

# GHOST STORIES™

鬼

ПРАВИЛА  
ИГРЫ



Многие храбрые воины отдали свои жизни, чтобы положить конец господству Ву-Фенга - Властелина Девяти Преисподней. Урну с его прахом захоронили на кладбище небольшой деревни в Средней Империи. Шли годы, менялись поколения и местные жители забыли о страшном наследии.

Но Ву-Фенг, заточённый в Преисподней, не забыл ничего. В неустанных поисках он обрёл новое Воплощение. Тень его инкарнации 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 загнать воплощение Ву-Фенга назад, в Преисподнюю.

## Предисловие

Это кооперативная игра. Игроки сражаются против игры. Вместе им удастся разделить радость победы или горечь поражения. При первом прочтении правил держите под рукой листки с подсказками, они помогут вам понять механику игры.

Правила, описанные ниже, рассчитаны на игру в 4. Если в игре участвует 1, 2, 3 игрока, в правилах появляются некоторые изменения, см. дополнения в конце.

У игры есть 4 уровня сложности: начальный, нормальный, кошмарный и адский. Правила ниже предназначены для начального уровня. Изменения в правилах, вступающие в силу на других уровнях сложности, описаны в дополнении.



## Состав Игры

- . 4 игровых поля
- . 9 тайлов деревни
- . 3 кубика Дао
- . 1 специальный кубик Дао
- . 1 кубик проклятия
- . 55 карт Духов (синяя рубашка)
- . 10 Воплощений Ву-Фенга (красная рубашка)
- . 20 жетонов Дао
- . 20 жетонов Qi
- . 4 фигурки Даосов
- . 8 фигурок Захватчиков
- . 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 справочной информации
- . 1 лист подсчётов

## Игровые Компоненты

### Тайлы Деревни (А)

Деревня, которую должны защитить Даосы, состоит из 9-ти локаций, представленных тайлами деревни. Эти тайлы могут помогать игрокам, но так же деревню могут захватывать Духи. На лицевой стороне каждого тайла изображён владелец места (активная сторона). На обратной стороне тайла владельца нет (захваченная сторона).

### Игровые Поля (В)

На каждом из 4 полей есть 3 прямоугольные области для размещения карт духов, 6 круглых иконок камней (по 2 над каждым из 3 мест для духов) для фигурок Захватчиков, 3 места для Будды, а также символы в левом нижнем углу, обозначающие специальную силу Даоса. Эти поля двусторонние, с разными вариантами силы Даоса.

### Жетоны Qi (С)

Жетоны Qi представляют жизненную силу Даосов. Её можно терять (при нападении Духов или других случаях) и восстанавливать (при получении награды, а так же при помощи некоторых жителей деревни). Даосы могут накопить любое количество Qi, но не более, чем есть в банке.

### Инь-Янь сила (D)

У каждого Даоса есть собственный жетон силы Инь-Янь. Его можно заменять на специальное действие. Благодаря награде некоторых Духов, этот жетон можно восстановить.

### Жетоны Дао (Е)

В борьбе с Духами Даосы полагаются на предметы культа: липкий рис (жёлтые), серебрянные колокольчики (зелёные), палочки ладана (красные), зеркальца (синие) и монеты (чёрные), представленные в игре жетонами Дао. Эти жетоны бывают 5 цветов, каждый цвет соответствует определённому типу призраков.

### Кубики Дао и Кубик Проклятия (F)

Даосы сражаются с Духами 3 кубиками Дао. Дополнительный кубик Дао (серый) принадлежит зелёному Даосу. Иногда игрокам приходится бросать кубик проклятия и страдать от его эффектов (см. дополнение на стр. 10)

### Духи (G)

Духи отличаются по:

- Цвету** - 1,
- Сопrotивляемости** - 2,
- Способностям** - 3,

и иногда по **Награде** - 4. Способности духов сгруппированы в соответствии со временем их активации.

- способность на левом камне применяется в момент появления духа в игре

- способность центрального камня должна применяться в КАЖДУЮ фазу Инь поля, где расположен дух

- способность на правом камне применяется сразу же после поражения этого духа (смотрите раздел "проклятие и награда")

Если у духа несколько способностей, они применяются слева направо.

Пример: а - захватывает 1 тайл при появлении, б - захватывает каждый ход по 1 тайлу, с - захватывает один тайл после победы над ним. Когда дух кладётся в стопку сброса, действие его способностей прекращается.



Ву-Фенг появляется в игре в виде Воплощения (на сложных уровнях Воплощений может быть несколько). Всего 10 инкарнаций. Карты имеют специальный символ под значками сопротивляемости и красную рубашку. У каждой инкарнации свои особенности, описанные ниже.

## Фигурки Будды и Захватчиков (I)

Фигурка Захватчика представляет духа, угрожающего деревне. Фигурка Будды является волшебной ловушкой, которую может поставить Даос.

## Подготовка к Игре

(простой уровень, 4 игрока)

Случайным образом расположите на столе 9 тайлов Деревни активной стороной вверх, квадратом 3х3.

Разложите 4 поля игрока, каждое примыкая к стороне квадрата деревни. Случайным образом распределите цвет игроков и одну из сторон его поля.

Каждый игрок получает 4 жетона Qi, 1 жетон Инь-Ян своего цвета, 1 жетон Дао своего цвета, 1 чёрный жетон Дао и размещает фигурку своего даоса на центральном тайле деревни.

Поставьте 2 фигурки Будды на тайл "Буддийский Храм". Остальные компоненты (жетоны Дао, Qi, и прочее) формируют банк.

## Один из игроков подготавливает колоду духов

- случайным образом выберите 1 из 10 карт Воплощений Ву-Фенга, не смотрите на неё и не показывайте остальным

- перемешайте колоду Духов

- отсчитайте 10 карт, сверху на них положите карту Ву-Фенга, затем положите эти 11 карт под низ колоды.

Таким образом колода будет состоять из: 45 карт Духов, 1 карта Ву-фенга и ещё 10 карт Духов, т.е. карта Ву-Фенга будет одиннадцатой с конца.

## Цель Игры

Чтобы одержать победу над Духами и спасти деревню игроки должны победить воплощение Ву-Фенга.

## Игровой Процесс

Игрок, последним смотревший фильм про кунг-фу, начинает игру. Ход каждого игрока состоит последовательно из 2х фаз: Инь и Ян.

Примечание: оттого, что на поле первого игрока на момент его первого хода нет ни одного Духа, первый игрок начинает игру с 3 шага фазы Инь (ввод в игру нового Духа), затем совершает фазу Ян. Далее ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку. На последней странице правил есть краткая диаграмма хода игрока.

## Фаза Инь (Духи)

### Шаг 1. Действия Духов

В начале своего хода действующий игрок называет духов, находящихся на ЕГО ПОЛЕ. После этого свойство каждого духа, обозначенное на ЦЕНТРАЛЬНОМ камне (если он есть) его карты, активируется и разыгрывается игроком в этот шаг.

## А. Свойства Духов-Захватчиков

(с соответствующим символом на карте)



На своём поле активный игрок должен обновить положение каждой фигурки Захватчика. Всего для Захватчика доступно 3 позиции: 1 на своей карте духа и 2 на поле игрока.

**На карте:** если фигурка захватчика стоит на карте, игрок передвигает её вверх на соответствующую (такую же) иконку своего поля. Более ничего не происходит.



**На поле:** если фигурка уже стоит на первой иконке захватчика на поле игрока, игрок передвигает её выше, на следующую иконку захватчика, к краю поля. Сразу же **ПРОИСХОДИТ ЗАХВАТ** первого близлежащего активного тайла Деревни.

Захват деревни: переверните тайл активной стороной вниз. И сразу же верните фигурку захватчика обратно на ЕГО КАРТУ (после захвата дух отступает во тьму). Таким образом до своего поражения дух-захватчик будет раз в два хода игрока захватывать новый тайл. В каждый захват (помещение фигурки захватчика на соответствующую иконку на поле) переворачивается новый тайл деревни на пути духа (если первый уже перевернут, нужно перевернуть следующий тайл этого же ряда). Захваченные (перевернутые) места перестают функционировать согласно их свойствам, но Даосы могут находиться на захваченных тайлах и перемещаться по ним. Примечание: если вы успели взять Будду из монастыря до его захвата, вы по-прежнему можете разместить его на поле согласно правилам.

## В. Свойства Духов-Мучителей

(с соответствующим символом на карте)



За каждого духа с символом мучителя на центральном камне его карты, активный игрок должен бросить кубик проклятия и применить его эффекты:

- a - нет эффекта
- b - произвести захват деревни (переворачивается первый активный тайл на пути этого духа)
- c - игрок должен ввести в игру нового духа, соблюдая обычные правила размещения духов
- d - Даос теряет все свои жетоны Дао (сбросить все соответствующие жетоны в банк)
- e - Даос игрока теряет 1 Qi (сбросить соответствующий жетон в банк)



## Шаг 2. Поле игрока заполнено?

Активный игрок проверяет насколько заполнено ЕГО ПОЛЕ. Если все 3 соответствующих места под карты заняты духами, то игрок теряет 1 Qi и далее не разыгрывает шаг 3 фазы Инь (не вводит в игру нового духа), а сразу переходит к фазе Ян.

## Шаг 3. Ввести нового духа.

Если на поле игрока меньше 3 карт духов, игрок открывает из колоды духов верхнюю карту и вводит её в игру согласно следующим правилам:

### Правила размещения духов в игре

Красный (горы), Зелёный (лес), Синий (река) или Жёлтый (болота) дух должен быть помещён на поле соответствующего цвета, если это возможно. Если все места на поле нужного цвета уже заняты духами, тогда активный игрок выкладывает карту духа на любое другое свободное место для карты по своему усмотрению. Карту чёрного духа игрок должен разместить на своём поле, если на нём есть свободное место. Если нет, то на любое другое. После размещения карты духа на поле, игрок немедленно разыгрывает способности этой карты, указанные на её левом камне. В ситуации, когда все 12 мест под карты духов (на всех 4 полях) заняты, а игрок должен вводить в игру следующего духа, вместо добавления нового духа из колоды, Даос игрока теряет 1 Qi (сбросьте соответствующий жетон в банк).



Пример: Анна достаёт из колоды карту Отрубленные Головы (Severed Heads). Этот дух чёрный, поэтому Анна размещает его на своём поле, что приводит к тому, что на её поле оказывается 3 карты духов. Анна не теряет жетон Qi, потому что **потеря Qi связанная с переполнением поля игрока, наступает только во время Шага 2 действующего игрока.**

Затем Анна ставит 1 кубик Дао на карту Отрубленных Голов в связи со способностью этого духа. Теперь Анна должна ввести ещё одного духа в игру (ещё одна способность Отрубленных Голов), но так, как все 12 мест под карты уже заняты духами, вместо этого Анна теряет 1 Qi.

## Фаза Ян. Действия Даоса

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

- 1) Передвижение (по желанию)
- 2) Помощь жителей деревни ИЛИ сражение с духом

3) Установка Будды (по желанию)

Примечание: активный игрок может использовать свой жетон Инь-Ян до или после любого шага во время фазы Ян.

### 1) Передвижение

Игрок может передвинуть фигурку своего даоса с текущего тайла на любой соседний. Движение по диагонали разрешено. Передвижение первично по отношению к другим действиям даоса. Передвижение не обязательно.

### 2) Помощь жителей деревни ИЛИ сражение с духом

Даос (кроме синего) может предпринять только одно из двух следующих действий:

#### 2.a) Помощь жителей деревни

Даос может воспользоваться помощью жителя деревни того тайла, на котором стоит его фигурка даоса. Возможности жителей деревни описаны в приложении.

#### 2.b) Сражение с духом

Даос может сражаться только с тем духом, карта которого расположена в самой непосредственной близости к тайлу деревни, где стоит Даос. Поэтому с центрального тайла сражаться нельзя. Зато с угловых тайлов деревни можно сражаться одновременно сразу с двумя духами (по обеим сторонам тайла деревни) если они там есть.

Чтобы вступить в сражение с духом, игрок бросает 3 кубика Дао. Для победы нужно набрать необходимое количество сторон определённого (в зависимости от духа) цвета, которое бы было равно или превышало сопротивляемость духа. Белая сторона кубика является джокером и объявляется любым цветом по выбору игрока. В случае успеха - карта духа уходит с поля в сброс (дух возвращается в преисподнюю). Если атака Даоса не имела успеха, то не происходит ничего.

Пример: Женин жёлтый даос сражается с Кровавым Глазом (красный дух с сопротивляемостью 2). Для победы над ним Жене нужно набрать 2 красных (или белых) стороны на 3х кубиках Дао.



Если игроку не удастся набрать необходимое ему количество сторон на кубиках Дао, он может **потратить жетоны Дао** соответствующего цвета (если они у него есть), скинув их в сброс.

Пример: бросив кубики, Жене выпала только 1 красная сторона. Если у Жени есть красный жетон Дао, он может помочь Жене победить духа.

### Сражение с двумя духами

Даос, стоящий на угловом тайле деревни, находится рядом сразу с двумя местами под карты духов и может сражаться сразу с двумя духами одновременно.

Для этого игрок должен **преодолеть сопротивляемость обоих духов одним броском**. Как и в случае одиночного боя, игрок может использовать жетоны Дао. Если комбинация из кубиков и жетонов позволяет победить только одного из двух духов, игрок сам выбирает кто из духов проиграл и отправится в преисподнюю (в колоду сброса).



Пример: Маринин жёлтый даос стоит на угловом тайле. Два соседних места под карты заняты Кровавым Глазом (красный, сопротивляемость 2) и Вероломной Нимфой (синяя, сопротивляемость 1). Марина бросает 3 кубика Дао набирает 1 красную, 1 белую и 1 Жёлтую сторону. Жёлтая сторона бесполезна. Марина тратит 1 красный жетон Дао, прибавляя его к красной стороне кубика, чтобы изгнать Кровавый Глаз. Белую сторону кубика она использует в качестве синей стороны, чтобы Вероломную Нимфу.

Примечание: **игрок не обязан тратить жетоны Дао для победы над духом**. Если выпавших результатов достаточно для поражения духа, игрок обязан его победить.



Пример: Маринин Даос стоит на угловом тайле. На соседнем с ним местах духов находятся Зомби (жёлтый, сопротивляемость 3) и Грободробитель (жёлтый, сопротивляемость 1). Марина собирается сразиться с Грободробителем, так как дух блокирует способность поля, на котором расположен. Марина бросает 3 кубика Дао и набирает 2 жёлтые стороны и 1 белую. Т.е. помимо Грободробителя Марине удаётся победить и Зомби. Из-за свойства Зомби, срабатывающего при поражении (отправляясь в преисподнюю этот дух проклинает Даоса) Марине приходится бросить кубик проклятия.

## Поделиться жетонами Дао

Во время сражения действующий игрок может использовать жетоны Дао одного или нескольких Даосов, при условии, что они находятся с ним в одной локации (**стоят вместе на одном тайле**). Ни в каких других случаях игроки не могут обмениваться жетонами Дао.

Пример: Ольга передвигает своего красного Даоса на тайл с жёлтым Даосом. Находящееся рядом с этим тайлом место под карты духов занято Скачущим Вампиром (жёлтый, сопротивляемость 3). Ольга бросает 3 кубика Дао и набирает 1 жёлтую, 1 зелёную и 1 красную сторону. У неё нет жёлтых жетонов, но у Сашиного жёлтого Даоса есть 2 жёлтых жетона. Игроки решают их потратить, чтобы победить Скачущего Вампира и отправить его в преисподнюю.

## Проклятие и награда (правый камень)

Некоторые духи проклинают и/или награждают Даоса повергшего их. Проклятие и награда указаны на правом камне карты духа. Наиболее часто встречающееся проклятие - бросить кубик Проклятия и подвергнуться его эффектам. Потенциальная награда может быть следующей: получить жетоны Дао (цвет по выбору игрока и имеющиеся в банке), получить очко Qi, восстановить свой жетон Инь-Ян (если он до этого был потрачен).

**Проклятия всегда применяются перед получением награды.**



Пример: Женя повергает Тёмного Духа (чёрный, сопротивляемость 3). Женя выбирает между получением 1 жетона Qi и восстановлением жетона Инь-Ян. Женя решает восстановить жетон Инь-Ян.

## 3) Установить Будду



Будду можно получить во время посещения Храма в деревне. Установить Будду на поле можно не раньше, чем **в конце следующего после получения Будды хода** (т.е. не раньше чем через круг). Будда устанавливается в конце хода игрока (после всех его действий фазы Ян) на незанятое духами место перед даосом активного игрока.

За один ход игрок может разместить сразу 2 фигурки Будды (разместить, а не взять), если его даос стоит на угловом тайле деревни, а два находящиеся напротив места под карты духов, пусты.

Как только дух оказывается в месте, которое защищает фигурка Будды (дух может быть также перемещён туда при помощи тайла “Пагода Небесных Ветров”), он немедленно возвращается в преисподнюю - в стопку сброса. В этом случае дух не применяет никакие свои свойства, указанные ни на его левом, ни на его правом камне (проклятие и награда). После помощи фигурка Будды возвращается на тайл “Буддийский Храм”.

## жетоны Инь-Ян

Каждый даос обладает одним очень полезным предметом - жетоном Инь-Ян. Использование этого жетона позволяет просить о помощи любого жителя деревни, не находясь на его тайле, **ИЛИ** позволяет даосу перевернуть любой захваченный тайл деревни на лицевую сторону, возвращая его активные свойства.

После использования жетон Инь-Ян кладётся в банк. Игрок может вернуть жетон обратно, победив некоторых духов.

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 свой жетон Инь-Ян дважды за один ход: игрок может потратить свой жетон Инь-Ян, затем получить его в качестве награды за победу над духом и тут же снова его использовать.



Пример: Мари сражается с Тёмным Духом (чёрный, сопротивляемость 3). Хоть у Мари нет чёрных жетонов Дао, она намерена победить этого духа. Она решает использовать свой жетон Инь-Ян, чтобы обратиться к тайлу “Молитвенный Круг” и положить на него чёрный жетон Дао. Мари продолжает свой ход и пытается победить Тёмного Духа. Она бросает 3 кубика Дао и набирает 1 чёрную, 1 белую и 1 зелёную стороны. Используя чёрный жетон Дао, лежащий на Молитвенном Круге (позволяет ослабить сопротивляемость всех чёрных духов на 1), а также 1 белую и 1 чёрную сторону, она успешно изгоняет этого Духа. В награду дух возвращает ей жетон Инь-Ян или жетон Qi. Мари выбирает восстановить свой жетон Инь-Ян и тут же может использовать его снова.

## Гибель Даоса

Даос, у которого закончились все жетоны Qi, умирает. **Всё его имущество сбрасывается** в банк (жетоны Дао, жетон Инь-Ян и жетоны его силы; фигурки Будды возвращаются в храм). Фигурка этого даоса кладётся на тайл Кладбища. **Духи на поле умершего даоса остаются в игре.**

Игрок, даос которого погиб, продолжает игру и может советоваться с другими (он не может действовать напрямую, но может при помощи своего духа давать советы из загробного мира). Мёртвого даоса можно вернуть к жизни при использовании живым даосом силы тайла Кладбища” (если оно не захвачено).

**Поле погибшего даоса продолжает функционировать (смотрите функционирование нейтральных полей) и духи на нём продолжают наступление, несмотря на смерть даоса.** Шаги 1 и 2 фазы Инь этого поля должны быть отыграны. Остальные игроки страдают от эффектов и действий духов, находящихся на поле погибшего даоса.

Пример: 2 тайла деревни уже захвачены. Во время следующей фазы Инь будет захвачен ещё один тайл духом, со способностью “захватчик”. У Пети остаётся только один жетон Qi, но ради спасения деревни, Петя решает пожертвовать своим даосом, чтобы получить помощь колдуна и повергнуть духа в преисподнюю (в колоду сброса).

## Инкарнации Ву-Фенга

Воплощение (если оно одно - простой уровень) Ву-Фенга появляется в игре ближе к концу колоды. Карта воплощения вводится в игру как обычная карта духа (“Безымянный” и “Разрушитель Надежд” считаются чёрными духами). Изгнание воплощения Ву-Фенга - единственная возможность игроком одержать победу в игре. У каждого воплощения есть не только свои способности, но и условия при которых оно может быть побеждено. **На воплощения не действует помощь ведьмы и Будд.** Если Ву-Фенг появляется там, где стоит Будда, то Фу-Фенг не несёт никаких потерь, а Будда возвращается в Буддийский Храм.



Любое побеждённое воплощение приносит группе даосов 1 Qi и 1 жетон Инь-Ян. Игроки сами решают, кому достанутся эти жетоны. Мёртвый даос не может получить ни Qi, ни жетон Инь-Ян. На простом и нормальном уровне эта награда влияет только на очки при их подсчёте в конце игры. А на кошмарном и адском уровне сложности (где воплощений несколько) это награда крайне полезна группе, которой ещё через многое предстоит пройти.

## Конец Игры

Команда игроков побеждает, сразу как только повергнут воплощение Ву-Фенга.

Игроки проигрывают в 3 случаях:

1. Все даосы погибли (закончилось Qi). Больше никому противостоят злу, и деревня вымерла от нашествия...
2. Духи захватывают Зю локацию деревни. Духам удаётся заполучить урну с прахом Ву-Фенга. Мир живых на этом заканчивается...
3. Из колоды была взята последняя карта, но воплощение Ву-Фенга, ещё не повержено. Никогда больше деревня не увидит солнечный свет...

**Заметка:** Даже, если последняя инкарнация побеждена, игроки должны подвергнуться его проклятию. Они побеждают только в том случае, если это проклятие не привело к их поражению.

Пример: Даосы изгнали инкарнацию Ву-Фенга "Армия Мертвецов". 2 тайла деревни уже захвачены. Игроки должны бросить кубик проклятия. К сожалению, результат приводит к захвату ещё одного тайла деревни. Игроки проигрывают игру в шаге от победы.

Комментарий: Не отчаивайтесь, если ваши первые игры закончатся вашим поражением. Чтобы впервые одержать победу вам, возможно, потребуется сыграть несколько раз и получше 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 справитесь! Если начальный уровень до сих пор для вас сложен, начинайте игру с 5 жетонами Qi.

## Подсчёт Очков

Чтобы оценить свои достижения и следить за своим прогрессом в игре, в коробке с игрой есть лист, чтобы вести статистику. Очки начисляются по следующей системе:

- +10 очков за победу на уровнях: простой, нормальный и кошмарный
- +20 очков за победу на адском уровне
- +1 очко за каждый оставшийся жетон Qi
- +1 очко за каждого духа, оставшегося в колоде, если вы победили
- 1 очко за каждого духа в колоде при проигрыше
- 3 очка за каждого погибшего даоса на момент окончания игры
- 4 очка за каждый захваченный тайл деревни

+2 очка за изгнание первого воплощения на кошмарном и адском уровне

+4 очка за изгнание второго воплощения на кошмарном и адском уровне

+6 очков за изгнание третьего воплощения на кошмарном и адском уровне (3-4) игрока

## Силы Даосов



Каждое игровое поле двустороннее, на каждой стороне отображена одна сила даоса. Игрок выбирает и использует во время игры только одну сторону поля и соответственно только одну (из 2) силу даоса. Во время игры даос может потерять свою силу из-за определённого свойства духа, но как только этот дух будет побеждён, сила даоса, возвращается.

## Жёлтый Даос

### 1. Ослабляющая Мантра



Жёлтый даос может зачаровывать духа, ослабляя его.

**Перед своим передвижением** он может положить (или передвинуть) жетон ослабляющей мантры на любого духа

в игре. Сопrotивляемость духа под действием мантры уменьшается на 1, независимо от того, кто из даосов с ним сражается. После победы над духом, жетон мантры возвращается жёлтому даосу, который снова его может использовать в свой следующий ход. Если сила даоса блокируется духом, уберите жетон ослабляющей мантры из игры до победы над этим духом.

Особый случай: **при сражении с Ву-Фенгом** с разноцветной сопротивляемостью цвет ослабляющей мантры может быть выбран после броска кубиков.

### 2. Бездонные Карманы



У жёлтого даоса всегда в запасе парочка магических вещей. **Перед своим передвижением** он может взять из банка любой доступный жетон Дао.

## Красный Даос

### 1. Танец Двух Ветров



Красный даос может стать проводником для своих товарищей. **Перед своим передвижением** он может передвинуть любого другого даоса согласно обычным правилам перемещения.



## 2. Танец на Вершине



Красный даос может летать. Во время своего передвижением он может попасть на на любой тайл деревни, а не только на прилегающий.

## Синий Даос

### 1. Дополнительный Ветер



Синий даос может замедлять течение времени. Он может дважды попросить о помощи жителя деревни, на тайле которого находится, **ИЛИ** дважды вступить в сражение. Два сражения не связаны между собой, т.е игрок бросает кубики 2 раза и не может приплюсовать результат первого броска к результату второго броска.

### 2. Порыв Ветра



Синий даос обладает сверхъестественной скоростью. В свой ход он может попросить помощи у жителя деревни **И** вступить в сражение (в любом порядке по своему выбору).

## Зелёный Даос

### 1. Сила Гор



Зелёный даос обладает сверхъестественной силой (серым кубиком). Во время сражения он бросает свой дополнительный кубик Дао. Более того: он **никогда** не бросает кубик проклятия.

### 2. Любимец Богов



Зелёного даоса сопровождают божественные силы. В свой ход он может один раз перебросить каждый кубик Дао при запросе помощи или сражении. Он не обязан перебрасывать все кубики, а может перебросить лишь часть из них. Также он может пребрасывать кубик проклятия. От результата второго броска отказаться нельзя.

## Правила для 1,2 и 3 игроков

### Подготовка к Игре

#### Для 2х или 3х игроков

Разложите тайлы деревни и игровые поля как для игры в 4ом (стр.4). Игровые поля, не принадлежащие 2ум игрокам называются - нейтральными. На каждое нейтральное поле положите 3 жетона Qi. Помимо своего жетона Инь-Ян, цветного и чёрного (на начальном уровне) жетонов Дао, каждый игрок получает жетон Нейтральной Силы. Нейтральные поля не получают жетоны Дао и Инь-Ян.

Заметка: при игре вдвоём 2 игрока обязаны сесть друг напротив друга, т.е. по правую и левую руку каждого будут находиться нейтральные поля.

### Подготовка колоды:

Для 3х - случайным образом уберите из колоды 5 карт духов  
Для 2х - уберите 10 карт. Не смотрите на сброшенные карты. Добавьте в колоду воплощение(я) Ву-Фенга по правилам (стр.4), но **после** того как уберёте лишние карты.

### Для одиночной игры

Уберите из колоды случайным образом 15 карт духов, прежде чем поместить в неё согласно правилам (стр.4) воплощение Ву-Фенга. Возьмите 1 синий, 1зелёный, 1 жёлтый и 1 красный жетоны Дао (и 1 чёрный на Простом уровне). Возьмите 3 жетона Нейтральной силы. Убедитесь, что красное поле лежит вверх стороной "Танец на Вершине" (так ваш даос сможет летать). Тайл "Кладбище" не работает, а тайл "Пагода Небесных Ветров" позволяет игроку перемещать собственного даоса.

## Жетоны Нейтральной Силы



Жетон нейтральной силы позволяет действующему игроку во время его фазы Ян использовать силу (см. ниже) нейтрального поля. Действия с жетонами нейтральной силы являются дополнительными и не заменяют возможность даоса использовать собственную силу.

Игрок может использовать сразу несколько жетонов за один ход, но сила каждого жетона не применяется более одного раза за ход игрока. После использования жетон нейтральной силы кладётся на **центральный тайл** деревни (захвачен тайл или нет не влияет на находящиеся на нём жетоны нейтральной силы). Когда даос **завершает свой ход** на центральном тайле, он может взять оттуда любое количество доступных жетонов нейтральной силы. Передавать эти жетоны другим игрокам запрещено. Если даос умирает (0 Qi), его жетоны нейтральной силы возвращаются на центральный тайл, где ими могут воспользоваться другие игроки.

Пример: Женя играет в одиночном режиме, практикуясь в борьбе со злом. Он управляет красным даосом и у него есть 3 жетона нейтральной силы. Женя может использовать все 3 жетона за один ход, чтобы по очереди применить силу жёлтого, синего и зелёного полей.

## Нейтральные Поля

Поля без игроков называются нейтральными. Их специфика в том, что во время их хода разыгрываются **только 2 первых шага фазы Инь**, а фаза Ян не разыгрывается совсем (из за отсутствия игрока). Нейтральные поля начинают игру с **3 жетонами Qi**. Они могут терять Qi, но не могут их восстанавливать. Важно: **шаг 3 фазы Инь (появление нового духа) никогда не разыгрывается нейтральным полем.**

## Шаг 1. Действия Духов на Нейтральном Поле.

### Присутствие Духов-Захватчиков.

Во время хода нейтрального поля передвиньте на нём все фигурки Захватчиков в соответствии с обычными правилами (стр. 4)

### Присутствие Духов-Мучителей.

За каждого Мучителя (стр.4) нейтрального поля, игрок должен бросить кубик проклятия и применить его эффект к **нейтральному полю** (сила зелёного Даоса не действует во время этого броска). Заметка: если кубик проклятия выпал стороной "потеря всех жетонов Дао" - вам повезло, так как этот эффект не распространяется на нейтральное поле (т.к. у него нет жетонов Дао).

## Шаг 2. Нейтральное поле заполнено?

Активный игрок проверяет насколько нейтральное поле заполнено духами. Если все места под карты заняты духами, то **нейтральное поле** теряет 1 Qi. В противном случае ничего не происходит.

### Опустошённая Земля (поле без Qi)



Нейтральное поле, **потерявшее все жетоны Qi**, называется "опустошённая земля". Его уникальной силой (жетонами нейтральной силы) больше нельзя воспользоваться - положите на это поле соответствующий жетон. Его дальнейшие потери жетонов Qi (при

заполненности духами или способности Мучителей), должны быть произведены другим игроком по вашему выбору (сила зелёного даоса не действует, если потеря Qi происходит по причине броска кубика проклятия). В остальном Опустошённая земля функционирует так же как и до потери Qi.

## Повышение Уровня Сложности игры

Правила подготовки игры, описанные выше (стр.4, стр. 9), относятся к простому уровню сложности. Как только вы начнёте постоянно выигрывать на этом уровне, вы можете попробовать увеличить сложность игры.

### Нормальный уровень

Начинается настоящее приключение...

Отличается от простого двумя нюансами в подготовке к игре:

- каждый даос начинает игру с 3-мя жетонами Qi, а не с 4-мя
- каждый даос получает лишь один жетон Дао (своего цвета) и не получает чёрный жетон Дао

### Кошмарный уровень

Вы стали сильнее? Вы меня удивляете!

Подготовка к этому уровню такая же как к нормальному. Кроме этого в колоду призраков нужно добавить не одно, а несколько воплощений Ву-Фенга:

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

Сбросьте соответствующее число карт духов, как было описано выше (стр. 9), если вы играете менее, чем в 4-ом. Затем вставьте в колоду, выбранные случайным образом воплощения Ву-Фенга, начиная с конца колоды:

3-4 игрока: 10 духов, 1 воплощение, 10 духов, 1 воплощение, 10 духов, 1 воплощение, 10 духов, 1 воплощение, оставшиеся карты духов.

1-2 игрока: 10 духов, 1 воплощение, 10 духов, 1 воплощение, 10 духов, 1 воплощение, оставшиеся карты духов.

## Адский уровень

Вы впечатлили самого Ву-Фенга!

Подготовка к к этому уровню игры такая же как к кошмарному за исключением, что игроки начинают игру без жетонов Инь-Ян

подготовка к игре

уровень	Qi жетоны	воплощения	другое
простой	4	1	1 чёрный жетон/даосу
нормальный	3	1	
кошмарный	3	4 (3)	
адский	3	4 (3)	без жетонов Инь-Ян

## Дополнение: Способности Воплощений



### Воющий Кошмар - Howling Nightmare

Даосы могут победить это воплощение, только если находящееся напротив него место под карты духов не занято духом.



### Неуловимый - Uncatchable

Для изгнания Неуловимого, нужно сначала поместить его карту на Будду (неважно передвините ли вы воплощение при помощи пагоды небесных ветров или сразу при появлении в игре разместите на Будду согласно правилам размещения духов (стр. 5). Затем Неуловимый может быть изгнан согласно обычным правилам. Фигурка Будды возвращается на тайл Буддийского храма. Заметка: это единственное воплощение для борьбы с которым нужна помощь Будды.



### Армия Мертвых - Deaths Army

Это воплощение является - Мучителем (стр. 4). Кроме того, после его изгнания, активный игрок должен бросить кубик проклятия, понести все потери от этого броска и только потом отправить воплощение в сброс.



### Позабытые - Forgotten Ones

С момента появления в игре и до своего поражения Позабытые блокируют все силы даосов (стр. 8), включая использование жетонов нейтральной силы (стр.9).



### Костедробильщик - Bone Cracker

Костедробильщик в момент своего появления в игре обязывает каждого живого даоса сбросить по 1 жетону Дао. Помимо этого, игрок (хотя на карте нарисованы все игроки - прим. переводчика), на поле которого находится это воплощение, должен сбрасывать по 1 жетону Дао в начале каждой своей фазы Инь. Если у игрока нет жетонов Дао, ничего не происходит.



### Тёмная Госпожа - Dark Mistress

С момента появления в игре и до своего поражения Тёмная Госпожа не даёт игрокам использовать свои жетоны Дао (кроме жетонов Дао на молитвенном круге). Поставьте на поле маркер бездействия в качестве напоминания.



### Мерзкая Тварь - Creeping Horror

С момента появления в игре и до своего поражения Мерзкая Тварь захватывает 1 кубик Дао. Положите кубик на эту карту воплощения.



### Князь Вампиров - Vampire Lord

Князь Вампиров это захватчик (стр. 4) с сопротивляемостью 4



### Разрушитель Надежд - Hope Killer

Разрушитель Надежд обладает сопротивляемостью 8 (2 красных, 2 зелёных, 2 синих, 2 жёлтых). Кроме этого после его изгнания игрок должен бросить кубик проклятия.



### Безымянный - Nameless

Сопротивляемость Безымянного 5 (1 чёрный, 1 красный, 1 зелёный, 1 синий, 1 жёлтый). При своём появлении в игре Безымянный сбрасывает жетон Дао (если он там был) с тайла молитвенного круга. Кроме этого, до изгнания Безымянного, белая сторона кубиков Дао больше на считается джокером, она просто игнорируется.

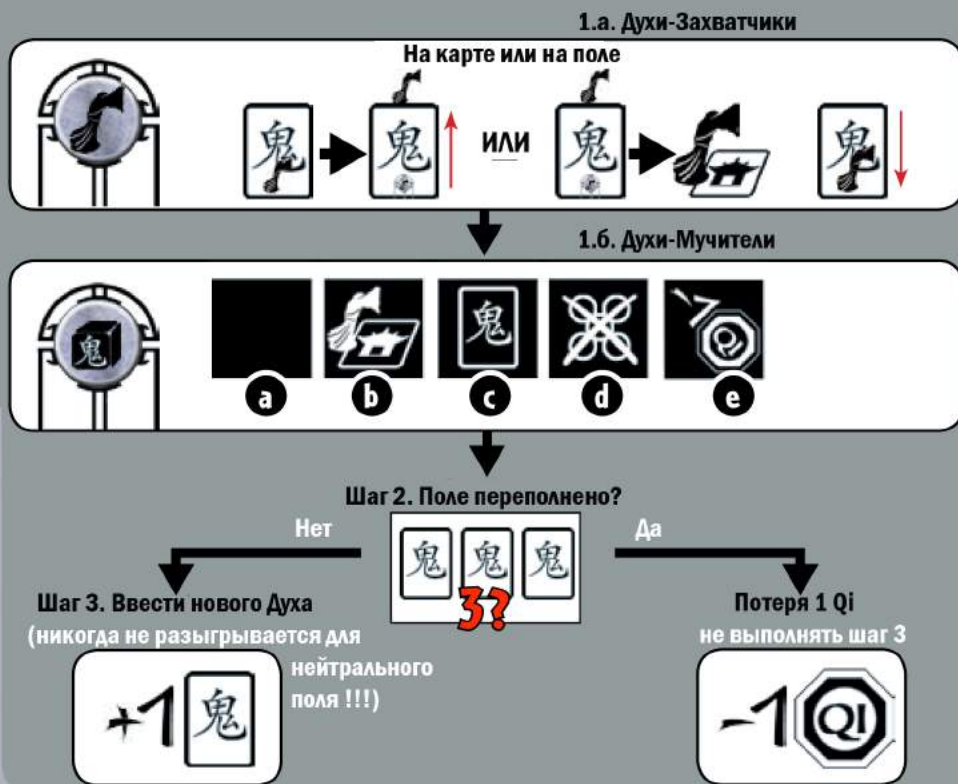
1. Трупоед (Ghoul)
2. Ходячий Труп (Walking Corpse)
3. Грободробители (Coffin Breakers)
4. Грободробители (Coffin Breakers)
5. Неупокоенный Мертвец (Restless Dead)
6. Зомби (Zombie)
7. Зомби (Zombie)
8. Бешенный Вампир (Hopping Vampire)
9. Бешенный Вампир (Hopping Vampire)
10. Жёлтая Чума (Yellow Plague)
11. Некромант (Lich)
12. Утопленница (Drowned Maiden)
13. Охотник Глубин (Hounds of Depth)
14. Мавка (Perfidious Nymph)
15. Мавка (Perfidious Nymph)
16. Липкие Ноги (Sticky Feet)
17. Гадина (Abysmal)
18. Гадина (Abysmal)
19. Болотный Чёрт (Ooze Devil)
20. Болотный Чёрт (Ooze Devil)
21. Окутывающий Мрак (Liquid Horror)
22. Глубоководная Мегера (Fury of Depth)
23. Мерзот (Creeping One)
24. Лишай (Fungus Thing)
25. Падшие Монахи (Fallen Monks)
26. Падший Монах (Fallen Monk)
27. Неупокоенный призрак (Restless Spirit)
28. Гнилая Душа (Rotten Soul)
29. Гнилая Душа (Rotten Soul)
30. Нечистый (Wicked One)
31. Нечистый (Wicked One)
32. Зелёная Гадость (Green Abomination)
33. Большая Гниль (Great Putrid)
34. Скорняк (Skinner)
35. Потрошитель (Reaper)
36. Когтистые Бести (Sharp-Nailed Mistresses)
37. Когтистые Бести (Sharp-Nailed Mistresses)
38. Кровавые Глазки (Bleeding Eyes)
39. Кровопийца (Blood Drinker)
40. Кровопийца (Blood Drinker)
41. Алая Фурия (Scarlet Evildoer)
42. Алая Фурия (Scarlet Evildoer)
43. Пожиратель Плоти (Flesh Devourer)
44. Одержимый (Raging One)
45. Унылый Бес (Gloomy Minion)
46. Страшная Красотка (Repellent Beauty)
47. Отсечённые Головы (Severed Heads)
48. Отсечённые Головы (Severed Heads)
49. Подземный скиталец (Grave Walker)
50. Чёрная Вдова (Black Widow)
51. Чёрная Вдова (Black Widow)
52. Тёмный Призрак (Dark Wraith)
53. Тёмный Призрак (Dark Wraith)
54. Вредоносный Морок (Shapeless Evil)
55. Пожиратель Душ (Soul Eater)
56. Воющий Кошмар (Howling Nightmare)
57. Неуловимый (Uncatchable)
58. Разрушитель Надежд (Hope Killer)
59. Армия Мертвых (Deaths Army)
60. Позабытые (Forgotten Ones)
61. Костедробильщик (Bone Cracker)
62. Тёмная Госпожа (Dark Mistress)
63. Мерзкая Тварь (Creeping Horror)
64. Князь Вампиров (Vampire Lord)
65. Безымянный (Nameless)

## Схема хода

### Фаза Инь (Духи)

1. Действия Духов
2. Поле переполнено?  
теряете 1Qi  
или:
3. Ввести в игру нового Духа

И  
Н  
Ь



### Фаза Ян (Даос)

1. Передвижение (по желанию)
2. Просьба о помощи ИЛИ  
сражение
3. (по желанию) Разместить  
Будду, взять жетоны силы

Yang



## Помощь Жителей Деревни

### КЛАДБИЩЕ



Между заросшими травами надгробиями могильщики охраняют двери между двух миров.

Погибшего даоса можно вернуть в игру. Он возрождается на тайле кладбища с 2 Qi. Затем активный игрок (тот кто воскресил погибшего товарища) должен бросить кубик проклятия.

Заметка: если выпал символ захвата, то захваченным становится кладбище. Со следующего хода игроки ходят в обычном порядке.

### ДАОССКИЙ АЛТАРЬ



С помощью алтаря и защитных ритуалов преданные сторонники помогают вернуть захваченные места деревни.

Переверните (верните к жизни) один захваченный тайл деревни на активную сторону, а затем введите одного духа в игру.

### ЛАВКА ТРАВНИКА



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

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

### ХИЖИНА ВЕДЬМЫ



В сырой хижине вас ждёт ведьма, всегда готовая оказать помощь. Её чёрная магия могущественна, но за её помощь придётся дорого заплатить...

Отправьте любого духа (кроме Ву-Фенга) в сброс, не подвергаясь воздействию его способностей и не получая награды. Затем потеряйте 1 Qi.

### НОЧНОЙ ДОЗОР



Не боясь холода ночных переулков, ночные стражи совершают обход, освещая деревню фонарями. Напуганные светом призраки отступают во тьму.

На любом поле по выбору передвиньте фигурки захватчиков с поля обратно на их карты. Захватчик, который уже стоит на карте никак не реагируют на действия Ночного Дозора.

### БУДДИЙСКИЙ ХРАМ



Стоя перед лицом тьмы, Даосы могут рассчитывать на Силу и Мудрость Будды.

Возьмите фигурку Будды. В свой следующий ход (в самом его конце после фазы Янь) вы можете разместить Будду на любом свободном месте поля перед вашим даосом.

Если в храме больше нет Будд, то эта опция не доступна. Также, если в течение прошлых ходов вы взяли себе обоих Будд, вы можете разместить их одновременно за один ход, при условии: что ваш даос стоит на углу, и оба места перед ним свободны от духов. После помощи фигурка Будды возвращается в храм. Используя только помощь Будды, нельзя одолеть ни одно воплощение Ву-Фенга.

### МОЛИТВЕННЫЙ КРУГ



Общими усилиями в борьбе против Ву-Фенга монахи Молитвенного Круга концентрируются, чтобы ослабить определённые силы духов.

Поместите на этот тайл жетон Дао, взятый из банка, или замените им предыдущий. Сопrotивляемость всех духов, совпадающих по цвету с жетоном на Молитвенном Круге, понижается на 1 (дух с сопротивляемостью 3 снижает её до 2). Сила этого жетона распространяется на всех даосов. Жетон находится и работает в Круге, пока не будет заменён на следующий. Если сопротивляемость духа благодаря жетону упала до 0, то он всё равно должен быть атакован даосом (броском кубиков), чтобы автоматически уйти в сброс.

### ПАГОДА НЕБЕСНЫХ ВЕТРОВ



За прозрачными покровами этой пагоды Повелительница Ветров управляет элементами, перемещая даосов и духов по своему желанию.

Переместите любого духа на любое свободное от духов место (это место может быть занято Буддой). Затем передвиньте любого (но не своего) даоса на один тайл деревни. При перемещении духа все его свойства (маркер бездействия, кубик и т.п.) перемещаются с ним. Фигурку захватчика нужно расположить на соответствующей позиции.

### ЧАЙНАЯ



В этом уютном заведении всегда рады предложить уставшему даосу чашку чая и успокаивающую атмосферу для восстановления сил. Что касается духов - что ж, духи никогда не отдыхают.

Возьмите своему даосу из банка 1 жетон Дао любого цвета, добавьте ещё 1 Qi. Затем впустите в игру нового духа.

## Способности Духов



Игрок (или нейтральное поле) впускает нового духа в игру. Достаньте из колоды нового духа.



Пока этот дух не побеждён, игроки не могут использовать жетоны Дао на руках. Молитвенный круг использовать можно. Поместите маркер бездействия Дао на стол в качестве напоминания.



Дух сразу захватывает первый активный тайл деревни, расположенный на его пути, а затем отступает. Переверните тайл деревни, а фигурку захватчика разместите на его карте духа.



Пока этот дух не побеждён, он удерживает в своей власти 1 кубик Дао. Поместите кубик на его карту. Теперь до поражения духа у игроков будет на один кубик меньше.



Игрок или нейтральное поле теряют 1Qi



**Группа.** Свойство применяется ко всем игрокам и нейтральным полям.



**Захватчик:** поставьте фигурку захватчика на её карту, которая только что появилась в игре. В каждую фазу ИНЬ того поля, на котором захватчик находится, он будет продвигаться вперёд.



Игрок получает 2 любых жетона Дао (по его выбору, если есть в банке). Если дух побеждён Буддой или Ведьмой, то награда не выдаётся.



При появлении такого духа разместите фигурку захватчика сразу на поле игрока в место перед картой. Продолжение цикла захвата проходит по обычным правилам



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



Игрок (или нейтральное поле) должен **бросить кубик проклятия**. Если дух побеждён Буддой или Ведьмой, кубик бросать не нужно.



Победа над каждым воплощением Ву-Фенга приносит группе 1Qi и 1жетон Инь-Янь. Игроки сами решают, кому какая награда достанется.



Игрок по выбору: или получает 1Qi, или восстанавливает жетон Инь-Янь. Если дух побеждён Буддой или Ведьмой, то награда не выдаётся.



Игрок получает 1 любой жетон Дао (по его выбору, если есть в банке). Если дух побеждён Буддой или Ведьмой, то награда не выдаётся.



Пока этот дух не побеждён, специальные силы игрока (или нейтрального поля), на котором дух находится, не работают. Закройте специальные силы маркером бездействия до победы над духом.



Кубик Дао не действует на этого духа. Но всё ещё можно рассчитывать на помощь Ведьмы, Будды, жетонов Дао и молитвенного круга.



Духи отличаются по:

- Цвету - 1,
  - Сопровождаемости - 2,
  - Способностям - 3,
  - и иногда по Награде - 4.
- Способности духов сгруппированы в соответствии со временем их активации.
- способность на левом камне применяется в момент появления духа в игре
  - способность центрального камня должна применяться в КАЖДУЮ фазу Инь поля, где расположен дух
  - способность на правом камне применяется сразу же после поражения этого духа (смотрите раздел "проклятие и награда")
- Если у духа несколько способностей, они применяются слева направо.