

GHOST STORIES WHITE MOON

Szabály



Fehér Hold kiegészítő

Megint lenyugodott a Nap a falu mögött, mely alatt Vu Feng hamvai nyugodnak. Ez az éj azonban más, mint a többi: a falut a Fehér Hold fürdeti halovány fényében, és házaikban rémülten kuporognak a falusiak. Mindent betölt a félelem. A falu szélén türelmetlen üvöltönek a Kilenc Pokol Urának emberállatai, orrukat már betölti az emberi hús illata. A taoistákat azonban segíti holdkristályaival a titokzatos Szu Ling...

Tartalom

- 24 falusi
- menedéktábla
- temetőtábla
- 8 ereklye
- 10 kísértetkártya
- 6 Vu Feng-kártya
- 4 holdkristály
- harcművészeti iskola
- 4 sarokelem
- 4 tartóedény
- Szu Ling bábuja
- Szu Ling segédlete
- kapu



Előkészületek

Mint az alapjátékban. Az első játékban az *örjárat útvonalát* ki kell cserélni a *harcművészeti iskolára*; a későbbi játékokban 9 véletlenszerűen húzott falulapból kell megalakítani a falut.

A temetőt és a menedéket a játéktérre kell tenni. A falu sarkaiba kerülnek a tartóedények, a középső falulapra pedig a kapu.

A falusiakat képpel lefelé meg kell keverni és 8 kupacot alkotni belőlük, mindben 3 lapkával. Minden falulapra, kivéve a középsőt, kerül egy ilyen kupac. A kupacok legfelső lapkáját képpel felfelé kell forgatni.

Szu Linget, a holdkristályokat és az ereklyéket a többi jelzőhöz kell rakni.

A kísértetpakli

A 10 új kísértetet az alapjáték kísértetei közé kell keverni, majd véletlenszerűen, megnézés nélkül vissza kell rakni a dobozba 10 kísértetkártyát a pakliból. 1, 2 vagy 3 játékos esetén a rendes szabályok szerint további lapokat kell eltávolítani (5, 10 illetve 15 lapot).

Vu-Feng inkarnációját a rendes szabályok szerint kell a pakliba rakni; a nehezebb változatokban a játékosok dönthetnek úgy, hogy csak az új inkarnációkból húznak, vagy ragaszkodhatnak megszokott borzalmaikhoz.



A játék menete

A játék a rendes szabályok szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel.

Vereség

A játékosok akkor is veszítenek, ha meghal a tizenkettedik falusi - amint meghal, a vereség azonnal bekövetkezik. Egyébként a vereség és a győzelem feltételei nem változnak.

Az új játékelemek

Szu-Ling

Réges-rég egy fiatal lány feláldozta magát, hogy bebörtönözhesse Vu-Fenget hamvait: ő volt Szu Ling. Szelleme a faluban kóborol, védelmezve a falu lakóit, segítve a taoisták harcát.



Lerakás és moztatás

Szu Ling akkor kerül a játékba, amikor az alábbi negatív események valamelyike megtörténik:

- meghal egy falusi (lásd később);
- dobni kell az átokkockával (eredmény nem számít);
- egy falulapka kísértetjárta lesz.

Amikor ezek bármelyike megtörténik, a játékosok játékba hozzák vagy moztatják Szu Linget: a jang fázis végén Szu Ling bábuja az egyik kísértőhelyre (ahonnan a kísértetek átforgatják a falulapját) kerül. Nem kötelező moztatni Szu Linget, maradhat ott is, ahol épp van.



Mivel a lerakásra/mozgatásra csak a jang fázis végén kerül sor, emlékeztetőül a játékos már a negatív esemény bekövetkezőkor maga elé veszi a bábut - de csak a fázis végén rakja le vagy vissza. Bárhány negatív esemény történik a játékos körében, csak egy mozgatásra nyílik lehetősége. Szu Ling nem rakható le inkarnáció elé (nem elég erős ahhoz, hogy Vu Fenggel szembeszálljon). Ha pedig Vu Feng kerül valahogy Szu Ling elé, Szu Ling visszakerül a készletbe, hogy a következő negatív esemény után újra játékba kerüljön.

Hatás

Szu Ling blokkolja az előtte lévő kísértet középső képességét:

- kísértés: a jin fázisban nem mozog a kísértet bábuja;
- kínzás: nem kell dobni az átokkockával a jin fázisban;
- felfalás: a kísértet nem öl meg falusit a jin fázisban.

De az összes többi középső képességet is blokkolja Szu Ling (pl. a taokockák elleni védettséget).

Valamint mindannyiszor, amikor Szu Ling egy olyan sarok mellé kerül, ahol üres a tartóedény, a játékosok a készletből (ha van ott) felrakhatnak az edényre egy holdkristályt.



A falusiak

Saját falujukba zárt rabokként könnyű prédái Vu Feng hordáinak. Épp ezért a taoistáknak meg kell védeniük, a menedékbe kell juttatniuk őket. Minden megmentett család erősíti a taoistákat, de minden martalékul dobott a támadó kísérteteket erősíti...



Összesen 24 falusi van, és 12 családot alkotnak:

- 4 családnak (Hua, Csou, Li, Szun) 3-3 tagja van;
- 4 családnak (Miao, Hsziang, Seng, Vu) 2-2 tagja;
- 4 családnak (Csang, Teng, Lung, Veng) 1-1 tagja.

Minden falusinak van egy lapkája. Egy falulapon több falusi is lehet, egymás tetején - mindig csak a kupac tetején lévő lapka látható.

Egy falulapon sosem lehet 3 falusinál több.

A falusi lapkáján látható:

- a neve;
- a család mérete (1, 2 vagy 3);
- bal oldalt a negatív hatás, amikor meghal;
- jobb oldalt a pozitív hatás, amikor a teljes család megmenekül.

Mozgás

A falusiak maguk sosem mozognak, csak a taoistákkal.

Egy falusi elkísérhet egy taoistát, vagyis arról a falulapról, ahol ő és a taoista volt, átkerül oda, ahová a taoista átmegy. Csak a kupac tetején lévő falusi mozoghat. Egy falulapon sosem lehet 3 falusinál több. Falusi nem léphet kísértetjártá falulapra, sem nem mozoghat át ilyen felett.

Amikor egy falusi elhagy egy falulapot, az alatta lévő falusi láthatóvá lesz (ha képpel lefelé van, át kell forgatni).



Pontosítás:

A *tornyok tánca* képesség révén a vörös taoista két falulapnyit mozoghat egy falusival, vagy megteheti, hogy beviszi középre, maga pedig utána visszatér a kiindulási falulapra.

Ha egy szerzetes a vörös taoista *ikerszelek* képessége vagy a *Mennyi Szél pavilonja* révén mozog, ilyenkor is magával vihet egy falusit (de egyik képességgel sem lehet csak falusit mozgatni, mindenképp kell egy szerzetest is).

Falusi mozgatása mindig opcionális.

Falusi megmentése

Ha a taoista azon a falulapon van, ahol a kapu van, van egy újabb lehetséges cselekedete: Falusi megmentése.

Vagyis ilyenkor három lehetőség közül választ egyet:

- falulap képességének használata (segítségkérés);
- a kupac tetején lévő falusi megmentése;
- szelleműzés.

A megmentett falusi a menedéktáblára kerül.

játékos jutalomban részesül. A jutalmak egy része állan-



Miután egy család összes tagját sikerült megmenteni, az aktív játékos jutalomban részesül. A jutalmak egy része állandó, mások egyszeriek (vagy azonnal létrejönnek, vagy később bármikor kiválthatók).

Pontosítás:

A kék szerzetes *égi fuvallat* képességével végrehajthat egy szelleműzést, **valamint** használhatja a falulap képességét vagy megmenthet egy falusit - a képesség nem használható úgy, hogy megment egy falusit és használja a falulap képességét.

A kék taoista *segítő szél* képességével végrehajthat két szelleműzést, vagy kétszer használhatja a falulap képességét, vagy megmenthet két falusit.

Példa: A kék taoista megment két falusit segítő szél képessége révén: az egyetlen Lungot és az egyik Huát. Mivel a Lung család teljesen megmenekült, nyomban megkapja ennek jutalmát (az életelixírt). A Huák még nem menekültek meg mind, így a megmentett Huáért nem kap jutalmat.

Falusi halála



Sok mindentől meghalhat egy falusi: ha nem tud elmene-külni, ha a falulap, amin van, kísértetjárta lesz, ha felfalja egy kísértet, vagy a Hsziangok halála miatt. Amikor egy falusi meghal, a temetőtáblára kell rakni, és az aktív játékosnak (vagy táblának) végre kell hajtania a falusi negatív hatását. Ha egyszerre több falusi is meghal, negatív hatásukat sorban, a kupac tetejénél kezdve és lefelé haladva kell végrehajtani.



Példa: A kísértő szellem mozgása miatt meghal egy Csou. Az aktív játékos a falusit a temetőtáblára rakja, majd végrehajtja a negatív hatást: egy taoista (vagy semleges tábla) veszít 1 csít.

A kísértetek képességei

Fontos: Ha egy táblán több középső képességű kísértet van, e képességeket jobbról balra kell végrehajtani, mivel a sorrend fontos lehet.

A kísértő képesség

A kísértő képesség menekülésre készíti a falusiakat.

Menekülés

A kísértő szellem mozgása, amikor a kártyáról a táblára kerül, menekülésre készíti a falusit: azt, aki a kísértet-



hez legközelebbi kupac tetején van (ez lehet a kísértet-tel szembeni első, de akár második vagy harmadik falu-

lapon!). A falusi a szellemtől távolodva átmegy a következő falulapra. Ha ott már 3 falusi van, nincs hová menekülnie - meghal, és a temetőtáblára kerül.

Ha a harmadik falulapról kellene elmenekülnie, akkor is meghal, ahogy akkor is, ha kísértetjárta falulapra kellene lépnie.

Egy falusi halála mindig valamilyen negatív hatással jár!

Az olyan kísértő szellemek, amelyeknek bábuja a kártya előtt kezd, már megjelenésükkor menekülésre készítenek egy falusit.

Kísértetjárta falulap

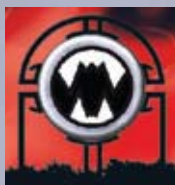
A szabály némiképp változik. Amikor egy falulap kísértetjárta lenne (átokkocka, kísértet mozgása, bizonyos kísértetek megjelenése, egy Seng halála), két eset lehetséges:

- ha a falulapon van egy vagy több falusi, ők mind meghalnak, de a falulap **nem** lesz kísértetjárta;
- ha a falulapon egy falusi sincs, a falulap kísértetjárta lesz.

Példa: Egy kísértő szellem végez egy kupac falusival, akik a temetőtáblára kerülnek, átkaikat sorra végre kell hajtani. A Seng miatt a falulap kísértetjárta lesz (hiszen már üres), a Szun miatt játékba jön egy kísértet, az újabb Seng viszont már nem csinál semmit, hiszen a falulap már kísértetjárta.



Felfalók



A tábla jin fázisában a felfaló szellem megöl egy falusit - vele szemben a legközelebbi kupac tetejéről. Ha előtte egyetlen falusi sincs, a játékosoknak választaniuk kell egy falusit egy tetszőleges kupac tetejéről - őt fogja felfalni.

A sziürke vadász azonnal megöl egy falusit, amikor megjelenik.

Ha már nincs falusi (mind halott vagy megmenekült), az aktív játékos (vagy tábla) veszít 1 csít.

Példa: A zöld szerzetes köre következik. A tábláján van egy felfaló szellem, aki megöli a hozzá legközelebbi falusit. A közvetlen előtte álló falulapon nincs senki, így az utána lévő falulapot kell nézni - azon van falusi, aki meghal, és végre kell hajtani negatív képességét.



A holdkristályok

A készletben van 4 áttetsző holdkristály.

Háromféleképpen

Háromféleképpen lehet holdkristályt szerezni:

- A gyógynövényboltban: Ha a taokocka fehér oldalra fordul, a játékos varázstárgy helyett elvehet egy holdkristályt a készletből (ha akar, és ha van még holdkristály a készletben).
- Egyes szellemek és inkarnációk elűzésével is holdkristályhoz lehet jutni.
- A Csangok ereklyéje is holdkristályt ad.

A holdkristályok felhasználhatók szelleműzésnél - ilyenkor tetszőleges varázstárgykét beadhatók. Ettől még nem varázstárgyak, így a sárga szerzetes képességével nem vehető el a készletből holdkristály, sem a tetszőleges va-



rázstárgyat adó kísértet elűzésével; ugyancsak nem rakható az *imapavilonra* holdkristály. A *fekete özvegy* képessége sem hat rájuk, vagyis használhatók akkor is, amikor ő játékban van, valamint az átokkocka varázstárgyas oldalának hatására is csak a valódi varázstárgyak vesznek el.

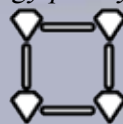
Emellett a holdkristályok felrakhatók a sarkokban lévő tartóedényekre. **A szerzetes jang fázisa 3. lépésében (buddha elhelyezése), ha sarokban van és van nála holdkristály, azt felrakhatja az itteni tartóedényre.**

Ez nem számít akciónak, és ahogy a buddhák esetében, itt is szükséges, hogy a szerzetes egy korábbi fordulóban szerezzék meg a holdkristályt.



A Holdszalag

A falu sarkaiban álló oszlopok már régóta néma tanúi a holdáldozatoknak. Ha a rajtuk lévő edényekbe holdkristályok kerülnek, a szerzetesek rövid időre felhasználhatják a Hold hatalmának egy parányi szilánkját.



Szu Ling, illetve a szerzetesek helyezhetnek a tartóedényekbe.

Amikor egy jang fázis úgy ér véget, hogy mind a négy tartóedényben van holdkristály, a falu körül kifeszül az oltalmazó Holdszalag. Ekkor egy speciális fázisra megszakad a játékmenet, hogy utána a következő játékos (vagy tábla) jin fázisával folytatódjék.

Ekkor, kezdve az aktív játékosal, minden táblánál döntenek a játékosok:

- A tartóedények valamelyikéről visszatesznek egy holdkristályt a készletbe, hogy megmentsek a kapu

falulapjáról a legfelső falusit. Ha ott nincs falusi, a megmentendő falusit bármelyik másik kupac tetejéről választhatják.

- A játékos 4 taokockával szellemüzést hajt végre a tábláján lévő kísértetek ellen, melynek során bárhány holdkristályt felhasználhat varázstárgyként. E dobásnál nem számítanak a szerzetesek képességei, sem a náluk lévő varázstárgyak nem adhatók be; a *gyengítő mantra* és az *imapavilon* azonban ilyenkor is hat. Az ekkor elűzött kísértetek átkai és jutalmai nem jönnek létre.

Miután sorra mind a négy táblánál döntöttek a játékosok, Szu Ling és a megmaradt holdkristályok visszakerülnek a készletbe. A következő jin fázissal folytatódik a játék.



Példa: 3 játékos játszik, és sikerült aktiválni a Holdszalagot. Az első táblánál a játékosok úgy döntenek, dobnak a taokockákkal, majd felhasználják két holdkristályt, hogy elűzzék innét mindkét kísértetet. A második tábla üres, így a harmadik holdkristály felhasználásával megmentik a kapus falulapon lévő falusit. A harmadik táblánál megint dobnak a kockákkal, elköltve az utolsó, negyedik holdkristályt, hogy elűzzék mindkét kísértetet. Végül a negyedik táblánál is dobnak (mivel már nincs holdkristályuk, nem tudnak falusit megmenteni).

Taoista halála: Öröklés

Ha egy taoista meghal (0 csi), a nála lévő ereklyéket tetszése szerint szétosztja az életben lévő szerzetesek között. Aki így jut ereklyéhez, az a játék végéig megtartja azt - vagy amíg maga is meg nem hal.

Pontozás

A pontozás az alábbiak szerint változik:

falusiak: +1 minden megmentett falusiért;

a kapu helye:

- +0, ha a kapu a középső falulapon van;
- +2, ha a kapu a középső falulap alatt, fölött vagy mellett van;
- +4, ha a kapu sarokban van.

Nehézségi szint: A kapu helye

Az első játékokban a kapu a középső falulapra kerüljön. Utóbb nehezíthető a játék (a normál nehézségi szinttől függetlenül) olyasformán, hogy a kapu máshová kerül. Bárhol is legyen a kapu, a játék elején azon a falulapon nem lehetnek falusiak - a falu másik nyolc lapján legyenek a kupacok.

Négynél kevesebb játékos

A játék megkezdése előtt a kupacok tetejéről a menedékre kell tenni falusiakat: 3 játékosnál 1-et, 2 játékosnál 2-öt, 1 játékosnál 3-at.

1 vagy 2 játékosnál ügyelni kell arra, hogy a megmentett falusiak különböző kupacok tetejéről kerüljenek a menedékre és különböző családokhoz tartozzanak.

Ha egytagú család tagja megmenekül, ereklyéjét azonnal megkapja valaki (a játékosok döntenek el, hogy ki).

Végül a kupacoknál, ahonnan megmenekült valaki, fel kell fedni a legfelső falusit.

Új falulap: A harcművészeti iskola



A falulap képességét használva a szerzetes **egyetlen** szelleműzési kísérletet hajt végre *vagy* a tábláján lévő összes kísértet ellen, *vagy* pedig a játékban lévő összes fekete kísértet ellen. Még a dobás előtt döntenie kell, kik ellen kísérel meg szelleműzést.

E szelleműzésnél működik a *gyengítő mantra* és az *imapavilon*, ahogy a szerzetesek képességei is. A dobást követően a játékos használhatja varázstárgyait és holdkristályait. Azonban, minthogy ez nem "normál" szelleműzés, az ugyanezen a falulapon lévő többi taoista nem segítheti varázstárgyaival és holdkristályáival.

Az elűzött kísértetek jobb oldali képességei (átkok és jutalmak) nem jönnek létre.

Vu Feng inkarnációira nem hat a *harcművészeti iskola*.

Négynél kevesebb játékos esetén semlegesképesség-jelző beadásával a szerzetes támadhatja a semleges táblán lévő kísérteteket. (Például, ha egyedül a kék szerzetes játszik, a *harcművészeti iskolát* használva és egy jelzőt beadva támadhatja a sárga, a zöld vagy a piros tábla kísérteteit.) Ha azonban egy semleges tábla képessége tagadásjelzővel le van takarva, a tábla kísértetei nem támadhatók a *harcművészeti iskola* révén.

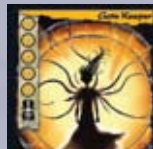
A temető új képessége



A *temetőben* mostantól nem csupán a taoistákat lehet feltámasztani, hanem a falusiakat is. Az akciót végrehajtó játékosnak ilyenkor is dobniá kell az átokkockával. A játékos választ valakit a halott falusiak közül és felrakja a *temető* falulapjára (ha van ott elég hely, ugyanis továbbra is csak 3 falusi lehet

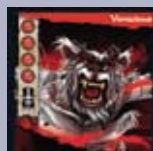
egy falulapon). A feltámasztás jól jöhet, ha utána meg lehet menteni egy egész családot, és így a taoisták szerznek egy ereklét; azonban a negatív hatás nem törlődik el, sőt a ugyanezen falusi halálakor újra végrehajtható.

Vu Feng új inkarnációi



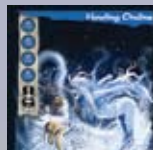
A Kapuőr

Amikor játékba jön, a kapu átkerül rá, és csak elűzése után kerül vissza a falura, pontosan a korábbi helyére.



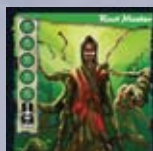
A Falánk

Megjelenésekor megöl egy falusit, akit a játékosok választanak ki a látható falusiak közül; ugyanez történik annak a táblának a jin fázisában is, amelyen tartózkodik.



A Sikoltó

Amikor játékba jön, Szu Ling átkerül rá, és ott is marad az inkarnáció elűzéséig. Az elűzés után Szu Ling visszakerül a készletbe, ahonnan a szabályok szerint kerülhet vissza a faluba.



A Gyökerek Ura

Amikor játékba jön, minden szerzetes bábuját el kell fektetni - lebénultak. Legközelebb mozgásuk helyett felállnak csupán. A vörös szerzetes *ikerszelek tánca* képessége és a *Mennyei Szél pavilonja* használható felállításra. A vörös szerzetes *tornyok tánca* képességét használva feláll és egy falulapot mozog.



Az Idő Öre

Amikor játékba jön, a kísértetpakli aljáról a legalsó 2 kártyát vissza kell rakni a dobozba. Amikor annak a táblának a jin fázisa van, amelyen tartózkodik, egy kísértet játékba jön.



Az Alakváltó

Az inkarnáció színe mindig annak a táblának a színe, amelyiken éppen tartózkodik. Amikor játékba jön, azonnal játékba jön még egy kísértet.

Amikor annak a táblának a jin fázisa van, amelyen tartózkodik, az inkarnáció átkerül az óramutató járása szerinti következő üres kísértethelyre. Ha egy üres hely sincs, az inkarnáció nem mozog.

Gyakran feltett kérdések

Játékba jön az Elfoghatatlan - mi a teendő?

Ha a kilenc falulap között nincs ott a *buddhista templom* és a *Mennyei Szél pavilonja*, húzzatok új inkarnációt a dobozban lévők közül.

A Holdszalagnál az ellopott taokockák is használhatók?

Igen. Ez speciális fázis, mindig 4 kockával kell dobni. A fázis végén az ellopott kockák visszakerülnek a tolvajokra (amennyiben nem sikerült elűzni őket).

Semleges tábla az aktív játékos és meghal egy Hua?

Semmi gond, a Huák átka nem hat semleges táblára.

Ha a kék taoista első akciója során hal meg egy Hua, még lesz egy második akciója?

Igen, a Hua csak a mozgást befolyásolja.

A Mennyei Szél pavilonja vagy a vörös szerzetes ikertornyok tánca képessége révén felállítható lefektetett szerzetes?

Igen, a felállítás mozgásnak minősül.

Mi történik, ha kísértés miatt hal meg egy Seng?

Először a kísértés miatt meghalnak a falusiak, majd a Seng képessége miatt a már üres falulap kísértetjárta lesz. Ha a kupacban van másik Seng is, az ő átkának már nincs hatása.

Hogyan hajtódik végre a pozitív hatás, ha egy család a Holdszalag közben menekül meg?

A speciális fázis végén jön létre a hatás, még mielőtt a következő játékos jin fázisa elkezdődne.

Mi történik, ha egy taoista köre végén mozgathatja/lerakhatja Szu Linget, de még azelőtt meghal?

Köre végén ilyenkor is mozgathatja/lerakhatja Szu Linget.

Kihez kerül a Holdszalag során megszerzett ereklye, ha semleges tábla az aktív?

A sorban legközelebb következő játékos kapja az ereklyét.

Ha egy szerzetes, akinél ott a Bosszú Karma, sarokban végez szelleműzést, két kísértet ellen, és az egyiket nem sikerült elűznie, kap varázstárgyat?

Nem, varázstárgy csak akkor jár, ha a szelleműzés teljesen sikertelen.

A harcművészeti iskola képességének használatakor használható ellopott taokocka?

Nem, ellopott taokocka használata csak a Holdszalag speciális fázisában lehetséges.

Az Égi Kard és a Bosszú Karma működik a harcművészeti iskola képességének használata során?

Igen.

Mi történik, ha az Alakváltó inkarnációja buddhás kísértethelyre kerül?

Mivel a buddha nem hat az inkarnációra, az inkarnáció átkerül oda, a buddha pedig lekerül onnét.

Jinjang beadásával megmenthető falusi?

Nem, jinjang csak falulap képességének használatára vagy kísértetjárta falulap visszaforgatására ad lehetőséget.

Melléklet: Az új kísértetek

- 72. vérpatkány
- 73. a Rágcsálók Ura
- 74. vérkígyó
- 75. a Nágák Királynője
- 76. vérvadkan
- 77. az Öklelő
- 78. vértigris
- 79. Ezüstfog
- 80. vérfarkas
- 81. a Szürke Vadász

Kísértettörténet: AFehér Hold Repos Production
Tel.: 32477-25-45-18 - Rue Lambert Vandervelde, 7 -
1170 Watermael-Boitsfort - Belgium - www.rpod.com

Az alapjáték tervezője: Antoine Bauza

Illusztrációk: Pierô

Fejlesztők: A “szombréros belgák”, vagyis Cédric Caumont és Thomas Provoost

Minden jog fenntartva.
©2009 Repos Production

Megannyi tesztelőt halt kegyetlen halált a kiegészítő kidolgozása közben: Mickaël Bertrand, Michael Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Houssais, Dominique Figuet, Mickael Genin, a Jeux en Société de Grenoble tagjai, valamint még sokan mások, akik találkozókön vettek részt a tesztelésben. A szombréros belgákat a Club de Liège Objectif Jeux tagjai - Laurent Massotte, Fred Daguéné, John Berny, Michael, Stéphane, Gil “Crazy Shaman” Jugnot, valamint Alexis “Twilight Imperium” Desplats és még számos barátjuk segítette. Köszönjük!
Pierô hölgyét, Lady Coralie-t köszönti támogatásáért, megjegyzéseieért és állandó segítségéért, valamint fiát, Silast mosolyáért és a hosszú, a munkát segítő éjszakákért.

Silas Lechevalier-nek és Kitarra Provoostnak, akik a kiegészítő fejlesztése alatt születtek.



Egy játékos köre

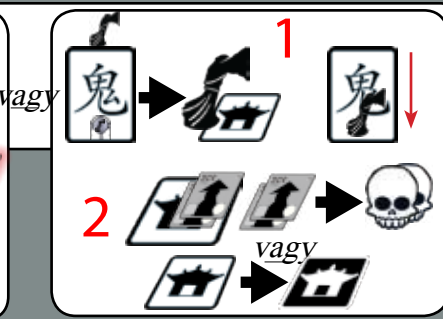
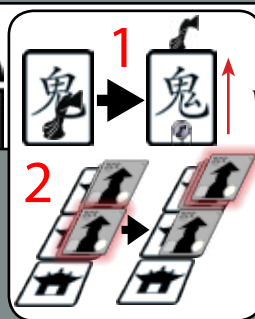
Jin fázis (kísértetek)

1. A kísértetek középső képességei (kínzás, felfalás, kísértés, stb.).
2. Teli a tábla: Ha igen, -1 csi.
3. Új kísértet érkezik.

Jin



kísértet(ek) a kísértés képességével



kísértet(ek) a kínzás képességével



kísértet(ek) a felfalás képességével

2. lépés: Teli-e a tábla?

nem

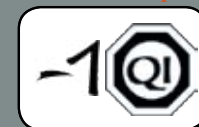


igen

3. lépés: érkezik egy kísértet (semleges táblán sosem!)

3 kísértet?

-1 csi
nincs 3. lépés



Jang fázis (taoista)

1. Mozgás (opcionális)
2. Segítségkérés VAGY szelleműzés VAGY megmentés
3. Szu Ling, holdkristály, buddha (opcionális)
4. Holdszalag

Jang



1



2



3



4



4



1) Mozgás (opcionális)



vagy



vagy



2a) Segítségkérés (falulap)

2b) Szelleműzés

2c) Falusi megmentése



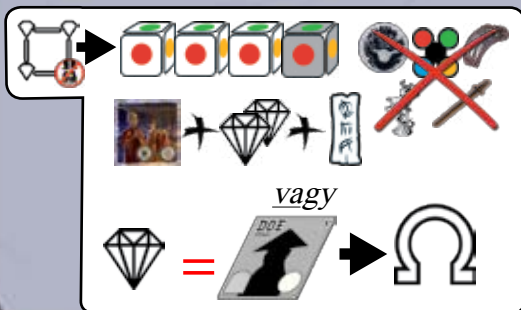
3



4



3) Szu Ling, holdkristályok, buddhák (opcionális), képességjelzők elvétele



vagy



A falusiak hatásai



Lung nagymama (1)

Átok: Egy zöld varázstárgy végleg kikerül a játékból.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja az ételelixírt.



A Csang árva (1)

Átok: Egy vörös varázstárgy végleg kikerül a játékból.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja a Hold Kövét.



Teng nagypapa (1)

Átok: Egy sárga varázstárgy végleg kikerül a játékból.

Jutalom: Az Egység Tekerse az aktív játékosnak.



A Veng lány (1)

Átok: Egy kék varázstárgy végleg kikerül a játékból.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja a Tűzijátékot.



A Vu házaspár (2)

Átok: A dobozból egy inkarnáció a játékba kerül.

Jutalom: A játékos a *buddhista templomról* (vagy a dobozból, ha a templom nincs a faluban - ilyenkor használat után a buddha visszakerül a doboz-

ba) egy buddhát egy üres kísértethelyre rakhat. Ha nincs üres hely, a jutalom elvész.



A Miao testvérek (2)

Átok: Egy fekete varázstárgy végleg kikerül a játékból.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja az Idő Pajzsát.



Hsziao asszony és fia (2)

Átok: Egy látható, a játékosok által választott falusi meghal, a temetőablára kerül, és átkát végre kell hajtani.

Jutalom: A játékosok a készletből szétosztanak egymás között 1-1 fekete, sárga, vörös, kék és zöld varázstárgyat (ami nincs a készletben, azt persze nem).



A Seng házaspár (2)

Átok: A falulap, ahol a Seng tartózkodott, kísértetjárta lesz.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja a Bosszú Karmaidat.



A Szum család (3)

Átok: Az aktív játékos játékba hoz egy kísértetet.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja az Igazság Pálcáját.



A Li család (3)

Átok: A kísértetpakli legelső lapja (megnézés nélkül) visszakerül a dobozba, így kevesebb idő marad majd Vu Feng legyőzésére.

Jutalom: A játékosok szétosztanak maguk között 3 csit.



A Csou család (3)

Átok: Egy játékos vagy egy semleges tábla veszít 1 csit.

Jutalom: A Holdszalag létrejön a kör végén: a hiányzó a holdkristályok a készletből, illetve a szerzetesektől felkerülnek a tartóedényekre.



A Hua család (3)

Átok: Az aktív játékos bábuját lefekteti a falulapon, amelyen éppen áll. Következő mozgását arra használja majd, hogy felálljon, így nem tud elmenni innét (a vörös taoista *tornyok tánca* képességével felállhat és mozoghat egy falulapot). Az átok nem hat a semleges táblára.

Jutalom: Az aktív játékos megkapja az Égi Kardot.

Az ereklyék



Életelixír

Jang fázisában a játékos eldobhatja az életelixírt, hogy bármelyik taoista 1 csit kapjon a készletből. Ha halott szerzetes kapja, ő 1 csivel feltámad a *temetőben* (ilyenkor nem kell dobni az átokkockával), vagy, ha nincs *temető*, a középső falulapon. Ugyanígy feltámasztható az életelixírral halott falusi is.



A Hold Köve

Jang fázisában a játékos eldobhatja a Hold Kövét, hogy a készletből elvegyen egy holdkristályt.



Az Egység Tekercse

Jang fázisában, mozgása után a játékos eldobhatja az Egység Tekercsét, hogy az összes élő taoistát átrakja arra a falulapra, ahol ő tartózkodik. A szerzetesek sorra eldöntik, hogy átjönnek-e ide, és mind hozhatnak magukkal egy-egy falusit.

Egyetlen játékos esetén a hatás megváltozik: Mozgása után a játékos megkapja az összes semlegesképesség-jelzőt a középső falulapról.



Tűzijáték

Jang fázisában a játékos eldobhatja a Tűzijátékot, hogy másik falulap képességét használhassa, mint amelyen tartózkodik.



A Bosszú Karmai

Minden sikertelen szelleműzés után (vagyis amikor egy kísértetet sem sikerült elűzni) a Bosszú Karmainak tulajdonosa elvehet a készletből egy varázstárgyat, amelynek színe megegyezik valamelyik megtámadott kísértetével. Körönként csak egy varázstárgy szerezhető így. Az ereklye Vu Feng elleni üzésnél is hat, és a *harcművészeti iskola* képességének használatánál is.



Az Igazság Páncélja

Amikor az Igazság Páncélja tulajdonosának táblájára kerül egy kísértet, annak bal oldali képessége nem jön létre. Az ereklye nem hat Vu Feng inkarnációira. Ha egy kockatolvaj vagy taojelző-letiltó kísértet elkerül innét, a képessége továbbra sem működik.



Az Idő Pajzsa

Ha az Idő Pajzsának tulajdonosa az aktív játékos, és táblájával megegyező színű kísértetet húz, a kísértet visszakerül a pakli aljára, helyette újat kell húzni. Ha ez is ilyen színű, arra is hat az ereklye, és így tovább. Vu Feng inkarnációira nem hat az ereklye.



Az Égi Kard

Amikor az Égi Kard tulajdonosa szelleműzést hajt végre, egy taokockáját fehér oldalára forgatja, és csak a másik kettővel dob - tehát lesz egy automatikus sikere. A zöld szerzetes képessége továbbra is működik. Az ereklye hat az inkarnációkra.

A kísértetek képességei



Felfalás

A felfaló kísértet megöl egy falusit - vele szemben, a hozzá legközelebbi kupac tetejéről. Ha vele szemben nincs egy falusi sem, a játékosoknak választaniuk kell egy falusit egy másik kupac tetejéről, és őt falja fel a kísértet.



Holdkristály

Egyes felfaló kísértetek elűzésének jutalma egy holdkristály. Ha a készletben már nincs holdkristály, a jutalom elvész.



Jinjang és holdkristály

Vu Feng egyes inkarnációi elűzésének jutalma egy holdkristály és egy jinjang. A játékosok döntenek el, hogyan osztoznak meg e jutalmakon.