

GHOST STORIES Aide de jeu - Le Nain Brillard

Liste des cartes et usage des règles :

Base : 1-65

White Moon : 72-87

Black Secret : 90-104

Goodies : 66-71 88-89
105 + Van-Rice

Mise en place :

Disposer 9 tuiles Village et les 4 plateaux de joueur.

		INITIATION	NORMAL	CAUCHEMAR	ENFER
Chaque joueur prend (selon le niveau de difficulté) :		4 jetons Qi	1 jeton Yin-Yang de sa couleur		Sans jeton Yin-Yang
		1 jeton Tao de sa couleur			
		1 jeton Tao noir			
Préparer le paquet de cartes Fantômes (selon le niveau de difficulté) :	Si Base ou avec White Moon :	Prendre 55 cartes Fantômes et 1 incarnation Wu-Feng face cachée et le placer 10 cartes avant la fin du paquet.		Prendre 55 cartes Fantômes et 4 incarnations Wu-Feng face cachée et en placer 1 toutes les 10 cartes à partir de la fin du paquet.	
	Si avec ext. Black Secret :	Prendre 50 cartes si 4 joueurs, 45 si 3jrs, 40 si 2jrs ou 35 si 1jr.			
		Placer 1 carte Appel 10 cartes avant le fin du paquet.		Prendre les 4 cartes Appel et en placer 1 toutes les 10 cartes à partir de la fin du paquet.	
Mélanger les cartes Incarnations Wu-Feng.					
Chaque joueur place sa figurine sur la tuile centrale.					
Si la tuile Temple Bouddhiste est en jeu, placer les deux Bouddha sur cete tuile.					
Placer les plateaux Sépulture et Refuge à côté du Village, les 4 figurines Réceptacles dans les coins, et le Portail sur la tuile centrale.					
Former 8 piles de 3 tuiles Villageois, placer chaque pile sur une tuile Village n'ayant pas le Portail, puis retourner face visible la 1ère tuile de chaque pile.					
Placer le plateau Catacombes par rapport au Village, et les 9 figurines Échelle sur chaque case Catacombes.					
Trier les jetons Catacombes selon le nombre de Taoïstes, placer aléatoirement les jetons "1 Taoïste" face cachée sur chaque case du plateau Catacombe, puis empiler de lam^me manière avec les jetons "2 Taoïstes", "3 Taoïstes" et "4 Taoïstes".					
Poser le plateau Wu-Feng et poser dessus les figurines Démons et Ombre de Wu-Feng, et les 3 jetons Squelette.					
Trier les jetons Maléficé par niveau et les mélanger face cachée, puis le joueur Wu-Feng pend 5 Maléficé de niveau 1, 4 niv2, 3 niv3 et 2 niv4 et révèle les jetons niv1.					Si l'ext. White Moon n'est pas jouée, retirer les éléments marqués WM.
Trier et mélanger les cartes Mantra Sanglant par niveau, piocher 3 cartes de niveau 2Qi, 2 cartes 3Qi et 1 carte 1Qi, et révéler les cartes piochées.					
Le joueur Wu-Feng pose à ses côté la pioche Fantôme, la pioche Incarnation Wu-Feng, le dé Malédiction et le dé Infernal.					
Créer des réserves avec le reste du matériel.					

Victoire si :

L'(es) Incarnation(s) Wu-Feng a(ont) été battu(s) et sa(leurs) Malédiction(s) a(ont) été supportée(s).

Défaite si l'un des cas suivants arrivent :

La dernière carte Fantôme est mise en jeu avant que le(s) Incarnations Wu-Feng soit(ent) éliminé(s).

Tous les Taoïstes sont morts.

Une 3e tuile Village est hantée

12 Villageois sont tués

Effets applicables à tout moment :

Sa figurine est couchée sur la tuile Cimetière

Les jetons Tao, Yin-Yang et autres sont défaussés.

Il transmet ses Artéfact aux autres Taoïstes.

Son plateau devient "possédé" et son Pouvoir est inactif.

À son tour de jeu, il effectue la phase Yin et applique les pertes sur un autre joueur.

Si un joueur Taoïste perd son dernier Qi, il est mort.

Si le dé Malédiction est lancé, si une tuile Village est hantée ou si un Villageois est tué, le joueur actif prend le marqueur Su-Ling.

Si la figurine Su-Ling est en place devant une carte Fantôme, elle neutralise la Pierre centrale (Hunteur, Tourmenteur, Dévoreur, etc).

Si un Villageois est tué, placer sa tuile sur le plateaux Sépultures et appliquer l'effet négatif du Villageois.

À chaque fois que le joueur Wu-Feng doit lancer le dé Malédiction, il peut lancer le dé Infernal à la place.

Placer le Fantôme dans le Village : selon les règles habituelles; dans le cas où le plateau du Joueur actif est plein, le joueur Wu-Feng choisit à la place des Taoïste.

Invoquer un Démon dans les Catacombes (sauf si l'Ombre de Wu-Feng est entrée en jeu) : Défausser la carte Fantôme, mettre en jeu un Démon inférieur ou égal à la résistance du Fantôme défaussé, et placer sa figurine sur une des deux entrées du plateau Catacombes (coins sans murs).

À chaque pioche d'une carte Fantôme (hors Incarnation Wu-Feng), le joueur Wu-Feng peut soit :

Lancer un Maléficé : défausser la carte Fantôme, placer un jeton Maléficé révélé de la couleur correspondante (noir = joker) sur un emplacement disponible du niveau du Maléficé, et appliquer l'effet.

Seul le niveau 1 est disponible en début de partie.

Chaque niveau supérieur est disponible dès que l'effet pyramidale est possible avec le niveau inférieur.

Dès qu'un niveau supérieur est disponible, révéler les jetons Maléficé de ce nouveau niveau.

Dès que l'effet d'un Maléficé niv4 est appliqué, remélanger tous les Maléficés (posés, révélés et réserve) et préparer un nouveau set de jetons.

À chaque fois que le joueur Wu-Feng pioche une carte Appel, il pioche une carte Incarnation Wu-Feng et met en jeu une carte Incarnation Wu-Feng de sa main dans le Village.

Dès que le joueur Wu-Feng possède les 3 Urnes (fouille), l'Ombre de Wu-Feng entre en jeu.

Placer la figurine Wu-Feng sur la case Catacombe où a été trouvé la 3e Urne.

Déplacer les figurines Démons présentes dans les Catacombes sur le plateau Wu-Feng.

Si pas d'emplacement libre, le joueur actif perd 1 Qi.

À chaque placement d'un Squelette, le joueur Wu-Feng doit le placer sur un emplacement vide ou avec un Bouddha (défausse).

Le Squelette a une Résistance de 1 et prend la couleur du plateau où il est posé.

Le Squelette n'est pas affecté par tous les effets avec le mot-clé CARTE.

À chaque perte d'un jeton Qi, placer ce jeton sur une des cartes Mantra Sanglant disponible.

Dès qu'une carte Mantra Sanglant est pleine, appliquer son effet immédiatement, retirer la carte du jeu, défausser les jetons Qi et piocher une nouvelle carte Mantra Sanglant de même niveau.

Quand un Taoïste n'a qu'un SEUL jeton Qi, ce joueur prend son jeton Frère de sang et peut utiliser le pouvoir actif du Taoïste d'en face en plus du sien.

Le jeton Frère de sang est défaussé quand le Taoïste n'a plus de Qi (mort) **OU** dès qu'il gagne un Qi ou plus.

L'effet Frère de sang est utilisable même si son propre pouvoir est inactif.

Tour de chaque joueur actif :

<p>Phase Démon (sauf si plateau neutre ou possédé) : jouée par le joueur Wu-Feng</p>	<p>Dans l'ordre croissant de leur résistance, chaque Démon présent dans les Catacombes peut soit :</p>	<p>Se déplacer : vers une case adjacente; peut être avec d'autres Démons et/ou des Taoïstes.</p>			
	<p>Si l'Ombre de Wu-Feng est en jeu, elle peut soit :</p>	<p>Fouiller : s'il n'y a pas de Taoïste sur sa case, le joueur Wu-Feng retourne le 1er jeton Catacombe de la pile, applique son effet et défausse le jeton.</p>			
		<p>Se déplacer : n'importe où dans les Catacombes ou dans le Village, sans restriction de distance ou la présence d'une Échelle.</p>	<p>Si Village, la tuile n'est plus utilisable tant que l'Ombre de Wu-Feng est dessus (Cercle de prière : défausser le jeton Tao)</p>		
		<p>Attaquer des Taoïstes : uniquement sur une tuile Village avec des Taoïstes, le joueur Wu-Feng lance les 3 dés Tao et inflige pour chaque face noire la perte d'1 Qi au Taoïste de son choix.</p>	<p>Lancer le dé Malédiction et appliquer l'effet sur le joueur actif.</p>		
		<p>Attaquer une tuile Village : uniquement si la tuile Village de l'Ombre est sans Taoïste, le joueur Wu-Feng peut soit :</p>	<p>Mettre en jeu une carte Fantôme. Lancer un Maléfice. Hanter la tuile si elle n'est pas déjà hantée.</p>		
<p>Phase Yin (Fantômes) : joué par le joueur actif</p>	<p>Activer de droite à gauche les fantômes Hanteurs, Tourmenteurs et Dévoreurs présents sur le plateau du joueur actif.</p>	<p>Si la figurine est sur la carte, la placer sur la première case du plateau.</p>	<p>Déplacer d'une tuile la 1ère tuile Villageois devant le Hanteur, à l'opposé du Hanteur. Si déplacement impossible (limite de 3, sortie du Village ou tuile Village hantée), le Villageois est tué.</p>		
		<p>Activation d'un Hanteur :</p>	<p>Si la figurine est sur le plateau, l'avancer sur la case Hantise, il hante la tuile Village adjacente, puis ramener la figurine sur sa carte. :</p>	<p>S'il n'y a pas de tuiles Villageois sur la tuile hantée, retourner la tuile Village adjacente (la suivante si déjà retournée) et retirer la figurine Échelle de la case Catacombe correspondante. S'il y a des Villageois, tous les Villageois sont tués et la tuile Village n'est pas retournée.</p>	
		<p>Activation d'un Tourmenteur :</p>	<p>Pour chaque Tourmenteur, le joueur actif doit lancer le dé Malédiction et appliquer l'effet.</p>	<p>Si pas de Villageois devant le Dévoreur, choisir n'importe quel Villageois visible du Village. Si pas de Villageois, le joueur perd 1 Qi.</p>	
		<p>Activation d'un Dévoreur :</p>	<p>Tuer le 1er Villageois visible devant lui.</p>	<p>Si pas de Villageois devant le Dévoreur, choisir n'importe quel Villageois visible du Village. Si pas de Villageois, le joueur perd 1 Qi.</p>	
		<p>Vérifier l'état du plateau du joueur actif.</p>	<p>Si les 3 cases sont occupées, le joueur actif doit perdre 1 Qi et passer à la phase Yang. Sur le plateau du joueur correspondant à la couleur de la carte. Si carte noire, sur le plateau du joueur actif.</p>	<p>Le joueur Wu-Feng choisit à la place du joueur actif..</p>	
	<p>Piocher un Fantôme et le mettre en jeu (sauf si le Taoïste est mort, possédé ou neutre).</p>	<p>Si toutes les cases dédiées sont occupées, le joueur actif choisit une case disponible sur un autre plateau.</p>	<p>Si toutes les cases sont occupées, le joueur actif perd 1 Qi.</p>	<p>Si la carte est posée sur une figurine Bouddha, défausser la carte sans appliquer les effets des trois Pierres (hors Incarnation Wu-Feng) et remettre le Bouddha sur le Temple Bouddhiste.</p>	
		<p>Si apparition d'une Incarnation Wu-Feng devant Su-Ling, remettre en réserve la figurine Su-Ling.</p>	<p>Appliquer immédiatement l'effet de la Pierre gauche du nouveau Fantôme mis en jeu. Vers une tuile adjacente, dans tous les sens.</p>	<p>Une pile Villageois ne doit pas dépasser 3 tuiles. Révéler la 1ère tuile Villageois d'une pile.</p>	
		<p>Se déplacer (facultatif) :</p>	<p>Possibilité de déplacer la tuile Villageois située au-dessus d'une pile, dans le même mouvement que le Taoïste.</p>	<p>Après le déplacement (effectué ou renoncé), le Taoïste peut changer de niveau si une Échelle est présente dans la case Catacombes correspondante à sa tuile Village.</p>	
		<p>Phase Yang (Taoïste) : joué par le joueur actif (début...)</p>	<p>Se déplacer (facultatif) :</p>	<p>Possibilité de déplacer la tuile Villageois située au-dessus d'une pile, dans le même mouvement que le Taoïste.</p>	<p>Après le déplacement (effectué ou renoncé), le Taoïste peut changer de niveau si une Échelle est présente dans la case Catacombes correspondante à sa tuile Village.</p>
		<p>Se déplacer (facultatif) :</p>	<p>Possibilité de déplacer la tuile Villageois située au-dessus d'une pile, dans le même mouvement que le Taoïste.</p>	<p>Après le déplacement (effectué ou renoncé), le Taoïste peut changer de niveau si une Échelle est présente dans la case Catacombes correspondante à sa tuile Village.</p>	<p>Après le déplacement (effectué ou renoncé), le Taoïste peut changer de niveau si une Échelle est présente dans la case Catacombes correspondante à sa tuile Village.</p>

Phase Yang (Taoïste) : joué par le joueur actif (...fin)

Demander de l'aide auprès d'un Villageois **OU** exorciser un Fantôme **OU** mettre à l'abri un Villageois **OU** exorciser un Démon.

L'aide du Villageois correspond à la tuile où le Taoïste actif se trouve.

Herboriste et ext. White Moon : un résultat blanc donne un Cristal de Lune (rien s'il n'y en a plus).
Cimetière et ext. White Moon : possibilité de ressusciter un Villageois ou un Taoïste.
Le Villageois ne peut pas aider si l'Ombre de Wu-Feng est sur sa tuile Village.

Exorciser des Fantômes et des Squelettes doit concerner des cibles adjacentes au Taoïste actif.

Lancer les dés Tao
Défausser la carte Fantôme **ou** le jeton Squelette si les résultats le contre (couleur et quantité). Les jetons Squelettes ne sont pas concernés par les effets avec le mot-clé CARTE.
Ajouter des jetons Tao pour compléter si nécessaire. Possibilité de mutualiser les jetons Tao si les joueurs sont sur la même tuile Village.
Utiliser des Cristaux de Lune pour compléter si nécessaire.

Mettre à l'abri un Villageois si le Taoïste actif et le Villageois sont sur la tuile du Portail.

Obligation de pratiquer un Exorcisme si le résultat des dés le permet.
À chaque carte Fantôme vaincue, appliquer l'effet de la Pierre droite (les malédictions AVANT les récompenses).
Placer la 1ère tuile Villageois de la pile sur le Refuge.
Si la Famille est complète, appliquer la Récompense.

Exorciser des Démons n'est possible que sur des Démons présents la même case Catacombe que le Taoïste actif.

Les Villageois ne peuvent pas aider à l'Exorcisme d'un Démon.
Lancer les dés Tao
Replacer la figurine Démon sur la plateau Wu-Feng si les résultats le contre (couleur et quantité). Possibilité de mutualiser les jetons Tao si les joueurs sont sur la même case Catacombe.
Ajouter des jetons Tao pour compléter si nécessaire.
Obligation de pratiquer un Exorcisme si le résultat des dés le permet.

Placer jusqu'à 2 figurines Bouddha et des Cristaux de Lune (facultatif) :

Uniquement s'ils ont été pris au tour précédent.

Bouddha placé sur un emplacement vide devant le Taoïste.
Cristal placé sur un Réceptacle vide adjacent au Taoïste.

Possibilité d'utiliser son Yin-Yang en plus de son action.

S'utilise avant ou après une des actions, mais pas pendant l'une d'elles.
Le joueur peut **soit** :

Demander l'aide d'un Villageois sans être sur sa case.
Retourner une tuile Village hantée.

Défausser le marqueur Su-Ling et possibilité de mettre ou déplacer Su-Ling sur une case Hantise (sauf devant une Incarnation Wu-Feng).

Su-Ling est jouée à la fin du tour si, pendant le tour du joueur actif, un Villageois a été tué, le dé Malédiction a été lancé ou une tuile Village a été hantée.
Si Su-Ling est adjacent à un Réceptacle vide, possibilité de placer un Cristal de Lune dessus depuis la Réserve.

Si le 4e Cristal de Lune a été posé, activer la Barrière Mystique en effectuant une action pour chaque plateau de joueur (en commençant par celui à gauche du joueur actif) **soit** :

Remettre dans la réserve 1 Cristal de Lune et sauver le 1er Villageois au Portail (sinon n'importe Villageois visible).
Lancer les 4 dés Tao et exorciser des Fantômes et des Squelettes (sauf Incarnation Wu-Feng), puis défausser tous les Cristaux de Lune..
Possibilité d'utiliser les Cristaux de Lune, le Mantra et le Cercle de Prière.
Les jetons Tao et les pouvoirs des Taoïstes ne peuvent pas être utilisés.
Les Pierres de droite (malédictions et récompenses) ne sont pas activées.