

Истории о призраках. Правила

Версия 1.1

Игра Антуана Баузы для 1-4 игроков, от 12 лет и старше.

Много воды утекло со времен ужасного царствования Ву-Фенга, Властелина Девяти Преисподень. Похоронная урна с его пеплом была захоронена на кладбище маленькой деревушки в Срединной Империи. Прошли годы, и ее жители забыли о своем проклятом наследии. Но скрытый глубоко в Преисподней, Ву-Фенг не забыл ни о чем. Беспрестанные поиски привели его к урне. Тень его новой инкарнации встала над жителями деревни, не подозревающими об угрозе. К счастью, Фат-Си (даосские монахи) на страже, охраняя границы между живыми и мертвыми. Вооруженные своими мужеством, верой и силой, они призваны отправить реинкарнацию Ву-Фенга назад в Ад.

Преамбула

«История о призраках» это **кооперативная** игра. Игроки играют как команда против игры. Они либо добудут общую победу, либо все вместе потерпят поражение. Далее описаны правила для 4-х игроков. Игра для 1-го, 2-х или 3-х игроков требует некоторых уточнений, которые даются в приложении. Игра предусматривает 4 уровня сложности: Вступительный, Нормальный, Кошмарный и Адский. Дальнейшие правила даны для Вступительного уровня сложности. Начните со Вступительного уровня, а дальше повысьте его для новых испытаний. Соответствующие указания об уровнях сложности Вы найдете в приложении.



Компоненты игры

Квадраты деревни (А)

Деревня, которую должны защитить монахи, состоит из 9 локаций, представленных квадратами деревни. Они могут предоставлять помощь игрокам, но также могут и быть захваченными призраками. Верхняя часть каждого квадрата представляет место с его хозяином (активное место); обратная часть представляет место без хозяина (захваченное место). Квадраты деревни подробно описаны в одной из памяток по игре.

Игровые поля (В)

На каждом из 4 игровых полей изображены 3 прямоугольных пространства для удержания призраков, атакующих деревню, 6 круглых значков или камней (до 2 перед каждым полем призраков) для фигурок призраков, 3 для фигурок Будды, а также символ в левом нижнем углу, изображающий силу монаха. Эти игровые поля двусторонние, каждая сторона представляет различные возможности, дабы продлить удовольствие от игры.

Очки Чи (С)

Очки Чи представляют жизненную силу монахов. Их можно терять (из-за атак призраков и в некоторых других случаях) и восстанавливать (с помощью наград и специальных мест в деревне). Монах может иметь очков Чи больше, чем изначальное количество. Их число ограничено числом фишек Чи в поставке.

Сила Инь-Янь(Д)

У каждого монаха есть фишка Инь-Янь, которая позволяет выполнить специальное действие. Эта фишка может восстанавливаться по ходу игры с помощью некоторых призраков.

Фишки Дао (Е)

В бою с призраками монахи полагаются на различные мистические компоненты, такие как липкий рис (желтые), серебряные колокольчики (зеленые), палочки ладана (красные) зеркала монахов (синие) и монеты (черные), представленные фишками Дао. Эти фишки разделены на 5 цветов, соответствующих разным типам призраков.

Кубики Дао и Кубик Проклятия (F)

Монахи используют три кубика Дао для изгнания призраков. Дополнительный кубик Дао (серый) связан со специальной силой зеленого монаха. Иногда игрок вынужден бросить другой кубик, кубик Проклятия, и последовать выпавшему эффекту (см. приложение).

Призраки (G)

Призраки характеризуются Цветом (1), Соппротивлением (2), Способностями (3) и иногда Вознаграждением (4). Эти понятия подробно рассматриваются далее в правилах, а также в одной из памяток игры.

Способности призраков группируются в зависимости от момента их активации:

- способности в **левом** камне применяются, когда призрак **вступает в игру**.
- способности в **центральном** камне применяются **каждый ход (фаза Инь)**.
- способности в **правом** камне применяются, **когда призрак изгнан** (см.



Проклятие и Вознаграждение).

Если у призрака несколько способностей, они применяются слева направо.

Пример: (а) захватить один квадрат при появлении; (b) захватывать по одному квадрату каждый ход; (с) захватить один квадрат при изгнании.

Когда призрак сбрасывается, то его способности более не действуют.

Пример: Брюс изгнал Отрубленные Головы, поэтому группа получает назад кубик Дао, захваченный призраком.



Инкарнации Ву-Фенга (Н)

Ву-Фенг появляется во время игры в качестве инкарнации (их может быть несколько на более высоких уровнях сложности). Возможны десять инкарнаций. Они изображены на картах с красной рубашкой, также их можно распознать по символу Ву-Фенга под значением Сопротивления. Каждая инкарнация характеризуется собственной вместительностью, что объясняется ниже.

Фигурки Будды и Призраков (I)

Фигурки Призраков представляют призраков, угрожающих деревне, а фигурки Будды представляет мистические ловушки, которые могут устанавливать монахи.

Подготовка к игре (Вступительный уровень, 4 игрока)

Случайным образом расставьте 9 квадратов деревни в форме квадрата 3x3. В начале игры захваченных квадратов нет, поэтому все жители видны.

Поставьте 4 игровых поля напротив сторон квадрата деревни, лицом к каждому игроку. Случайным образом выберите цвет для каждого игрока, а также выберите, какую сторону игрового поля будет использовать каждый игрок.

Каждый игрок получает 4 фишки Чи, фишку Инь-Янь своего цвета, фишку Дао своего цвета, и ставит фигурку монаха своего цвета на центральном квадрате деревни. Поставьте 2 фигурки Будды на квадрате «Буддийский храм».

Оставшийся материал (фишки Дао, фишки Чи, фигурки) составляют поставку.

Один из игроков подготавливает колоду призраков:

- Наугад, не глядя взять одну из 10 карт Ву-Фенга.

- Перетасовать колоду призраков.

- Для завершения колоды возьмите выбранную карту Ву-Фенга, возьмите 10 карт призраков наугад, положите карту Ву-Фенга на них и положите эти 11 карт под низ остальной колоды.

Таким образом, карты в колоде расположены так: 45 карт призраков, 1 карта инкарнации Ву-Фенга, 10 карт призраков.

Цель игры

Чтобы добиться победы над призраками и спасти деревню, игроки должны изгнать инкарнацию Ву-Фенга.

Порядок игры

Начинает игрок, который смотрел больше всех фильмов о кунг-фу. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Каждый ход игрока состоит из двух фаз (Инь и Янь). Диаграмма на последней странице правил иллюстрирует ход игрока.

Фаза Инь (Призраки)

Шаг 1. Действия призраков

В начале своего хода активный игрок объявляет о появлении нового призрака на своем поле. Все его способности, указанные на центральном камне, теперь применяются в фазе Инь.



А. Появление призраков со способностью захвата

Для каждого призрака-захватчика на поле игрок должен обновить положение связанной с ним фигурки призрака. Возможны три положения – одно на карте и два на поле.



На карте: если фигурка призрака стоит на карте, игрок перемещает ее на соответствующий значок на доске. Больше ничего не происходит.



На поле: если фигурка уже на первом значке захвата, то она перемещается на значок захвата квадрата на краю поля, и соответствующий квадрат захватывается. Фигурка призрака немедленно ставится назад на значок захвата карты. Следовательно, без противодействия монахов призрак будет захватывать по одному квадрату деревни каждые два хода.



Чтобы захватить квадрат: когда призрак достигает иконки на краю доски, как указано выше, игрок должен перевернуть первый квадрат деревни перед значком лицом вниз. Если первый квадрат уже захвачен (перевернут лицом вниз), то тогда переворачивается следующий этой линии квадрат.



Примечание для Вступительного уровня: Если все 3 квадрата деревни перед призраком захвачены и призрак вновь достигает последней иконки захвата на данной линии, то игроки немедленно проигрывают игру.

Б. Появление призраков со способностью Мучителя



Для каждого из Мучителей (призраки с кубиком проклятия на центральном камне), расположенного на его поле, активный игрок должен бросить кубик проклятия и выполнить эффект:

- (a): нет эффекта
- (b): первая активная деревня перед призраком захватывается
- (c): игрок должен ввести в игру призрака согласно правилам расположения
- (d): игрок должен сбросить все свои фишки Дао
- (e): монах теряет одну фишку Чи



Шаг 2. Заполнено ли поле?

Если все 3 поля призраков на игровом поле игрока в начале его хода заполнены, то игрок теряет 1 фишку Чи и не выполняет шаг 3 (не вытягивает новую карту призрака из колоды и сразу начинает фазу Янь).

Шаг 3. Появление призрака

Если игровое поле не заполнено 3 призраками, игрок берет верхнюю карту призрака из колоды, вводит ее в игру по следующим правилам:

Правила расположения призраков

Красные, Зеленые, Синие или Желтые призраки должны располагаться на своем цвете, если это возможно. Если все три клетки данного цвета на всех полях уже заняты, то активный игрок сам выбирает, куда положить карту. Черный призрак должен быть расположен на игровом поле текущего игрока, если это возможно. Опять-таки, если все три поля заняты, игрок сам выбирает любое другое поле. Способности, обозначенные на левом камне карты призрака, применяются сразу после того, как карта была положена на доску.

Может так случиться, что все 12 клеток уже будут заняты призраками, когда игрок вынужден будет достать нового. В такой ситуации призрак не добавляется, а у активного монаха **теряется одна фишка Чи**.



Пример: Брюс вытащил карту Отрубленные Головы и, поскольку призрак черный, он кладет ее на свое поле, что увеличивает общее число призраков на нем до 3. Он не теряет фишки Чи, поскольку Чи теряются при заполненном поле только на втором шаге, но игрок поставил на карту один из своих трех кубиков Дао, как требует карта. Однако, теперь он должен вытащить еще одного призрака, но, поскольку все 12 клеток призраков теперь заняты, вместо вытягивания нового призрака игрок теряет одну фишку Чи.

Фаза Янь (Монах)

Когда фаза Инь выполнена, игрок вступает в роль своего монаха, выполняя следующую последовательность действий:

- 1) **Передвижение (по желанию)**
- 2) **Запрос помощи от деревни ИЛИ попытка изгнания призрака**
- 3) **Поставить Будду (по желанию)**

Примечание: активный игрок может воспользоваться своей силой Инь-Янь до или после любого шага фазы Янь.

1) **Передвижение**

Игрок может передвинуть фигурку своего монаха с текущего квадрата на любой один соседний.

Передвижение по диагонали разрешено. Передвижение не обязательно.

2) **Запрос помощи от деревни ИЛИ попытка изгнания призрака**

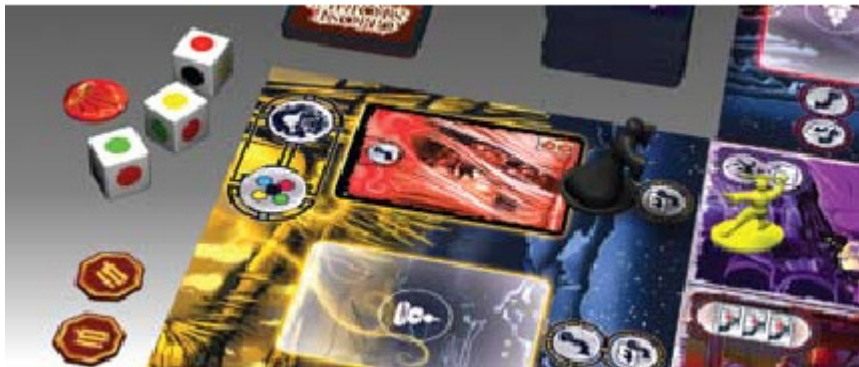
Монах может выполнить только одно из двух следующих действий:

2а) **Попросить помощи у жителей деревни**

Монах может попросить помощи у того жителя деревни, на чьем квадрате он стоит. Действия подробно описаны в памятке по игре.

2b) Попытаться изгнать призрака

Монах может изгнать призрака, расположенного только на клетке рядом с квадратом, на котором стоит монах. Соответственно, изгнание невозможно с центрального квадрата, а с угловых квадратов возможно изгнание двух призраков. Чтобы попытаться изгнать призрака, игрок бросает три кубика Дао. Для успешного изгнания надо, чтобы нужный цвет (цвет призрака) выпал хотя бы на стольких кубиках, сколько сопротивления имеет призрак. Примечание: белые грани обозначают любой цвет на выбор игрока. Если бросок успешен, то призрак изгоняется (возвращается в Преисподнюю) и карта призрака сбрасывается. Если бросок неудачен, то ничего не происходит.



Пример: желтый монах, которым играет Брюс, сражается с Кровоточащими Глазами (красный, сопротивление 2). Чтобы сразить его и отправить назад в Ад, ему нужно выкинуть 2 красных (или белых) стороны на 3 кубиках Дао.

Если игроку для успеха не хватает одного значения на кубике, он может использовать фишки Дао соответствующего цвета, чтобы преодолеть сопротивление призрака и победить его.

Пример: Брюс выкинул кубики Дао, и лишь один выпал красной стороной. Если у него есть красная фишка, он может использовать ее, чтобы отправить Кровоточащие Глаза в Ад.

Изгнание 2 призраков

Монах, стоящий на одном из четырех угловых квадратов, может атаковать две соседних клетки, изгнав сразу двух призраков. Для этого ему нужно победить обоих призраков одним броском кубиков. Как и обычно, игрок может использовать фишки Дао. Если выброшенные значения кубиков и фишки Дао позволяют игроку победить лишь одному из призраков, игрок выбирает, кого именно он изгоняет.



Пример: желтый монах сейчас на угловом квадрате. Две соседних клетки заняты Кровоточащими Глазами (красный, сопротивление 2) и Коварной Нимфой (синий, сопротивление 1). Игрок выбрасывает 1 красный, 1 белый и один желтый кубики. Желтый бесполезен. Игрок использует красную фишку Дао, добавляя ее к красному кубику, и изгоняет Кровоточащие Глаза. Белый кубик игрок использует как синий и изгоняет Коварную Нимфу.

Особое замечание: игрок не обязан всегда использовать фишки Дао, но если выброшенного на кубиках значения достаточно для изгнания призрака, призрак изгоняется обязательно.



Пример: Брюс на угловом квадрате. Соседние клетки заняты Зомби (желтый, сопротивление 2) и Оживший Мертвец (желтый, сопротивление 1). Брюс хочет изгнать Ожившего Мертвеца, ведь аннулирует силу поля, на котором он стоит. Он бросает 3 кубика и выбрасывает 2 желтых стороны и 1 белую. Значит, он изгоняет и Ожившего Мертвеца, и Зомби. Кроме того, из-за способности зомби, вызываемой при изгнании, он должен бросить кубик проклятия.

Разделение фишек Дао

При изгнании призраков игрок может использовать фишки **одного или нескольких монахов при условии, что они находятся на том же квадрате деревни, что и игрок**. В любом другом случае использовать фишки Дао других игроков нельзя.

Пример: Брюс передвинул своего монаха на квадрат, на котором уже стоит желтый монах. Клетка напротив занята Хромым Вампиром (желтый, сопротивление 3). Брюс бросает 3 кубика Дао, выпадает зеленый, красный и желтый. У Брюса нет желтых фишек Дао, но у Сэма, желтого монаха, есть две. Игроки решают использовать их, чтобы получить 3 желтых очка и изгнать Вампира.

Проклятия и вознаграждения (правый камень)

Некоторые призраки проклинают и/или вознаграждают монаха, который их изгнал. Эти проклятия и вознаграждения указаны на правом камне карты призрака. Наиболее распространенное проклятие заключается в том, чтобы выбросить кубик проклятия и выполнить выпавшее действие. Возможные вознаграждения такие: взять фишки Дао (игрок выбирает цвет из доступных в поставке), взять фишку Чи, восстановить фишку Инь-Янь (если игрок ее уже использовал). **Проклятия всегда применяются раньше вознаграждений.**



Пример: Брюс изгнал Темного Духа (черный, сопротивление 3). У него есть выбор между получением 1 фишки Чи или восстановлением фишки Инь-Янь. Брюс решает вернуть свою силу Инь-Янь.

3) Поставить Будду

Игрок, получивший фигурку Будды **на прошлом ходу** (с помощью квадрата деревни Буддийский храм) может поставить ее в конце этого хода, если его монах стоит напротив незанятой клетки. Поставьте фигурку Будды на значок Будды. Если игрок стоит на угловом квадрате и обе соседних клетки пустые, то игрок может поставить сразу две фигурки Будд.

Как только призрак попадает на клетку, защищенную Буддой, он немедленно отправляется в Преисподнюю (карта сбрасывается). У этого призрака нет возможности воспользоваться своими возможностями, в т.ч. ни левым, ни правым камнями. После этого фигурка Будды ставится назад на квадрат Буддийского Храма.

Инь-Янь

У каждого монаха есть одно очень полезное качество: Инь-Янь. Использование Инь-Янь позволяет каждому монаху получить помощь от любого квадрата деревни, не находясь на нем, **ИЛИ позволяет монаху перевернуть захваченный квадрат на лицевую сторону**, вернув его назад жителю деревни. Инь-Янь используется дополнительно с обычными действиями игрока на его ходу.

Когда игрок использует свой Инь-Янь, он кладет фишку Инь-Янь в поставку. При изгнании некоторых призраков монахи могут получить возможность вернуть фишку Инь-Янь назад. Активный игрок может использовать до или после любого шага фазы Янь, но не в середине действия.

Монахи могут использовать свой Инь-Янь дважды за один ход при следующих условиях: естественно, игрок должен использовать свою фишку Инь-Янь, после этого восстановить ее с помощью награды призрака и использовать ее сразу после этого еще раз.



Пример: Сэм столкнулся лицом к лицу с Темным Духом (черный, сопротивление 3). У него нет черных фишек Дао, но он очень хочет изгнать этого призрака. Он решает применить свой Инь-Янь. Он использует его для обращения за помощью к квадрату Молитвенного Круга и получает от него черную фишку Дао. Он продолжает свой ход и пытается изгнать Призрака. Он бросает 3 кубика Дао и выбрасывает один черный, один белый и один зеленый. Благодаря полученной черной фишке Дао, черному и белому выкинутым кубикам изгнание проходит успешно.

Смерть монаха

Монах, у которого больше нет фишек Чи, умирает. **Все его имущество теряется** (его фишки Дао, фигурки Будды, его Инь-Янь, его фишки силы). Его фигурка кладется в лежащем положении на квадрате Кладбище. **Призраки на его игровом поле по-прежнему остаются в игре.**

Игрок, потерявший своего монаха, по-прежнему остается в игре и принимает участие в обсуждении действий с другими монахами (хоть он и не может действовать напрямую, прочие монахи все еще могут обратиться к его духу, прислушиваясь к мудрости покойного). Он может выиграть игру, даже будучи мертвым. Он может даже вернуться к жизни с помощью квадрата Кладбища (и другого монаха).

Его игровое поле становится одержимым (см. о нейтральных полях ниже) и призраки, занимающие его, продолжают действовать, несмотря на смерть самого монаха. Шаги 1 и 2 фазы Инь должны играть. На остальных игроков по-прежнему распространяются эффекты и воздействия призраков на этом поле.

Пример: 3 квадрата деревни уже захвачены. Во время следующей фазы Инь один квадрат был захвачен призраком со способностью Захвата. У Сэма осталось лишь одно очко Чи, но, спасая деревню, он решает пожертвовать своим монахом, попросив помощи у колдуна, и отправляет призрака в Преисподнюю.



еще

Инкарнации Ву-Фенга

Инкарнация Ву-Фенга вступает в игру ближе к концу колоды. Карта кладется на игровом поле игрока на клетку обычного призрака (инкарнации «Безымянный» и «Убийца надежды» рассматриваются, как черные призраки). Изгнание этой инкарнации – единственный способ для игроков выиграть игру. Каждая инкарнация имеет не только способности, но и специальные условия, которые нужно выполнить, чтобы одержать победу. **На инкарнации не действуют Хижина Колдуна и ловушки Будды.** Инкарнация, которая попадает на поле с Буддой, не уничтожается, но фигурка Будды все равно перемещается назад на квадрат Буддийского Храма. Любая изгнанная инкарнация приносит одну фишку Чи и одну фишку Инь-Янь. Игроки сами решают, кто получает эти награды. Мертвый монах не может получить фишку Чи или Инь-Янь. На Вступительном и Нормальном уровнях сложности эти фишки просто суммируются к итоговому количеству очков, поскольку игра завершается сразу после изгнания инкарнации. На Кошмарном и Адском уровнях сложности эта награда крайне полезна для группы, продолжающей игру.

Конец игры

Все игроки выигрывают вместе, если им удалось изгнать инкарнацию Ву-Фенга.

Иначе могут быть **три ситуации**, в которых игроки проигрывают:

1. Все монахи мертвы (ни у кого не осталось фишек Чи). Деревня остается беззащитной перед лицом призраков...
2. 4-я локация деревни захватывается. Призраки добрались до похоронной урны Ву-Фенга. Мира живых больше нет...
3. Последняя карта призрака из колоды введена в игру, а инкарнация Ву-Фенга еще не изгнана. Игроки проигрывают немедленно. Деревня больше никогда не увидит дневного света...

Примечание: даже если последняя инкарнация отправлена в Ад, игроки еще должны пережить ее последнее проклятие. Они выигрывают только если проклятие не приводит к их поражению.

Пример: монахи изгнали инкарнацию Ву-Фенга «Армия Смерти». До броска кубика проклятий проклято уже три квадрата деревни. К несчастью, бросок кубика проклятий приводит к захвату квадрата деревни перед инкарнацией. Игроки проигрывают в самый последний момент...

Примечания: Не отчаивайтесь, если первые несколько Ваших игр закончились поражениями. Игра «Истории о призраках» требует некоторого изучения и вполне может потребоваться несколько попыток для того, чтобы впервые выиграть. Уровень «Ад» будет крайне сложным даже для опытных игроков, но даже на нем есть возможность победить. Просто будьте уверены, что Вы применяете все правила, используете все свои силы и Инь-Янь и, прежде всего, хорошо взаимодействуете друг с другом. У Вас все получится!

Если Вступительный уровень все еще слишком сложен для Вас, начинайте игру с 5 фишками Чи.

Подсчет очков

Чтобы оценить свои достижения в игре и помочь себе в прогрессе, Вы можете провести подсчет очков. Используйте для этого следующие значения:

+10 очков в случае победы (на Вступительном, Нормальном или Кошмарном уровне)

+20 очков в случае победы на Адском уровне

+1 очко за каждое оставшееся очко Чи

+1 очко за каждую карту призрака, оставшуюся в колоде, если вы выиграли, но

-1 очко за каждую карту призрака, оставшуюся в колоде, если вы проиграли

-3 очка за каждого мертвого монаха

-4 очка за каждый захваченный квадрат деревни

+2 очка за первую изгнанную инкарнацию на Кошмарном и Адском уровнях

+4 очка за вторую изгнанную инкарнацию на Кошмарном и Адском уровнях

+6 очков за третью изгнанную инкарнацию на Кошмарном и Адском уровнях (3/4 игрока)

Силы монахов



Каждое игровое поле предоставляет две разных силы. Во время игры у каждого игрока будет лишь одна из них, поскольку он будет использовать либо верхнюю, либо нижнюю сторону поля (выбирается наугад). Ниже описаны 8 сил. Может случаться, что монах потеряет свою силу из-за способности призрака. Способность будет восстановлена сразу после того, как карта этого призрака будет убрана с игрового поля.

Желтый монах

1. Мантра Спокойствия



Желтый монах может околдовать призрака, чтобы задержать его. Перед своим перемещением он ставит или передвигает фишку Мантры Спокойствия на любого призрака в игре. Сопротивление призрака под мантрой уменьшается на 1 (призрак с сопротивлением 3 имеет сопротивление 2), независимо от того, какой монах пытается его изгнать. Когда призрак, околдованный мантрой, выходит из игры, монах забирает фишку Мантры назад и может использовать ее на другом призраке на своем следующем ходу. Если монах теряет свою силу, то удалите фишку Мантры из игры.

Особый случай: когда Вы бьетесь против многоцветных инкарнаций, то цвет фишки Мантры выбирается уже после броска кубиков.

2. Бездонные Карманы



Желтый монах никогда не испытывает недостатка в мистических компонентах. Перед каждым своим ходом можете взять фишку Дао любого цвета из поставки.

Красный монах

1. Танец Ветра



Красный монах может вести других монахов. После своего перемещения он может переместить по обычным правилам еще одного любого монаха.

2. Танец Пик



Красный монах может летать. Во время перемещения он может стать на любой квадрат деревни, не только на соседний.

Синий монах

1. Второй Ветер



Синий монах может замедлять течение времени. Он может запросить помощь квадрата деревни, на котором находится, дважды ИЛИ дважды провести попытку изгнания. Эти два изгнания независимы друг от друга, что значит, что все кубики кидаются дважды. Игроку нельзя применить результат какого-либо из кубиков из первого броска к результату второго броска.

2. Небесный Порыв



Синий монах может действовать мгновенно. Он может попросить о помощи деревню И провести изгнание одновременно, на одном и том же ходу, в любом порядке.

Зеленый монах

1. Сила Гор



Зеленый монах обладает исключительной силой. При изгнании он может бросить четвертый кубик Дао. Кроме того, он никогда не бросает кубик проклятия.

2. Любимец Богов



Боги благоволят зеленому монаху. Он может второй раз бросить любой кубик Дао во время действий поддержки или изгнания призраков (он может оставить некоторые из выброшенных кубиков и перебросить другие). Аналогично он может перебросить кубик проклятия. Однако, всегда считается только второй результат.

Правила для 1, 2 или 3 игроков

Подготовка к игре

Для 2 или 3 игроков

Подготовьте квадраты деревни и игровые поля, как при игре вчетвером. Игровые поля, для которых нет игроков, - нейтральные поля – получают каждый по 3 фишки Чи.

Дополнительно к фишкам Инь-Янь и Дао каждый игрок получает фишку Силы. Нейтральные игровые поля не получают фишек Дао и Инь-Янь.

Замечание: При игре вдвоем игроки должны сидеть лицом друг к другу. Соответственно, по левую и правую руку от каждого будут нейтральные поля.

Подготовка колоды:

При игре втроем удалите из колоды наугад 5 карт призраков.

При игре вдвоем удалите из колоды наугад 10 карт призраков.

Карты инкарнации Ву-Фенга добавьте ПОСЛЕ удаления лишних карт.

Для одиночной игры

Удалите 15 карт призраков из колоды прежде, чем добавите в нее инкарнацию Ву-Фенга. Возьмите одну синюю, одну желтую, одну зеленую и одну красную фишки Дао (черная не берется). Возьмите 3 нейтральных фишки силы. Убедитесь, что для красного поля активна способность «Танец Пик» (позволяющая летать). Помощь квадрата Кладбище отменяется, а действие квадрата «Беседка небесных ветров» позволяет игроку двигать собственного монаха.

Фишки нейтральной силы



Фишки нейтральной силы позволяют активному игроку во время своей фазы Янь использовать силу незанятого (см. ниже) игрового поля.

Игрок может использовать на своем ходу несколько нейтральных фишек, но это должны быть фишки разных сил. После использования нейтральная фишка ложится на центральный квадрат (вне зависимости от того, захвачен он или нет). Если монах заканчивает ход на центральном квадрате, он может взять все либо некоторые нейтральные фишки, которые на нем лежат. Не разрешается передавать

фишки нейтральной силы другим игрокам. Если монах умирает (0 Чи), его нейтральные фишки ложатся на центральный квадрат и их снова могут взять другие игроки, как описано выше.

Пример. Сэм играет один, отрабатывая ритуалы изгнания. Он контролирует красного монаха и имеет 3 нейтральных фишки. Он может использовать все три фишки в течение одного хода, одну для желтого игрового поля, одну для желтого и одну для синего.

Нейтральные игровые поля

Поля без игроков называются «нейтральными». Их порядок хода отличается тем, что выполняются только два первых действия фазы Инь и не выполняется фаза Янь.

Нейтральные поля начинают игру с тремя фишками Чи каждое. Они могут их потерять, но никогда не могут их восстановить.

Важно: шаг 3 фазы Инь (добавление нового призрака) для нейтральных полей никогда не происходит.

Шаг 1. Действия призраков

Наличие призрака(-ов) со способностью Захватчика

Для каждого из таких призраков на нейтральном поле изменяется положение фигурки Захватчика согласно стандартным правилам.

Наличие призрака(-ов) со способностью Мучителя

Для каждого мучителя на нейтральном поле игрок должен бросить кубик проклятия и применить его эффект для нейтрального поля (сила зеленого монаха не действует на этот бросок). Замечание: если на кубике выпала «потеря фишек Дао», то вам повезло, поскольку у нейтральных полей фишек нет, а значит эффект не действует.

Шаг 2. Поле заполнено?

Если нейтральное поле в начале этого шага заполнено призраками, то поле теряет один Чи. Иначе ничего не происходит.

Одержимые поля (поля с 0 Чи)



Нейтральное поле, потерявшее все фишки Чи, считается «одержимым». Его особые силы не могут быть использованы с помощью нейтральных фишек. Все дальнейшие потери очков Чи (т.е. переполнение поля или проклятия) выполняются другим игроком на Ваш выбор (сила зеленого монаха не действует, если Чи теряется из-за броска кубика проклятий).

Уровни сложности: Нормальный, Кошмарный, Адский

Преыдущие правила познакомили Вас с игрой на Вступительном уровне. Если Вы справились с этим режимом, то можете воспользоваться тремя дополнительными уровнями игры, которые позволяют увеличить испытания и испытать новые эмоции благодаря повышению сложности.

Нормальный режим

Начинаются настоящие приключения ...

Нормальный режим отличается от Вступительного в двух местах:

- монахи начинают игру с 3 очками Чи, а не с 4.
- монахи проигрывают игру, когда захвачены 3 деревни, а не 4.

Кошмарный режим

Прогрессируете? Да Вы смельчак!

Кошмарный режим аналогичен нормальному, но Вам нужно победить не одну, а несколько инкарнаций Ву-Фенга.

- Для 3 или 4 игроков: используются 4 инкарнации Ву-Фенга.

- Для 1 или 2 игроков: используются 3 инкарнации Ву-Фенга.

Если игроков меньше четырех, то отбросьте карты призраков, как было указано выше. Далее добавьте выбранные наугад карты инкарнации Ву-Фенга следующим образом, начиная с конца колоды:

Для 3 или 4 игроков: 10 призраков, 1 инкарнация, 10 призраков, 1 инкарнация, 10 призраков, 1 инкарнация, 10 призраков, 1 инкарнация, остальные карты призраков.

Для 1 или 2 игроков: 10 призраков, 1 инкарнация, 10 призраков, 1 инкарнация, 10 призраков, 1 инкарнация, остальные карты призраков.

Адский режим

Одобрено Ву-Фенгом лично!

Адский режим похож на кошмарный, но монахи начинают игру без фишек Инь-Янь.

Режим	Фишки Чи	Захваченные квадраты	Инкарнации	Прочее
Вступительный	4	4	1	
Нормальный	3	3	1	
Кошмарный	3	3	4(3)	
Адский	3	3	4(3)	Нет Инь-Янь

Приложение: Способности инкарнаций



Howling Nightmare (Воющий Кошмар)

Монахи могут изгнать эту инкарнацию, только если клетка призрака напротив нее на противоположной доске свободна.



Uncatchable (Неуловимый)

Эта инкарнация может быть изгнана, только если окажется на клетке, занятой Буддой. Этого можно достичь, либо переместив инкарнацию на клетку с Буддой, либо введя на клетку с Буддой.



Death Army (Армия Смерти)

Эта инкарнация – призрак-мучитель. Кроме того, после успешного ее изгнания игрок должен бросить кубик проклятия перед сбросом карты.



Forgotten Ones (Забвенный)

Начиная со своего появления на игровом поле и до своего уничтожения, эта инкарнация не позволяет монахам использовать свои специальные способности, включая фишки нейтральных сил.



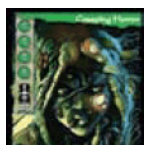
Bonetracker (Костолом)

Эта инкарнация заставляет всех игроков сбросить по фишке Дао, когда она появляется в игре, а также в начале каждой фазы Инь фишку Дао сбрасывает игрок, на чьем поле сейчас находится карта инкарнации.



Dark Mistress (Темная Госпожа)

Начиная со своего появления на игровом поле и до своего уничтожения, эта инкарнация не позволяет монахам использовать фишки Дао.



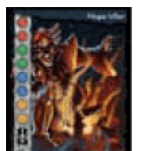
Creeping Horror (Ползучий Ужас)

Эта инкарнация захватывает кубик Дао при появлении (положите кубик на карту) и удерживает его до своего уничтожения.



Vampire Lord (Лорд Вампиров)

Это просто захватчик с сопротивляемостью 4.



Hope Killer (Убийца Надежды)

Эта инкарнация имеет сопротивление 8 (2 синих + 2 желтых + 2 красных + 2 зеленых). Кроме того, после ее изгнания игрок должен бросить кубок проклятия.

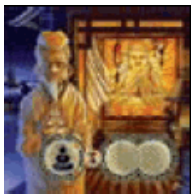


Nameless (Безымянный)

Сопротивление: 1 красный + 1 синий + 1 желтый + 1 зеленый + 1 черный. При своем появлении эта инкарнация отменяет фишку Дао на квадрате деревни «Молитвенный Круг». Кроме того, белая сторона кубика не считается больше за любой другой цвет, а просто игнорируется.

Описание квадратов

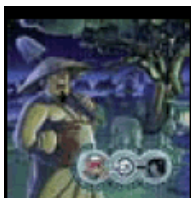
Храм Будды



Оказавшись перед лицом опасности, монахи могут обратиться к Силе и Мудрости Будды. Мудрость Будды – ценная помощь в борьбе против Зла.

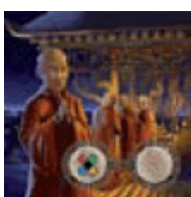
Возьмите фигурку Будды, на следующем ходу Вы можете поставить ее на любой камень захватчиков.

Кладбище



Среди могильных камней, заросших травой, могильщик охраняет двери между двумя королевствами.

Верните погибшего монаха в игру. Дайте ему два очка Чи и бросьте после этого кубик проклятия. Примечание: если выпал Захват, то захватывается квадрат Кладбища.

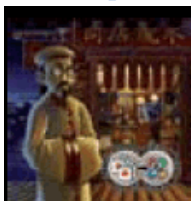


Молитвенный Круг

Едины в стремлении уничтожить Ву-Фенга, монахи сосредоточены на ослаблении особого типа призраков.

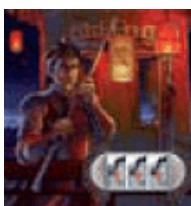
Поставьте фишку Дао из поставки на этот квадрат или замените уже имеющуюся. Все призраки цвета фишки, лежащей на квадрате, теряют 1 сопротивление при изгнании. Это работает для всех монахов. Фишка Дао остается лежать на квадрате после изгнаний призраков.

Лавка травника



На своих покрытых пылью полках эта лавка держит все компоненты, необходимые для мистических ритуалов.

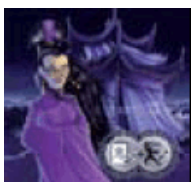
Бросьте два кубика Дао и возьмите из поставки две фишки Дао выпавших цветов, если они там есть. Если выпал белый цвет, то можете взять любую фишку Дао.



Ночной караульный пост

Не страшась холодного воздуха улиц, ночной страж обходит деревню кругами, освещая ее своей лампой.

Отпугнутые светом лампы, захватчики отступают назад. Передвиньте все фигурки захватчиков на своем поле на один шаг назад.



Беседка небесных ветров

Скрытая за прозрачным покровом своей беседки, Госпожа Ветров командует силами природы, перенося монахов и призраков по своему желанию...

Передвиньте любого призрака по вашему выбору на любую свободную клетку (она может быть занята Буддой), потом подвиньте любого монаха, кроме своего, на соседний квадрат деревни.

Примечание: когда призрак перемещается, все его свойства перемещаются вместе с ним. Он ставит в ту же позицию свою фигурку захватчика, свои фишки запрета силы, свою ослабляющую мантру и т.д.

Хижина колдуна



Сидя в своей вечно сырой хижине, деревенский колдун всегда готов помочь. Его черная магия могущественна, но за нее придется заплатить высокую цену...

Отправьте любого призрака в отбой. Способность правого камня не срабатывает, но также не дается и вознаграждение. Потеряйте 1 очко Чи.

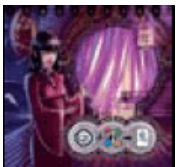
Алтарь даоистов



Благодаря своему алтарю и защитным ритуалам ваши братья по вере помогут Вам отогнать призрака, угрожающего захватить квадрат деревни.

Отмените захват одного квадрата деревни, перевернув его лицевой стороной вверх, и введите после этого в игру нового призрака.

Чайный домик



Это заведение предоставит Вам чашку горячего чая и расслабляющую атмосферу, дав небольшую передышку от царящего снаружи напряжения, ведь призраки – они никогда не устают...

Возьмите из поставки одну фишку Дао любого цвета и 1 фишку Чи. После этого введите в игру нового призрака.

Способности призраков



Добавить призрака

Захватить первый активный квадрат напротив призрака

Игрок или нейтральное поле теряет один Чи

Захватчик: поставьте фигурку захватчика на карту при ее появлении.

Когда этот тип призраков появляется в игре, поставьте фигурку захватчика сразу на игровое поле. Остальной порядок захвата не меняется.

Игрок должен бросить кубик проклятия. Если призрак уничтожен Буддой или Колдуном, то кубик кидать не нужно.



Игрок получает 1 фишку Чи ИЛИ восстанавливает свою фишку Инь-Янь. Если призрак уничтожен Колдуном или Буддой, Вы не получаете этого бонуса.

Игрок получает 1 фишку Дао на свой выбор (если она доступна). Если призрак уничтожен Колдуном или Буддой, Вы не получаете этого бонуса.

Пока этот призрак не изгнан, сила игрового поля, на котором он сидит, не может использоваться (поставьте фишку недействительной силы на значок силы на поле).

На этого призрака не действуют кубики Дао. Молитвенный Круг, фишки Дао, Будда и Колдун по прежнему действуют.



Пока этот призрак не побежден, игроки не могут использовать их фишки Дао (по прежнему может использоваться Молитвенный Круг). Положите на стол фишку недействительного Дао.

Пока этот призрак не побежден, он удерживает один кубик Дао. Положите кубик на карту призрака. Игроки бросают на один кубик меньше до тех пор, пока призрак не изгнан.

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

Ирок получает 2 фишки Дао на свой выбор (если они доступны). Если призрак уничтожен Колдуном или Буддой, Вы не получаете этого бонуса.

Активный игрок теряет 1 фишку Дао, если она у него есть.

Каждая изгнанная инкарнация возвращает 1 фишку Чи и 1 фишку Инь-Янь группе. Игроки сами решают, кто получает эту награду.

Перевод неофициального FAQ по игре GHOST STORIES версии 1.1

Примечание: дух и призрак в данном переводе не одно и то же. Дух – это любая карта. Призрак – фигурка, при помощи которой происходит захват квадрата деревни, у карт духов со способностью захват.

1. Если колода духов закончилась, а вам требуется взять карту – ночь окончена, Фу-Фенг победил и захватил деревню.
2. Если проводится изгнание двух духов одновременно, то во время изгнания нельзя использовать фишки Дао, полученные от первого изгнанного духа, для изгнания второго духа.
3. Нельзя использовать силу *Инь-Янь* в процессе изгнания духа. Можно использовать до совершения действия, либо после. Но можно воспользоваться силой *Инь-Янь* в промежутке между двумя попытками изгнания (способность Синего монаха).
4. Порядок использования специальных сил монахов: желтые силы – до перемещения; синие силы – после перемещения; зеленые силы – в течение хода игрока; красные – в момент перемещения (если специальная способность – полет) или после перемещения (если специальная способность передвижение другого игрока). Специальные способности могут быть использованы на каждом ходу монаха. Если поле монаха, было захвачено (стало нейтральным), то правила меняются!

Желтый монах

1. Если Желтый монах использует «*Чарующую мантру*» и кладет на духа с сопротивлением 1, то сопротивление духа становится – 0. Карта не сбрасывается, пока не будет использовано действие – изгнать духа. Изгнание проходит автоматически. По такому же принципу отыгрывается способность квадрата деревни – *Молитвенный круг* (выберете цвет, духи этого цвета уменьшают свое сопротивление на 1).
2. Если дух, блокирует специальные силы Желтого монаха, то «*Чарующая мантра*», находящаяся на уже на каком-либо духе – удаляется из игры. Как только дух будет изгнан, Желтый монах, снова может пользоваться своей специальной силой («*Чарующая мантра*») не возвращается на место автоматически, ее нужно снова положить на выбранного духа).
3. Эффект «*Чарующей мантры*» и способность квадрата деревни *Молитвенного круга* – суммируется. Каждая из них уменьшает сопротивление духа на 1. Если происходит сражение с многоцветной инкарнацией, то цвет мантры выбирается **после** броска кубика.
4. При сражении с *Hory Killer* (Убийца надежд) и *Nameless* (Безымянный) можно выбрать цвет мантры **после** броска кубика.

Зеленый монах

1. Специальная сила Зеленого монаха – перебросить кубик Дао и кубик Проклятия может быть использована многократно (для каждого духа – отдельно) в фазе *Янь*.
2. Специальная сила Зеленого монаха – проигнорировать кубик Проклятия может быть использована многократно (для каждого духа - отдельно) в фазе *Янь*.
3. Специальная способность Зеленого монаха – перебросить кубики Дао, предполагает, что вы выбираете, сколько кубиков перебросить и перебрасываете их одновременно.
4. Специальная сила Зеленого монаха – проигнорировать кубик Проклятия, позволяет игнорировать бросок кубика Проклятия как в фазу *Янь*, так и *Инь*. Если эта способность используется при помощи жетонов силы, то она может быть использована только в фазе *Янь*.
5. Зеленый монах может перебросить кубики Дао так же при использовании способности квадрата деревни.

Синий монах

1. Синий монах может использовать силу *Инь-Янь* между двумя попытками изгнания духов. Одновременное изгнание двух духов – является одной попыткой изгнания, и использовать силу *Инь-Янь* нельзя (только до попытки изгнания или после).
2. Если специальная способность Синего монаха была заблокирована духом, то после успешного изгнания этого духа, разблокируется способность монаха и можно совершить одно из действий: вторая попытка изгнания или использовать способность квадрата деревни.

Красный монах

1. Красный монах может летать каждый ход, при этом не используется никакие жетоны.

Сила Инь-Янь

1. Можно использовать силу дважды в ход, если она выполняется в ходе первого действия.
2. После победы над последней инкарнацией Ву-Фенга, если вы получаете в качестве награды силу *Инь-Янь*, вы можете воспользоваться ей до конца хода и перевернуть одну из клеток деревни, для того чтобы получить больше победных очков.

Клетки деревни

1. *Беседка небесных ветров* позволяет передвинуть одного духа и одного из монахов (нельзя передвигать себя; нельзя передвинуть только одного духа или только одного монаха, обязательно нужно передвинуть одного духа и одного из монахов). Передвижение монахов осуществляется по стандартным правилам – переход на одну клетку деревни в любом направлении. Если все 12 клеток полей игроков заняты духами, нельзя использовать эту клетку деревни. При соло-игре у вас нет выбора, кроме как передвигать своего монаха.
2. Если *Молитвенный круг* был захвачен и на нем располагалась фишка Дао, то при возврате *Молитвенного круга* (переворот на лицевую сторону) в игру – фишка Дао не возвращается. Клетка нейтральна – то есть на ней не содержится фишек Дао, для того чтобы положить на нее фишку Дао, необходимо снова активировать эту клетку деревни.
3. Если дух блокирует специальную способность монаха, то при перемещении с помощью способности *Беседка небесных ветров* на игровое поле другого монаха, способность первого монаха разблокируется, но при этом блокируется специальная способность второго монаха.
4. Если дух из расширения к игре находится напротив *Молитвенного круга*, то его способность «замораживается», при этом фишка Дао остается, но она не дает никакого эффекта. Заменить ее тоже нельзя.
5. *Молитвенный круг* может уменьшить сопротивление духа с 1 до 0. Но при этом дух не снимается с поля, до тех пор, пока не будет совершено изгнание (против этого духа). Изгнание проходит автоматически, дух убирается с поля.
6. При использовании квадрата деревни – *Кладбище*, воскрешается монах с 2 фишками Чи, которые берутся из резерва. Фигурка воскрешенного монаха ставится на квадрат деревни – *Кладбище*. Кубик Проклятия кидает активный монах. Если выпадает захват квадрата деревни – захватывается *Кладбище*.
7. *Лавка травника* + Выпала белая сторона кубика Дао + инкарнация Безымянный = фишка Дао не берется.

Фигурки Будды

1. Если дух появляется на месте, где располагается Будда, то дух изгоняется автоматически, способность левого камня духа не срабатывает.
2. Фигурки Будды устанавливаются в конце хода.
3. Инкарнацию *Uncatchable* (Неуловимый) можно изгнать только после того, как она будет помещена на поле с фигуркой Будды или на поле инкарнации установлена будет фигурка Будды.
4. Если монах имеет две фигурки Будды, то он может поставить сразу две фигурки.

Призраки

1. Установка духа на игровом поле, выбирается на усмотрение игрока при условии не нарушения правил.
2. Порядок активации духов на поле игрока осуществляется на усмотрение игрока.
3. Если дух располагается на поле другого игрока, то эффект левого камня духа распространяется на этого игрока.
4. Установка фигуры призраков (дух со способностью захвата) проходит по следующим правилам: сначала фигурка ставится на карту, затем передвигается по полю перед картой. При достижении крайнего положения на поле фигуркой – происходит захват первого незахваченного квадрата деревни, находящегося напротив карты духа.
5. Дух со способностью установки призрака выставляется на поле перед картой и на следующем ходу захватывает квадрат деревни, если не будет остановлен.
6. Против инкарнации *Dark Mistress* (Темная госпожа) можно использовать способность квадрата деревни – *Молитвенный круг*.
7. При изгнании двух духов одновременно необходимо выбросить в сумме значения кубиков Дао, чтобы изгнать оба. Или можно добавить фишки Дао.

Инкарнации

1. При входе в игру инкарнации *Nameless* (Безымянный) фишка Дао сбрасывается с *Молитвенного круга*. После того как инкарнация изгнана, можно снова активировать квадрат деревни – *Молитвенный круг*.
2. Для того чтобы отметить, что *Uncatchable* (Неуловимый) пойман Буддой, лучше не использовать фишку Будды, так как вам могут понадобиться обе фигурки в дальнейшем.

Нейтральные поля и фишки Силы (при игре меньше чем 4ром)

1. Нейтральное поле никогда не вводит нового духа в игру, кроме случаев, когда срабатывает свойство духа.
2. Существуют несколько вариантов игры с количеством игроков меньше, чем 4:
 - по оригинальным правилам – 2 или 3 игрока, получают по 1 фишке Дао и по одной фишке Силы нейтрального поля, если 1 игрок – то он получает 1 фишку Дао и 3 фишки Силы нейтрального поля;
 - домашние правила – 3 игрока, берут по 1 фишке Дао и по 1ой фишке нейтрального поля, если 2 игрока, то берется по 1 фишке Дао и по 2 фишки Силы нейтрального поля, если 1 игрок, то 4 фишки Дао и 3 фишки Сил нейтрального поля.
3. При игре вдвоем или соло по оригинальным правилам, в игре используется только 3 фишки Сил нейтрального поля, а при игре вдвоем используется всего максимум 2 фишки Сил нейтрального поля.
4. Фишки Сил нейтрального поля могут быть активированы во время фазы *Янь*. Например, после неудачной попытки изгнать призрака, можно использовать фишку Сил Синего поля, чтобы провести вторую попытку изгнания.
5. В центральном гексе можно пополнять фишки Сил нейтрального поля в конце фазы *Янь*. Использовать их можно только со следующего хода.

6. При игре вдвоем или соло, можно комбинировать Силы нейтральных полей, но нельзя использовать дважды.
7. Если нейтральное поле заполнено полностью духами, то оно теряет фишки Чи.
8. Если нейтральное поле теряет все фишки Чи, то оно становится одержимым и его способность нельзя использовать, нельзя вернуть поле с помощью квадрата деревни – *Кладбище*. *Кладбище* может быть использовано только по отношению к игроку. Нейтральное поле не может получать фишки Чи никаким способом.
9. Если нейтральное поле имеет Силу – игнорировать бросок Проклятия, при вступлении духа со способностью в левом камне – бросить кубик Проклятия, кубик необходимо бросать. Сила нейтрального поля используется только во время фазы *Янь*.
10. Силы нейтральных полей используются строго в рамках правил. Зеленые Силы используются в течение всего хода, Красные Силы – во время перемещения, Синие Силы – между действиями, Желтые Силы – перед движением.
11. Если центральный квадрат деревни захвачен, то Силы нейтральных полей не сбрасываются и по-прежнему доступны для игроков.
12. В соло игре квадрат деревни – *Кладбище* является бесполезным.
13. При соло игре необходимо так же следить за фишками Чи нейтральных полей.

