

Каждый игрок получает 4 жетона Чи, 1 жетон Инь-Ян своего цвета, 1 жетон Дао своего цвета и ставит фигурку Даоса своего цвета на центральный тайл деревни.

Поставьте 2 фигурки Будды на тайл Деревни «Буддийский Храм». Остальные компоненты (жетоны Дао, жетоны Чи и фигурки Обитателей) формируют банк.

Один из игроков подготавливает колоду карт Призраков:

- Случайным образом выберите одну из 10-ти карт Воплощений Ву-Фенга, но не смотрите на неё и не показывайте другим игрокам.
- Перемешайте карты Призраков.
- Отсчитайте 10 карт от низа колоды и положите на них выбранную карту Воплощения Ву-Фенга. Затем поместите эти 11 карт обратно под низ колоды. Таким образом, карта Воплощения оказывается 11-й с конца.

Цель Игры

Чтобы победить призраков и спасти деревню игроки должны изгнать воплощение Ву-Фенга.

Игровой Процесс

Игрок, последним смотревший фильм про кунг-фу, начинает игру. Ход передается по часовой стрелке и состоит из 2-х фаз: Инь и Ян. На схеме в конце этих правил кратко обозначен ход игрока.

Фаза Инь (Призраки)

Шаг 1. Действия Призраков

В начале своего хода действующий игрок называет призраков, находящихся на его поле. Все способности, обозначенные на центральном камне на картах этих призраков, активируются.

А. Присутствие призрака(ов) со способностью Обитатель



За каждую карту Призрака со способностью Обитатель, находящуюся на его поле, действующий игрок должен изменить положение соответствующей фигурки Обитателя. Фигурка Обитателя может стоять на одной из 3-х позиций (1 на карте и 2 на поле).



На карте: если фигурка Обитателя стоит на карте, игрок передвигает её на соответствующий символ обитателя на своём поле. Больше ничего не происходит.



На поле: если фигурка Обитателя уже стоит на первом символе обитателя на поле игрока, она передвигается на следующий символ обитателя, расположенный на краю поля, и сразу же происходит захват тайла Деревни. Фигурка Обитателя немедленно возвращается обратно на символ обитателя на карте.

Таким образом, призрак со способностью Обитателя будет раз в 2 хода захватывать тайл Деревни до тех пор, пока не будет изгнан Даосами.



Захват тайла: когда призрак становится на символ обитателя на краю поля, как описано выше, игрок должен перевернуть лицевой стороной вниз первый тайл деревни, находящийся перед призраком. Если первый тайл уже перевернут, тогда следует перевернуть следующий тайл того же ряда.

Заметка для Начального уровня: игроки немедленно проигрывают игру, если в тот момент, когда фигурка Обитателя оказывается на символе обитателя на краю поля 3 тайла Деревни, находящиеся перед призраком, уже захвачены.

Б. Присутствие призрака(ов) со способностью Мучитель



За каждого Мучителя (призрак, на центральном камне которого изображён символ кубика Проклятия), присутствующего на его поле, действующий игрок должен бросить кубик Проклятия и применить его эффекты:

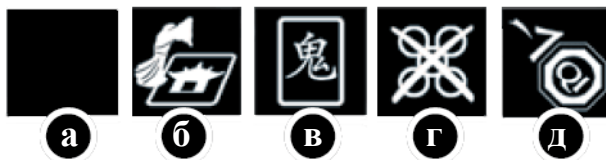
(а): Нет эффекта

(б): Переворачивается первый активный тайл деревни, находящийся перед этим призраком.

(в): Игрок должен ввести в игру призрака, соблюдая обычные правила размещения.

(г): Игрок должен сбросить все свои жетоны Дао.

(д): Даос теряет 1 очко Чи.



Шаг 2. Поле переполнено?

Если все 3 места под карты призраков на поле игрока заняты в начале его хода, игрок теряет 1 жетон Чи и **Шаг 3 его хода не разыгрывается** (он не тянет новую карту призрака из колоды и сразу переходит к фазе Ян).

Шаг 3. Появление призрака

Если на поле игрока находится меньше 3-х карт призраков, игрок тянет из колоды новую карту призрака и вводит её в игру согласно следующим правилам:

Правила размещения призраков

Красный (горы), Зелёный (лес), Синий (река) или Жёлтый (болота) призрак должен быть помещён на поле соответствующего цвета, если это возможно. Если все места под карты призраков на таком поле уже заняты, тогда действующий игрок выбирает любое другое место под карты призраков. Чёрный призрак должен быть помещён на поле действующего игрока, если это возможно. Опять же, если все три места под карты призраков на его поле заняты, действующий игрок выбирает другое место для его размещения. После этого немедленно применяются способности, указанные на левом камне карты призрака.

Может возникнуть ситуация, когда все 12 мест под карты призраков на всех 4-х полях будут заняты, в тот момент, когда игрок должен будет ввести в игру нового призрака. В этой ситуации вместо добавления призрака действующий Даос **теряет 1 жетон Чи**.

Пример: Боря вытягивает карту призрака *Отрубленные Головы* и, так как призрак чёрный, кладёт его на своё поле, что приводит к тому, что на его поле оказывается 3 карты призрака. Боря не теряет жетон Чи, так как потеря Чи в связи с переполнением поля наступает только во время Шага 2 действующего игрока. Затем Боря ставит 1 из

3-х кубиков Дао на карту Отрубленных Голов в связи с его способностью. Теперь Боря должен взять ещё одну карту призрака (ещё одна способность Отрубленных Голов), но так как все 12 мест под карты призраков уже заняты, вместо этого он теряет 1 Чи.



Фаза Ян (Даос)

После фазы Инь начинается фаза Ян, во время которой игрок исполняет роль своего Даоса, действуя по следующей схеме:

- 1) **Передвижение (по желанию)**
- 2) **Просьба о помощи ИЛИ попытка изгнания**
- 3) **Постановка фигурки Будды (по желанию)**

Заметка: Действующий игрок может использовать свою силу Инь-Ян до или после любого шага во время фазы Ян.

1) Передвижение

Игрок может передвинуть фигурку своего Даоса с текущего тайла на соседний. **Движение по диагонали разрешено.** Совершать передвижение не обязательно.

2) Просьба о помощи ИЛИ попытка изгнания

Даос может предпринять только одно из двух следующих действий:

2.а) Просьба о помощи

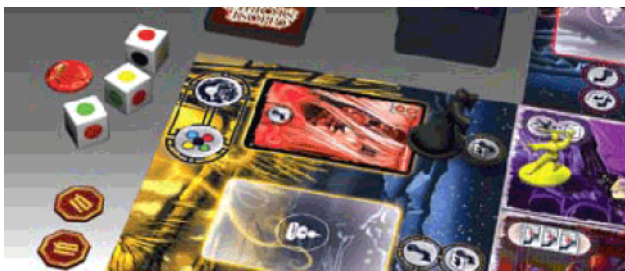
Даос может обратиться за помощью к жителю деревни, на тайле которого находится фигурка его Даоса. Виды помощи, которую могут оказать разные жители деревни, подробно описаны в конце этих правил, а также на одном из листов с краткой информацией по игре.

2.б) Попытка изгнания

Даос может изгнать только того призрака, который находится с ним в непосредственной близости, то есть: лежит на месте под карты призрака, прилегающем к тайлу, на котором в данный момент находится фигурка его Даоса. Таким образом, Даос может изгнать сразу двух призраков, если стоит на угловом тайле, и вообще не может заниматься изгнанием, если находится на центральном тайле Деревни.

Чтобы предпринять попытку изгнания призрака игрок должен бросить 3 кубика Дао. Чтобы преуспеть в изгнании, игроку необходимо набрать определённое количество сторон соответствующего цвета (совпадающего с цветом призрака), которое было бы равно или превышало сопротивляемость призрака. **Заметка: белая сторона кубика является джокером и может стать любым цветом по выбору игрока.** В случае успешного изгнания карта призрака сбрасывается, а он сам возвращается в преисподнюю. Если игроку не удаётся успешно провести ритуал, ничего не происходит.

Пример: Жёлтый Даос, за которого играет Боря, сражается с Кровавым Глазом (Красный, сопротивляемость 2). Чтобы победить этого призрака и отправить его в преисподнюю, Боре нужно набрать 2 красных (или белых) стороны на 3-х кубиках Дао.



Если игроку не удаётся набрать необходимое ему число сторон на кубиках Дао, он может потратить жетоны Дао соответствующего цвета, чтобы преодолеть сопротивляемость призрака и изгнать его.

Пример: Боря бросает кубики Дао и получает только одну красную сторону. Если у него есть красный жетон Дао и он может его потратить, чтобы отправить призрака Кровавый Глаз в преисподнюю.

Изгнание 2-х Призраков

Даос, стоящий на одном из 4-х угловых тайлов, находится рядом сразу с двумя местами под карты призраков и может попытаться изгнать сразу двух призраков. Чтобы это сделать игрок должен преодолеть сопротивляемость обоих призраков одним броском. Как и в случае с обычным изгнанием, игрок может использовать жетоны Дао. Если комбинация из кубиков и жетонов Дао позволяет игроку изгнать только одного из 2-х призраков, игрок сам выбирает, какая карта призрака сбрасывается.

Пример: Жёлтый Даос, за которого играет Боря, стоит на угловом тайле. Два соседних места под карты призраков заняты Кровавым Глазом (Красный, сопротивляемость 2) и Вероломной Нимфой (Синий, сопротивляемость 1). Боря бросает 3 кубика Дао и набирает 1 красную, 1 белую и 1 жёлтую сторону. Жёлтая сторона бесполезна. Боря тратит 1 красный жетон Дао, прибавляя его к красной стороне кубика, чтобы изгнать призрака Кровавый Глаз. Белую сторону кубика он использует в качестве синей стороны, чтобы изгнать Вероломную Нимфу.



Специальная заметка: Игрок не обязан тратить жетоны Дао, чтобы изгнать призрака. Если выпавших результатов кубиков достаточно для изгнания призрака, игрок обязан его изгнать.



Пример: Боря стоит на угловом тайле. На соседних с ним местах под карты призраков находятся Зомби (Жёлтый, сопротивляемость 2) и Грободробитель (Жёлтый, сопротивляемость 1). Он хочет изгнать Грободробителя, так как этот призрак блокирует способность поля, на котором находится. Боря бросает 3 кубика Дао и набирает 2 жёлтые стороны и 1 белую. То есть, помимо Грободробителя ему удаётся изгнать и Зомби. Из-за способности Зомби, срабатывающей при изгнании, Боре приходится бросить кубик Проклятия.

Разделение жетонов Дао

Во время изгнания призрака действующий игрок может использовать жетоны Дао **одного или нескольких Даосов, фигурки которых находятся в одной с ним локации**. Но ни в каких иных случаях игроки не могут обмениваться жетонами Дао.

Пример: Боря передвигает своего красного Даоса на тайл с жёлтым Даосом. Находящееся рядом с этим тайлом место под карты призраков занято Скачущим Вампиром (Жёлтый, сопротивляемость 3). Боря бросает 3 кубика Дао и набирает 1 жёлтую, 1 зелёную и 1 красную сторону. У него нет жёлтых жетонов, но у Саши, жёлтого Даоса, есть 2 жёлтых жетона. Игроки решают их потратить, чтобы преодолеть сопротивляемость Скачущего Вампира и сбросить его в стопку сброса.

Проклятие и награда (правый камень)

Некоторые призраки проклинают и/или награждают Даосов, изгнавших их. Эти проклятия и награда указаны на правом камне на карте призрака. Наиболее часто встречающееся проклятие – бросить кубик Проклятия и подвергнуться его эффектам. Потенциальная награда может быть следующей: получить жетоны Дао (игрок сам выбирает цвет жетона, если жетоны этого цвета ещё есть в банке), получить 1 очко Чи, восстановить свой жетон Инь-Ян (если он уже был потрачен). **Проклятия всегда применяются перед получением награды.**

Пример: Боря успешно изгоняет Тёмного Духа (Чёрный, сопротивляемость 3). Он выбирает между получением 1 жетона Чи или восстановлением жетона Инь-Ян. Боря решает вернуть свой жетон Инь-Ян.



3) Размещение Будды

Игрок, который получил фигурку Будды **во время своего предыдущего хода** (при посещении тайла Буддийского Храма), и который в текущий момент находится рядом с пустым местом под карты призраков, может в конце своего хода поставить её на это пустое место. Фигурку Будды необходимо ставить на символ Будды на поле игрока. За один ход игрок может разместить сразу 2 фигурки Будды, если фигурка его Даоса стоит на угловом тайле деревни, а два находящихся рядом с ним места под карты призраков пусты.



Когда призрак оказывается на месте под карты призраков, защищённом фигуркой Будды (призрак может быть перемещён на это место при помощи способности тайла Павильон Небесных Ветров), он немедленно отправляется в преисподнюю (в стопку сброса). В этом случае **призрак не применяет никакие свои способности**, ни указанные на левом камне, ни на правом (проклятия и награда). После этого фигурка Будды возвращается на тайл Буддийского Храма.

Инь-Ян

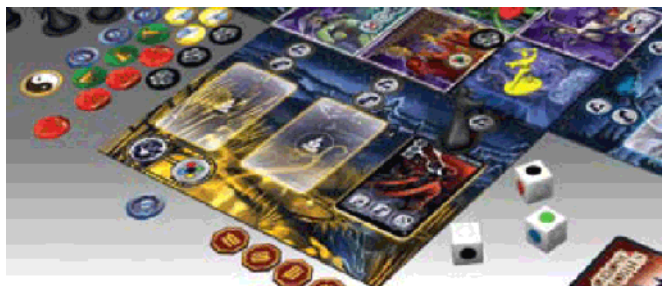
Каждый Даос обладает одним очень полезным предметом - жетоном Инь-Ян. Использование этого жетона позволяет Даосу попросить о помощи у любого жителя деревни, не находясь на тайле соответствующей локации, ИЛИ позволяет Даосу перевернуть захваченный Обитателем тайл на лицевую сторону, возвращая его жителя и снова делая этот тайл активным. Использование жетона Инь-Ян является дополнением к обычным действиям игрока.

После использования жетон Инь-Ян кладётся в банк.

Даос может вернуть жетон Инь-Ян обратно, победив некоторых призраков. Действующий игрок может использовать свой Инь-Ян до или после любого шага во время фазы Ян (до действий, после передвижения и т.д.), но не посреди действия.

При определённых обстоятельствах Даос может использовать жетон Инь-Ян дважды за один ход: игрок может потратить свой жетон Инь-Ян, затем получить его в качестве награды за изгнание и снова его использовать.

***Пример:** Саша столкнулся лицом к лицу с Тёмным Духом (Чёрный, сопротивляемость 3). У Саши нет чёрных жетонов Дао, но ему очень хочется изгнать этого призрака. Он решает использовать свой жетон Инь-Ян, чтобы обратиться к тайлу Молитвенный Круг и положить на него чёрный жетон Дао (благодаря способности Молитвенного Круга). Саша продолжает свой ход и пытается изгнать Тёмного Духа. Он бросает 3 Кубика Дао и набирает 1 чёрную, 1 белую и 1 зелёную стороны. Используя чёрный жетон Дао, находящийся на Молитвенном Круге (позволяет ослабить на 1 сопротивляемость всех чёрных призраков), а также 1 белую и 1 чёрную сторону, он успешно изгоняет этого Призрака.*



Смерть Даоса

Даос, у которого закончились жетоны Чи, умирает. **Всё его имущество сбрасывается** (жетоны Дао, фигурки Будды, жетон Инь-Ян и жетоны его силы). Фигурка этого Даоса кладётся на тайл Кладбища. **Призраки на поле умершего Даоса остаются в игре.**

Игрок, Даос которого погиб, продолжает игру и может советоваться с другими Даосами (он не может действовать напрямую, но может при помощи своего духа давать советы, черпая мудрость из загробного мира). Этот Даос может победить в игре, даже будучи мёртвым. Он даже может вернуться к жизни при помощи тайла Кладбища (и других Даосов!).

Поле погибшего Даоса «занимают призраки» (читайте ниже) и находящиеся на нём карты призраков продолжают действовать, несмотря на смерть Даоса. Другие игроки страдают от эффектов и действий призраков, находящихся на его поле.

***Пример:** 3 тайла деревни уже захвачены Обитателями. Во время следующей фазы Инь из-за призрака со способностью Обитателя будет захвачен ещё один тайл. У Саши остался только 1 жетон Чи, но ради спасения деревни он решает пожертвовать своим Даосом, чтобы получить помощь Колдуна и вернуть призрака обратно в преисподнюю.*

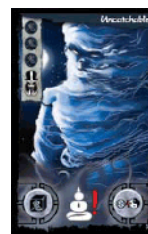
Воплощения Ву-Фенга

Воплощение Ву-Фенга появляется в игре почти в самом конце колоды. Карта Воплощения вводится в игру как обычная карта призрака (воплощения «Безымянный» и «Разрушитель Надежд» считаются чёрными призраками). Изгнание этого воплощения – единственная возможность игроков одержать победу в игре. У каждого воплощения есть не только своя уникальная способность, но и условия, при которых оно может быть уничтожено.

На Воплощения не действуют эффекты Колдуна и фигурок Будд.

Воплощение, появляющееся в игре на месте под карты призраков, занятом фигуркой Будды, не уничтожается, а фигурка Будды возвращается на тайл Буддийского Храма.

Любое изгнанное Воплощение приносит группе Даосов 1 жетон Чи и 1 жетон Инь-Ян. Игроки сами решают, кому достанутся эти жетоны. Мёртвый Даос не может получить ни жетон Чи, ни жетон Инь-Ян. На Начальном и Нормальном уровне сложности эта награда влияет только на очки при подсчёте очков в конце игры, так как игра заканчивается, как только Даосы изгоняют единственное воплощение. На Кошмарном и Адском уровне сложности эта награда крайне полезна группе, которой ещё через многое предстоит пройти.



Конец Игры

Игроки сообщают одерживают победу, если им удаётся изгнать воплощение Ву-Фенга.

Игроки могут проиграть в **3-х случаях:**

1. Все Даосы погибли (закончились жетоны Чи). *Теперь некому противостоять злу, и все жители деревни погибают во время нападения призраков...*
2. Призраки захватывают 4-ую локацию в деревне. *Призракам удалось получить урну с прахом Ву-Фенга. Мир живых больше не существует...*
3. Из колоды была взята последняя карта, когда воплощение Ву-Фенга ещё не было изгнано. *Никогда больше жители деревни не увидят солнечного света...*

***Заметка:** Даже если игрокам удалось изгнать последнее воплощение Ву-Фенга, игроки всё ещё обязаны подвергнуться его проклятию. Они побеждают только в том случае, если это проклятие не привело к их поражению.*

***Пример:** Даосы изгнали воплощение Ву-Фенга «Армия Мертвецов». 3 тайла деревни уже захвачены призраками. Игроки должны бросить кубик Проклятия. К сожалению, результат броска приводит к захвату ещё одного тайла деревни. Игроки проигрывают игру в шаге от победы...*

Комментарий: Не отчаивайтесь, если ваши первые игры закончатся проигрышем. Чтобы впервые одержать победу вам, возможно, потребуется сыграть в «Истории о Призраках» несколько раз и лучше узнать игру. Адский уровень сложности будет сложен даже для игроков-экспертов, но и он проходим. Просто убедитесь, что правильно поняли правила, используйте все силы Даосов и жетоны Инь-Ян и действуйте сообща. И вы обязательно сможете победить!

Если даже Начальный уровень кажется вам слишком сложным, начните игру с 5-ью жетонами Чи.

Очки

Чтобы оценить свои достижения в игре и ускорить прогресс, вы можете записывать в конце каждой игры очки на специальном листе, который вы найдёте в коробке с игрой.

Очки начисляются по следующей системе:

- +10 очков в случае победы (на уровнях Начальный, Нормальный и Кошмарный)
- +20 очков за победу на Адском уровне
- +1 очко за каждый оставшийся жетон Чи
- +1 очко за каждую карту призрака, оставшуюся в колоде, если вы победили, но
- 1 за каждую карту призрака, если вы проиграли
- 3 очка за каждого мёртвого Даоса
- 4 очка за каждый захваченный тайл деревни
- +2 очка за изгнание первого воплощения на Кошмарном и Адском уровне сложности
- +4 очка за изгнание второго воплощения на Кошмарном и Адском уровне сложности
- +6 очков за изгнание третьего воплощения на Кошмарном и Адском уровне сложности (3/4 игрока)

Силы Даосов



Каждое игровое поле обладает двумя разными силами. Во время игры каждый игрок может использовать только одну силу, так как он использует только одну сторону поля (выбирается случайно). 8 сил Даосов подробно описаны ниже. Во время игры может возникнуть ситуация, когда Даос потеряет свою силу из-за способности призрака. Он сможет восстановить её, как только соответствующий призрак будет убран с его поля.

Жёлтый Даос

1. Бездонные Карманы



У жёлтого Даоса всегда есть в запасе парочка магических вещей. Перед своим передвижением он может взять из банка жетон Даоса любого цвета (если там есть жетоны соответствующего цвета).

2. Ослабляющая Мантра



Жёлтый Даос может заколдовать Призрака, чтобы помешать ему.

Перед своим передвижением он может положить (или передвинуть) жетон Ослабляющей Мантры на любого призрака, находящегося в игре. Сопrotивляемость призрака под воздействием этого жетона уменьшается на 1 (призрак с сопротивляемостью 3 уменьшает сопротивляемость до 2-х), не зависимо от того, кто из Даосов пытается его изгнать. Когда призрак, подвергнувшийся эффектам Ослабляющей Мантры, сбрасывается, жетон возвращается жёлтому Даосу, который снова сможет его использовать в свой следующий ход. Если сила монаха блокируется призраком, уберите жетон Ослабляющей Мантры из игры.

Особый случай: при сражении с воплощением с разноцветной сопротивляемостью цвет Ослабляющей Мантры может быть выбран после броска кубика.

Красный Даос**1. Танец с Выпадом**

Красный Даос умеет летать.

Во время своего передвижения он может переместиться на любой тайл деревни, а не только на соседний.

2. Танец Двух Ветров

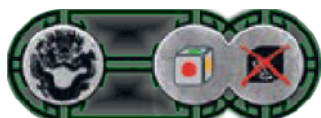
Красный Даос может стать проводником для своих товарищей.

После своего передвижения он может передвинуть фигурку другого Даоса согласно обычным правилам передвижения.

Зелёный Даос**1. Любимец Богов**

Зелёного Даоса сопровождает семейное Божество.

Он может один раз перебросить любой кубик Дао, участвующий в собственном изгнании или в изгнании Даоса, находящегося на том же тайле (он не обязан перебрасывать все кубики, а может перебросить часть из них). Также он может один раз перебросить кубик Проклятия. От результата второго броска отказаться нельзя.

2. Сила Гор

Зелёный Даос обладает сверхъестественной силой.

Во время изгнания призрака он может бросить 4-й кубик Дао. Более того, он никогда не кидает кубик Проклятия.

Синий Даос**1. Порыв Ветра**

Синий Даос обладает сверхъестественной скоростью.

Он может попросить помощи у жителя деревни И совершить изгнание (в любом порядке по своему выбору).

2. Подчинение Ветра

Синий Даос может замедлять течение времени.

Он может дважды получить помощь жителя деревни, на тайле которого находится ИЛИ совершить 2 изгнания призраков. Два изгнания не связаны между собой, то есть игрок должен бросать кубики два раза и не может оставить часть кубиков первого броска для изгнания второго призрака.

Правила для 1-го, 2-х и 3-х Игроков**Подготовка к Игре****Для 2-х или 3-х игроков**

Разложите тайлы деревни и игровые поля как для игры вчетвером. Игровые поля, не принадлежащие 2-м игрокам, называются нейтральными полями. На каждое нейтральное поле необходимо поместить 3 жетона Чи.

Помимо жетонов Дао и жетона Инь-Ян, каждый игрок получает жетон Нейтральной Силы. Нейтральные поля не получают жетонов Дао и Инь-Ян.

Заметка: при игре вдвоём два игрока должны сесть друг напротив друга. То есть по правую и левую руку каждого игрока должно находиться нейтральное поле.

Подготовка колоды:

При игре втроём уберите из колоды 5 случайных карт призраков.

При игре вдвоём уберите из колоды 10 случайных карт призраков. Не смотрите на сброшенные карты.

Добавьте в колоду воплощение(я) Ву-Фенга ПОСЛЕ того как уберёте лишние карты.

Для одиночной игры

Уберите из колоды 15 карт призраков прежде чем помещать в неё воплощение(я) Ву-Фенга. Возьмите по одному синему, зелёному, жёлтому и красному жетону Дао (не берите чёрные жетоны). Возьмите 3 жетона Нейтральной Силы. Убедитесь, что красное поле повернуто способностью «Танец с Выпадом» вверх (так Даос сможет летать). Способность тайла Кладбище не действует, а способность «Павильона Небесных Ветров» позволяет игроку перемещать собственного Даоса.

Жетоны Нейтральной Силы



Жетон Нейтральной Силы позволяет **действующему** игроку использовать во время его фазы Ян силу «незанятого призраками» (читайте ниже) нейтрального поля. Это действие является дополнительным и не заменяет возможность Даоса использовать собственную силу.

Игрок может использовать несколько жетонов Нейтральной Силы за один ход, но не для того, чтобы применить силу одного и того же поля несколько раз. После использования жетон Нейтральной Силы кладётся на центральный тайл деревни (состояние тайла (захвачен или нет) не влияет на находящиеся на нём жетоны Нейтральной Силы). Когда Даос завершает своё передвижение на центральном тайле, он может взять все или часть жетонов Нейтральной Силы с этого тайла. Передавать эти жетоны другим игрокам запрещено. Если Даос умирает (0 Чи), его жетоны Нейтральной Силы возвращаются на центральный тайл, где в последствии их могут подобрать другие игроки.

Пример: Саша в одиночестве играет в «Истории о Призраках». Он управляет красным Даосом и у него есть 3 жетона Нейтральной Силы. Саша может использовать все 3 жетона Нейтральной Силы за один ход, чтобы по одному разу применить силу жёлтого, синего и зелёного полей.

Нейтральные Поля

Поля, не принадлежащие ни одному игроку, называются «нейтральными полями». Их ходы отличаются от ходов игроков, так как производятся только первые 2 шага в фазу Инь и вообще не разыгрывается фаза Ян.

Нейтральные поля начинают игру с 3-мя жетонами Чи. Они могут их терять и тратить, но не могут получать обратно.

Важно: Шаг 3 фазы Инь (появление нового призрака) никогда не разыгрывается нейтральными полями.

Шаг 1. Действия Призраков***Присутствие призрака(ов) со способностью Обитатель***

За каждого такого призрака, находящегося на нейтральном поле, измените положение фигурки Обитателя, руководствуясь обычными правилами.

Присутствие призрака(ов) со способностью Мучитель

За каждого такого призрака, находящегося на нейтральном поле, игрок должен бросить кубик Проклятия и применить его эффекты **на нейтральное поле** (сила зелёного Даоса не действует во время этого броска). **Заметка:** если на кубике Проклятия выпадает «Потеря жетонов Дао», вам повезло, так как этот эффект не распространяется на нейтральное поле.

Шаг 2. Поле переполнено?

Если нейтральное поле заполнено призраками в начале этого шага, оно теряет 1 Чи. В ином случае ничего не происходит.

Поле, «занятое призраками»

Нейтральное поле, которое потеряло все жетоны Чи, называется «занятым призраками». Его уникальной силой больше нельзя воспользоваться при помощи жетонов Нейтральной Силы.

Дальнейшие потери жетонов Чи (если поле переполнено или из-за способности Мучителя) должны быть произведены другим игроком по вашему выбору (сила зелёного Даоса не действует, если потеря Чи происходит из-за броска кубика Проклятия).

Другие Уровни Сложности: Нормальный, Кошмарный и Адский

Правила, описанные выше, относятся к Начальному уровню игры.

Как только вы начнёте постоянно выигрывать на этом уровне сложности, вы можете попробовать один из трёх других уровней, позволяющих увеличить сложность игры.

Нормальный

Начинается настоящее приключение...

Нормальный уровень отличается от Начального двумя нюансами:

- Даосы начинают игру с 3-мя жетонами Чи, а не с 4-мя.
- Даосы проигрывают игру, когда оказываются захвачены 3 тайла деревни, а не 4.

Кошмарный

Вы стали сильнее? Вы меня поражаете!

На Кошмарном уровне сложности используются правила Нормального уровня, но число воплощений, которые необходимо отправить в преисподнюю, увеличивается:

- 3-4 игрока – 4 воплощения Ву-Фенга
- 1-2 игрока – 3 воплощения Ву-Фенга

Сбросьте соответствующее число карт призраков, как было описано выше, если вы играете менее чем вчетвером. Затем вставьте в колоду выбранные случайным образом воплощения Ву-Фенга, начиная с конца колоды:

3-4 игрока:

10 призраков, 1 воплощение, 10 призраков, 1 воплощение, 10 призраков, 1 воплощение, 10 призраков, 1 воплощение, оставшиеся карты призраков.

1-2 игрока:

10 призраков, 1 воплощение, 10 призраков, 1 воплощение, 10 призраков, 1 воплощение, оставшиеся карты призраков.

Адский

Вы впечатлили самого Ву-Фенга!

Адский уровень похож на Кошмарный и имеет только одно отличие: Даосы начинают игру без жетонов Инь-Ян.

Уровень	Жетоны Чи	Тайлы для поражении	Воплощения	Другое
Начальный	4	4	1	
Нормальный	3	3	1	
Кошмарный	3	3	4(3)	
Адский	3	3	4(3)	нет Инь-Ян

Список карт Призраков и Воплощений

1. Гуль (Ghoul)
2. Ходячий мертвец (Walking Corpse)
3. Грободробитель (Coffin Breaker)
4. Грободробитель (Coffin Breaker)
5. Неупокоенный мертвец (Restless Dead)
6. Зомби (Zombie)
7. Зомби (Zombie)
8. Скачущий вампир (Hopping Vampire)
9. Скачущий вампир (Hopping Vampire)
10. Жёлтая лихорадка (Yellow Plague)
11. Лич (Lich)
12. Утопленница (Drowned Maiden)
13. Глубинная гончая (Hound of Depth)
14. Вероломная нимфа (Perfidious Nymph)
15. Вероломная нимфа (Perfidious Nymph)
16. Липкие ступни (Sticky Feet)
17. Нага (Abysmal)
18. Нага (Abysmal)
19. Болотный дьявол (Ooze Devil)
20. Болотный дьявол (Ooze Devil)
21. Струющийся ужас (Liquid Horror)
22. Глубинная фурия (Fury of Depth)
23. Ползун (Creeping One)
24. Плесневик (Fungus Thing)
25. Падший монах (Fallen Monk)
26. Падший монах (Fallen Monk)
27. Беспокойный Дух (Restless Spirit)
28. Прогнившая душа (Rotten Soul)
29. Прогнившая душа (Rotten Soul)
30. Нечестивец (Wicked one)
31. Нечестивец (Wicked one)
32. Зелёная мерзость (Green Abomination)
33. Гниющий гигант (Great Putrid)
34. Скорняк (Skinner)
35. Потрошитель (Reaper)
36. Когтистая Бестия (Sharp-Nailed Mistress)
37. Когтистая Бестия (Sharp-Nailed Mistress)
38. Кровавый глаз (Bleeding Eyes)
39. Кровопийца (Blood Drinker)
40. Кровопийца (Blood Drinker)
41. Багровая нечестивица (Scarlet Evildoer)
42. Багровая нечестивица (Scarlet Evildoer)
43. Пожиратель плоти (Flesh Devourer)
44. Взбесившийся демон (Raging One)
45. Сумрачный приспешник (Gloomy Minion)
46. Жуткая красавица (Repellent Beauty)
47. Отрубленные головы (Severed Heads)
48. Отрубленные головы (Severed Heads)
49. Могильный скиталец (Grave Walker)
50. Чёрная вдова (Black Widow)
51. Чёрная вдова (Black Widow)
52. Тёмный Дух (Dark Wraith)
53. Тёмный Дух (Dark Wraith)
54. Бесформенное зло (Shapeless Evil)
55. Пожиратель душ (Soul Eater)
56. Воющий кошмар (Howling Nightmare)
57. Неуловимый (Uncatchable)
58. Разрушитель надежд (Hope Killer)
59. Армия мертвецов (Death Army)
60. Забытые (Forgotten Ones)
61. Костедробитель (Bonecracker)
62. Тёмная госпожа (Dark Mistress)
63. Крадущийся ужас (Creeping Horror)
64. Король вампиров (Vampire Lord)
65. Безымянный (Nameless)

Дополнение: Способности Воплощений



Воющий Кошмар

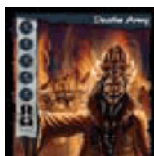
Даосы могут изгнать это воплощение, только если находящееся напротив него место под карты призраков на противоположном поле не занято Призраком.



Неуловимый

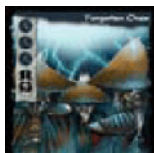
Это воплощение должно быть помещено на место под карты призраков, занятое фигурой Будды, чтобы Даосы смогли его изгнать. Этого можно добиться, передвинув воплощение на Будду или поместив его на Будду в момент появления в игре. Затем это воплощение может быть изгнано согласно обычным правилам. Фигурка Будды возвращается на тайл Буддийского Храма.

Заметка: Это единственное воплощение, на которое влияет фигурка Будды.



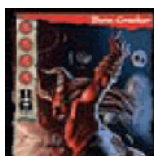
Армия Мертвецов

Это воплощение является призраком со способностью Мучитель. Кроме того, после его изгнания игрок должен бросить кубик Проклятия, прежде чем сбросить эту карту.



Забывшие

В момент появления в игре это воплощение блокирует все силы Даосов, включая использование жетонов Нейтральной Силы.



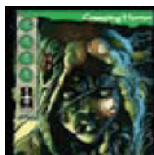
Костедробитель

Когда это воплощение появляется в игре, каждый Даос должен сбросить 1 жетон Дао. Помимо этого, игрок, на поле которого находится это воплощение, должен сбрасывать по 1-му жетон Дао в начале каждой своей фазы Инь. Это правило действует и на нейтральные поля. Если у игрока нет жетонов Дао, ничего не происходит.



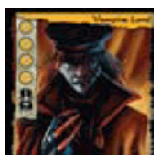
Тёмная Госпожа

После своего появления в игре и до уничтожения это воплощение не даёт Даосам использовать жетоны Дао (поставьте на поле маркер Бездействия Дао в качестве напоминания).



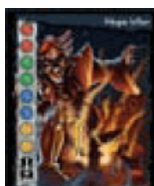
Крадущийся Ужас

В момент появления в игре это воплощение захватывает кубик Дао и удерживает его до того, как будет изгнано (держите кубик на карте этого Воплощения).



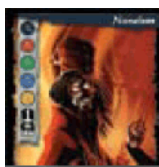
Принц Вампиров

Принц Вампиров – обычный призрак со способностью Обитатель и сопротивляемостью 4.



Убийца Надежды

Это воплощение обладает сопротивляемостью 8 (2 синих + 2 красных + 2 зелёных + 2 жёлтых). Кроме того, игрок должен бросить кубик Проклятия после его изгнания.

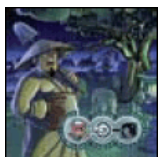


Безымянный

Сопrotивляемость: 1 синий + 1 зелёный + 1 жёлтый + 1 красный + 1 чёрный. При появлении в игре это воплощение сбрасывает жетон Дао с тайла «Молитвенный Круг». Кроме того, белая сторона кубика Дао больше не считается джокером (игнорируется).

Помощь Жителей Деревни

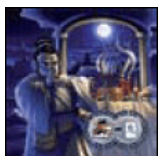
Кладбище



Между могилами, покрытыми сорняком, бродят могильщики, охраняющие дверь между миром живых и миром мёртвых.

Верните в игру мёртвого Даоса. Дайте ему 2 жетона Чи, затем бросьте кубик Проклятия. **Заметка:** если выпал символ захвата, переверните тайл Кладбища.

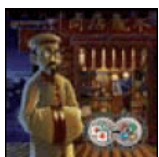
Даосский Алтарь



Благодаря алтарю и защитным ритуалам, преданные сторонники могут помочь вам в изгнании призраков, поселившихся в деревне.

Переверните один захваченный тайл деревни на активную сторону, затем вытяните нового призрака.

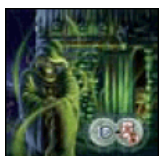
Лавка Травника



На пыльных полках его лавки можно найти много полезных компонентов для магических ритуалов.

Бросьте 2 кубика Дао и возьмите 2 жетона Дао соответствующих цветов из банка (если они там есть). За каждую выпавшую белую сторону вы можете взять жетон любого цвета.

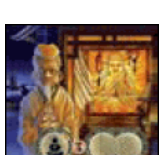
Хижина Колдуна



В сырой хижине вас ждёт колдун, всегда готовый оказать помощь. Его чёрная магия могущественна, но за неё придётся заплатить дорогую цену...

Сбросьте любую карту призрака в сброс, не подвергаясь воздействию его способностей и не получая награду. Потеряйте 1 очко Чи.

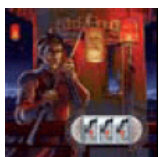
Буддийский Храм



Столкнувшись лицом к лицу с тьмой, Даосы могут положиться только на Силу и Мудрость Будды. Они могут оказать неоценимую помощь в борьбе с силами зла.

Возьмите фигурку Будды. В свой следующий ход вы сможете поместить её на любое место под карты призраков.

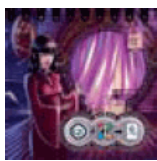
Ночной Дозор



Не боясь холода ночных переулков, ночные стражи постоянно совершают обход, освещая деревню фонарями. Нануگانные светом призраки отступают в тень.

Передвиньте все фигурки Обитателей, находящиеся на одном поле, обратно на карту.

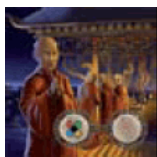
Чайный Домик



Это уютное заведение всегда готово предоставить усталому Даосу чашку горячего чая и расслабляющую атмосферу, чтобы позволить ему отвлечься от происходящего снаружи. Но призраки никогда не отдыхают...

Возьмите из банка один жетон Дао любого цвета (по своему выбору) и получите 1 жетон Чи. Затем вытяните новую карту призрака.

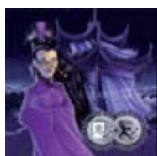
Молитвенный Круг



Общими усилиями борясь против Ву-Фенга, монахи Молитвенного Круга накапливают энергию, чтобы ослабить определённый тип призраков.

Поместите на этот тайл жетон Дао, взятый из банка, или замените им предыдущий. Спротивляемость всех призраков, совпадающих по цвету с цветом помещённого на Молитвенный Круг жетона Дао, понижается на 1 (призрак с сопротивляемостью 3 снижает её до 2-х). Этот эффект распространяется на всех Даосов. Жетон Дао не убирается с Молитвенного Круга после изгнания призрака.

Павильон Небесного Ветра



За прозрачными покровами Павильона прекрасная Повелительница Ветров, управляет разными элементами, перемещая по своему усмотрению Даосов и Призраков ...

Передвиньте любого призрака на любое пустое место под карты призраков (это место может быть занято фигуркой Будды), затем передвиньте другого Даоса на любой тайл Деревни.

Заметка: При перемещении призрака, вся его собственность перемещается вместе с ним (фигурка Обитателя становится на соответствующую позицию на новом месте, также не забудьте вместе с призраком переместить его маркер Бездействия Силы, Ослабляющую Мантру и т.д.)

Способности Призраков



Появление нового призрака.



Перевернуть тайл Деревни, находящийся перед этим призраком.



Игрок или нейтральное поле теряет 1 Чи.



Обитатель: поместить фигурку Обитателя на эту карту при её появлении в игре.



При появлении этого призрака поместите фигурку Обитателя прямо на поле игрока. **Продолжение цикла захвата тайла деревни проходит по обычным правилам.**



Игрок должен бросить кубик Проклятия. **Заметка:** Если призрак был уничтожен Буддой или Колдуном, кубик бросать не нужно.



Игрок получает 1 Чи ИЛИ восстанавливает жетон Инь-Ян. **Заметка:** Если призрак был уничтожен Буддой или Колдуном, бонус не выдаётся.



Игрок получает 1 жетон Дао любого цвета (по его выбору, если есть в банке). **Заметка:** Если призрак уничтожен Буддой или Колдуном, бонус не выдаётся.



До того как будет побеждён этот призрак, сила поля, на котором он стоит, не действует (поместите маркер Бездействия Силы на символ силы этого поля).



Кубик Дао не действует на этого призрака. Молитвенный Круг, жетоны Дао, фигурки Будды и Колдун действуют по обычным правилам.



Пока не будет побеждён этот призрак, игроки не могут использовать свои жетоны Дао (Молитвенный Круг использовать можно). Поместите маркер Бездействия Дао на стол в качестве напоминания.



Пока не будет побеждён этот призрак, он удерживает у себя один кубик Дао. Поместите на карту этого призрака один кубик Дао. Игроки бросают на 1 кубик меньше, пока не изгонят этого призрака.



Группа. Эта способность применяется ко всем игрокам и полям...



Игроки получают 2 жетона Дао любого цвета (по их выбору, если доступны в банке). **Заметка:** Если призрак уничтожается Буддой или Колдуном, бонус не выдаётся.

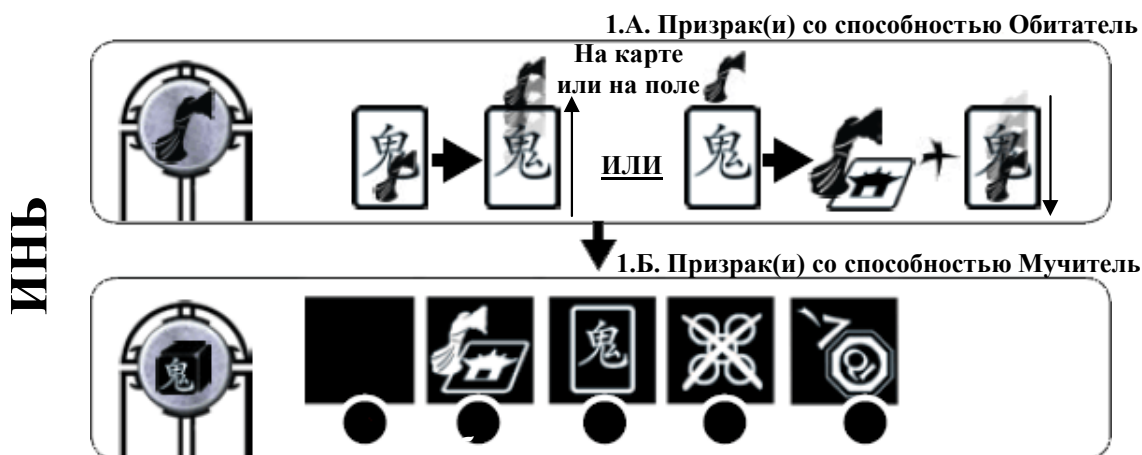


Действующий игрок теряет 1 жетон Дао, если он у него есть.

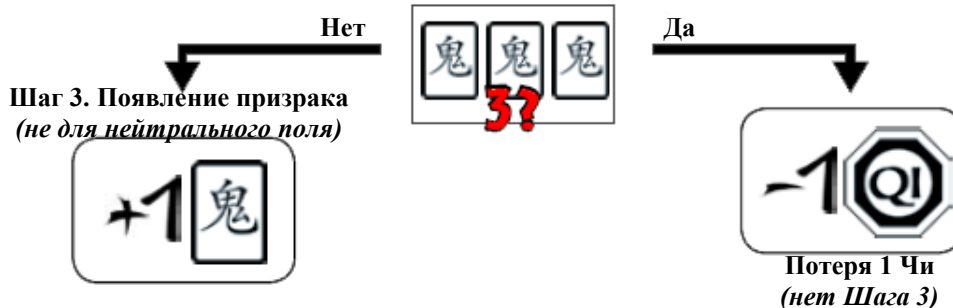


Каждое воплощение приносит группе Даосов 1 жетон Чи и 1 жетон Инь-Ян. Игроки сами решают, кому достанется эта награда.

Схема Хода Игрока



Шаг 2. Поле переполнено?



Фаза Инь (Призраки)

1. Действия Призраков
2. Поле переполнено?
Потеря 1 жетона Чи или:
3. Появление призрака

- а) нет эффекта.
- б) первый активный тайл деревни, находящийся перед таким призраком, переворачивается
- в) игрок должен достать новую карту призрака, соблюдая правила размещения
- г) игрок должен сбросить все свои жетоны Дао.
- д) Даос теряет 1 очко Чи.



Фаза Ян (Даос)

1. Передвижение (по желанию)
2. Просьба о помощи ИЛИ попытка изгнания
3. Размещение фигурки Будды (по желанию)