

Правила настольной игры "Истории с Призраками: Тёмная Тайна" (Ghost Stories: Black Secret)

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Дополнение к игре «Истории с Призраками»

для 2-5 участников от 12 лет

Где-то глубоко в Катакомбах деревни покоятся три урны с Прахом Ву-Фенга. Властелин Девяти Преисподней решил завладеть ими раз и навсегда. Его демоны-приспешники уже вовсю рыщут по тёмному подземелью, перекапывая своими чёрными когтями его туннели в поисках родовой земли. Необходимо, чтобы эти проклятые реликвии остались захоронены там, где они есть, иначе мир всего сущего встретит свои последние дни...

Для игры с дополнением «Тёмная Тайна» требуется базовая версия игры «Истории с Призраками», а также его можно сочетать с дополнением «Полнолуние».

Краткий обзор игры

«Тёмная Тайна» – второе дополнение к игре «Истории с Призраками», которое предоставляет возможность одному из игроков попробовать себя в роли Ву-Фенга в противостоянии с отважными Даосами – защитниками проклятой деревни. Теперь кроме Призраков Ву-Фенг может призывать ещё и зловещих Демонов, обыскивающих Катакомбы, а также насылать Проклятия на Даосов. Но и самим Даосам есть что противопоставить новой угрозе – их арсенал пополнился новым оружием: Кровавыми Мантрами и способностью Кровный Брат. Условие их победы остаётся неизменным: все воплощения Ву-Фенга должны быть изгнаны...



Состав игры

- 1 двухстороннее поле Катакомб
- 1 двухстороннее поле Ву-Фенга
- 1 фигурка Тени Ву-Фенга
- 3 фигурки Низших Демонов
- 21 карта Кровавых Мантр
- 10 карт Призраков
- 5 карт Воплощений Ву-Фенга
- 4 карты Призыва
- 36 жетонов Катакомб
- 32 жетона Проклятий
- 9 фигурок Лестниц
- 4 жетона Кровного Брата
- 3 жетона Скелетов
- 1 тайл Деревни (Каллиграф)
- 1 метка действующего Даоса

Подготовка к игре

Подготовка происходит согласно правилам базовой игры «Истории с призраками». Уровни сложности (Начальный, Нормальный, Кошмарный и Адский) остаются без изменений.

А) Поле Катакомб

Поле Катакомб представляет собой нижний уровень подземелий деревни. Оно состоит из 9 квадратов, соответствующих 9 тайлам Деревни на поверхности. Вы можете использовать любую из двух сторон поля Катакомб, которые немного отличаются друг от друга по конфигурации. Во время подготовки к игре убедитесь, что поля Катакомб и Деревни расположены так, чтобы каждый тайл Деревни соответствовал одной клетке в Катакомбах.

Б) Лестницы

Каждая из 9 фигурок Лестниц помещается на одну из 9 клеток поля Катакомб.

В) Жетоны Катакомб

Разделите 36 жетонов Катакомб на 4 стопки по указанному на них количеству участвующих в игре Даосов (1, 2, 3 или 4).

Случайным образом разместите 9 жетонов с символом 1 Даоса на 9 квадратах Катакомб: по 1 жетону на квадрат лицевой стороной вниз.

Если в игре участвует больше Даосов, то поверх каждого из 9 жетонов с 1 Даосом стопкой кладутся по одному 9 жетонов с 2 Даосами (при 3 участниках), затем сверху помещаются 9 жетонов с 3 Даосами (при 4 участниках) и завершают стопки 9 жетонов с 4 Даосами (при 5 участниках).

Пример: в партии участвуют 4 игрока, 3 из которых берут на себя роль Даосов. Жетоны с символом 4 Даосов убираются в коробку с игрой. На каждом квадрате поля Катакомб формируется стопка из 3 жетонов (снизу вверх): жетон с 1 Даосом, жетон с 2 Даосами и жетон с 3 Даосами.

Г) Поле Ву-Фенга

Игрок, взявший на себя роль Ву-Фенга, размещает перед собой поле Ву-Фенга. При этом он каждый раз перед игрой случайным образом выбирает одну из двух его сторон.

Д) Фигурки Демонов и Тени Ву-Фенга


Поместите 3 фигурки Демонов и фигурку Тени Ву-Фенга на поле Ву-Фенга.

Е) Жетоны Скелетов

Поместите 3 жетона Скелетов на поле Ву-Фенга.

Ж) Жетоны Проклятий


Переверните жетоны Проклятий лицевой стороной вниз и разделите их по уровню (1, 2, 3, 4). Ву-Фенг берёт 5 Проклятий 1-го уровня, 4 Проклятия 2-го уровня, 3 Проклятия 3-го уровня и 2 Проклятия 4-го уровня. Оставшиеся жетоны отложите в сторону (они ещё могут понадобиться в процессе игры). Затем Ву-Фенг раскрывает свои жетоны Проклятий 1-го уровня; они остаются видимыми для всех игроков. Взятые Ву-Фенгом жетоны старших уровней пока остаются закрытыми.

Замечание: Если вы играете без дополнения «Полнолуние», то отложите в коробку с игрой 4 Проклятия с символом 

Описание Проклятий приведено в Приложении А.

З) Карты Кровавых Мантр

Разделите карты Кровавых Мантр на 3 стопки в соответствии с их уровнем (2 Чи, 3 Чи, 4 Чи). Возьмите случайным образом 3 карты из стопки уровня 2 Чи, 2 карты из стопки уровня 3 Чи и 1 карту из стопки уровня 4 Чи. Выложите эти 6 карт на стол лицевой стороной вверх, разделив их по уровню Чи для удобства использования. Оставшиеся карты отложите в сторону: они будут использованы позже в процессе игры.

Замечание: Если вы играете без дополнения «Полнолуние», то уберите в коробку с игрой 3 карты Кровавых Мантр с символом .

Описание Кровавых Мантр приведено в Приложении Б.

И) Жетоны Кровного Брата

Жетоны Кровного Брата будут использованы в процессе игры. Положите их недалеко от игрового поля, рядом с резервом жетонов Дао и Чи.

К) Каллиграф – новый тайл Деревни

Этот тайл добавляется к тайлам Деревни из предыдущих игр серии «Истории с Призраками» (базовая игра + дополнения). Авторы рекомендуют использовать тайл Каллиграф в ваших первых партиях с дополнением «Тёмная Тайна». Как и все остальные тайлы Деревни, он не является обязательным для игры: вы можете случайным образом из общего набора выбирать 9 тайлов, которые будут использованы в каждой игре.

Описание тайла приведено на стр. 16.

Л) Колода карт Призраков

Добавьте 10 новых карт Призраков к соответствующим картам из базовой игры. Перемешайте все карты Призраков и, в зависимости от количества Даосов в партии, оставьте в колоде следующее количество карт:

- 4 Даоса (5 участников): 50 карт
- 3 Даоса (4 участника): 45 карт
- 2 Даоса (3 участника): 40 карт
- 1 Даос (2 участника): 35 карт

Карты Призыва (0) заменяют карты Воплощений Ву-Фенга в колоде карт Призраков. В зависимости от выбранного уровня сложности возьмите необходимое количество карт Призыва (1, 3 или 4) и вложите их в колоду вместо карт Воплощений в соответствии с правилами базовой игры.



М) Колода карт Воплощений

Добавьте 5 новых карт Воплощений к соответствующим картам из базовой игры. Перемешайте полученную колоду Воплощений и положите её рядом с игроком, взявшим на себя роль Ву-Фенга.

Н) Метка действующего Даоса

Случайным образом определите Даоса, который начнёт игру. Этот игрок берёт метку действующего Даоса и кладёт на своё поле. Эта метка используется для обозначения поля игрока, который совершает ход в данный момент.

Ву-Фенг берёт колоду Призраков, колоду Воплощений и кубик Проклятия. Теперь только этот игрок может распоряжаться данными игровыми элементами. Жетоны Проклятий, не взятые во время подготовки к игре, остаются лежать неподалёку в резерве у Ву-Фенга. Обратите внимание на то, что Ву-Фенг может видеть все принадлежащие Даосам игровые элементы (жетоны Чи, Дао, Инь-Ян, Нейтральной Силы и другие).

Теперь можно начать игру...

Действия Ву-Фенга

Основа игрового процесса для Даосов остаётся той же, что и в базовом варианте игры «Истории с Призраками», но теперь игрок, взявший на себя роль Ву-Фенга, может вмешиваться в игровой процесс:

- в начале хода каждого Даоса (за исключением активации нейтральных полей);
- каждый раз, когда разыгрывается эффект символа «Появление Призрака».

Действие «Появление Призрака»



Каждый раз, когда Ву-Фенг берёт карту Призрака, он может разыграть её ОДНИМ из трёх способов:

- А) разместить Призрака в Деревне
- Б) призвать Демона в Катакомбы
- В) наложить Проклятие

Важное замечание: Выбор из 3 вариантов (А, Б или В) предоставляется Ву-Фенгу каждый раз, когда должна быть взята карта Призрака: во время шага 3 фазы Инь, при розыгрыше эффекта тайла «Чайный Домик» и способностей некоторых Призраков, при броске кубика Проклятия и т.д.

А) Разместить Призрака в Деревне



Если в базовой игре «Истории с Призраками» Даосы сами выбирали, где будет размещена карта Призрака, то теперь преимуществом этого выбора пользуется Ву-Фенг, соблюдая при этом правила размещения карт Призраков, описанные в правилах базовой игры.

Пример: Сейчас ход Синего Даоса. На его поле 2 свободных места. Ву-Фенг открывает карту чёрного Призрака и решает положить её в Деревню (выбор А): Призрак должен быть размещён на одном из двух свободных мест синего поля. Если бы синее поле было заполнено, то карту Призрака можно было бы положить на любое свободное место.

Б) Призвать Демона в Катакомбы



Ву-Фенг может использовать карту Призрака, чтобы ввести в игру Демона. Карта Призрака после этого отправляется в сброс.

Стоимость вызова Демона



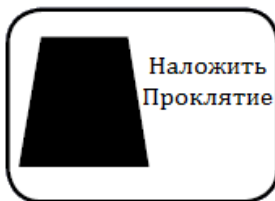
В распоряжении у Ву-Фенга имеются 3 разных Демона, у каждого из которых разная стоимость вызова (2, 3 или 4).

Демона можно призвать в игру, только если сопротивление на сброшенной карте Призрака больше или равно стоимости вызова Демона. Цвет сброшенной карты не имеет значения.

Ву-Фенг берёт соответствующую фигурку этого Демона и ставит её на одну из двух клеток Катакомб с обозначением входа на поле (по своему выбору).

Пример: Ву-Фенг хочет призвать в Катакомбы Демона со стоимостью вызова 3. Для этого ему нужно сбросить карту Призрака с сопротивлением 3 или 4. Затем он перемещает соответствующую фигурку с поля Ву-Фенга на клетку одного из двух входов на поле Катакомб.

В) Наложить Проклятие



Также Ву-Фенг может отказаться от размещения Призрака в Деревне для того, чтобы наложить Проклятие. Тогда карта Призрака отправляется в стопку сброса, а жетон Проклятия выкладывается на поле Ву-Фенга. Сразу же примените его эффект!

У каждого Проклятия есть свой цвет (красный, зелёный, жёлтый, синий, чёрный) и уровень (1, 2, 3, 4). Проклятие может быть наложено, только если его цвет совпадает с цветом сброшенной карты Призрака И на поле Ву-Фенга есть для него свободное место. Чёрные Призраки считаются джокерами и позволяют Ву-Фенгу накладывать Проклятие любого цвета.

Проклятия всегда должны размещаться на свободных местах в ряду своего уровня на поле Ву-Фенга. Поэтому вы не можете поместить Проклятие на место, которое не соответствует его уровню, или на место, на котором уже лежит жетон Проклятия. Сопротивление на сброшенной карте Призрака не имеет значения при наложении Проклятий.

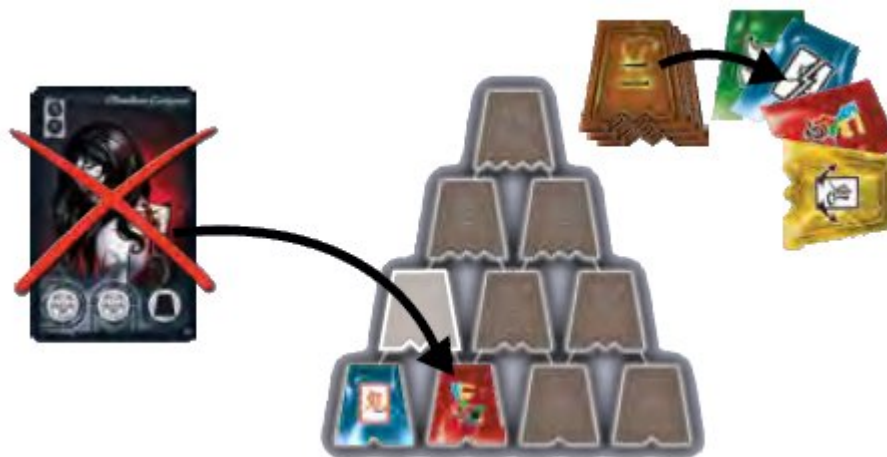
Пирамида Проклятий

В начале игры Ву-Фенгу доступны только Проклятия 1-го уровня. Чтобы наложить Проклятие 2-го уровня, Ву-Фенгу требуется, чтобы на его поле уже были размещены хотя бы 2 Проклятия 1-го уровня.

Проклятия высшего уровня должны размещаться над двумя Проклятиями низшего уровня. Система таких ограничений представляет собой пирамиду на поле Ву-Фенга.

Как только Ву-Фенг получает возможность накладывать Проклятия нового уровня, он должен перевернуть все доступные ему Проклятия этого уровня лицевой стороной вверх. Они должны быть видны всем игрокам.

Пример: Ву-Фенг сбрасывает только что взятую им карту чёрного Призрака, чтобы наложить красное Проклятие 1-го уровня. Он кладёт жетон Проклятия на незанятое место на 1-ом уровне пирамиды. Поскольку у Ву-Фенга уже есть одно разыгранное Проклятие 1-го уровня, то теперь у него появляется возможность накладывать Проклятия 2-го уровня: он переворачивает свои жетоны Проклятий 2-го уровня лицевой стороной вверх.



Замечание: Количество доступных Ву-Фенгу Проклятий больше, чем число Проклятий, которое вмещает в себя пирамида – так игроку предоставляется возможность выбора.

Обновление Проклятий

Как только Ву-Фенг выкладывает Проклятие 4-го уровня и разыгрывает его эффект, он собирает обратно все жетоны Проклятий (те, которые выложены в пирамиду на его поле, те, которые были открыты, но не разыграны, и те, которые были отложены в сторону во время подготовки к игре), переворачивает их лицевой стороной вниз, перемешивает и вытягивает новый набор по той же схеме, что и ранее во время подготовки. После этого жетоны Проклятий 1-го уровня переворачиваются лицевой стороной вверх и игра возобновляется.

Замечание: В игре нет ограничений, сколько раз Ву-Фенг может обновлять свои Проклятия в течение одной партии, но это действие может быть выполнено, только когда пирамида полностью заполнена.

Фаза Демонов

Шаг 1: Действия Демонов

Перед началом фазы Инь каждого игрока (за исключением активации нейтральных полей) появляется новая фаза. Во время неё каждый Демон, находящийся в Катакомбах, выполняет одно (и только одно) действие: движение ИЛИ поиск.

- Движение: Ву-Фенг перемещает фигурку Демона с её текущей позиции на соседнюю клетку (можно перемещаться по диагонали).
- Поиск: Если в клетке, в которой находится фигурка Демона, нет Даосов, то Ву-Фенг открывает верхний жетон Катакомб из стопки жетонов в текущей клетке и разыгрывает его эффект. Затем этот жетон убирается из игры.

Пояснения к действиям Демонов (перемещение и поиск):

- Если в Катакомбах находятся несколько Демонов, то Ву-Фенг должен выполнять ими действия в порядке возрастания их сопротивления (от слабейшего к сильнейшему).
- Несколько Демонов могут находиться на одной и той же клетке поля Катакомб.
- Демоны могут находиться на одной клетке вместе с одним или несколькими Даосами, а также перемещаться на клетку с ними.

Замечание: Демоны не могут покидать Катакомбы – их перемещение ограничено этим полем.

Вызов Воплощения

Когда Ву-Фенг вытягивает карту Призыва, то он берёт в руку верхнюю карту из колоды Воплощений и разыгрывает одну карту Воплощения по своему выбору.

В некоторых случаях у него на руке будет только одна карта Воплощения, поэтому она станет его единственным выбором для розыгрыша. В других случаях он сможет выбрать, какое из Воплощений появится в Деревне. Возможность брать дополнительные карты Воплощений Ву-Фенгу дают некоторые жетоны Катакомб и 1 жетон Проклятия. Способность выбирать, какое из Воплощений Ву-Фенга появится в Деревне, является достаточно эффективным оружием против Даосов.

Одно из Проклятий 4-го уровня, а также смерть члена семьи Ву (из дополнения «Полнолуние») обладают тем же эффектом.



Ву-Фенг берёт в руку верхнюю карту из колоды Воплощений.



Ву-Фенг берёт в руку верхнюю карту из колоды Воплощений, затем вводит в игру одно из Воплощений по своему выбору.

Важное замечание: Карты Воплощений **ДОЛЖНЫ** быть размещены в Деревне (выбор А); вы не можете сбросить их, чтобы призвать Демона в Катакомбы (выбор Б) или наложить Проклятие (выбор В).

Действия Даосов

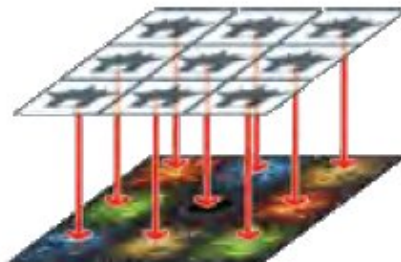
Все возможные варианты действий для Даосов остаются теми же, что описаны в базовой игре, за исключением следующих изменений.

Лестницы

Переход на другой уровень



ПОСЛЕ стадии, на которой Даос может совершить передвижение (при этом неважно, совершил он его или нет), игрок может переместить свою фигурку на другой уровень, если она находится на тайле Деревни или на клетке Катакомб, если соответствующая локация соединена фигуркой лестницы с другим уровнем.



Пояснения к процессу перехода на другой уровень:

- Восхождение или спуск возможны, только если на соответствующей клетке Катакомб стоит фигурка Лестницы.
- Переход на другой уровень возможен также после перемещения вследствие действия тайла «Павильон Небесного Ветра» или способности «Танец Двух Ветров» Красного Даоса.

- Способность «Танец с Выпадом» Красного Даоса позволяет ему 2 раза переместиться и совершить переход на другой уровень после каждого перемещения.

Исчезновение Лестниц



Когда тайл Деревни захватывается Призраком, соответствующая ему фигурка Лестницы в Катакомбах убирается из игры. Захваченный тайл может быть впоследствии освобождён и перевёрнут на свою обычную сторону, но это НЕ вернёт фигурку Лестницы на соответствующей ему клетке Катакомб!

Замечания:

- Некоторые Проклятия позволяют Ву-Фенгу убирать Лестницы из игры.
- Одна из Кровавых Мантр позволяет Даосам вернуть в игру до 2 ранее исчезнувших Лестниц. Эти Лестницы не могут быть установлены под тайлами Деревни, которые в этот момент захвачены.
- На одной клетке Катакомб не может находиться больше одной Лестницы.

Действие или Изгнание

Находясь на тайле Деревни, Даос может совершать обычные доступные для него действия (изгнание или просьба жителей деревни о помощи). Находясь в Катакомбах, Даос может попытаться изгнать Демона. Это единственное возможное здесь действие. Будучи в Катакомбах, Даос не может своим действием попросить жителей деревни о помощи. Тем не менее, использование жетона Инь-Ян для просьбы о помощи остаётся возможным.

Изгнание Демона

Сопротивление: каждый Демон обладает своим собственным сопротивлением (1, 2 или 3). Цвет Демонов меняется в процессе игры и определяется цветом клетки Катакомб, на которой они находятся.

Для случая изгнания Демонов действуют те же правила, что и для изгнания Призраков (использование и передача жетонов Дао, способность двойного изгнания Синего Даоса «Подчинение Ветра», использование Ослабляющей Мантры). Если изгнание удалось, то фигурка Демона убирается с поля Катакомб и возвращается на поле Ву-Фенга. Позже этот Демон снова может вернуться в Катакомбы, если Ву-Фенг воспользуется действием Вызова

Демона и снова оплатит его стоимость. Если изгнание не удаётся, то никаких последствий не наступает.

Пояснения:

- Демоны не являются картами Призраков! Поэтому эффекты следующих тайлов, направленные на карты Призраков, не распространяются на Демонов: «Хижина Колдуна», «Павильон Небесного Ветра», «Школа Кунг-фу».
- Ослабляющая Мантра Жёлтого Даоса кладётся на соответствующее ослабляемому Демону место на поле Ву-Фенга.
- Если несколько Демонов находятся на одной клетке, Даос может распределить свои кубики и жетоны Дао между ними.

Пример: Синий Даос (без жетонов Дао) и Жёлтый Даос (с одним красным жетоном Дао) находятся на красной клетке поля Катакомб. На той же клетке оказались Искатель (Демон с сопротивлением 1) и Землемер (Демон с сопротивлением 2). Синий Даос пытается совершить изгнание: он бросает 3 кубика Дао, но только на одном из них выпадает красная сторона. У него возникает выбор: изгнать Искателя, используя красную сторону кубика, или изгнать Землемера, используя вместе с кубиком красный жетон Дао Жёлтого Даоса.

Кровавые Мантры



При игре с дополнением «Тёмная Тайна» каждый раз, когда Даос или нейтральное поле теряет 1 жетон Чи, то он не отправляется в резерв, как в правилах базовой игры, а вместо этого помещается на карту Кровавой Мантры по выбору игрока, лишившегося этого жетона. Когда число жетонов Чи, помещённых на карту Кровавой Мантры, достигает её уровня (2, 3 или 4), то немедленно разыгрываются эффекты этой карты. Затем она убирается из игры, жетоны Чи возвращаются в резерв, а из оставшихся карт Кровавых Мантр случайным образом открывается новая карта того же уровня и заменяет только что разыгранную.

Пояснения к использованию Кровавых Мантр:

- На них помещаются жетоны Чи, утраченные любым способом (при переполнении поля игрока, вследствие розыгрыша эффектов кубика Проклятия, тайла «Хижина Колдуна» и т.д.).
- На выбор для размещения жетонов Чи на Кровавых Мантрах не накладываются ограничения: Даосы могут распределить свои жетоны Чи среди любого количества Мантр.

- Если уже все Кровавые Мантры были использованы в игре, то может возникнуть ситуация, когда разыгранная карта не заменяется новой.

Кровные Братья



Когда у Даоса остаётся последний жетон Чи, он автоматически получает новый навык: Кровный Брат.

Он берёт из резерва жетон Кровного Брата цвета поля игрока напротив него и кладёт его на своё поле рядом с описанием своей силы.

Способность Кровный Брат позволяет Даосу в дополнение к его собственной силе использовать силу противоположного ему поля. Если Даос теряет свой последний жетон Чи, то он умирает, а жетон Кровного Брата возвращается в резерв. Если Даос восстанавливает один из утраченных жетонов Чи, то он должен вернуть жетон Кровного Брата в резерв. Даос может получить его снова, если в процессе игры у него вновь останется один жетон Чи.

Пример: Зелёный Даос потерял 1 жетон Чи; теперь у него остался последний жетон. Поскольку напротив него находится красное поле игрока (с силой «Танец с Выпадом»), он немедленно берёт красный жетон Кровного Брата и кладёт его на своё поле. Теперь Зелёный Даос может помимо своей силы использовать «Танец с Выпадом».

Пояснения:

- Если сила противоположного поля не может быть использована из-за смерти Даоса или эффекта Призрака, то и Даос, получивший навык Кровного Брата, не может воспользоваться ей.
- Игрок, потерявший возможность применения своей собственной силы, всё ещё может использовать силу своего Кровного Брата.
- Использование Ослабляющей Мантры: если жетон Кровного Брата позволяет игроку пользоваться силой Ослабляющей Мантры, то он может накладывать или перемещать ту же Ослабляющую Мантру, что и Жёлтый Даос. Эта способность не даёт возможности размещать второй жетон Ослабляющей Мантры.
- Противоположное поле может как принадлежать другому игроку, так и быть нейтральным полем.

Описание Демонов

а) Искатель (*Seeker*) [Стоимость: 2 / Сопротивление: 1]

Сторона А: этот Демон может войти в игру в любой клетке поля Катакомб.

Сторона Б: этот Демон не может быть изгнан с помощью жетонов Дао.



б) Землемер (*Landscaper*) [Стоимость: 3 / Сопротивление: 2]

Сторона А: когда этот Демон изгнан, действующий Даос должен сбросить жетон Дао по выбору Ву-Фенга. Если у Даоса нет жетонов Дао, то ничего не происходит.

Сторона Б: этот Демон всегда может выполнять действие Поиска, даже если Даос находится в одной клетке с ним.



в) Могильщик (*Gravedigger*) [Стоимость: 4 / Сопротивление: 3]

Сторона А: когда этот Демон изгнан, Ву-Фенг берёт и разыгрывает карту Призрака.

Сторона Б: когда этот Демон изгнан, Ву-Фенг кидает кубик Проклятия.



Тень Ву-Фенга

Как только Ву-Фенг находит среди жетонов Катакомб 3 Урны, в игре появляется Тень Ву-Фенга.

Она появляется в Катакомбах на той клетке, в которой был открыт третий жетон Урны. Когда в игру входит Тень Ву-Фенга, 3 низших Демона в Катакомбах возвращаются на поле Ву-Фенга; они больше не могут быть призваны до конца игры.

Тень Ву-Фенга считается Демоном: она совершает действия до фазы Инь каждого игрока (кроме нейтральных полей); также её можно активировать с помощью Проклятий. В свой ход она может выполнить одно (и только одно) действие:

- **Перемещение:** Тень Ву-Фенга может переместиться в любое место в Деревне или в Катакомбах без учёта расстояния и наличия Лестниц.
- **Нападение на одного или нескольких Даосов:** Если Тень Ву-Фенга находится на тайле Деревни или на клетке Катакомб, на которых присутствуют один или несколько Даосов, она может напасть на них: Ву-Фенг кидает 3 кубика Дао и за каждую чёрную сторону в результате броска убирает 1 жетон Чи у одного из присутствующих Даосов.
- **Нападение на тайл Деревни:** Если Тень Ву-Фенга находится на тайле Деревни БЕЗ Даосов, то Ву-Фенг может кинуть кубик Проклятия и применить его эффект к действующему Даосу (потеря жетона Чи или жетона Дао), разыграть карту Призрака (выбор А или В) или захватить тайл Деревни, на котором находится Тень (если тайл уже захвачен, то ничего не происходит).

Способность Тени Ву-Фенга



Присутствие Тени Ву-Фенга на тайле Деревни лишает Даосов возможности любого использования этого тайла (своим действием, с помощью жетона Инь-Ян или артефактов).

Пояснение: когда Тень Ву-Фенга находится на тайле «Молитвенный Круг», то любой жетон Дао, лежащий на нём, возвращается в резерв.

Тень Ву-Фенга непобедима: Даосы не могут совершать попытки её изгнания. Для выигрыша им по-прежнему нужно изгнать все Воплощения Ву-Фенга, находящиеся в игре и в колоде Призраков, а появление Тени Ву-Фенга усложняет Даосам достижение их цели.

Описание жетонов Катакомб



Грязь

Нет эффекта, жетон просто убирается из игры.



Будда

Фигурка Демона, во время действия Поиска которого был открыт этот жетон, убирается из Катакомб и возвращается на поле Ву-Фенга. Никакие эффекты при изгнании Демонов не выполняются.



Кровь Праведника

Действующий Даос может положить 1 жетон Чи из резерва на Кровавую Мантру.



Проклятая Плита

Ву-Фенг может наложить Проклятие любого цвета по своему выбору.



Кости

Ву-Фенг кладёт этот жетон на свободное место под карты Призрака по своему выбору. Этот жетон считается Скелетом (см. дальше).



Кровь Су-Линь

Действующий Даос немедленно разыгрывает одну Кровавую Мантру, после чего она отправляется в сброс.



Урна

Ву-Фенг кладёт этот жетон на соответствующее место на своём поле и берёт верхнюю карту Воплощения из колоды. Если это третий жетон Урны, то Тень Ву-Фенга немедленно входит в игру.

Жетон Скелета



Жетон Скелета считается существом с сопротивлением 1, а его цвет совпадает с полем игрока, на котором он находится. Скелеты (обнаруженные в Катакомбах или на специальных жетонах Ву-Фенга) не являются картами Призраков (это жетоны!). Поэтому на них не распространяются эффекты следующих тайлов, действующие на карты: «Хижина Колдуна», «Павильон Небесного Ветра» и «Школа Кунг-фу». Если Ву-Фенг размещает жетон Скелета в месте, на котором находится

Будда, то Скелет изгоняется, а Будда возвращается в резерв.

Если нет ни одного свободного места под карты Призраков, когда Ву-Фенг должен разместить Скелета, то действующий игрок теряет жетон Чи.

Тайл «Каллиграф»



Уберите из игры одну из Кровавых Мантр (если на ней были жетоны Чи, то они возвращаются в резерв) и замените её другой Мантрой того же уровня по выбору Даоса.



Поместите один жетон Чи из резерва на Кровавую Мантру по выбору игрока. Если в резерве не осталось жетонов Чи, то это действие не имеет эффекта.

Когда Даос пользуется помощью этого тайла, он может разыграть оба эффекта или один из них по своему выбору.

Конец игры

Условия победы и поражения остались такими же, как в базовой игре:

- Даосы побеждают, если изгоняют все Воплощения Ву-Фенга.
- Ву-Фенг побеждает, если все Даосы погибают, если 3 тайла Деревни захвачены одновременно или если он берёт последнюю карту Призрака из колоды.

Подсчёт очков

Если Даосы побеждают при игре с дополнением «Тёмная Тайна», то они добавляют 5 очков к своему итоговому результату, а при проигрыше – 5 очков вычитают.

Новые Призраки

Дополнение «Тёмная Тайна» содержит 10 новых карт Призраков. Их новые способности описаны ниже:



Ву-Фенг активирует одного Демона по своему выбору.



Ву-Фенг накладывает Проклятие любого цвета по своему выбору.

Новые Воплощения Ву-Фенга

Дополнение «Тёмная Тайна» добавляет 5 новых Воплощений. У каждого из них появляется новый вид награды:



Даос получает 1 жетон Инь-Ян, и 1 жетон Чи из резерва кладётся на Кровавую Мантру.

Ночная Колдунья (Night Sorceress)



С момента появления Ночной Колдуньи в игре и до момента её изгнания Даосы не могут использовать жетоны Инь-Ян (но игроки всё ещё могут их получать, если использовали их ранее).

Кукловод (Puppet Master)



Во время своего появления в игре Кукловод позволяет Ву-Фенгу разместить его 3 жетона Скелетов (если это возможно).

Каждый ход Ву-Фенг может вводить в игру 1 жетон Скелета (если это возможно).

Пояснение: Скелеты не уничтожаются при изгнании Кукловода.

Беспокойный Искатель (Restless Seeker)

Когда Беспокойный Искатель появляется в игре, Ву-Фенг выбирает одну из стопок жетонов Катакомб. Затем он их открывает и сбрасывает. Если среди них был жетон Урны, то его эффект разыгрывается, а жетон кладётся на поле Ву-Фенга. Все остальные жетоны уходят в сброс БЕЗ применения их эффектов (как положительных, так и отрицательных).

Жаждающий Крови (Blood Thirster)

С момента появления Жаждающего Крови в игре и до момента его изгнания Даосы не могут размещать потерянные жетоны Чи на Кровавых Мантрах. Вместо этого жетоны Чи отправляются в резерв.

Гробовщик (Undertaker)

С момента своего появления в игре и до момента изгнания, Гробовщик позволяет Ву-Фенгу накладывать Проклятия, не учитывая правило цвета: любое Проклятие может быть разыграно с помощью карты Призрака любого цвета.

Игра с дополнением «Полнолуние» (White Moon)

Хотя авторы рекомендуют проводить первые игры с дополнением «Тёмная Тайна», совмещая его только лишь с базовым набором «Истории с Призраками», игроки могут без проблем разыграть партию, используя оба дополнения («Полнолуние» и «Тёмная Тайна») одновременно.

Кровавые Мантры и Проклятия

Дополнение «Тёмная Тайна» содержит 3 Кровавых Мантры и 4 Проклятия, созданных специально для игры с дополнением «Полнолуние». Добавьте их к остальным игровым компонентам.

Важные замечания:

- *Жители Деревни не могут заходить на поле Катакомб ни при каких обстоятельствах.*
- *Мистический Барьер можно использовать для изгнания Скелетов.*

Часто Задаваемые Вопросы

В: Могу ли я разместить Будду в Катакомбах?

О: Нет, только на пустых местах под карты Призраков.

В: Ву-Фенг бросает кубик Проклятия против действующего Даоса (вследствие действия эффекта Тени, Проклятия или изгнания Демона); что происходит, если на кубике выпадает результат «захват тайла Деревни», а Даос находится в Катакомбах?

О: Захваченным становится тайл Деревни, соответствующий клетке Катакомб, на которой находится Даос.

В: Ву-Фенг бросает кубик Проклятия против действующего Даоса (вследствие действия эффекта Тени, Проклятия или изгнания Демона); что происходит, если на кубике выпадает результат «захват тайла Деревни», а тайл, на котором находится Даос, уже захвачен?

О: Ничего не происходит.

В: Для чего нужны пустые жетоны Проклятий?

О: Вы можете использовать их для создания своих собственных Проклятий.

Фаза Демонов

1. Действия Демонов

- Поиск
- Перемещение



Если Тень Ву-Фенга в игре,
то см. стр. 14.

Фаза Инь (Призраки)1. Действия Призраков
(справа налево)

2. Поле переполнено?

Потеряйте 1 Чи.

Если нет, то



(Кроме нейтральных полей!)



Призрак не появляется!

3. Появление Призрака.

Фаза Ян (Даос)

1. Передвижение (по желанию)



2. Просьба о помощи в Деревне

ИЛИ попытка изгнания

ИЛИ спасение Жителя Деревни



3. Размещение Су-Линь, Будд,

Кристаллов и получение жетонов

Нейтральной Силы (по желанию)



4. Мистический Барьер

Фаза Ву-Фенга

Когда вы берёте карту



Призрака, выберите одно из действий:

- Разместите эту карту на поле игрока
- Призовите Демона
- Наложите Проклятие

Приложение А: Описание Проклятий

Важное замечание: При розыгрыше Проклятий выбор во всех случаях (выбор Лестницы, Даоса, жетона Дао и т.д.) осуществляется Ву-Фенгом.

Уровень 1



Ву-Фенг снимает 1 жетон Чи с Кровавой Мантры.



Ву-Фенг берёт в руку 1 карту Воплощения.



Ву-Фенг берёт 1 карту Призрака и разыгрывает её одним из трёх способов (А, Б, В).



Ву-Фенг размещает жетон Скелета на свободном месте.



Ву-Фенг убирает одну Лестницу с поля Катакомб.



Ву-Фенг обездвигивает Даоса, положив его фигурку на бок. *



Ву-Фенг выбирает Даоса и бросает против него кубик Проклятия.



Ву-Фенг сбрасывает у Даоса 1 жетон Дао.

Уровень 2



Ву-Фенг убирает все жетоны Чи с одной Кровавой Мантры.



Ву-Фенг не глядя убирает из игры последнюю карту Призрака из колоды.



Ву-Фенг перемещает Призрака на незанятое место (или на место с Буддой).



Ву-Фенг размещает 2 жетона Скелетов на незанятых местах (или на местах с Буддой).



Ву-Фенг активирует Демона или свою Тень.



Ву-Фенг перемещает Даоса на любую клетку поля Катакомб.



Ву-Фенг сбрасывает у Даоса 1 жетон Чи (при этом Даос может умереть).



Ву-Фенг сбрасывает у Даоса 2 жетона Дао.

Уровень 3



Ву-Фенг убирает из игры 1 Кровавую Мантру (жетоны Чи на ней возвращаются в резерв, открывается новая Мантра).



Ву-Фенг не глядя убирает из игры 2 последние карты Призраков из колоды.



Ву-Фенг размещает в Деревне любую карту Призрака из сброса. С её помощью нельзя призвать Демона или наложить Проклятие.



Ву-Фенг вводит в игру до 3 жетонов Скелетов.



Ву-Фенг убирает 2 Лестницы из игры.



Ву-Фенг захватывает тайл Деревни по своему выбору.



Ву-Фенг сбрасывает у Даоса его жетон Инь-Ян.



Ву-Фенг выбирает Даоса и дважды бросает против него кубик Проклятия.

Уровень 4



Ву-Фенг берёт в руку верхнюю карту Воплощения из колоды и вводит в игру одно Воплощение из руки.



Ву-Фенг призывает всех доступных Демонов со своего поля.



Ву-Фенг захватывает тайл Деревни по своему выбору и сбрасывает у Даоса 1 жетон Чи.



Ву-Фенг открывает все жетоны Катакомб в одной из стопок. Если среди них есть жетон Урны, то разыгрывается его эффект и он кладётся на поле Ву-Фенга. Все остальные жетоны уходят в сброс БЕЗ применения эффектов (положительных и отрицательных).

Полнолуние



Ву-Фенг перемещает открытого Жителя Деревни с одного тайла на соседний.



Ву-Фенг убирает один кристалл из Мистического барьера и возвращает в резерв.



Ву-Фенг убивает верхнего Жителя Деревни в одной из стопок.

Ву-Фенг перемещает Портал на любой тайл Деревни.

* Даосу нужно использовать своё следующее движение, чтобы подняться. Можно поднять Даоса при помощи тайла "Павильон Небесного Ветра" или силы Красного Даоса "Танец Двух Ветров". Способность "Танец с Выпадом" Красного Даоса позволяет подняться и сделать одно перемещение.

Замечания:

- Скелеты, которые размещаются с помощью Проклятий, берутся с поля Ву-Фенга, и их количество ограничено 3 доступными жетонами.
- Ву-Фенг может наложить Проклятие, даже если оно не произведёт эффекта.

Приложение Б: Описание Кровавых Мантр

2 Чи



Верните в игру до 2 Лестниц (если это возможно) и поставьте их на пустые клетки Катакомб, соответствующие тайлы Деревни которых на этот момент не захвачены.



Возьмите верхнюю карту Призрака из колоды и не глядя переложите её под низ стопки.



Даос получает 1 жетон Чи.



Даос получает 1 жетон Дао по своему выбору и размещает Ослабляющую Мантру (даже если данная способность не используется в игре или заблокирована).



Сбросьте карту Призрака (при этом эффект правого камня не выполняется).



Уберите в резерв один из открытых жетонов Проклятий Ву-Фенга.



Даос перемещается на любое место в Деревне или в Катакомбах.

3 Чи



Даос получает 2 жетона Дао по своему выбору и размещает Ослабляющую Мантру (даже если данная способность не используется в игре или заблокирована).



Изгоните всех находящихся в игре Скелетов (3 особых жетона Ву-Фенга возвращаются на его поле).



Даос восстанавливает свой жетон Инь-Ян.



Даос перемещается на любое место в Деревне или в Катакомбах. Переместите карту Призрака.



Верните фигурку одного Демона из Катакомб на поле Ву-Фенга (эффект при изгнании не выполняется).

Эта мантра не действует на Тень Ву-Фенга.



Разместите 2 фигурки Будд на свободных местах под карты Призраков.

4 Чи



Верните все фигурки Демонов из Катакомб на поле Ву-Фенга (их эффекты при изгнании не выполняются).
Эта мантра не действует на Тень Ву-Фенга.



Переверните до 2 захваченных тайлов Деревни на их обычную сторону.



Даосы получают и делят между собой 1 жетон Инь-Ян и 2 жетона Чи.



Сбросьте 2 карты Призраков (при этом эффекты их правых камней не выполняются).



Даосы выбирают 4 карты Призраков из стопки сброса и кладут их в выбранном ими порядке под низ колоды Призраков.

Полнолуние



Спасите верхнего Жителя Деревни из стопки тайла, на котором находится Портал.



Спасите верхнего Жителя Деревни из стопки тайла, на котором находится Портал или любого Жителя с Кладбища.



Спасите двух Жителей Деревни (либо верхних из стопки тайла, на котором находится Портал, либо любых с Кладбища).

Пояснение: если на тайле, на котором находится Портал, нет Жителей Деревни, то Даосы могут спасти верхнего Жителя Деревни из любой стопки.