

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

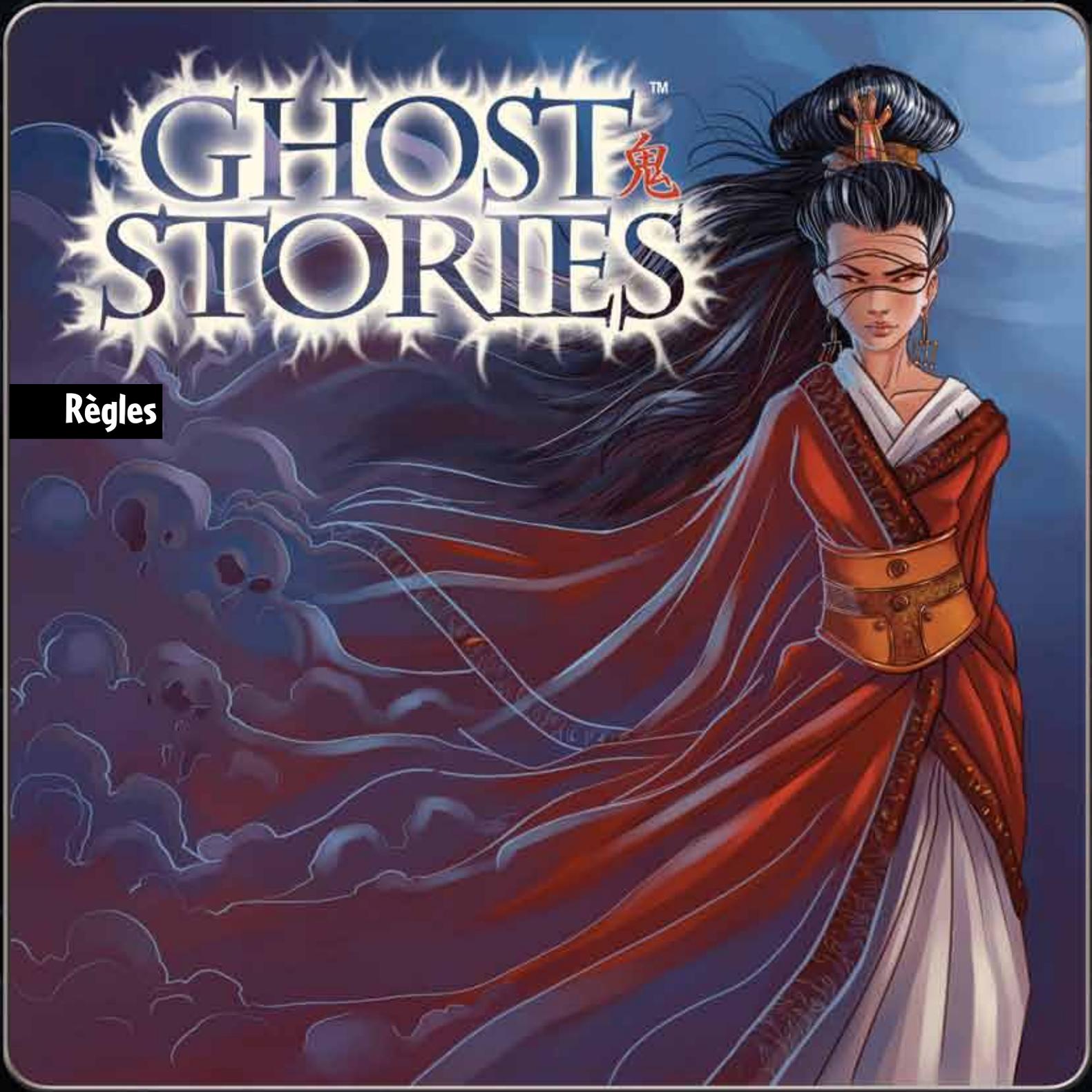
escaleajeux@gmail.com



GHOST STORIES™

鬼

Règles



Ghost Stories

Un jeu d'Antoine Bauza pour 1 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

Nombreux sont tombés pour mettre fin au règne de terreur de Wu-Feng, le Seigneur des Neufs Enfers. L'urne funéraire qui abrite ses cendres fut cachée dans le cimetière d'un village de l'Empire du Milieu. Les années ont passé, les générations se sont succédées et l'héritage maudit fut oublié des vivants.

Terré dans les Enfers, Wu-Feng n'a rien oublié, lui. Ses recherches incessantes lui ont permis de localiser le réceptacle. L'ombre de son incarnation s'étend déjà sur les villageois inconscients du danger qui les menace.

Heureusement, des moines Taoïstes (Fat-Si) veillent, garants de la frontière entre les morts et les vivants. Armés de leur courage, de leur foi et de leurs pouvoirs, ils vont tenter de renvoyer Wu-Feng dans les Enfers.

Préambule

Ghost Stories est un jeu coopératif. Les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Soit ils remportent une victoire commune, soit ils subissent tous une défaite. Pour votre première lecture des règles, gardez à proximité les aides de jeu : elles vous aideront à appréhender les mécanismes du jeu.

Les règles vous sont présentées pour des parties à 4 joueurs. Les parties à 1, 2 ou 3 joueurs nécessitent un aménagement qui est mentionné en annexe.

Ghost Stories vous propose 4 niveaux de difficulté : initiation, normal, cauchemar et enfer. Les règles ci-dessous sont celles du mode initiation. Une fois que vous aurez triomphé de ce mode initiation, Ghost Stories vous propose de relever le nouveau défi et d'augmenter la difficulté. Les aménagements pour jouer dans les autres modes sont en annexe.



Matériel

- 4 plateaux de jeu
- 9 tuiles Village
- 3 dés Tao
- 1 dé Tao spécial
- 1 dé Malédiction
- 55 cartes Fantôme (dos bleu)
- 10 cartes Incarnation de Wu-Feng (dos rouge)
- 20 jetons Tao
- 20 jetons Qi
- 4 figurines Taoïste
- 4 jetons Yin-Yang
- 8 figurines Hantise
- 2 figurines Bouddha
- 1 marqueur Tao inactif
- 1 jeton parchemin d'affaiblissement
- 4 jetons Pouvoir inactif
- 3 jetons Pouvoir neutre
- 1 livret de règles
- 2 aides de jeu
- 1 feuille pour noter vos parties

Éléments de jeu

Tuiles Village (A)

Le village que les Taoïstes vont défendre est composé de 9 lieux, représentés par des tuiles. Ces lieux proposent leur aide aux joueurs mais peuvent être hantés par les fantômes. Le recto de chaque tuile représente le lieu avec son propriétaire (lieu actif), le verso le lieu sans son propriétaire (lieu hanté). Les tuiles Village sont détaillées dans l'aide de jeu.

Plateaux de jeu (B)

Chacun des 4 plateaux de jeu comporte 3 emplacements pour accueillir les fantômes qui attaquent le village, des repères pour les Figurines Hantise et Bouddha, ainsi que le pouvoir du Taoïste associé. Chaque face propose un pouvoir différent pour renouveler les parties.

Points de Qi (C)

Les points de Qi (prononcez « Tchi ») représentent l'énergie vitale des Taoïstes. Ils peuvent être perdus (sous l'assaut des fantômes ou dans d'autres cas) et regagnés (via les récompenses et une tuile Village). Un Taoïste peut posséder plus de points de Qi qu'il en avait en début de partie, dans la limite des jetons disponibles dans la réserve.

Pouvoir Yin-Yang (D)

Chaque Taoïste dispose d'un jeton Yin-Yang qui peut être dépensé pour effectuer une action spéciale. Ce jeton peut être regagné en cours de partie par l'intermédiaire de certains fantômes.

Jetons Tao (E)

Pour faire face aux fantômes, les Taoïstes vont recourir à des composants mys-

tiques tels que riz glutineux (jaune), clochette d'argent (vert), bâtonnets d'encens (rouge), miroir Taoïste (bleu), pièces de monnaie (noir), matérialisés sous la forme de jetons Tao. Ces jetons existent en 5 couleurs, chacune correspondant à un type de fantôme.

Dés Tao et dé Malédiction (F)

3 dés Tao sont utilisés par les Taoïstes pour exorciser les fantômes. Le dé Tao supplémentaire (gris) est associé à un pouvoir du Taoïste vert. Les joueurs devront parfois lancer un autre dé, le dé Malédiction, et en subir les effets négatifs. (voir p.4)

Fantômes (G)

Les Fantômes sont caractérisés par une Couleur (1), une Résistance (2), des Capacités (3) et parfois une Récompense (4). Ces notions sont détaillées plus loin dans les règles et dans une aide de jeu. Les capacités des fantômes sont réparties selon leur moment d'activation :

- les capacités de la pierre de gauche doivent être appliquées lors de l'arrivée en jeu du fantôme.
- les capacités de la pierre du centre doivent être appliquées à chaque tour (phase Yin).
- les capacités de la pierre de droite doivent être appliquées lorsque le fantôme est exorcisé (voir Malédictions et Récompenses).

Exemple : (a) hante une tuile à son arrivée, (b) hante une tuile à chaque tour, (c) hante une tuile lorsqu'il est exorcisé.

Quand un fantôme est mis à la défausse, ses capacités disparaissent.

Exemple: Bruce exorcise un Severed Heads, le groupe récupère le dé Tao que le fantôme avait capturé.

Si un fantôme possède plusieurs capacités, elles sont appliquées de gauche à droite.

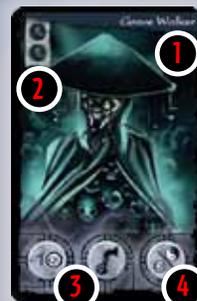
Incarnations de Wu-Feng (H)



Wu-feng intervient dans la partie sous l'aspect d'une Incarnation (plusieurs dans certains modes de difficulté). 10 Incarnations sont disponibles. Elles sont représentées par des cartes au dos rouge et par le symbole « Wu-Feng » en dessous de leur résistance. Chacune de ces Incarnations dispose de ses propres capacités, expliquées plus loin.

Figurines Bouddha et Hantise (I)

Les figurines Hantise et Bouddha matérialisent, respectivement, la menace des fantômes sur le village et les pièges mystiques que peuvent employer les Taoïstes.



Mise en place (mode initiation, 4 joueurs)

Les 9 tuiles Village sont disposées aléatoirement pour former un carré de 3 par 3 (villageois apparents).

Les 4 plateaux de jeu sont placés sur les côtés du carré ainsi formé, un devant chaque joueur. Les couleurs des plateaux sont assignées aléatoirement ainsi que la face utilisée pour la partie.

Chaque joueur prend devant lui 4 jetons Qi, le jeton Yin-Yang de sa couleur, un jeton Tao de sa couleur, un jeton Tao de couleur noire et place la figurine Taoïste de sa couleur sur la tuile centrale du village.

Les 2 figurines Bouddha sont placées sur la tuile Village « Temple Bouddhiste ».

Le matériel restant (jetons Tao, jetons Qi, figurines) forme la réserve.

Préparez la pioche :

- Parmi les 10 cartes Incarnations de Wu-Feng, prenez-en une aléatoirement et sans la regarder.
- Mélanger les cartes Fantômes.
- Prenez 10 cartes Fantômes, placez dessus la carte Incarnation de Wu-Feng, placez ensuite les cartes Fantômes restantes.

La pioche est donc formée ainsi :

45 cartes Fantôme - 1 carte Incarnation de Wu-Feng - 10 cartes Fantôme.

But du jeu

Pour remporter la victoire face aux fantômes et sauver le village, les joueurs doivent exorciser l'Incarnation de Wu-Feng.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir vu un film de kung-fu commence. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu comporte 2 phases (Yin et Yang). Le schéma, sur la dernière page de ces règles, résume son déroulement.

Phase Yin (Fantômes)

Étape 1. Action des fantômes

Au début de son tour, le joueur actif doit appliquer les effets des capacités des fantômes présents sur son plateau. Leurs capacités actives en phase Yin se situent sur leur pierre centrale.

A. Présence de fantôme(s) avec la capacité Hanteur



Pour chacun des fantômes Hanteur présents sur son plateau le joueur doit mettre à jour la position de la figurine de Hantise associée.

Il y a 3 positions possibles: sur la carte ou sur un des 2 emplacements du plateau.



Position sur la carte : si la figurine est sur la carte, elle est avancée sur l'icône de hantise qui se trouve sur le plateau de jeu et rien d'autre ne se passe.



Position sur le plateau, si la figurine est sur l'icône Hantise du plateau, elle avance sur l'icône tuile hantée -hante une tuile- puis retourne directement sur l'icône de sa carte.



Sauf action des Taoïstes, un fantôme Hanteur hante donc une tuile village tous les 2 tours de jeu du plateau sur lequel il se trouve.



Hanter une tuile : le joueur retourne la première tuile village placée devant le fantôme Hanteur. Si la tuile devant le fantôme est déjà hantée (retournée), c'est la suivante sur la même ligne qui est retournée face hantée. La figurine de Hantise est ensuite ramenée sur la carte, prête pour le cycle suivant.

B. Présence de fantôme(s) avec la capacité Tourmenteur



Pour chacun des fantômes tourmenteurs (dont la pierre centrale comporte un dé Malédiction) présents sur son plateau, le joueur actif doit lancer le dé Malédiction et en appliquer l'effet.

(a) : aucun effet (2 x)

(b) : la première tuile Village active devant le fantôme est hantée

(c) : le joueur doit mettre en jeu un fantôme selon les règles de placement

(d) : le joueur doit défausser tous ses jetons Tao

(e) : le joueur perd un jeton de Qi



a

b

c

d

e

Étape 2. Plateau envahi ?

Si les 3 emplacements de son plateau sont occupés par des Fantômes, le joueur perd 1 Qi et n'effectue pas l'étape 3 (il n'ajoute pas de fantôme et passe directement à la Phase Yang).

Étape 3. Arrivée d'un fantôme

Si le plateau du joueur n'est pas envahi par 3 fantômes, le joueur tire la première carte Fantôme de la pioche et la met en jeu selon la règle suivante.

Règle de placement des fantômes

Un fantôme Rouge, Vert, Bleu ou Jaune doit être placé en priorité sur le plateau de la couleur correspondante. Si les trois emplacements du plateau concernés sont déjà pris, le joueur actif choisit un autre emplacement libre de son choix. Un fantôme Noir doit être placé en priorité sur le plateau du joueur actif. Si les 3 emplacements sont déjà pris, il choisit un autre emplacement libre de son choix. Les capacités indiquées sur les pierres de gauche sont à appliquer dès que l'emplacement est choisi.

Il se peut que les 12 emplacements soient occupés par des fantômes et qu'un joueur doive cependant en ajouter un (ou plusieurs). À ce moment-là, l'ajout du fantôme est remplacé par une perte de 1 Qi pour le Taoïste actif.



Exemple : Bruce pioche un Severed Heads, comme le fantôme est noir, il doit le placer sur son plateau qui contient dès à présent 3 fantômes. Il ne perd pas de Qi puisque la perte pour un plateau envahi ne s'applique qu'à l'étape 2 du joueur actif. Par contre, il place l'un des 3 dés Tao sur le Severed Heads. Il doit également ajouter un autre fantôme. Comme les 12 emplacements sont occupés, il n'effectue pas cet ajout mais perd 1 Qi.

Phase Yang (Taoïste)

Une fois la phase Yin résolue, le joueur joue son Taoïste, selon la séquence suivante :

1) Se déplacer (facultatif)

2) Demander l'aide d'un villageois OU tenter un exorcisme

3) Placer un Bouddha (facultatif)

Attention, le joueur actif peut entre chaque étape de sa phase Yang utiliser son pouvoir Yin-Yang.

1) Se déplacer

Le joueur peut déplacer sa figurine Taoïste de la case où il se situe vers une case adjacente. Les déplacements en diagonale sont autorisés. Il n'est pas obligatoire de se déplacer.

2) Demander l'aide d'un villageois OU tenter un exorcisme

Le Taoïste peut réaliser **une et une seule** des 2 actions suivantes.

2.a) Demander l'aide d'un villageois

Le Taoïste peut demander l'aide du villageois de la tuile où il se trouve. Les actions sont détaillées dans l'aide de jeu.

2.b) Tenter un exorcisme

Le Taoïste peut exorciser le fantôme situé sur l'emplacement adjacent à la tuile Village sur laquelle il se trouve. Aucun exorcisme n'est donc possible à partir de la tuile centrale du village.

Pour tenter d'exorciser un fantôme, un joueur lance les 3 dés Tao et doit obtenir un nombre de faces colorées égal ou supérieur à la résistance du fantôme ciblé.

Attention, les faces blanches sont des jokers et peuvent prendre chacune une couleur au choix du joueur. Un fantôme exorcisé est mis à la défausse et donc renvoyé en Enfer. Si l'exorcisme est raté, il ne se passe rien.



Exemple : le Taoïste Jaune, joué par Bruce, se trouve devant un Bleeding Eyes (Rouge, résistance 2). Pour en venir à bout et le renvoyer en Enfer, il faut obtenir au moins deux faces rouges (ou blanches) sur les 3 dés Tao.

Si le joueur n'obtient pas les faces nécessaires, il peut, s'il dispose de jetons Tao de la bonne couleur, en dépenser pour compléter le manque.

Exemple : Bruce lance les dés Tao et n'obtient qu'une face rouge. S'il dispose d'un jeton rouge et qu'il le dépense, il peut envoyer le fantôme en enfer.

Exorciser 2 fantômes

Un Taoïste situé sur l'une des quatre tuiles de coin du village peut cibler deux emplacements et donc potentiellement exorciser deux fantômes. Le joueur doit obtenir leur résistance à tous les deux avec les dés Tao et d'éventuels jetons Tao dépensés. Si son lancer et ses jetons Tao lui permettent d'exorciser l'un ou l'autre fantôme mais pas les deux, il peut choisir lequel est envoyé à la défausse.



Exemple : le Taoïste jaune est maintenant sur une tuile de coin. Les deux emplacements adjacents sont occupés par des fantômes : un *Bleeding Eyes* (Rouge, Résistance 2) et une *Perfidious Nymph* (Bleu, Résistance 1). Il lance les 3 dés Tao et obtient une face rouge, une face blanche et une face jaune. La face jaune ne lui est d'aucune utilité. Il dépense un jeton Tao rouge qui vient s'ajouter à la face rouge pour exorciser le *Bleeding Eyes* et il utilise la face blanche - joker - pour exorciser la *Perfidious Nymph*.

Cas particulier : il n'est pas obligatoire de dépenser des jetons Tao mais si l'utilisation des dés Tao permet l'exorcisme d'un fantôme, le joueur doit accomplir cet exorcisme.



Exemple : Bruce est sur une tuile de coin. Les emplacements adjacents sont occupés par un *Zombi* (Jaune, Résistance 2) et un *Coffin Breaker* (Jaune, Résistance 1). Bruce veut exorciser le *Coffin Breaker* car il annule le pouvoir du

plateau sur lequel il est posé. Il jette les 3 dés et obtient 2 faces jaunes et 1 blanche. Il exorcise le *Coffin Breaker* mais également le *Zombi*. Il doit ensuite lancer un dé Malédiction (capacité du fantôme) pour ce dernier.

Mise en commun des jetons Tao

Lors d'un exorcisme, le joueur actif peut utiliser - si nécessaire - les jetons Tao d'un ou de plusieurs Taoïstes situés sur la même tuile Village que lui. En revanche, les joueurs ne peuvent pas se donner ou s'échanger des jetons Tao.

Exemple : Bruce déplace son Taoïste jaune sur une case où se trouve le Taoïste bleu. L'emplacement devant cette tuile est occupé par un *Hopping Vampire* (Jaune, Résistance 3). Bruce lance les 3 dés Tao et obtient une face verte, une face jaune et une face rouge. Bruce ne dispose pas de jetons Tao jaunes pour compléter son lancer mais Samo, le Taoïste bleu, en a deux. Les joueurs choisissent de les dépenser pour obtenir un total de 3 réussites jaunes et envoyer le fantôme dans la défausse.

Malédictions et Récompenses (pierre de droite)

Certains fantômes maudissent et/ou octroient une récompense au Taoïste qui les exorcise. Ces malédictions et récompenses sont indiquées sur la pierre de droite. La malédiction la plus fréquente est de jeter le dé Malédiction et d'en appliquer les effets. Les récompenses possibles sont le gain de jetons Tao (le joueur choisit la couleur désirée parmi celles disponibles dans la réserve), le gain d'un point de Qi ou la possibilité de récupérer son Yin-Yang (si celui-ci a déjà été dépensé).

Les malédictions sont toujours appliquées avant les récompenses.



Exemple : Bruce vient de réussir un exorcisme contre un *Dark Wraith* (Noir, Résistance 3). Il a le choix entre gagner 1 Qi ou reprendre son Yin-Yang. Il choisit le Yin-Yang et renonce au Qi.

3) Placer un Bouddha



Un joueur qui a obtenu une figurine Bouddha lors d'un précédent tour peut, à la fin de son tour et si son Taoïste se trouve devant un emplacement vide, la placer sur le symbole Bouddha de cet emplacement. Il est possible de placer 2 Bouddhas lors d'un même tour, si le Taoïste se trouve sur une tuile de coin du Village et que les deux emplacements adjacents sont vides.

Dès qu'un fantôme est placé (ou déplacé par l'intermédiaire du Pavillon des Vents Célestes) sur une case occupée par un Bouddha, il est directement envoyé à la défausse. Ce fantôme n'applique pas ses capacités dans la pierre de gauche s'il arrivait en jeu. Les capacités dans la pierre de droite (malédiction et récompense) ne sont pas appliquées non plus.

La figurine Bouddha est ensuite replacée sur la tuile Temple Bouddhiste.

Yin-Yang

Les Taoïstes disposent d'un atout particulier, le Yin-Yang. Utiliser son Yin-Yang permet au Taoïste de bénéficier de l'aide de n'importe quel villageois, c'est-à-dire sans avoir à se trouver sur la tuile correspondante OU il permet au Taoïste de retourner une tuile hantée et ainsi faire revenir le villageois sans ajouter de fantôme.

L'utilisation du Yin-Yang se fait en plus de l'action normale du joueur. Quand un joueur fait appel à son Yin-Yang, il rend son jeton à la réserve.

Les Taoïstes ont la possibilité de regagner leur Yin-Yang lorsqu'ils exorcisent certains fantômes. Le Yin-Yang du joueur actif peut être utilisé à n'importe quel moment lors de la phase Yang (avant, après son déplacement, etc.) mais pas dans le courant d'une action.

Les Taoïstes ont parfois la possibilité d'utiliser le Yin-Yang deux fois durant un même tour : un joueur peut utiliser son Yin-Yang, le regagner par l'intermédiaire d'une récompense et le réutiliser immédiatement après.



Exemple : Bruce se retrouve face à un Dark Wraith (Noir, Résistance 3). Il ne dispose d'aucun jeton Tao noir mais veut absolument tenter d'exorciser ce fantôme. Il décide d'utiliser son Yin-Yang. Avec celui-ci, il fait appel à la tuile

Cercle de Prière et place un jeton Tao noir de la réserve sur celle-ci. Il continue alors son tour de jeu en tentant d'exorciser le fantôme. Il lance les trois dés Tao et obtient une face noire, une face blanche et une face verte. Grâce au jeton Tao noir du Cercle de Prière, à la face blanche et à la face noire des dés, son exorcisme est réussi.

Mort d'un Taoïste

Un Taoïste qui ne possède plus de Qi est mort. Toutes ses possessions sont perdues (ses jetons Tao, ses figurines Bouddha, son Yin-Yang et ses jetons Pouvoirs). Sa figurine est placée « couchée » sur la tuile Cimetière. Les fantômes sur son plateau restent en jeu...

Un joueur dont le Taoïste est mort continue à jouer et à réfléchir avec ses partenaires. Il gagne la partie même mort. Il peut revenir à la vie grâce à l'aide de la tuile Cimetière (et des autres Taoïstes !).

Son plateau devient neutre (voir plus loin : Plateau neutre) et les fantômes qui l'occupent continuent d'agir au tour du Taoïste mort : les étapes 1 et 2 de sa phase Yin doivent être jouées. Les autres joueurs devront subir les effets et conséquences des fantômes présents sur ce plateau.

Exemple : 2 tuiles du village sont déjà hantées. Durant la phase Yin du prochain joueur, une tuile de plus sera hantée par un fantôme avec la capacité Hanteur. Il reste un seul Qi à Samo. Afin de sauver le village, il décide de se sacrifier en demandant l'aide de la Sorcière pour renvoyer le fantôme en Enfer.

Les incarnations de Wu-Feng

Wu-Feng entre en jeu vers la fin de la pioche. Il est mis en place selon la même règle de placement que les Fantômes (les Incarnations « Nameless » et « Hope Killer » sont considérées de couleur noire). Chaque incarnation dispose de capacité, mais aussi de conditions à remplir pour parvenir à la vaincre.

Les incarnations ne sont pas affectées par la tuile Hutte de la Sorcière, ni par les Bouddhas.

Une incarnation mise en jeu sur un emplacement occupé par un Bouddha n'est pas défaussé et le Bouddha est remis sur la tuile Temple Bouddhiste.

Chaque incarnation rapporte 1 Qi et 1 jeton Yin-Yang au groupe. Les joueurs décident comment ils se répartissent ces récompenses (un Taoïste mort ne peut



pas recevoir de Qi ou de jeton Yin-Yang). En mode initiation et normal, cette récompense n'a d'influence que sur le score de la partie puisque l'exorcisme de l'incarnation met fin à la partie. En mode cauchemar et enfer, elle devient très profitable pour le groupe.

Fin de la partie

La partie est gagnée lorsque les joueurs parviennent à exorciser l'Incarnation de Wu-Feng.

Trois situations entraînent la défaite:

1. Tous les Taoïstes sont morts (plus de jetons Qi). Aucun héros ne s'oppose à la menace, le village succombe à l'assaut des fantômes...
2. Une troisième tuile du village est hanté. Les fantômes ont retrouvé l'urne funéraire de Wu-Feng. Le monde des vivants n'existe plus...
3. La dernière carte Fantôme est mise en jeu alors que l'incarnation de Wu-Feng est toujours en jeu. La partie est perdue instantanément. Le soleil ne se lèvera plus sur le village...

Attention : même si l'incarnation est envoyée en enfer, les joueurs doivent subir l'éventuelle malédiction de celle-ci. Ils ne gagnent que si l'application de cette capacité n'entraîne pas une défaite.

Exemple : les Taoïstes viennent d'exorciser l'incarnation de Wu-Feng « Death Army ». Ils ont déjà deux tuiles hantées avant de lancer un dé Malédiction. Le dé tombe malheureusement sur la face qui provoque la hantise de la tuile Village située devant l'incarnation. La partie est bel et bien perdue...

Remarque : si vos premières parties se soldent par des défaites, ne soyez pas inquiets. Ghost Stories nécessite un apprentissage et plusieurs parties pour parvenir à triompher des modes de difficulté qui vous sont proposés. Même pour les joueurs expérimentés, le mode « Enfer » présentera un défi corsé mais toujours possible. Assurez-vous de bien appliquer toutes les règles, de bien utiliser les pouvoirs et Yin-Yang en votre possession et surtout de coopérer pour obtenir la victoire.

Si le niveau initiation est encore trop complexe, vous pouvez commencer avec 5 Qi.

Score

Afin d'évaluer votre performance et de vous aider à progresser, vous trouverez dans la boîte une feuille de score pour garder une trace de vos parties.

Pour calculer votre score, utilisez les valeurs ci-dessous :

- 10 points pour la victoire (initiation, normal, cauchemar) ;
- 20 points pour la victoire (enfer) ;
- + 1 point par Qi restant ;
- + 1 point par fantôme restant dans la pioche en cas de victoire (-1 en cas de défaite) ;

- - 3 points par Taoïste mort ;
- - 4 points par tuile Village hantée ;
- +2 pour la 1ère incarnation en modes cauchemar et enfer ;
- +4 pour la 2ème incarnation en modes cauchemar et enfer ;
- +6 pour la 3ème incarnation en modes cauchemar et enfer (3/4 joueurs).

Pouvoirs des Taoïstes



Chaque plateau de jeu propose deux pouvoirs. A chaque partie, les joueurs disposent de l'un ou de l'autre, selon qu'ils utilisent le recto ou le verso de leur plateau. Ces 8 pouvoirs sont décrits ci-après. Il peut arriver qu'un taoïste perde l'utilisation de son pouvoir. Il en retrouve l'usage à l'instant ou le fantôme quitte son plateau. Il est donc possible d'en profiter directement.

Taoïste jaune

1. Mantra d'affaiblissement



Le Taoïste jaune peut enchanter les fantômes pour les entraver.

Avant son déplacement, il place ou déplace le jeton Mantra d'affaiblissement sur n'importe quel fantôme en jeu. Un fantôme sous l'effet du mantra d'affaiblissement voit sa résistance lors d'un exorcisme réduite de 1, quel que soit le Taoïste qui entreprend de l'exorciser. Lorsque le fantôme ciblé par le Mantra d'affaiblissement est retiré du jeu, le jeton Mantra d'affaiblissement est récupéré par le Taoïste jaune qui pourra à nouveau l'utiliser lors de son prochain tour. Si le moine perd son pouvoir, le Mantra d'affaiblissement est retiré du jeu.

Cas particulier : contre les incarnations multicolores vous pouvez choisir la couleur du Mantra après le lancer des dés.

2. Poches Sans Fond



Le Taoïste jaune n'est jamais à court de composantes mystiques.

Avant son déplacement, il prend un jeton Tao de la couleur de son choix parmi ceux disponibles dans la réserve.

Taoïste rouge

1. Danse des Vents Jumeaux



Le Taoïste Rouge peut guider ses semblables.

Avant son déplacement, il peut déplacer un autre Taoïste d'une case.

2. Danse des Cimes



Le Taoïste Rouge a la capacité de voler.

Lors de son déplacement, il peut se rendre sur n'importe quelle tuile Village et pas seulement sur une tuile adjacente.

Taoïste bleu

1. Second Souffle



Le Taoïste bleu peut ralentir le cours du temps.

Il peut demander deux fois l'aide du villageois (à l'exception du Pavillon des Vents Céleste pour lequel une double action est sans effet) OU tenter deux exorcismes à partir de la tuile où il se trouve. Ces deux exorcismes sont indépendants : le joueur ne peut pas conserver les faces de couleur obtenues lors du premier jet pour le deuxième.

2. Souffle Céleste



Le Taoïste bleu peut agir plus vite qu'un battement de coeur. Durant sa phase Yang, il peut demander l'aide du villageois ET tenter un exorcisme, dans l'ordre de son choix.

Taoïste vert

1. Force de la Montagne



Le Taoïste vert bénéficie d'une puissance hors du commun. Il dispose d'un quatrième dé Tao pour effectuer ses exorcismes. De plus, il ne lance jamais le dé Malédiction.

2. Favori des Dieux



Les divinités ancestrales accompagnent le Taoïste vert. Il peut relancer chaque dé Tao impliqué dans une action d'aide ou dans un exorcisme (il peut conserver une partie des dés Tao et relancer le reste). Il peut également relancer le dé Malédiction. Le deuxième résultat est toujours conservé.

Règles de jeu à 1, 2 ou 3 joueurs

Mise en place

Partie à 2 ou 3 joueurs

Disposez les tuiles Village et les plateaux comme pour une partie à 4 joueurs. Les plateaux qui ne sont pas occupés par un joueur - plateaux neutres - reçoivent 3 jetons Qi. Chaque joueur prend un jeton Tao de la couleur de son plateau, un jeton Tao de couleur noire et son jeton Yin-Yang. **Chaque joueur prend également un jeton Pouvoir neutre.**

Les plateaux neutres ne reçoivent pas de jetons Tao, ni de jeton Yin-Yang. Note : dans une partie à deux joueurs, ceux-ci doivent se faire face et donc occuper des plateaux opposés. Ils disposent d'un plateau neutre à leur gauche ainsi qu'à leur droite.

Préparation de la pioche :

A 3 joueurs, retirez aléatoirement 5 cartes fantômes.

A 2 joueurs, retirez aléatoirement 10 cartes fantômes.

Ces cartes sont laissées dans la boîte (ne les regardez pas).

La ou les Incarnation(s) de Wu-Feng sont ajoutées **après** ce prélèvement.

Partie en solitaire (1joueur)

- retirez 15 cartes fantôme avant d'ajouter la / les Incarnation(s).

- prenez 4 jetons Tao : un bleu, un vert, un jaune et un rouge (plus un noir en mode initiation).

- prenez 3 jetons Pouvoir neutre.

- le plateau rouge doit obligatoirement être avec le pouvoir « Danse des Cimes » visible.

- l'action d'aide de la tuile Cimetière n'a aucun effet.

- l'action d'aide de la tuile Pavillon du Vent Céleste autorise le joueur à déplacer son propre Taoïste.

Jeton Pouvoir neutre



Le jeton Pouvoir neutre permet au joueur **actif** d'utiliser durant sa phase Yang le pouvoir d'un plateau neutre (non possédé, voir plus loin). Cette utilisation se fait **en plus de l'utilisation de son propre pouvoir.**

Un joueur peut utiliser plusieurs jetons Pouvoir neutre durant son tour mais il est **interdit d'utiliser plusieurs fois le même pouvoir.**

Un jeton Pouvoir neutre utilisé est placé sur la tuile centrale du village (que cette tuile soit hantée ou le devienne n'intervient pas sur les jetons Pouvoir neutre). Un joueur actif dont le Taoïste **termine son tour** sur la tuile centrale du village peut prendre un ou plusieurs jetons Pouvoir neutre. Les joueurs ne peuvent en aucun cas se donner des jetons Pouvoir neutre. Si un Taoïste muni de jetons Pouvoir neutre tombe à 0 Qi, ses jetons Pouvoir neutre regagnent la tuile centrale du Village où ils pourront être utilisés par les autres Taoïstes.

Exemple : Samo révise ses rituels d'exorcisme lors d'une partie en solitaire. Il contrôle le Taoïste rouge et dispose de 3 jetons Pouvoir. Il peut les utiliser tous les trois durant le même tour, pour utiliser une fois le pouvoir du plateau jaune, une fois celui du plateau bleu et une fois celui du plateau vert.

Plateau neutre

Les plateaux sans joueur sont appelés « plateaux neutres ». Leur tour de jeu est spécifique : ils ne disposent que des deux premières étapes de leur phase Yin et d'aucune phase Yang.

Les plateaux neutres débutent la partie avec 3 jetons Qi. Ils peuvent être amenés à en perdre mais ne peuvent jamais en regagner.

Important : un plateau neutre n'effectue jamais l'étape 3 -ajout d'un fantôme- de sa phase Yin !

Etape 1. Actions des fantômes

Présence de fantôme(s) avec la capacité Hanteur

Pour chaque fantôme hanteur présent sur le plateau neutre, les joueurs doivent mettre à jour la position de la figurine selon les règles.

Présence de fantôme(s) avec la capacité Tourmenteur(s)

Pour chaque fantôme tourmenteur présent sur le plateau, les joueurs doivent lancer le dé Malédiction et en appliquer l'effet **pour** le plateau neutre (le pouvoir du Taoïste vert est sans effet pour ce lancer).

Note : la face « perte de jetons Tao » est sans effet sur un plateau neutre.

Etape 2. Plateau envahi ?

Si le plateau neutre est occupé par 3 fantômes à cet instant, il perd 1 Qi sinon, rien ne se passe.

Plateau possédé (plateau à 0 Qi)



Un plateau neutre qui ne possède plus de points de Qi est dit « possédé ». Son pouvoir ne peut plus être utilisé par l'intermédiaire des Jetons Pouvoir neutre. Toute perte de point de Qi (plateau envahi, dé Malédiction) doit être assumée par un joueur au choix (le pouvoir du Taoïste vert est sans effet si la perte de Qi est occasionnée par le Dé Malédiction).

Niveaux de difficulté : Normal, Cauchemar et Enfer

Les précédentes règles vous permettent de découvrir Ghost Stories en mode initiation. Une fois que vous aurez triomphé de ce mode, Ghost Stories vous propose de relever à nouveau le défi et d'augmenter la difficulté avec 3 modes de jeu supplémentaires.

Mode normal

La véritable aventure commence...Le mode normal diffère du mode initiation en deux points :

- les Taoïstes débutent la partie avec 3 jetons Qi et non pas 4.
- les Taoïstes débutent la partie avec un jeton Tao à la couleur de leur plateau mais sans jeton Tao de couleur noire

Mode cauchemar

Vous avez progressé ? Le mal aussi ! Le mode Cauchemar reprend les règles du mode Normal mais le nombre d'incarnations à renvoyer en enfer pour remporter la partie augmente :

- à 3 ou 4 joueurs : 4 incarnations de Wu-Feng
- à 1 ou 2 joueurs : 3 incarnations de Wu-Feng

Ecartez des cartes fantômes si vous jouez à moins de 4 joueurs, puis insérez aléatoirement des cartes incarnations de Wu-Feng comme suit, en partant du bas de la pioche :

- à 3 ou 4 joueurs : 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, le reste des fantômes.
- à 1 ou 2 joueurs : 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, le reste des fantômes.

Mode enfer

Approuvé par Wu-Feng lui-même !

Le mode enfer est semblable au mode cauchemar à une différence près : les Taoïstes débutent la partie sans leur Yin-Yang.

Mode	Qi	Wu-Feng	Autre
Initiation	4	1	1 jeton de couleur noir / Taoïste
Normal	3	1	
Cauchemar	3	4 (3)	
Enfer	3	4 (3)	Sans Yin-Yang au départ

Annexe: capacités des incarnations



Howling Nightmare (Cauchemar Hurlant)

Les Taoïstes ne peuvent exorciser cette incarnation que si l'emplacement lui faisant face sur le plateau opposé n'est pas occupé par un fantôme.



Uncatchable (Insaisissable)

Les Taoïstes doivent mettre en jeu ou déplacer cette incarnation sur un emplacement occupé par un Bouddha avant de pouvoir l'exorciser. L'incarnation reste en jeu, elle peut alors être exorcisée selon les règles. Le Bouddha est replacé sur la tuile Temple Bouddhiste.
Note : cette incarnation est la seule à être affectée par les Bouddhas.



Death Army (Armée des Morts)

Cette incarnation est un fantôme tourmenteur. De plus, elle oblige le joueur qui l'exorcise à lancer le dé Malédiction avant d'être envoyé à la défausse.



Forgotten Ones (Les Oubliés)

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, cette incarnation empêche l'utilisation des pouvoirs de tous les Taoïstes et celle des jetons Pouvoir neutre.



Bonecracker (Briseur d'Os)

Cette incarnation oblige tous les joueurs à défausser un jeton Tao quand elle arrive en jeu ainsi qu'au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant). Si un joueur n'a pas de jeton Tao, il ne se passe rien.



Dark Mistress (Sombre Maîtresse)

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, cette incarnation empêche les Taoïstes d'utiliser les jetons Tao (mettre le marqueur Taos inactifs sur le plateau).



Creeping Horror (Horreur Rampante)

Cette incarnation capture un dé Tao à son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction (mettre le dé sur la carte).



Hope Killer (Ruine Espoir)

Cette incarnation a une résistance de 8 (2 bleus + 2 rouges + 2 verts et + 2 jaunes) et oblige à lancer le dé Malédiction lorsqu'elle est détruite.



Nameless (Innommable)

Résistance : 1 bleu + 1 vert + 1 jaune + 1 rouge + 1 noir. A son arrivée en jeu, cette incarnation fait défausser le jeton Tao situé sur le Cercle de prière. De plus, les faces blanches des dés Tao ne comptent plus comme des jokers. Elles sont désormais sans effet lors des exorcismes comme chez l'Herboriste.



Vampire Lord (Seigneur Vampire)

Le Vampire Lord est « seulement » un fantôme hanteur.

Annexe: noms des fantômes

1	Goule	23	Rampant	45	Sombre Serveur
2	Cadavre Ambulant	24	Sporeux	46	Beauté Repoussante
3	Brise Cercueil	25	Moines Déchus	47	Têtes tranchées
4	Brise Cercueil	26	Moine Déchu	48	Têtes tranchées
5	Ame Sans Repos	27	Esprit sans repos	49	Marche Tombes
6	Zombie	28	Ame Putréfiée	50	Veuve Noire
7	Zombie	29	Ame Putréfiée	51	Veuve Noire
8	Vampire Bondissant	30	Maléfique	52	Spectre Sombre
9	Vampire Bondissant	31	Maléfique	53	Spectre Sombre
10	Peste Jaune	32	Abomination Verte	54	Démon Difforme
11	Liche	33	Grand Putride	55	Mangeur d'Ame
12	Fiancée Noyée	34	Ecorcheur	56	Cauchemar Hurlant
13	Chien Des Abysses	35	Faucheur	57	Insaisissable
14	Nymphe Perfide	36	Maîtresses Griffues	58	Ruine Espoir
15	Nymphe Perfide	37	Maîtresses Griffues	59	Armée des Morts
16	Pieds collants	38	Larme de Sang	60	Les Oubliés
17	Abyssal	39	Buveur de Sang	61	Briseur d'Os
18	Abyssal	40	Buveur de Sang	62	Sombre Maîtresse
19	Démon Suintant	41	Scélérate écarlate	63	Horreur Rampante
20	Démon Suintant	42	Scélérate écarlate	64	Seigneur Vampire
21	Horreur Liquide	43	Mangeur de Chair	65	Innommable
22	Furie des Profondeurs	44	Démon enragé		

Ghost Stories est un jeu Repos Production

Tél.+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium
• www.rprod.com

Jeu original : Antoine Bauza

Illustrations : Pierô

Développement : « Les Belges à sombreros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

L'usage de ce jeu est réservé à des fins d'amusements privés.

© 2008-2010 REPOS PRODUCTION TOUS DROITS RESERVES.

Remerciements

L'auteur tient à remercier les valeureux Taoïstes qui ont fait face aux innombrables parties de tests à ses côtés, plus particulièrement Bruno Goube, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier et Françoise Sengissen.

Les Belges à sombreros tiennent à remercier Antoine Bauza, Pierô pour son travail fantastique, Coralie Lechevalier pour ses compositions, Frédéric Daguéné, Julien Drouet pour la relecture et la correction des fôtes d'aurtograf, les nombreux testeurs morts et re-morts lors de l'équilibrage du jeu, 20.100, Matthieu d'Epenoux qui déteste être remercié dans les jeux surtout quand il n'y a même pas joué :, Alexis Vanmeerbeeck, Fabrice Bovy, Benjamin David, Maxence et Nadine Falempin, Nicolas Doguet et Xuntaha, l'ancêtre de Wu-Feng.

Séquence de tour

Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes (Hanteur, Tourmenteur)
2. Plateau envahi? perdez un QI sinon :
3. Ajoutez un fantôme

Yin

1.A. Fantôme(s) avec la capacité Hanteur

position sur la carte ou position sur le plateau



1.B. Fantôme(s) avec la capacité Tourmenteur



Etape 2. Plateau envahi (3 fantômes ?)

Non

Oui

Etape 3. Arrivée d'un fantôme
(jamais pour les plateaux neutres!)



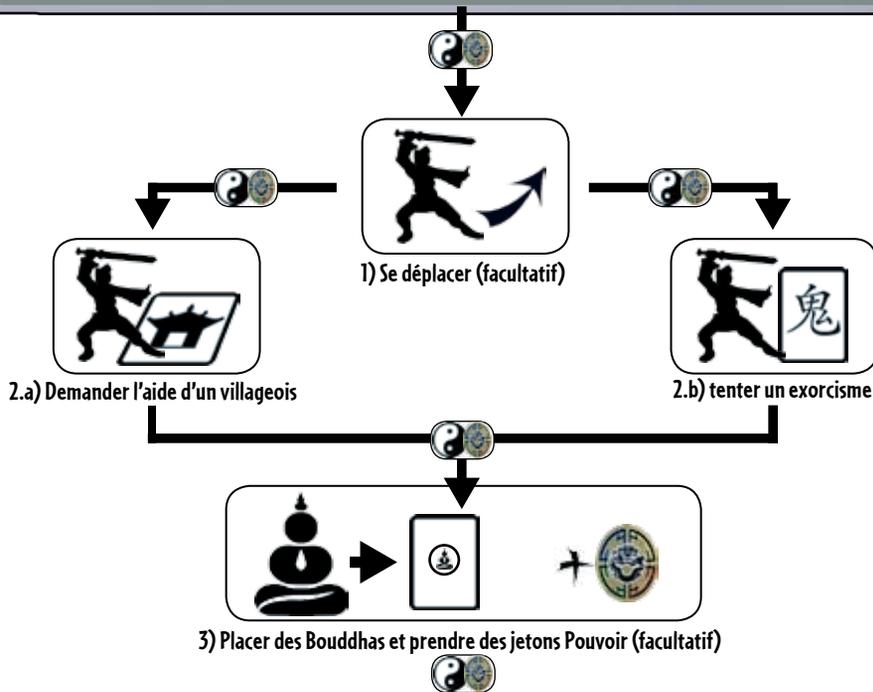
Perte d'un QI
Pas d'étape 3



Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)
2. Excorsime OU aide du villageois
3. Bouddhas et jetons de pouvoir (facultatif)

Yang



Tuiles Village

Cimetière



Entre les pierres tombales et les mauvaises herbes, le fossoyeur garde les portes entre les deux royaumes.

Remettez en jeu sur le cimetière un Taoïste mort, donnez-lui 2 Qi issus de la réserve. A partir de son prochain tour, il reprend le jeu normalement (son plateau n'est plus considéré comme neutre). Lancez le dé Malédiction (si la face hantise est tirée, c'est le Cimetière lui-même qui subit la hantise).

Autel Taoïste



Grâce à leur autel et leurs rituels de protection, les fidèles disciples vous aident à chasser le fantôme qui hante une tuile Village.

Annulez la hantise d'une tuile Village en la retournant face active visible puis mettez un fantôme en jeu.

Échoppe de l'Herboriste



Sur la poussière de ses étagères, cette échoppe propose toutes sortes de composants pour les rituels mystiques.

Lancez 2 dés Tao et prenez dans la réserve les jetons Tao aux couleurs correspondantes, dans la limite de ceux disponibles. Chaque face blanche obtenue permet de choisir la couleur du jeton Tao.

Hutte de la Sorcière



Dans la moiteur de sa hutte, la sorcière du village est toujours prête à apporter son aide. Sa magie noire est puissante, mais son prix cher à payer...

Perdez un point de Qi puis envoyez dans la défausse n'importe quel fantôme actuellement en jeu, sans subir sa capacité mais sans prendre son éventuelle récompense (pierre de droite).

Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par la tuile Hutte de la Sorcière.

Tour du Veilleur de Nuit



Bravant l'air glacial des ruelles, le veilleur de nuit fait sa ronde et allume les lampions du village. Repoussés par la lumière, les fantômes Hanteur reculent.

Reculez toutes les figurines Hantise d'un même plateau sur leur carte.

Temple Bouddhiste



Face aux ténèbres, les Taoïstes peuvent compter sur la Force et la Sagesse de Bouddha ainsi que les offrandes de ses fidèles.

Prenez une figurine Bouddha qui pourra être posée sur un emplacement fantôme vide en face de votre taoïste à partir de votre prochain tour. Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par les Bouddhas.

Note : cette action est sans effet si aucun Bouddha n'est disponible sur la tuile.

Cercle de Prière



Unis par la pensée dans la lutte contre Wu-Feng, les moines du cercle de prière se concentrent pour affaiblir un type particulier de fantôme.

Placez un jeton Tao issu de la réserve sur cette tuile ou changez celui déjà présent (qui regagne alors la réserve).

Tous les fantômes de la couleur du jeton Tao présent voient leur résistance réduite de 1. Cette réduction profite à tous les Taoïstes lors de tous les exorcismes. Le jeton Tao n'est pas consommé par les exorcismes.

Note : un fantôme qui voit sa résistance réduite à 0 n'est envoyé à la défausse que si un Taoïste l'exorcise (la réussite de l'exorcisme est alors automatique).

Pavillon du Vent Céleste

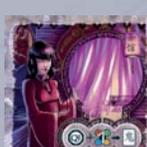


Derrière les voiles diaphanes de son Pavillon, la Maîtresse des Vents commande les éléments, déplaçant Taoïstes et Fantômes à son gré.

Déplacez un fantôme de votre choix vers n'importe quel emplacement libre (cet emplacement peut éventuellement être occupé par une figurine Bouddha), puis déplacez un autre Taoïste d'une tuile Village.

Note : le fantôme se déplace avec son marqueur de Hantise, son marqueur d'inactivation de pouvoir, son mantra d'affaiblissement à la même position.

Maison de Thé



L'établissement propose des breuvages savoureux et un cadre reposant pour oublier un instant la tension de l'extérieur. Les fantômes, eux, ne se reposent jamais...

Prenez un jeton Tao de la couleur de votre choix dans la réserve, gagnez 1 Qi, puis mettez en jeu un fantôme.

Capacités des Fantômes



Le joueur (ou plateau neutre) actif ajoute un fantôme.



Le fantôme hante la première tuile Village active devant lui.



Le joueur ou le plateau neutre perd un Qi.



Placez une figurine hantise sur la carte lorsque le fantôme arrive en jeu. Ce fantôme est un **fantôme hanteur**. A chaque phase Yin du plateau qui accueille le fantôme, la figurine avancera.



Lorsque ce fantôme arrive en jeu, placez la figurine hantise directement sur l'icône hantise du plateau devant la carte fantôme. **Le reste du cycle de hantise est normal.**



Le joueur actif (ou plateau neutre) doit lancer le dé de malédiction. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la malédiction ne s'applique pas.



Le joueur reçoit 1 Qi ou reprend son jeton Yin-Yang. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Le joueur reçoit 1 jeton Tao de la couleur de son choix. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Tant que ce fantôme est en jeu, il rend inactif le pouvoir du plateau sur lequel il est placé (mettez un marqueur sur la zone à l'arrivée du fantôme).



Les dés Tao sont sans effet sur ce fantôme. Le Cercle de Prière, le mantra, les jetons Tao, les Bouddhas et la Sorcière fonctionnent.



Tant que ce fantôme est en jeu, les joueurs ne peuvent plus utiliser de jetons Tao lors de leurs exorcismes. Le Cercle de Prière reste utilisable. Placez le marqueur Tao inactif en jeu pour rappel.



Tant que ce fantôme est en jeu, il capture un dé Tao. Placez un dé Tao sur la carte.



La capacité cible tous les joueurs et les éventuels plateaux neutres.



Le joueur reçoit 2 jetons Tao aux couleurs de son choix. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Le joueur doit rendre un jeton Tao à la réserve. Il ne se passe rien si le joueur n'en a pas.



Chaque incarnation rapporte 1 jeton Qi + 1 jeton Yin-Yang au groupe. Les joueurs décident comment ils se répartissent ces récompenses.



Les fantômes sont caractérisés par une Couleur (1), une Résistance (2), des Capacités (3) et parfois une Récompense (4). Les capacités des fantômes sont réparties selon leur moment d'activation :

- les capacités de la pierre de gauche doivent être appliquées lors de l'arrivée en jeu du fantôme ;
- les capacités de la pierre du centre doivent être appliquées à chaque tour (phase Yin) ;
- les capacités de la pierre de droite doivent être appliquées lorsque le fantôme est exorcisé (voir Malédiction et Récompense).

Si un fantôme possède plusieurs capacités, elles sont appliquées de gauche à droite.

Quand un fantôme est mis à la défausse, ses capacités disparaissent.



Brother Ko-Mon



Pioche de fantômes

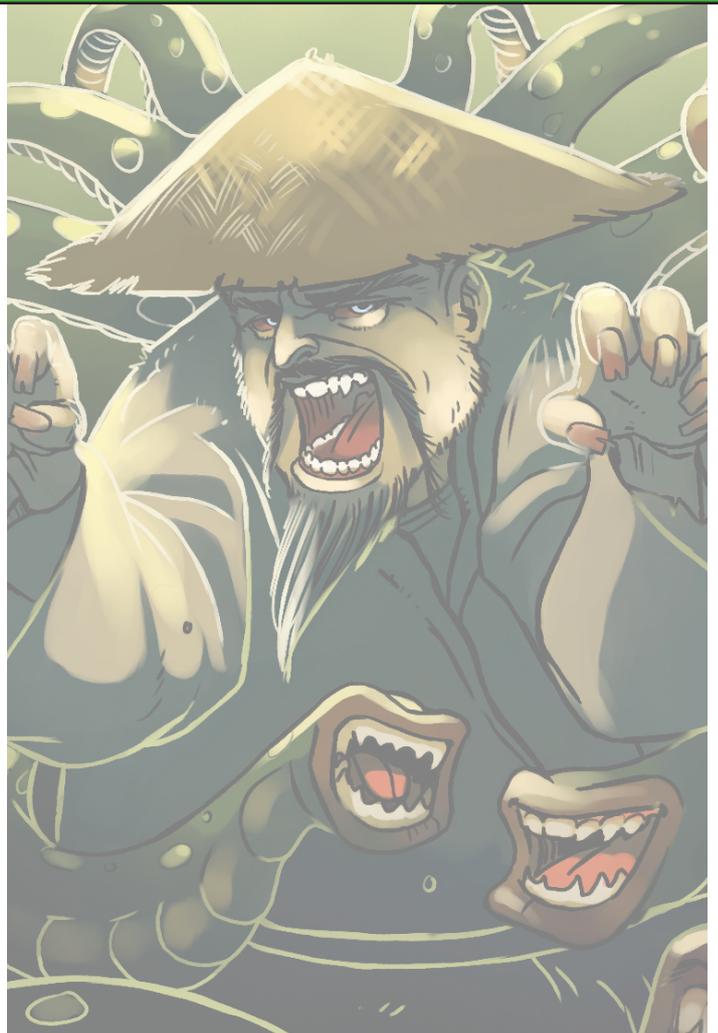
Ajoutez les 4 nouveaux fantômes à la pioche. Écartez en 4 au hasard puis constituez la pioche selon le niveau de votre partie. Si vous êtes très courageux, vous pouvez les laisser (scoring + 4 en cas de victoire).

Effroi

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur la tuile en face du fantôme. La tuile n'est pas retournée mais son pouvoir est inutilisable, le villageois est effrayé. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité **Terreur** (*Guardhouse expansion*) avec l'extension **White Moon**.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.





Brother Pi-Ro



Pioche de fantômes

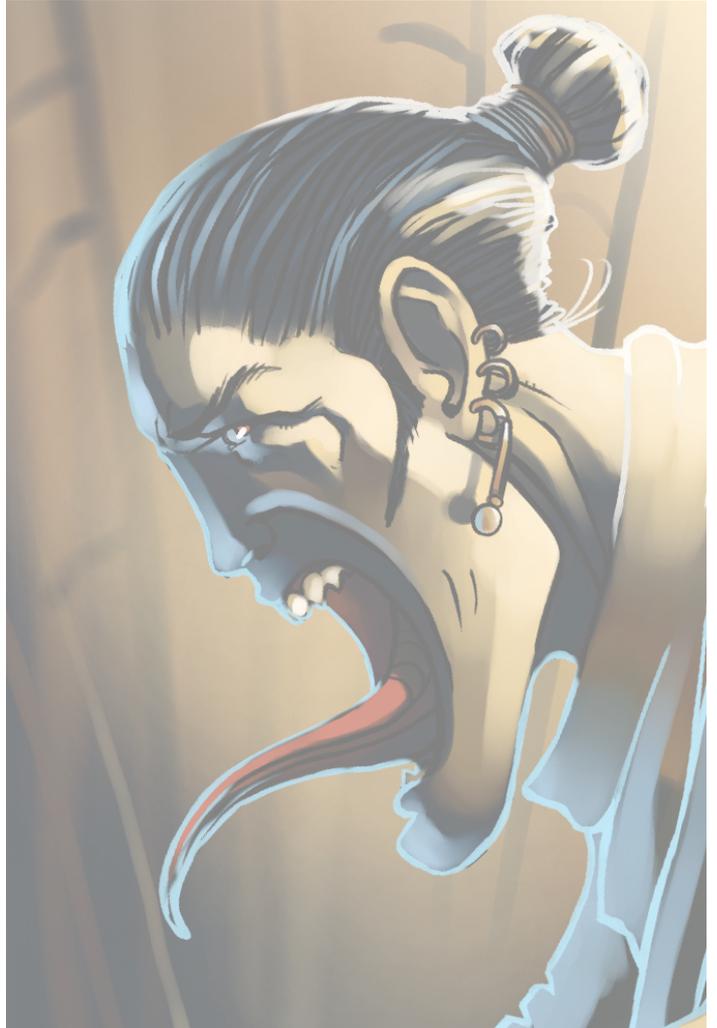
Ajoutez les 4 nouveaux fantômes à la pioche. Écartez en 4 au hasard puis constituez la pioche selon le niveau de votre partie. Si vous êtes très courageux, vous pouvez les laisser (scoring + 4 en cas de victoire).

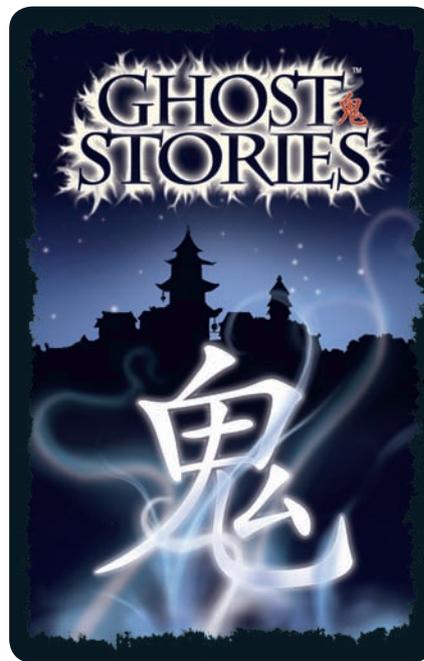
Effroi

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur la tuile en face du fantôme. La tuile n'est pas retournée mais son pouvoir est inutilisable, le villageois est effrayé. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité **Terreur** (*Guardhouse expansion*) avec l'extension **White Moon**.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.





Brother Vo-Ost



Pioche de fantômes

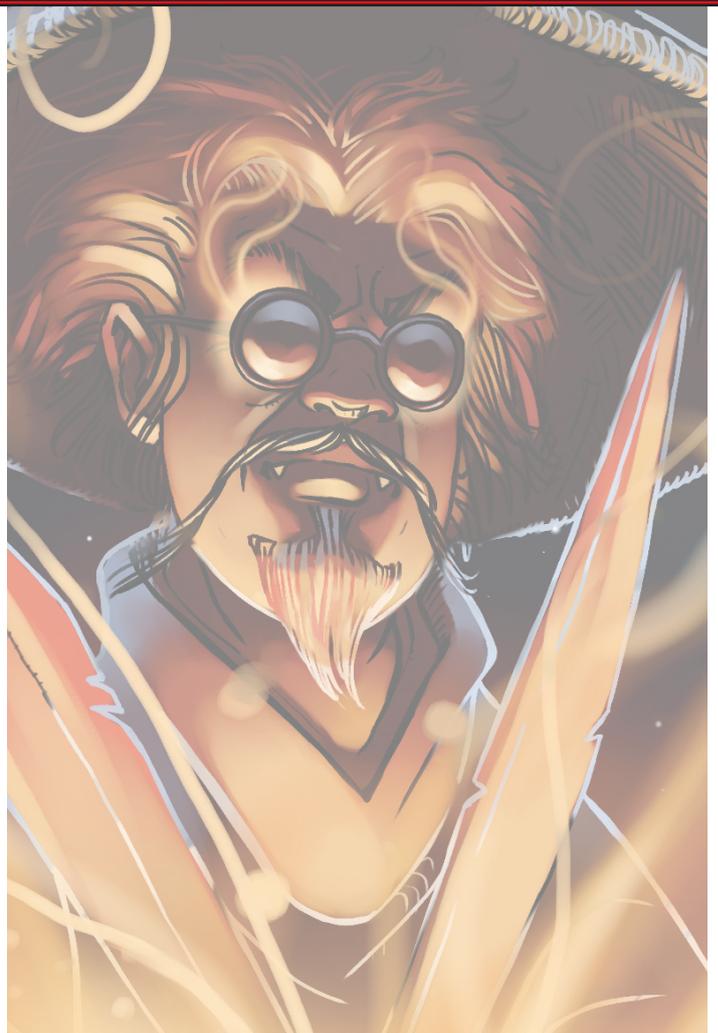
Ajoutez les 4 nouveaux fantômes à la pioche. Écartez en 4 au hasard puis constituez la pioche selon le niveau de votre partie. Si vous êtes très courageux, vous pouvez les laisser (scoring + 4 en cas de victoire).

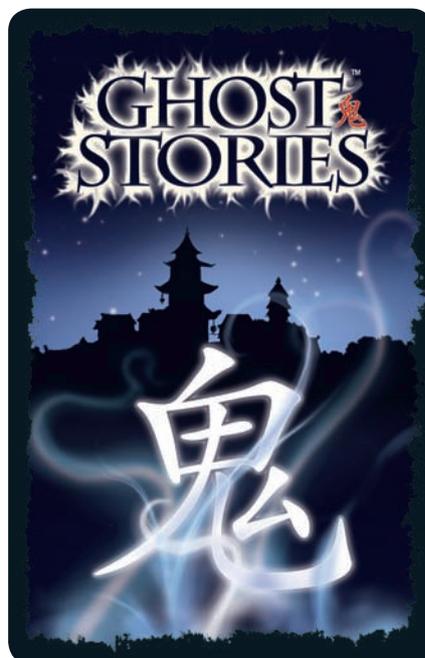
Effroi

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur la tuile en face du fantôme. La tuile n'est pas retournée mais son pouvoir est inutilisable, le villageois est effrayé. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité **Terreur** (*Guardhouse expansion*) avec l'extension **White Moon**.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.





Sister Ko



Pioche de fantômes

Ajoutez les 4 nouveaux fantômes à la pioche. Écartez en 4 au hasard puis constituez la pioche selon le niveau de votre partie. Si vous êtes très courageux, vous pouvez les laisser (scoring + 4 en cas de victoire).

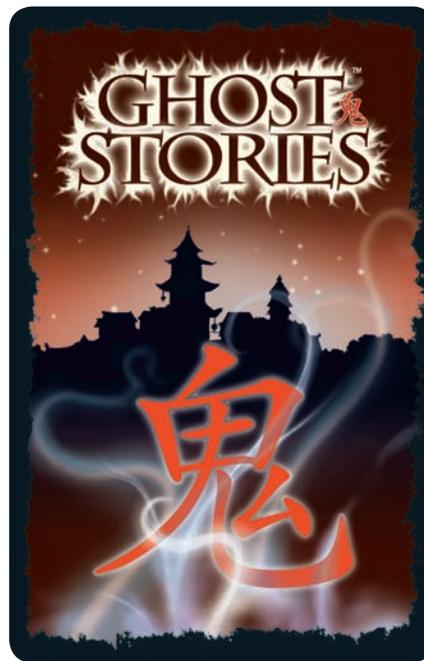
Effroi

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur la tuile en face du fantôme. La tuile n'est pas retournée mais son pouvoir est inutilisable, le villageois est effrayé. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité **Terreur** (*Guardhouse expansion*) avec l'extension **White Moon**.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.





Father Bo-Za



Capacité centale : Effroi majeur

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur les 3 tuiles faisant face à l'emplacement de ce fantôme. Les tuiles ne sont pas retournées mais leur pouvoir est inutilisable, les villageois sont paniqués. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité **Terreur** (*Guardhouse expansion*) avec l'extension **White Moon**.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.





Tour de Garde



Écartez l'une des 10 tuiles de village au hasard. Constituez le village comme indiqué dans les règles.

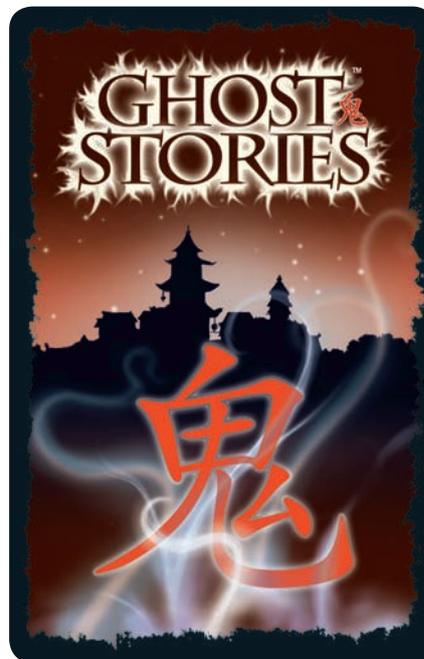
Tour de Garde

Le regard perçant des gardes de la tour leur permet de prévenir les taoïstes du danger qui les menace.

Prenez-les 4 premiers fantômes de la pioche, regardez-les et remettez-les dans l'ordre de votre choix au dessus de la pioche.

De plus, recevez un tao au choix.





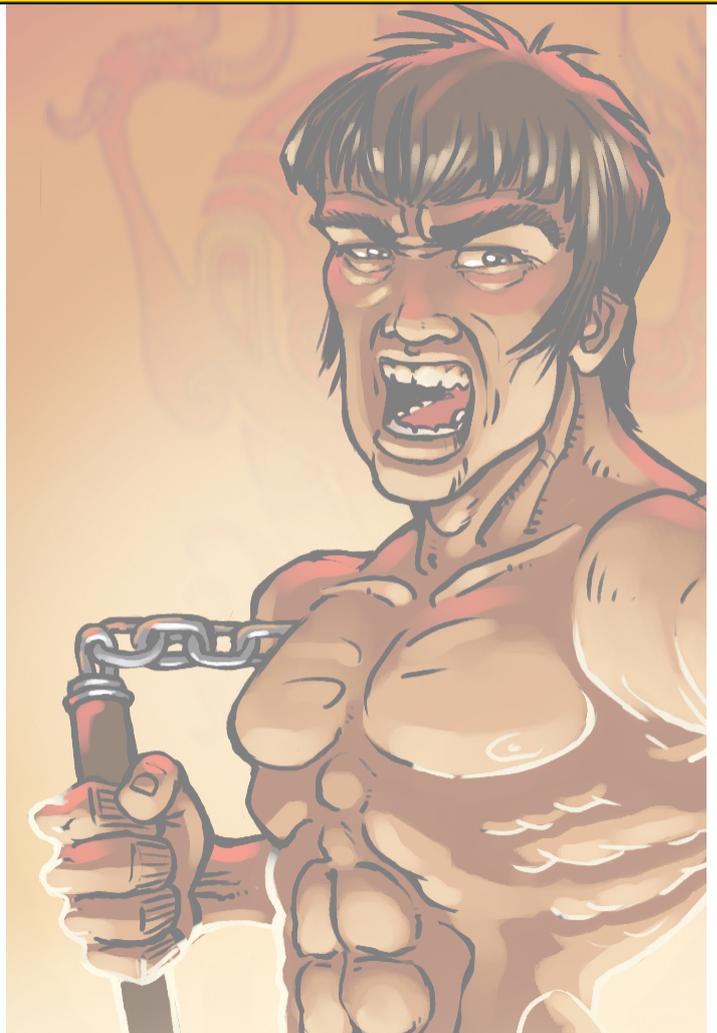
B-Rice Lee



Résistance: 5 (jaune)

WAAATAAA : quand B-Rice Lee arrive en jeu, il pousse un cri de la mort qui fait vaciller les valeureux taoïstes. Le joueur actif lance les 4 dés Tao. Pour chaque face jaune ou noire obtenue, les joueurs doivent perdre un Qi. Les Points de Qi perdus sont répartis, au choix des joueurs, entre les Taoïstes et les éventuels plateaux neutres. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, chaque Taoïste et chaque plateau neutre perd 1 Qi (4 au total).

Le Nunchaku de B-Rice : le Taoïste qui terrasse B-Rice Lee ne place pas sa carte incarnation dans la défausse. Il la conserve devant lui et il pourra utiliser le Nunchaku de B-Rice lors de l'un de ses prochains tours. Le Nunchaku est un Artefact à usage unique qui permet de réussir automatiquement un exorcisme sans avoir à lancer les dés et sans dépenser aucun jeton Tao (ne fonctionne pas sur les incarnations Wu-Feng). Une fois l'Artefact utilisé, le joueur doit alors placer la carte incarnation dans la défausse. Il n'est pas possible d'utiliser l'artefact après avoir lancé les dés d'un exorcisme. **En revanche**, les éventuelles capacités de la pierre de droite du fantôme ciblé demeurent (récompense et malédiction).





Crazy Shaman



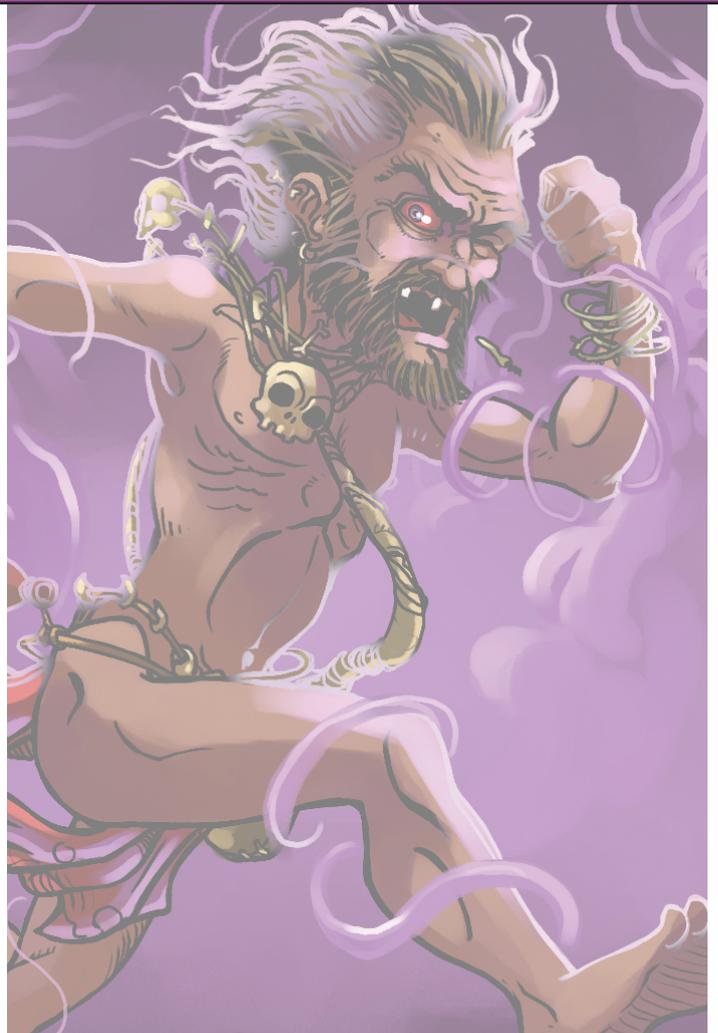
Le Crazy Shaman est un fantôme supplémentaire.
Si vous désirez l'affronter, ajoutez-le aux fantômes et retirez-en aléatoirement un de plus avant de préparer la pioche.

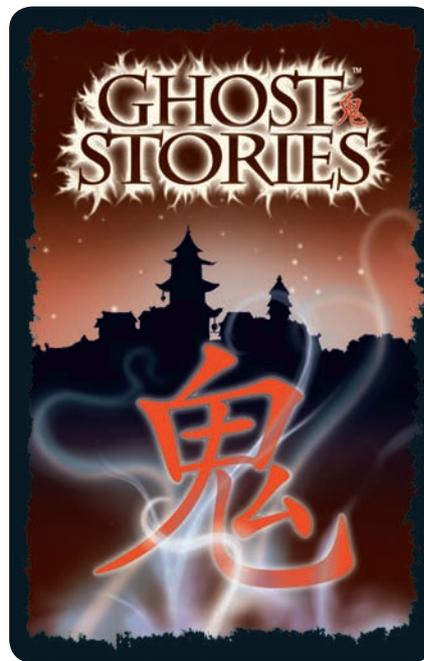
Résistance: 2 (noir)

Pierre de Gauche: dès son arrivée en jeu, ce Fantôme empêche l'utilisation des pouvoirs de tous les Taoïstes (*utilisez les marqueurs Pouvoirs inactifs*).

Pierre Centrale: au début de chacune des Phases Yin du plateau qui l'accueille (*Taoïste ou Plateau neutre*), ce Fantôme se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers le prochain emplacement de fantôme libre.
Si aucun emplacement n'est libre,
il n'est pas déplacé.

Pierre de Droite: quand ce Fantôme est exorcisé, le joueur actif gagne 1 Qi OU 1 Yin-Yang.





Chuck No-Rice



Capacité Gauche : quand Chuck arrive en jeu, les Fantômes présents (Wu-feng inclu) sur son plateau sont envoyés à la défausse (pas de récompense ni de malédiction).

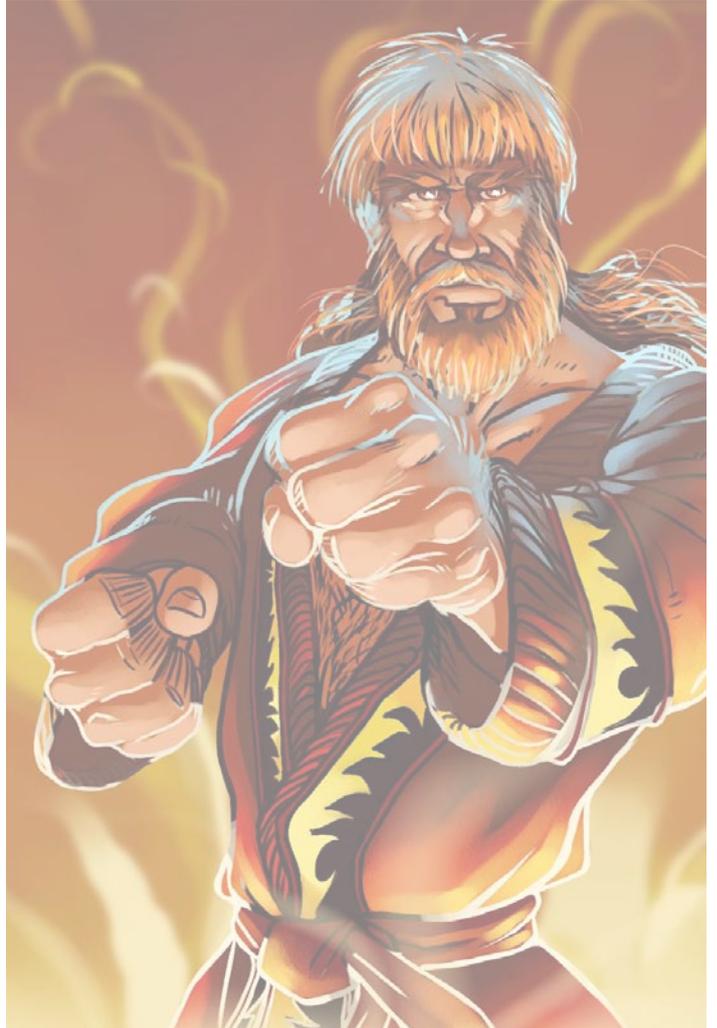
Chuck n'a besoin de personne !

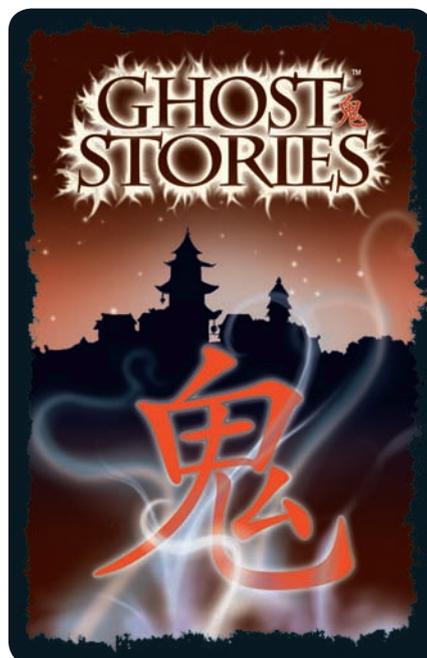
Capacité Centrale : au début du tour du plateau qui accueille Chuck, les Taoïstes situés sur l'une des 3 tuiles situées devant Chuck perdent 1 Chi.

Chuck distribue des pains généreusement, sans distinction de couleur.

Capacité Droite : autographe (aucun effet ; pas de récompense habituelle)

L'autographe de Chuck vaut toutes les récompenses...





Jean-Claude Van-Rice

Capacité Gauche : Jean-Claude est aware. Quand il arrive en jeu, il est décalé et prend donc 2 emplacements (de fantôme) adjacents. Placez la carte perpendiculairement au plateau. Jean-Claude est vert, si le plateau vert est rempli mettez le sur n'importe quel plateau comme normalement. Dans le cas où, il n'y a pas 2 emplacements adjacents libres (boudha, fantômes), Jean-Claude fait de la place à côté d'un emplacement libre et envoie le fantôme dans la défausse (pas de récompenses) et il renvoie le boudha sur sa tuile. Jean-Claude ne peut pas éliminer un autre Wu-Feng de cette façon.

Pour le battre, il faut lui casser les 2 jambes : sa jambe gauche à une résistance de 3 Bleu et la droite de 4 Vert (normal, elle est plus forte).

Pour l'envoyer dans la défausse, il faut réussir un exorcisme pour chacune de ses deux jambes (l'ordre n'a pas d'importance).

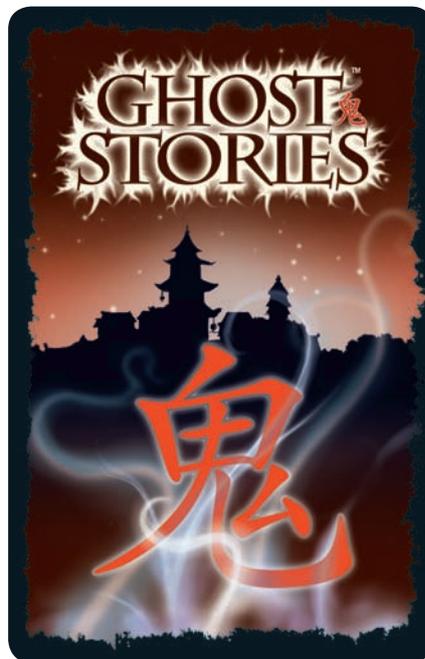
Quand on lui casse une jambe, il libère un emplacement et on le met sur celui de la jambe qui reste.

Capacité droite : Lorsque que ses deux jambes sont brisées, il quitte le jeu et donne une pomme au joueur actif (récompense).

Cette «pomme» est considérée comme un Artefact. Une pomme, c'est bon pour la santé, c'est plein de pectine mais c'est périssable! Lors de sa Phase Yang, le joueur peut défausser la pomme pour qu'un Taoïste (éventuellement lui-même) revienne à 3 Qi. Attention, si un autre Wu-Feng arrive en jeu avant l'utilisation de la pomme, cette dernière est pourrie et doit être défaussée sans effet.

La pomme ne fonctionne pas sur un taoïste mort.





Steven Qi-Gal



Steven Qi-Gal est une nouvelle incarnation (*sexy*) de Wu-Feng!
Elle est utilisable uniquement avec l'extension White Moon (*et avec ou sans Black Secret*).

Résistance : 3 (*blanc*)

Steven est un être d'une pureté exceptionnelle : seule la couleur blanche est en mesure de l'affecter. Les Taoïstes bénéficient donc uniquement des faces blanches des dés Tao, du mantra d'affaiblissement et des cristaux de Lune pour l'exorciser.

Capacité (*Pierre de Gauche*)

Steven ne peut pas s'empêcher d'être magnanime...

Quand il arrive en jeu, les Taoïstes peuvent mettre à l'abri un Villageois, selon les règles usuelles.

Capacité (*Pierre de Droite*)

Steven est une entité illuminée...

Quand Steven est exorcisé, il est remplacé par un Bouddha (issu de la tuile Temple Bouddhiste si elle est en jeu, de la boîte sinon). Si les 2 bouddhas sont déjà en jeu, déplacez-en un sur l'espace précédemment occupé par Steven.





Ma-Cho

1/2



MISE EN PLACE

Les 4 membres de la famille Ma-cho viennent remplacer 4 villageois de l'Extension White Moon.

Les joueurs retirent, au choix :

- les 4 familles d'un seul membre
- 2 familles de deux membres (*déterminées aléatoirement*)
- 1 famille de trois membres et 1 famille d'un seul membre (*déterminées aléatoirement*)

Ainsi, il y a toujours 24 villageois en jeu au début de la partie.

Le jeu se déroule comme décrit dans les règles de White Moon.

MALÉDICTION

À chaque fois que l'un des 4 membres de la famille Ma-cho est tué, le joueur actif doit lancer le dé Malédiction et en subir l'effet.

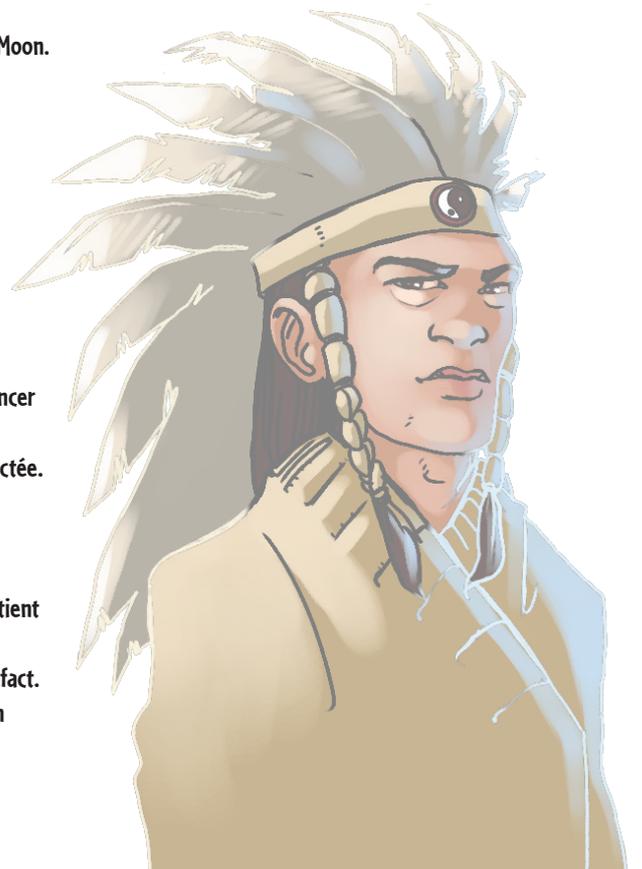
Si la face hantise est obtenue, c'est la tuile où se trouvait alors le Ma-cho tué qui est affectée.

RÉCOMPENSE

La famille Ma-cho fonctionne légèrement différemment des familles de White Moon :

- Si deux (n'importe lesquels parmi les quatre) Ma-Cho sont sauvés, le joueur actif obtient l'un des deux Artefacts associés : il choisit soit les Bottes, soit le Casque.
- Si les deux autres Ma-cho sont sauvés, le joueur actif obtient alors le deuxième Artefact.

Note : Les deux Artefacts Ma-cho sont sujets aux mêmes règles que ceux de White Moon (*règle d'héritage*).





Ma-cho (suite)

2/2

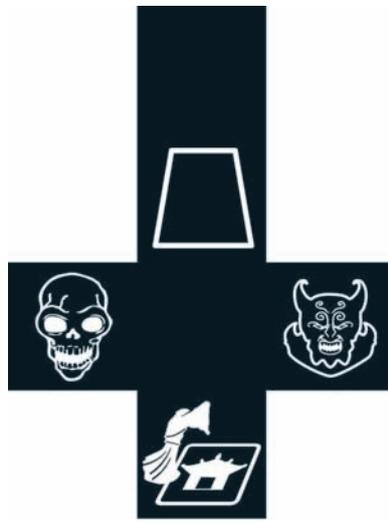


BOTTES DES MA-CHO

Le Taoïste en possession des Bottes peut effectuer son déplacement **APRÈS** son action. Il peut donc effectuer une action de tuile, sortir un villageois ou un exorcisme **PUIS** se déplacer dans le village. Cet effet est facultatif, le possesseur des Bottes est libre d'effectuer son déplacement **AVANT ou APRÈS** son action. Un seul déplacement est autorisé (*il n'est en aucun cas possible de se déplacer avant et après son action, même pour le Taoïste rouge et son pouvoir « Danse des Cimes »*).

CASQUE DES MA-CHO

Le Taoïste en possession du Casque gagne un cristal de lune à chaque fois qu'il obtient un effet négatif sur le dé Malédiction (*perte d'un point de Qi, hantise d'une tuile, perte des jetons Tao, ajout d'un fantôme*). Le Casque est sans effet sur les deux faces vierges du dé Malédiction. S'il n'y a plus de cristaux de lune dans la réserve, le Casque des Ma-cho est sans effet.



Dé Infernal



Au début d'une partie, si tous les Taoïstes sont d'accord, ils peuvent autoriser Wu-Feng à utiliser le dé Infernal :

- durant la partie, à chaque fois que Wu-Feng doit lancer le dé Malédiction, il peut choisir de lancer le dé Infernal à la place.

Toutes les règles qui s'appliquent au dé Malédiction s'appliquent de la même façon au dé infernal (pouvoirs du Taoïste vert...).

Effet du dé Infernal

-  aucun effet (2 x).
-  la première tuile Village active devant le fantôme est hantée.
-  Wu-Feng active un Démon de son choix ou l'Ombre de Wu-Feng.
-  Wu-Feng lance le Maléfice de la couleur de son choix.
-  Wu-Feng peut mettre en jeu 1 jeton Squelette (si disponible).

Score : en cas de victoire, les Taoïstes marquent 2 points supplémentaires pour avoir permis à Wu-Feng d'utiliser le Dé Infernal.



WHITE MOON

GHOST STORIES

Règles



Extension White Moon

Le soleil se couche une fois de plus sur le village qui cache les cendres maudites de Wu-Feng. Mais cette nuit ne sera pas comme les précédentes : immobile, la lune blanche baigne l'obscurité de sa pâleur inquiétante. Entre les murs du village, les habitants sans défense tremblent. La panique est imminente. Tapies aux alentours, les hordes du Seigneur des Neuf Enfers s'impatientent, galvanisées par l'atmosphère de terreur et l'odeur de la chair humaine. Les Taoïstes vont avoir fort à faire et l'aide de la mystérieuse Su-Ling et de ses Cristaux de Lune seront les bienvenus...

Matériel

- 24 tuiles Villageois
- 1 plateau Refuge
- 1 plateau Sépultures
- 8 Artefacts
- 10 cartes Fantôme
- 6 cartes Incarnation de Wu-Feng
- 4 Cristaux de Lune
- 1 tuile École de Kung-Fu
- 4 figurines Réceptacle
- 4 plateaux de coins
- 1 figurine Portail
- 1 figurine Su-Ling
- 1 aide de jeu Su-Ling



Mise en place

Le jeu de base est mis en place selon les règles usuelles. Lors de vos premières parties, remplacez la Tour du Veilleur de Nuit par l'Ecole de Kung-Fu. Pour les parties suivantes, vous pouvez choisir de tirer aléatoirement 9 tuiles parmi celles disponibles pour composer votre village.

Les plateaux Sépultures et Refuge sont placés à proximité du village. Les 4 figurines Réceptacle sont placées aux coins du Village sur leur plateau et le portail sur la tuile centrale du village.

Formez 8 piles de 3 tuiles Villageois faces cachées. Placez sur chaque tuile Village, à part celle qui accueille le Portail, l'une de ces huit piles.

Ensuite, la tuile supérieure de chaque pile est retournée face visible.

La figurine de Su-Ling, les Cristaux de Lune et les Artefacts rejoignent la réserve.

Préparation de la pioche

Ajoutez les 10 nouvelles cartes Fantôme à la pioche du jeu de base, mélangez puis retirez 10 cartes aléatoirement (elles restent secrètes ; laissez-les dans la boîte). Le volume de la pioche Fantôme reste donc identique au jeu de base. Si vous jouez à 1, 2 ou 3 joueurs, retirez des cartes supplémentaires comme dans le jeu de base (respectivement 15, 10 ou 5 cartes).

Les Incarnations de Wu-Feng sont ensuite ajoutées selon les règles du jeu de base. Lors de vos parties en mode Cauchemar ou Enfer, vous êtes libres d'utiliser uniquement les nouvelles incarnations ou de panacher avec celles du jeu de base.



Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie est identique au jeu de base excepté les règles ci-dessous.

Nouvelle condition de défaite

Une nouvelle situation entraîne la défaite : si 12 villageois sont tués, les joueurs perdent la partie. La défaite est immédiate au moment où le douzième villageois est tué. Les autres conditions de défaite et la condition de victoire du jeu de base demeurent inchangées.

Nouveaux éléments de Jeu

Su-Ling

Su-Ling est une jeune villageoise morte jadis pour permettre l'emprisonnement des cendres de Wu-Feng. Elle erre désormais dans le village pour apporter sa protection aux habitants et soutenir les Taoïstes dans leur combat.



Placement et déplacement

Su-Ling arrive en jeu après que l'un des événements négatifs suivants se soit produit :

- un villageois est tué (voir paragraphe sur les Villageois);
- un dé Malédiction est lancé (quelque soit la face obtenue);
- une tuile Village est hantée.

A chaque fois que l'un de ces événements négatifs survient, les joueurs ont la possibilité de placer ou de déplacer. Su-Ling se place sur l'un des 12 repères de Hantise à la fin de la phase Yang du joueur actif ou du tour du plateau neutre. Ce déplacement est facultatif, les joueurs peuvent décider de ne pas déplacer Su-Ling.



Pour ne pas oublier d'effectuer ce déplacement lors de la fin de la phase Yang, le joueur prend la tuile Su-Ling dès que survient l'un des 3 événements négatifs. A la fin de son tour (ou du tour du plateau neutre), le joueur actif doit rendre la tuile Su-Ling même si la figurine n'a pas été déplacée. Attention, même si plusieurs événements négatifs se produisent durant un même tour, un seul déplacement de Su-Ling est autorisé.

Su-Ling ne peut pas être placée devant une incarnation de Wu-Feng (elle n'est pas assez puissante pour l'affronter). Si un Wu-Feng est mis en jeu ou déplacé devant Su-Ling, elle est remise dans la réserve et ne reviendra en jeu qu'au prochain événement négatif.

Capacités

Su-Ling neutralise les capacités des pierres centrales du fantôme lui faisant face.

- fantôme avec la capacité Hanteur : la figurine de Hantise n'avance pas en phase Yin.
- fantôme avec la capacité Tourmenteur : le dé malédiction n'a pas à être lancé en phase Yin.
- fantôme avec la capacité Dévoreur : le dévoreur ne tue pas de villageois en phase Yin.

De la même façon, toutes les autres capacités dans la pierre centrale sont également neutralisées (résistance aux dés Tao, etc.)

De plus, à chaque fois que Su-Ling est placée sur un repère de Hantise adjacent à un Réceptacle libre, les joueurs peuvent prendre un jeton Cristal de Lune dans la réserve (si disponible) et le placer dans ce Réceptacle.



Villageois

Prisonniers dans leur propre village, les villageois sont des proies faciles pour les hordes de Wu-Feng. Les Taoïstes vont donc devoir les protéger et tenter de mettre à l'abri parents et enfants. Chaque famille sauvée apportera son soutien aux Taoïstes mais chaque individu tué par les fantômes les pénalisera...



Les 24 villageois sont répartis en 12 familles comme suit:

- 4 familles de 3 membres (les Hua, les Zhou, les Li, les Sun);
- 4 familles de 2 membres (les Miao, les Xiang, les Sheng, les Wu);
- 4 familles d'un seul membre (Chang, Teng, Long, Weng).

Ils sont représentés par des tuiles de forme carrée. Quand plusieurs villageois se trouvent sur une même Tuile Village, leurs tuiles sont empilées : seul le villageois sur le dessus de la pile est visible par les joueurs.

Règle d'or : il ne peut jamais y avoir plus de 3 villageois sur une même tuile.

Plusieurs informations sont indiquées sur un villageois :

- son nom;
- la taille de sa famille (1, 2 ou 3 membres);
- un effet négatif à gauche, applicable à la mort du villageois;
- un effet positif à droite, applicable quand sa famille au complet est sauvée.

Déplacement

Les villageois se déplacent uniquement accompagnés d'un Taoïste et jamais tous seuls. Un villageois se déplace avec un Taoïste, c'est-à-dire qu'il se trouve sur la tuile du Taoïste avant son déplacement et sur la tuile d'arrivée de celui-ci à l'issue du déplacement.

Seul le villageois du sommet de la pile peut être déplacé. La règle d'or des "3 villageois maximum par tuile Village" doit toujours être respectée. De plus, les villageois ne peuvent en aucun cas se trouver ou passer sur une tuile hantée.



Quand un villageois quitte une tuile, le villageois qui se trouvait en dessous dans la pile est révélé (sa tuile est placée face visible).

Précisions :

- Le pouvoir «Danse des Cimes» du Taoïste rouge permet éventuellement de déplacer un même villageois de deux cases ou d'effectuer un aller-retour pour amener un villageois sur la tuile de départ.
- Le pouvoir «Danse des Vents Jumeaux» du Taoïste rouge et la tuile «Pavillon des Vents» permet au Taoïste déplacé d'emmener avec lui un villageois (mais l'action ne peut pas être utilisée pour déplacer un villageois seul).
- Il n'est pas obligatoire de déplacer un villageois lors d'un mouvement.

Mettre à l'abri un villageois

Un joueur dont le Taoïste se situe sur la tuile Village qui accueille le Portail dispose d'une nouvelle action: «Mettre à l'abri un villageois».

L'action originelle de la tuile Village est conservée, le joueur peut désormais choisir entre :

- soit l'action de la tuile (= action);
- soit mettre le premier villageois de la pile à l'abri (=action);
- soit faire un exorcisme.



Un villageois mis à l'abri est placé sur le plateau Refuge.

Au moment où tous les membres d'une famille sont mis à l'abri, le joueur actif applique la récompense correspondante.

Certaines récompenses ont un effet permanent, d'autres un effet ponctuel, immédiat ou différé.

Précisions :

Le pouvoir «Souffle Céleste» permet au Taoïste bleu d'effectuer dans l'ordre de son choix un exorcisme et :

- soit l'action de la tuile;
- soit sauver un villageois.

Ce pouvoir NE permet PAS de faire l'action de la tuile et de sauver un villageois.

Le pouvoir «Second Souffle» permet au taoïste bleu de :

- soit tenter deux exorcismes,
- soit d'effectuer deux fois l'action de la tuile OU de sauver deux villageois.

Exemple : le Taoïste bleu sauve deux villageois grâce à son pouvoir «Second Souffle» : l'unique membre de la famille LONG et l'un des membres de la famille HUA. La famille LONG est entièrement sauvée donc le joueur actif récupère la récompense associée (l'Artefact Potion de Vie). Toute la famille HUA n'est pas encore à l'abri; aucune récompense n'est attribuée aux joueurs.

Mort des villageois



Plusieurs situations peuvent entraîner la mort d'un villageois : l'incapacité d'un villageois de fuir, la capacité «hanter une tuile» (du dé, de la famille Sheng et du fantôme Shapeless Evil), la capacité «Dévoreur» des nouveaux fantômes et l'effet négatif de la famille Xiang. Quand un villageois est tué, il est placé sur un emplacement libre du plateau Sépultures et le joueur actif (ou le plateau neutre) doit appliquer l'effet négatif correspondant à sa famille. Il peut arriver que plusieurs villageois meurent en même temps. Dans ce cas, pour éviter toute confusion, enlevez-les de la tuile et appliquez les effets négatifs les uns après les autres de haut en bas.



Exemple : L'avancée d'une figurine hantise entraîne la mort d'un membre de la famille Zhou. Le joueur actif place la tuile sur la piste Sépultures et applique l'effet négatif ; l'un des Taoïstes ou un plateau neutre doit perdre un Qi.

Capacités des Fantômes

Important : dorénavant, quand plusieurs fantômes avec une capacité dans la pierre centrale (Hunteur, Tourmenteur, Dévoreur) sont présents sur un plateau, il convient d'appliquer les effets de ses fantômes de droite à gauche. En effet, avec l'extension White Moon, l'ordre de résolution devient important.

Nouvel effet de la capacité Hunteur

Les fantômes avec la capacité Hunteur disposent d'un nouvel effet : **la fuite**.

Fuite :

Le mouvement d'une figurine Hantise de la position sur la carte à la position sur le plateau provoque la fuite d'un villageois.



La fuite affecte le villageois au sommet de la première pile de villageois située devant le fantôme Hunteur. Cela peut-être donc être la 1ère, la 2ème

voire la troisième tuile du village en face du fantôme. Ce villageois est déplacé vers la tuile suivante et dans le sens opposé au Fantôme Hunteur. Si cette tuile contient déjà 3 villageois, la fuite est impossible, le villageois meurt et est placé au Sépultures.

Si la fuite devait entraîner un villageois en dehors du village, il est tué et placé sur la piste Sépultures.

Si la fuite devait entraîner un villageois sur une tuile hantée, il est également tué.

Rappel : chaque villageois tué entraîne un effet négatif !

Attention, les Hunteurs rapides créent une fuite à leur arrivée.

Hanter une Tuile

La règle de hantise est modifiée comme suit : quand une tuile doit être hantée suite à l'avancée d'une figurine de hantise, à la mort d'un Sheng, au résultat du dé Malédiction ou à l'arrivée d'un fantôme, deux cas se présentent :

- si un ou plusieurs villageois sont présents sur la tuile ciblée par la hantise, tous ces villageois sont tués, mais la tuile demeure **NON** hantée.
- si aucun villageois n'est présent sur la tuile ciblée, la tuile est hantée selon la règle du jeu de base.

Exemple : un fantôme avec la capacité Hunteur provoque la mort d'une pile de villageois. Les villageois sont enlevés de la tuile et leurs effets négatifs appliqués les un après les autres. Le Sheng hante la tuile car elle est dorénavant vide, le Sun ajoute un fantôme et le 3ème Sheng ne fait rien car la tuile est déjà hantée.



Dévoreurs



Lors de la phase Yin de son plateau, un fantôme avec la Capacité Dévoreur tue un villageois. Le villageois au sommet de la première pile située sur les tuiles devant lui. Si aucun villageois ne se trouve sur les trois tuiles situées devant le fantôme, les joueurs doivent choisir n'importe quel villageois visible ailleurs ; ce villageois est dévoré. Dans les rare cas où, il n'y aurait plus aucun villageois, le joueur (plateau neutre) perd un Qi.

Note : un fantôme particulier (Grey Hunter) dévore un villageois dès son arrivée en jeu (capacité de la pierre de gauche)

Exemple : c'est au Taoïste vert de jouer. Un dévoreur est présent sur son plateau et il doit donc tuer le premier villageois visible sur son plateau. La tuile directement devant ce fantôme est vide, il faut donc considérer la tuile suivante dans l'alignement du fantôme. Un villageois est présent sur cette tuile, il est tué ; le joueur doit appliquer son effet négatif...



Cristaux de Lune

4 Cristaux de Lune, transparents, viennent s'ajouter à la réserve.



Les joueurs peuvent les obtenir de trois façons différentes:

- Grâce à l'action de soutien de la tuile Village «Herboriste» quand ils obtiennent une face blanche sur un dé Tao, ils doivent prendre un Cristal de Lune à la place de prendre un jeton Tao de la couleur de leur choix. Si aucun Cristal de Lune n'est disponible dans la réserve, le bénéfice de la face blanche est perdu.
- En récompense pour l'exorcisme de certains fantômes et de certains Wu-Feng.
- Par l'intermédiaire de la récompense de la famille CHANG (Artefact Poussière de Lune).

Les Cristaux de Lune peuvent être dépensés par les joueurs lors des exorcismes et comptent alors comme des jetons Tao de la couleur de leur choix. Cependant, ils ne sont pas considérés comme des jetons Tao : le pouvoir du Taoïste jaune (Poches sans fond) et les récompenses des fantômes du jeu

de base ne permettent pas de choisir un Cristal de Lune, tout comme il est impossible d'en placer un sur la tuile Village «Cercle de Prière». Ils ne sont pas affectés par la capacité des fantômes Black Widow (ils peuvent donc être dépensés malgré la présence en jeu d'un tel fantôme), ni par l'effet du dé Malédiction «Perte des jetons Tao» (ils sont donc conservés).

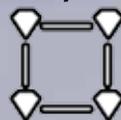
Les Cristaux de Lune ont une deuxième fonction. **Ils peuvent être placés sur les Réceptacles par les Taoïstes ou par Su-Ling pour mettre en place une nouvelle phase de jeu, la Barrière Mystique.**

Un Taoïste qui dispose d'un Cristal de Lune peut le déposer dans un Réceptacle libre s'il se trouve sur une tuile de coin du village adjacente à ce Réceptacle lors de l'étape 3 de sa Phase Yang (Placer des Bouddhas). Dans la même logique que les Bouddhas, le Cristal de Lune doit avoir été acquis par le Taoïste lors d'un tour de jeu précédent et le déposer ne compte pas comme une action.



La Barrière Mystique

A la périphérie du village, quatre sculptures issues de temps immémoriaux témoignent de l'existence d'un rituel magique voué à la Lune. En rendant les Cristaux de Lune aux réceptacles, les Taoïstes bénéficieront de la force de l'Astre pour repousser les fantômes.



Pour faire face à la recrudescence des forces des ténèbres, les Taoïstes disposent d'une nouvelle arme, la Barrière Mystique.

Les Taoïstes et Su-Ling ont l'opportunité de déposer les 4 Cristaux lunaires dans les 4 Réceptacles prévus à cet effet. A la fin de la phase Yang où le quatrième Cristal est déposé, la Barrière Mystique est mise en place. Une phase de jeu spéciale a alors lieu. Elle prend place après la phase Yang du joueur (ou du plateau neutre) actif.

Pour chaque plateau, en commençant par celui à la gauche du joueur actif, les joueurs ont le choix suivant :

- soit remettre dans la réserve un Cristal de Lune de la Barrière Mystique et sauver le villageois au sommet de la pile située sur la tuile

qui accueille le Portail. Si aucun villageois ne se trouve sur la tuile qui accueille le portail, les joueurs peuvent sauver n'importe quel villageois visible sur une autre tuile.

- soit lancer les 4 dés Tao pour tenter de tuer un ou plusieurs fantômes de son plateau. Les joueurs peuvent dépenser les 4 jetons Cristaux de Lune à leur guise sur l'ensemble des quatre lancers. Les pouvoirs et les jetons Tao des Taoïstes ne sont pas utilisés pour ces lancers. Le Cercle de Prière et le mantra sont comptabilisés. Les Capacités dans les Pierres de droite (malédiction, récompenses) ne sont pas activées pour les fantômes exorcisés lors de cette phase.

Il est impossible d'exorciser une incarnation de Wu-Feng par l'intermédiaire de la Barrière Mystique.

Une fois que les 4 plateaux ont été confrontés à ce choix, les éventuels Cristaux de Lune restants et Su-Ling retournent dans la réserve. Le tour du joueur (ou du plateau neutre) actif est alors terminé et la partie reprend son cours normal.



Exemple : une Barrière Mystique vient d'être activée dans une partie à 3 joueurs. Pour le premier plateau, les joueurs décident de lancer les 4 dés et de compléter ce jet avec 2 cristaux de lune pour envoyer des fantômes à la défausse. Le deuxième plateau est vide, les joueurs utilisent donc un troisième cristal pour sauver le villageois visible sur la tuile qui accueille le Portail. Pour le troisième plateau, les joueurs lancent les dés et dépensent le quatrième et dernier Cristal de Lune pour envoyer des fantômes à la défausse. Pour le quatrième plateau, ils n'ont plus de Cristaux de Lune et ne peuvent donc pas sauver un villageois. Ils lancent les dés pour tenter d'envoyer à la défausse des fantômes.

Mort d'un Taoïste : règle d'héritage

Si un Taoïste en possession d'un ou de plusieurs Artefacts décède (0 Qi), il doit transmettre le(s) Artefact(s) à un ou plusieurs Taoïste encore en jeu. Ce dernier conserve alors l'Artefact jusqu'à la fin de la partie... ou jusqu'à sa propre mort, auquel cas il peut le transmettre à son tour.

Score

En plus des points attribués par les règles de base, les joueurs voient leur score modifié par les paramètres suivants :

Villageois : +1 par villageois sauvé

Position du Portail dans le village :

- +0 si le Portail est situé sur la tuile centrale du Village
- +2 si le Portail est situé sur une tuile adjacente orthogonalement à la tuile centrale
- +4 si le Portail est situé sur une tuile de coin du Village

Niveaux de Difficulté : Position du Portail

Lors de vos premières parties, placez la figurine «Portail» sur la tuile centrale du village. Vous pourrez ensuite corser la difficulté (quel que soit le mode dans lequel vous jouez : Initiation, Normal, Cauchemar, Enfer) en la plaçant sur une tuile périphérique.

Dans tous les cas, il n'y a jamais de villageois sur la tuile qui accueille le Portail en début de partie ; ils sont placés sur les huit autres tuiles Village.

Ajustements pour les parties à 1, 2 ou 3 joueurs

Avant de commencer la partie, vous devez sauver 1 à 3 villageois au sommet des piles. Une partie à 3 joueurs débute avec 1 villageois sauvé, une partie à 2 joueurs avec 2 villageois sauvés et une partie en solitaire avec 3 villageois sauvés.

Dans une partie à 1 ou 2 joueur(s), les villageois sauvés doivent provenir de piles différentes et être de familles différentes.

Si une famille d'un seul membre est sauvé de cette façon, un joueur au choix débute la partie avec l'Artefact associé.

Une fois cette étape effectuée, révélez les villageois au sommet des piles modifiées afin que les villageois au sommet des huit piles soient bien visibles.

La partie se déroule ensuite normalement.

Nouvelle tuile : «Ecole de Kung-Fu»



L'Ecole de Kung-Fu est une nouvelle tuile de Village.

L'action de cette tuile permet au Taoïste de tenter un exorcisme en SOLITAIRE sur :

- Soit TOUS les fantômes de la couleur de son plateau ;
- Soit TOUS les fantômes de couleur NOIRE.

Le choix doit se faire avant de lancer les dés.

Le Cercle de Prière, le Mantra et les pouvoirs du Taoïste fonctionnent. A l'issue du lancer de dé, le joueur est libre de les attribuer comme il le désire et de dépenser ses propres Tao et cristaux. **Attention**, cela reste une action de soutien et la règle de mise en commun des jetons Tao ne s'applique pas. Les autres moines présents sur la case ne peuvent pas dépenser leurs jetons Tao et cristaux.

Attention, les capacités dans la pierre de droite (malédiction et récompense) ne sont pas appliquées pour les fantômes envoyés à la défausse.

Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par l'action de l'Ecole de Kung-Fu.

Précision pour les parties à 1, 2 ou 3 joueurs : un Taoïste peut dépenser un jeton Pouvoir pour cibler les fantômes de la couleur d'un plateau neutre lors qu'il utilise l'Ecole de Kung-Fu. Cette nouvelle utilisation des jetons Pouvoir vient s'ajouter à celle déjà existante dans le jeu de base (exemple : dans une partie en solitaire où le joueur contrôle le Taoïste bleu, il peut dépenser un jeton Pouvoir pour cibler les fantômes rouges, verts ou jaunes).

Remarque : si le pouvoir d'un plateau neutre est inactif, il n'est pas possible de cibler sa couleur avec un jeton Pouvoir.

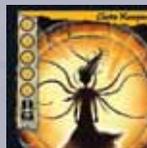
Nouvelle action de la tuile Cimetière



Désormais la tuile Village «Cimetière» du jeu de base permet également aux Taoïstes de ramener un villageois décédé en jeu. Comme pour un Taoïste, le joueur qui effectue l'action doit lancer le dé Malédiction et en appliquer le résultat. Le villageois (au choix des joueurs parmi ceux tués) revient en jeu sur la tuile Village «Cimetière» (qui doit pouvoir l'accueillir dans la limite de 3 villa-

geois maximum). Ramener un villageois en jeu peut permettre aux joueurs de sauver sa famille complète et donc d'obtenir la récompense associée mais l'effet négatif subit lors de la mort du villageois n'est en aucun cas annulé et sera appliqué une nouvelle fois si le villageois est à nouveau tué.

Nouvelles incarnations de Wu-Feng



Gate Keeper /Gardien du Portail/

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, le portail est retiré du village (placez-le sur la carte de l'incarnation).

Lorsque cette incarnation est envoyée à la défausse, les joueurs doivent replacer le portail sur la tuile où il se trouvait initialement.



Voracious /Vorace/

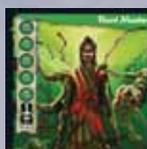
Cette incarnation tue un villageois, au choix des joueurs parmi ceux visibles en jeu, quand elle arrive en jeu ainsi qu'au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant).



Howling Ondine /Ondine hurlante/

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, Su-Ling est retirée du village (placez-la sur la carte incarnation).

Lorsque cette incarnation est envoyée à la défausse, Su-Ling devient à nouveau disponible dans la réserve et peut-être remise en jeu selon les règles.



Root Master /Maître des Racines/

A son arrivée, couchez toutes les figurines des Taoïstes, ils sont immobilisés et ne peuvent plus bouger. Ils devront utiliser leur prochaine phase de mouvement pour se relever.

L'utilisation de la tuile Pavillon des Vents et du pouvoir du Taoïste rouge «Danse des Vents jumeaux» permet de relever un Taoïste.

Le pouvoir du Taoïste rouge «Danse de Cimes» permet de se relever et de se déplacer d'une case au lieu de 2.



Time Keeper /Gardien du Temps/

A son arrivée, les 2 derniers fantômes du dessous de la pioche sont retirés du jeu.

Au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant), un fantôme est mis en jeu.



Shapeshifter /Changeforme/

Ce fantôme prend la couleur du plateau qui l'accueille. Sa couleur peut donc varier au fur et à mesure de ses déplacements.

A son arrivée, un fantôme est immédiatement mis en jeu.

Au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant), l'incarnation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers le prochain emplacement de fantôme libre. Si aucun espace libre ne peut accueillir l'incarnation, il ne change pas de place.

Foire aux Questions

Q : L'incarnation de Wu-Feng Uncatchable arrive en jeu que faire ?

R : Si le Temple Bouddhiste et le Pavillon du Vent Céleste sont en jeu, gardez-le. Dans tous les autres cas, remplacez-le par un autre Wu-Feng pris au hasard dans la boîte.

Q : Lors de la phase de Barrière Mystique, puis-je utiliser les dés Tao capturés par des fantômes ?

R : Oui. La barrière mystique est une phase de jeu spéciale. Les 4 dés Tao sont toujours utilisés. A l'issue de la phase, les dés Tao capturés sont replacés sur les fantômes si ces derniers sont toujours en jeu.

Q : Si un Hua meurt lors du tour d'un plateau neutre, que se passe-t-il ?

R : Rien, l'effet négatif des Hua est sans effet sur un plateau neutre.

Q : Si un Hua meurt après la première action du Taoïste Bleu, puis-je quand même effectuer la deuxième action ?

R : Oui, seuls les déplacements sont affectés par l'effet négatif des Hua.

Q : Puis-je utiliser la tuile «Pavillon du Vent» ou le pouvoir «Danse des Vents Jumeaux» du Taoïste rouge pour relever une figurine Taoïste couchée par la malédiction de la famille Hua ou la capacité spéciale de l'incarnation Root Master ?

R : Oui, relever une figurine Taoïste est considéré comme un déplacement.

Q : Que se passe-t-il si un Sheng meurt suite à un effet Hanter une tuile ?

R : Dans un premier temps, tous les villageois sont morts et dans un deuxième la tuile est hantée puisque elle est vide. Si le 2ème Sheng était dans cette pile, le 3ème effet hanter une tuile est sans effet.

Q : Si une famille est complètement mise à l'abri lors de la Barrière Mystique, comment son effet s'applique-t-il ?

R : L'effet est appliquée à la fin de la phase de Barrière Mystique, avant que le joueur actif ne termine son tour.

Q : Si un Taoïste doit (dé)placer Su-Ling mais meurt avant la fin de son tour, que se passe-t-il ?

R : Le joueur est autorisé à placer Su-Ling, même s'il est mort durant le tour.

Q : Que se passe-t-il si un Artefact est gagné lors du tour d'un plateau neutre, durant la Barrière Mystique ?

R : C'est le joueur suivant, dans l'ordre du tour, qui prend possession de l'Artefact.

Q : Mon Taoïste possède la Griffes vengeresse et lors d'un exorcisme dans un coin du village, je rate l'un des deux fantômes présents ; puis-je prendre un jeton Tao de la couleur du fantôme raté ?

R : Non, l'exorcisme doit être un échec complet pour que le bénéfice de la Griffes vengeresse soit obtenu.

Q : Puis-je utiliser les dés capturés par des fantômes lorsque j'effectue l'action de l'Ecole de Kung-Fu ?

R : Non, seule la Barrière Mystique permet l'utilisation des dés Tao capturés par les fantômes.

Q : L'épée des Hua et la griffe vengeresse fonctionnent-elles avec l'action de l'Ecole de Kung-Fu ?

R : Oui.

Q : L'incarnation de Wu-Feng Shapeshifter se déplace sur un emplacement avec un Bouddha, que se passe-t-il ?

R : Le Bouddha est retiré de l'emplacement et l'incarnation occupe sa place (les Bouddhas n'affectent pas Wu-Feng).

Q : Puis-je utiliser mon Yin-Yang pour sortir un villageois ?

R : Non, le Yin-Yang permet de demander l'aide d'une tuile Village à distance ou de retourner une tuile hantée.

Annexe : Listes des fantômes

72. Rat Garou
73. Seigneur Vermine
74. Serpent Garou
75. Reine Naga
76. Sanglier Garou
77. Razorback
78. Tigre Garou
79. Crocs Argentés
80. Loup-garou
81. Chasseur Gris

Ghost Stories : White Moon est une extension Repos Production
Tél.+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7
• 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

Jeu original : Antoine Bauza

Illustrations : Pierô

Adaptation et développement : « Les Belges à sombreros »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

L'usage de ce jeu est réservé à des fins d'amusements privés.
© 2010 REPOS PRODUCTION TOUS DROITS RESERVES.

Crédits

L'auteur tient à remercier les testeurs qui ont été dévorés sans pitié lors de la conception de cette extension : Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Housais, Dominique Figuet, Mickael Genin, les membres du club Jeux en Société de Grenoble et les joueurs croisés le temps d'une partie lors des salons.

Remerciements spéciaux à Cyberfab pour son aide et son implication.

Les Belges à sombreros tiennent à remercier le Club de Liège Objectif Jeux, Laurent Massotte, Fred Daquené, John Berny, Michael, Stéphane, Gil - Crazy Shaman- Jugnot, Alexis -Twilight Imperium- Desplats et ses nombreux amis de part le monde, Murielle Lemmens. Benjamin David et Eric Jahan ainsi que tous les déménageurs.

Cette extension est dédiée aux deux enfants qui sont nés durant son développement : Silas Lechevalier et Kitara Provoost.

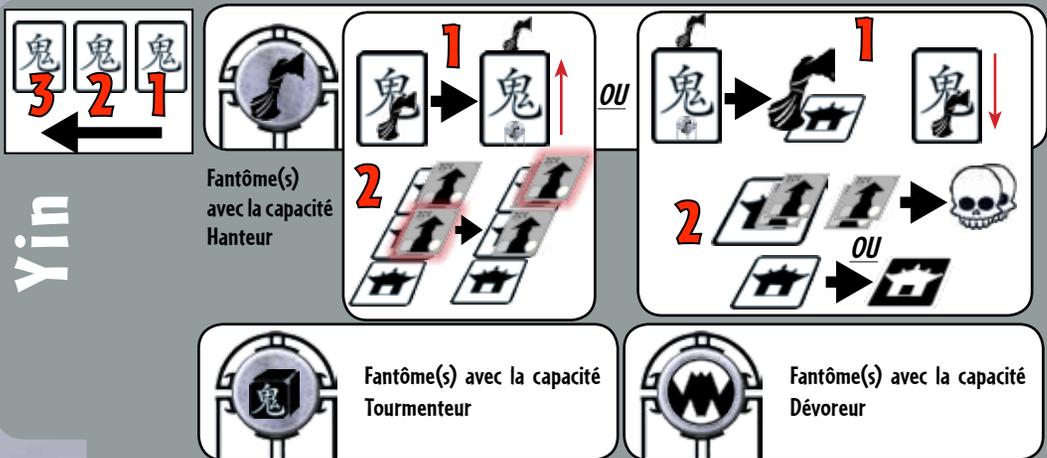
Pierô remercie Sa dame Coralie pour ses encouragements, ses critiques et son aide de chaque instant et son fils Silas pour les sourires, ses bavouilles et ses longues nuits qui ont permis de bosser jusqu'à tard.



Séquence de tour

Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes de droite à gauche sur le plateau (Hunteur, Tourmenteur, Dévoreur, etc...)
2. Plateau envahi? perdez un QI sinon :
3. Ajoutez un fantôme

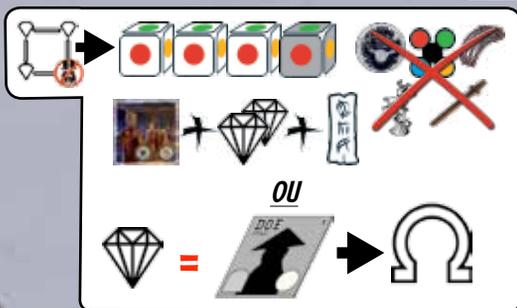
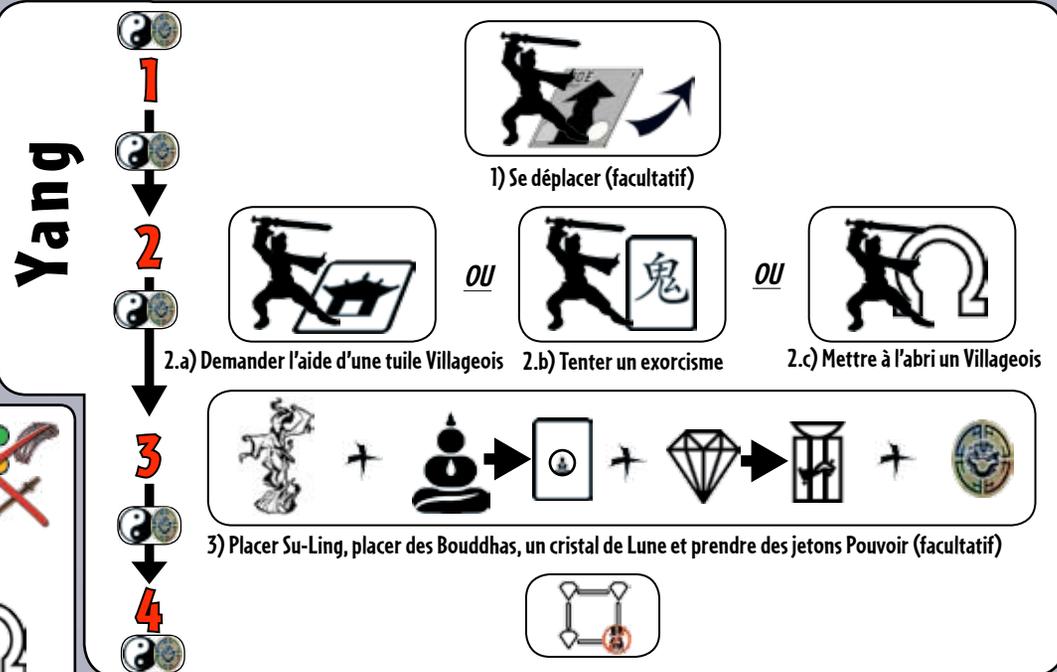


Etape 2. Plateau envahi (3 fantômes ?)



Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)
2. Excorsime OU aide du villageois OU mettre à l'abri un villageois
3. Su-Ling, Bouddhas, cristal et jetons de pouvoir (facultatif)
4. Barrière Mystique





Les Enfants Maudits

Ne reculant devant rien pour s'emparer de ses cendres, Wu-Feng a proféré une terrible malédiction sur les enfants du village.

S'ils tombent aux griffes de ses séides, ils ne pourront pas trouver le repos et leurs âmes seront condamnées à errer sans fin aux abords des habitations.

Les Taoïstes vont devoir tout faire pour les protéger...

Mise en place

Deux points différents de la mise en place usuelle :

1. Utilisez le plateau *Cimetière* spécifique au scénario (sa capacité est de 9 cases).
2. Le placement des villageois est spécifique à ce scénario.

Placement des Villageois

- Parmi les 24 tuiles villageois, isolez les 8 tuiles villageois correspondantes aux **Enfants**: Daughter Sun, Daughter Li, Son Hua, Son Zhou, Brother Miao, Sister Miao, Son Xiang, Little Chang



- Avec les 16 tuiles villageois restantes, formez 8 piles de 2 tuiles villageois, faces cachées. Placez une pile sur chaque tuile village, à part celle qui accueille le Portail.
- Ensuite, sur chacune de ces 8 piles, placez aléatoirement une tuile villageois **Enfant**, face visible.

Partie à 1, 2 ou 3 joueurs

Dans les configurations à moins de 4 joueurs, des Villageois doivent être sauvés avant le début de la partie. Avant de placer les tuiles **Enfants**, révéléz les 8 villageois du dessus et sauvez le nombre de tuiles indiqués comme dans les règles normales (1, 2 ou 3). Ensuite révéléz les Villageois faces cachées (1, 2 ou 3) puis placez les 8 tuiles **Enfants**.

Règles

Quand un villageois **Enfant** est tué, son effet négatif est appliqué mais il n'est pas placé sur le plateau cimetière.

Le joueur actif doit placer la tuile villageois **Enfant** sur un emplacement de fantôme libre de son choix. Cet **Enfant** est désormais **maudit**.

Cas particuliers : Si aucun emplacement n'est libre au moment où un Enfant est tué, le joueur actif envoie à la défausse le fantôme de son choix (sauf une incarnation de Wu-Feng) pour libérer un emplacement. Les capacités dans la pierre de droite du fantôme défaussé ne sont pas appliquées.

Si le seul emplacement libre contient une figurine Bouddha, celle-ci est remplacée sur la tuile Temple Bouddhiste et la tuile Enfant prend alors sa place.

Les emplacements où se trouvent les tuiles villageois **Enfants maudits** sont condamnées : considérez qu'ils sont occupés par un fantôme.

Les **Enfants maudits** ne peuvent pas être exorcisés, ni être déplacés par l'intermédiaire de la tuile village *Pavillon des Vents*. Pour les retirer des plateaux de jeu, les Taoïstes peuvent utiliser la tuile village *Cimetière* (si elle est en jeu). L'action de la tuile permet de retirer un villageois **Enfant maudit** d'un plateau de jeu pour le placer sur la tuile cimetière (il n'est plus considéré **maudit**).

Note : l'artefact "Potion de Vie" permet de ramener un **Enfant maudit** directement en jeu sur la tuile *Cimetière*.



Score

Lors du calcul du score de votre partie, ajoutez **4 points** à votre total.

The Cursed Children

CHANG ¹ **HUA** ³
Little Son

Character cards for Chang (Little) and Hua (Son). Chang's card features icons for lightning, a bird, and a sword. Hua's card features icons for a bird and a sword.

MIAO ² **MIAO** ²
Brother Sister

Character cards for Miao (Brother) and Miao (Sister). Both cards feature icons for lightning and a circular symbol.

XIANG ² **LI** ³
Son Daughter

Character cards for Xiang (Son) and Li (Daughter). Xiang's card features icons for a person, a circular symbol, and a lightning bolt. Li's card features icons for a lightning bolt and a circular symbol.

SUN ³ **ZHOU** ³
Daughter Son

Character cards for Sun (Daughter) and Zhou (Son). Sun's card features icons for a ghost and a circular symbol. Zhou's card features icons for a circular symbol and a circular symbol.

An interactive card slot showing a skull icon on the left and a card with the name 'CHANG' and a character illustration on the right. An arrow points from the skull to the card.





Green Roots

*La terre du village qui abrite les cendres du Seigneur des Neuf Enfers a soif de sang.
Cette nuit, le sol tremble de colère et les Racines du Mal déploient silencieusement
leur vengeance rampante à la surface...*

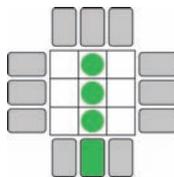
Dans ce scénario, les Fantômes verts et Wu-Feng ne sont pas affectés par les Artefacts!

Mise en place

Utilisez le plateau Cimetière propre à ce scénario. Le reste de la mise en place est identique aux règles usuelles de White Moon.

Règles

Quand un Fantôme vert est mis en jeu, les racines du mal se déploient. Elles affectent les Taoïstes et les Villageois esseulés situés sur les 3 tuiles Villages placées devant lui:



• Si un Taoïste est présent sur l'une des 3 tuiles, sa figurine est **couchée** sur la tuile (voir Malédiction famille Hua).



• Si un Taoïste **couché** est présent sur l'une des 3 tuiles, il perd immédiatement 1 Qi.



• Si un Villageois est strictement seul sur sa tuile (pas de taoïste, ni d'autre villageois), il est immédiatement tué et sa pénalité appliquée.



Cimetière

Quand un Villageois décédé vient occuper l'emplacement #09, #10 ou #11, un jeton Tao vert est retiré du jeu (remplacez-le dans la boîte).



Fantômes Verts et Artefacts

Dans ce scénario, les Fantômes verts et Wu-Feng ne sont pas affectés par les Artefacts! L'Épée divine, la Griffe vengeresse, le Bouclier du Temps et l'Armure du juste sont sans effet sur eux.



Wu-Feng

Les incarnations de Wu-Feng disposent de la même capacité que les Fantômes verts, quelque soit leur couleur et quelques soient leurs capacités initiales.

Précisions

- Si plusieurs Villageois sont tués lors de la mise en jeu d'un Fantôme vert, leurs pénalités sont appliquées en commençant par le Villageois le plus proche du Fantôme vert.
- Le Wu-Feng «Root master» couche tous les Taoïstes (capacité pierre de gauche) puis déploie ses racines inflige 1 Qi à tous les Taoïstes situés sur les 3 tuiles devant lui.

Variante

Jouez avec les Wu-Feng verts en priorité.

Score

Lors du calcul de votre score, ajoutez 3 points pour l'utilisation de ce cimetière.

GHOST
STORIES
**BLACK
SECRET**



Les Catacombes du village renferment les trois Urnes qui contiennent les Cendres de Wu-Feng. Le Seigneur des Neuf Enfers a décidé d'en finir et de s'en emparer une fois pour toutes. Déjà, ses démons rampent dans les souterrains, fouillant la terre ancestrale de leurs griffes noires. Les reliques maudites doivent impérativement rester enfouies, ou le monde des vivants sombrera...

Black Secret nécessite le jeu Ghost Stories et peut être joué conjointement avec l'extension White Moon.

APERÇU DU JEU

Cette deuxième extension pour Ghost Stories, Black Secret, propose à un joueur d'incarner Wu-Feng pour s'opposer aux courageux Taoïstes qui défendent le village maudit. En plus de ses Fantômes, Wu-Feng va pouvoir faire appel aux redoutables Démons pour fouiller les Catacombes et jeter des Maléfices sur les Taoïstes. Pour faire face, les Taoïstes bénéficient, eux, de nouvelles armes : les Mantras Sanglants et la capacité Frère de Sang. Leur condition de victoire reste inchangée : toutes les incarnations de Wu-Feng doivent être exorcisées...

MATÉRIEL

- 1 plateau (recto-verso) Catacombes
- 1 plateau (recto-verso) Wu-Feng
- 1 figurine Ombre de Wu-Feng
- 3 figurines Démon mineur
- 21 cartes Mantra Sanglant
- 10 cartes Fantôme
- 5 cartes Incarnation de Wu-Feng
- 4 cartes Appel
- 36 jetons Catacombes
- 32 jetons Maléfice
- 9 figurines Échelle
- 4 marqueurs Frère de Sang
- 3 jetons Squelette
- 1 tuile Village (Calligraphe)
- 1 marqueur Taoïste actif

MISE EN PLACE

Le jeu Ghost Stories est installé selon les règles de base.

Les niveaux de difficulté (Initiation, Normal, Cauchemar, Enfer) demeurent inchangés.

A) PLATEAU CATACOMBES

Le plateau Catacombes représente le niveau inférieur du village : ses catacombes. Il est composé de 9 cases qui correspondent aux 9 tuiles Village de la surface. Ce plateau comporte deux faces que vous pouvez utiliser indifféremment (leur configuration est légèrement différente). Lors de la mise en place, veillez à orienter le plateau Catacombes par rapport aux tuiles Village : chaque tuile Village est associée à un emplacement des Catacombes.

B) ÉCHELLES

Les 9 Figurines Échelle prennent place chacune sur l'un des 9 emplacements du plateau Catacombes.

C) JETONS CATACOMBES

Triez les 36 jetons Catacombes en fonction du nombre de Taoïstes participant à la partie (1, 2, 3 ou 4).

Placez, de manière aléatoire, les 9 jetons avec le Symbole 1 Taoïste sur les 9 cases du plateau Catacombes : 1 jeton par case, face cachée.

Le cas échéant, empilez les 9 jetons avec le symbole 2 Taoïstes, puis les 9 jetons 3 Taoïstes et les jetons 4 Taoïstes.

Exemple : dans une partie à 3 Taoïstes (4 joueurs), les jetons avec le symbole 4 Taoïstes sont remis dans la boîte. Chaque case du plateau Catacombes accueille une pile de 3 jetons (du bas vers le haut) : un jeton 1 Taoïste, un jeton 2 Taoïstes et un jeton 3 Taoïstes.



D) PLATEAU WU-FENG

Le joueur qui incarne Wu-Feng place le plateau Wu-Feng devant lui : ce plateau comporte deux faces (déterminez aléatoirement la face utilisée pour la partie).

E) FIGURINES DÉMONS ET OMBRE DE WU-FENG

Placez les 3 Figurines Démon et la Figurine Ombre de Wu-Feng sur le plateau Wu-Feng.

F) JETONS SQUELETTE

Wu-Feng dispose de 3 jetons Squelette qui sont placés sur son plateau au début de la partie.

G) JETONS MALÉFICE

Triez les jetons Maléfice par niveau (1, 2, 3, 4) en les gardant face cachée.

Wu-Feng pioche 5 Maléfices de niveau 1, 4 Maléfices de niveau 2, 3 Maléfices de niveau 3 et 2 Maléfices de niveau 4. Les autres jetons sont laissés à portée de main. Les jetons Maléfice de niveau 1 sont alors révélés et restent visibles de tous les joueurs ; les autres jetons sont conservés face cachée pour le moment.

Attention : si vous ne jouez pas avec l'extension White Moon, remettez dans la boîte les 4 Maléfices comportant l'icône White Moon. 

Description disponible sur l'aide de jeu

H) CARTES MANTRA SANGLANT

- triez les cartes Mantra Sanglant par niveau (2 Qi, 3 Qi, 4 Qi).
- piochez aléatoirement 3 cartes de niveau 2 Qi, 2 cartes de niveau 3 Qi et 1 carte de niveau 4 Qi.
- disposez, face visible, les 6 cartes retenues, en les rangeant par niveau pour plus de commodité.
- les cartes restantes sont laissées de côté par niveau : elles seront utilisées plus tard durant la partie.

Attention : si vous ne jouez pas avec l'extension White Moon, remettez dans la boîte les 3 Mantras Sanglants comportant l'icône White Moon. 

Description disponible sur l'aide de jeu

I) MARQUEURS FRÈRE DE SANG

Les marqueurs Frère de Sang seront utilisés dans la partie. Gardez-les à portée de main dans la réserve, avec les jetons Tao et Qi.

J) TUILE VILLAGE CALLIGRAPHE

Une nouvelle tuile Village vient s'ajouter à celles déjà présentes. Utilisez-la pour vos premières parties. Comme toutes les autres tuiles Village, sa présence n'est pas obligatoire et vous pouvez donc déterminer aléatoirement les 9 tuiles en jeu pour vos parties. Description disponible page 9.

K) PIOCHE DE CARTES FANTÔME

Ajoutez les 10 nouveaux fantômes à ceux du jeu de base.

Mélangez toutes les cartes Fantôme et, selon le nombre de joueurs participant à la partie, conservez le nombre de cartes suivant :

- 4 Taoïstes (5 joueurs) : 50 cartes
- 3 Taoïstes (4 joueurs) : 45 cartes
- 2 Taoïstes (3 joueurs) : 40 cartes
- 1 Taoïste (2 joueurs) : 35 cartes

Les cartes Appel (N) remplacent désormais les cartes Incarnation dans la pioche des cartes Fantôme. En fonction du niveau de difficulté que vous avez déterminé, prenez les cartes Appel (1, 3 ou 4) et placez-les conformément à la règle usuelle, à la place des incarnations classiques.



L) PIOCHE DE CARTES INCARNATION

Ajoutez les 5 nouvelles Incarnations de Wu-Feng à celles du jeu de base.

Mélangez toutes les cartes Incarnation pour former une pioche à proximité du joueur qui incarne Wu-Feng.

M) MARQUEUR TAOÏSTE ACTIF

Le Taoïste qui débute la partie est déterminé aléatoirement. Il place le marqueur Taoïste actif sur son plateau. Ce marqueur est utilisé pour indiquer le plateau Joueur actif.

Wu-Feng prend la pioche des Fantômes, celle des Incarnations et le dé Malédiction ; il lui revient désormais de gérer ces éléments de jeu. Il conserve également à portée de main les jetons Maléfice écartés lors de la préparation de ces derniers. Notez que tous les éléments de jeu des Taoïstes (Qi, Tao, Yin-Yang, jetons Pouvoir Neutre, etc.) sont visibles de Wu-Feng.



La partie peut maintenant débiter...

ACTIONS DE WU-FENG

Le déroulement de la partie reste identique au jeu Ghost Stories pour les Taoïstes, mais le joueur qui incarne Wu-Feng va pouvoir intervenir au début de chaque tour de plateau Joueur actif (jamais pour les plateaux neutres) et chaque fois que l'icône « Ajout d'un fantôme » survient.

ACTION « AJOUT DE FANTÔME »



À chaque fois qu'une carte Fantôme est piochée par Wu-Feng, il peut l'utiliser selon l'UNE des trois possibilités suivantes :

- a) placer le Fantôme dans le village
- b) invoquer un Démon dans les catacombes
- c) lancer un Maléfice

Important : Wu-Feng dispose de ce choix (a, b ou c) à chaque fois qu'un fantôme doit être pioché : phase Yin étape 3, tuile Maison de thé, capacité de certains fantômes, dé Malédiction etc.

A) PLACER LE FANTÔME DANS LE VILLAGE



Mettre en jeu le fantôme sur un plateau

Alors que dans Ghost Stories les Taoïstes choisissent le placement des cartes Fantôme, c'est désormais Wu-Feng qui les place à sa convenance, tout en respectant les règles de placement déjà établies dans Ghost Stories.

Exemple : C'est au tour du Taoïste bleu de jouer. Son plateau dispose de deux emplacements libres. Wu-Feng pioche un fantôme de couleur noire et décide de le placer dans le village (choix a) : il doit obligatoirement le placer sur l'un des deux emplacements libres du plateau bleu. Si le plateau bleu était plein, il aurait pu le placer sur n'importe quel autre emplacement libre.



B) INVOQUER UN DÉMON DANS LES CATACOMBES



Wu-Feng peut utiliser une carte Fantôme pour mettre en jeu un Démon. La carte Fantôme est alors placée directement dans la défausse.

Coût d'invocation d'un Démon



Il existe 3 Démons différents, chacun ayant un coût d'invocation (2, 3 ou 4).

Pour mettre en jeu un Démon, la carte Fantôme défaussée doit posséder une résistance au moins égale au coût d'invocation du Démon. La couleur de la carte Fantôme défaussée n'entre pas en compte !

Le joueur prend la figurine correspondant au Démon et la place sur l'une des deux entrées du plateau Catacombes (au choix de Wu-Feng).

Exemple : Wu-Feng veut amener le Démon de coût 3 dans les Catacombes : il doit défausser un Fantôme de résistance 3 ou 4 pour payer ce coût. La Figurine correspondante est alors déplacée du plateau Wu-Feng vers l'une des cases Entrée du plateau Catacombes.

C) LANCER UN MALÉFICE



Wu-Feng peut renoncer à mettre une carte Fantôme en jeu pour lancer un Maléfice. La carte est alors placée directement dans la défausse. Le maléfice, lui, est alors placé sur le plateau Wu-Feng et son effet est appliqué !

Les Maléfices ont une couleur (rouge, vert, jaune, bleu, noir) et un niveau (1, 2, 3, 4). Pour jeter un Maléfice, il faut que sa couleur soit identique à celle de la carte Fantôme défaussée ET qu'une place soit disponible sur le plateau Wu-Feng. Les Fantômes de couleur noire sont considérés comme des jokers et permettent à Wu-Feng de jeter un Maléfice de n'importe quelle couleur.

Les Maléfices doivent toujours être posés sur un emplacement vide de leur niveau. Il est interdit de placer un Maléfice sur un emplacement qui ne correspond pas à son niveau ou sur un emplacement qui contient déjà un jeton Maléfice. La résistance des fantômes défaussés n'entre pas en ligne de compte pour lancer les Maléfices !

Pyramide des Maléfices

Au début de la partie, seuls les Maléfices de niveau 1 sont accessibles à Wu-Feng. Pour pouvoir lancer un Maléfice de niveau 2, Wu-Feng doit d'abord avoir lancé au moins deux Maléfices de niveau 1. En effet, les Maléfices de niveau supérieur doivent être posés sur 2 Maléfices de niveau inférieur. Cette contrainte est matérialisée par la structure pyramidale sur le plateau Wu-Feng.

Dès que Wu-Feng a la possibilité de lancer des Maléfices d'un niveau supérieur, il doit retourner face visible les Maléfices de ce niveau. Ils sont alors visibles de tous.

Exemple : Wu-Feng défausse le Fantôme de couleur noire qu'il vient de piocher pour lancer un Maléfice de niveau 1 rouge. Il place le Maléfice sur son plateau, sur un emplacement de niveau 1. Comme il avait déjà lancé un Maléfice de niveau 1 précédemment, il a désormais la possibilité de lancer un Maléfice de niveau 2 : il révèle face visible ses jetons Maléfice de niveau 2.



Remarque : Wu-Feng dispose d'une quantité de Maléfices supérieure à ce que son plateau peut accueillir, et ce afin de lui laisser du choix.

Réinitialisation des Maléfices

Au moment où Wu-Feng lance son Maléfice de niveau 4 (après application de son effet), Wu-Feng rassemble l'ensemble des jetons Maléfice (ceux placés sur son plateau, ceux qu'il n'a pas joués et ceux qui avaient été écartés lors de la préparation) ; il les mélange face cachée et en pioche des nouveaux, conformément à la mise en place. Les Maléfices de niveau 1 sont alors placés face visible et la partie peut continuer.

Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de fois où Wu-Feng peut réinitialiser ses Maléfices dans une même partie, mais seule une pyramide complète est réinitialisée.

PHASE DÉMON (AVANT LA PHASE YIN)

ÉTAPE 1 : ACTION DES DÉMONS

Avant la phase Yin de chaque plateau Joueur (pas plateau neutre), une nouvelle phase a lieu. Durant cette phase, chaque Démon présent dans les Catacombes bénéficie d'une et une seule action : **se déplacer OU fouiller**.

- **Déplacement** : Wu-Feng déplace un Démon de la case où il se trouve vers une case adjacente (diagonale permise).
- **Fouille** : s'il n'y a aucun Taoïste sur la case où se trouve le Démon, Wu-Feng retourne le jeton Catacombes situé sur le haut de la pile et en applique l'effet. Le jeton est ensuite retiré du jeu.

Précisions sur les déplacements et les fouilles des Démons :

- si plusieurs Démons sont présents dans les Catacombes, Wu-Feng doit les faire agir dans l'ordre croissant de leur résistance.
- plusieurs Démons peuvent se trouver sur la même case du plateau.
- Les Démons peuvent se déplacer et se trouver sur la même case qu'un ou plusieurs Taoïstes.

Les Démons ne peuvent pas quitter les Catacombes : leur déplacement est limité au plateau Catacombes.

APPEL D'UNE INCARNATION

Quand Wu-Feng pioche une carte Appel, il pioche une carte Incarnation de Wu-Feng, l'ajoute à sa main et met ensuite en jeu une Incarnation de son choix.

Dans certains cas, il ne dispose que d'une seule carte Incarnation et n'aura d'autre choix que de la mettre en jeu. Dans d'autres cas, il aura la possibilité de choisir quelle Incarnation il met en jeu dans le Village. En effet, un Maléfice et certains jetons Catacombes lui permettent de piocher des cartes Incarnation supplémentaires. Choisir quelle Incarnation Wu-Feng place dans le Village constitue une arme redoutable contre les Taoïstes.

Un des maléfices de niveau 4, ainsi que la mort d'un membre de la famille Wu (extension White Moon), ont le même effet.



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation et l'ajoute à sa main.



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation, l'ajoute à sa main, puis met en jeu une Incarnation de son choix.

Important : les cartes Incarnation doivent obligatoirement être placées dans le Village (choix a) ; il est interdit de les défausser pour amener un Démon dans les Catacombes (choix b) ou pour lancer un Maléfice (choix c).

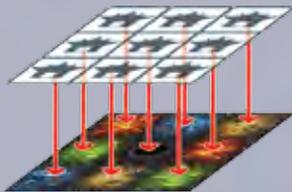
ACTIONS DES TAOÏSTES

Les actions et possibilités des Taoïstes sont identiques au jeu de base à l'exception des modifications suivantes.

ÉCHELLES

CHANGEMENT DE NIVEAU

APRÈS son déplacement (et ce, que le joueur ait effectué ou renoncé au déplacement), un Taoïste peut « changer de niveau », s'il se trouve sur une tuile Village ou une case du plateau Catacombes connectée par une figurine Échelle.



Précisions sur les changements de niveau :

- Monter / Descendre n'est possible que si une échelle est présente dans la case correspondante des Catacombes.
- Le changement de niveau est possible après un déplacement lié à l'action de la tuile Pavillon du Vent Céleste ou du pouvoir du Taoïste rouge Danse des Vents jumeaux.

Précision : Le pouvoir rouge « Danse des Cimes » permet au joueur de se déplacer de 2 cases et de changer de niveau après chaque mouvement.

DISPARITION DES ÉCHELLES



Quand une tuile Village est hantée, l'échelle correspondante est retirée du jeu. Si la tuile est retournée plus tard, l'échelle ne réapparaît pas !

Remarques :

- certains Maléfices permettent à Wu-Feng de retirer des Échelles du jeu.
- un Mantra de Sang permet aux Taoïstes de replacer en jeu jusqu'à 2 Échelles précédemment retirées des Catacombes. Ces Échelles ne peuvent pas être replacées sur des tuiles hantées.
- il ne peut en aucun cas y avoir plus d'une Échelle par case des Catacombes.

ACTION OU EXORCISME

Lorsqu'il se trouve dans le village, un Taoïste dispose des actions habituelles (Exorcisme ou Aide du villageois).

Lorsqu'il se trouve dans les Catacombes, un Taoïste peut tenter d'exorciser un Démon. Il s'agit de la seule action possible. Un Taoïste ne peut en aucun cas demander l'aide du villageois lorsqu'il se trouve dans les Catacombes. En revanche, l'utilisation du jeton Yin-Yang reste possible.

EXORCISER UN DÉMON

Résistance : Chaque Démon dispose d'une résistance (1, 2 ou 3). Leur couleur varie et correspond à la couleur de la case des Catacombes où ils se trouvent.

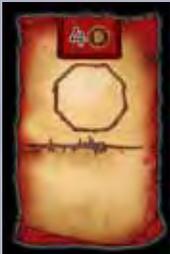
Toutes les règles d'exorcisme s'appliquent normalement (mise en commun et dépense des jetons Tao, Double Exorcisme du Taoïste bleu, Mantra d'Affaiblissement). Si l'exorcisme est réussi, le Démon est retiré du plateau Catacombes et replacé sur le plateau Wu-Feng. Il pourra être ramené dans les Catacombes par Wu-Feng, plus tard, en s'acquittant à nouveau de son coût. Si l'exorcisme est raté, il n'y a aucune conséquence.

Précisions :

- Les Démons ne sont pas considérés comme des cartes de fantômes ! Les actions suivantes, qui affectent des cartes, sont sans effet sur eux : tuiles Hutte de la Sorcière, Pavillon du Vent Céleste, École de Kung-Fu.
- Le Mantra d'Affaiblissement du Taoïste jaune est placé sur l'emplacement Démon ciblé sur le plateau Wu-Feng.
- Si plusieurs démons sont présents sur la même case, le Taoïste peut répartir ses dés et ses jetons Tao entre eux.

Exemple : Le Taoïste bleu (aucun jeton Tao) et le Taoïste jaune (un jeton Tao rouge) se trouvent sur une case rouge du plateau Catacombes. Ils partagent cet emplacement avec le Fouineur (Démon de résistance 1) et le Terrassier (Démon de résistance 2). Le Taoïste bleu tente un exorcisme : il lance les 3 dés Tao et n'obtient qu'une seule face rouge. Il a alors le choix entre exorciser le Fouineur à l'aide de la face rouge ou le Terrassier en utilisant son dé ainsi que le jeton Tao rouge du Taoïste jaune.

MANTRAS SANGLANTS



Désormais, à chaque fois qu'un Taoïste ou un plateau neutre perd 1 Qi, il ne replace pas ce jeton dans la réserve mais le pose sur la carte Mantra Sanglant de son choix. Quand le nombre de jetons Qi placés sur un Mantra Sanglant correspond à son niveau (2, 3 ou 4), son effet est immédiatement appliqué. Ensuite, la carte Mantra est retirée du jeu, les jetons Qi sont remis dans la réserve et une autre carte de même niveau est prise aléatoirement dans les cartes restantes pour la remplacer.

Précisions sur les Mantras Sanglants :

- tout Qi perdu est placé ! (plateau rempli, dé Malédiction, tuile Hutte de la Sorcière, etc.)
- le placement des jetons Qi sur les Mantras Sanglants est libre : les Taoïstes peuvent répartir leurs jetons sur autant de Mantras qu'ils le souhaitent...
- si tous les Mantras Sanglants ont déjà été utilisés durant la partie, il est possible qu'un Mantra Sanglant ne soit pas remplacé.



FRÈRE DE SANG



Quand il ne reste plus qu'un seul jeton Qi à un Taoïste, il bénéficie automatiquement d'une nouvelle aptitude, Frère de Sang.

Il prend le marqueur Frère de Sang du plateau en face de lui et le place sur son plateau, à côté de son pouvoir.

Frère de Sang permet à un Taoïste de disposer, en plus de son propre pouvoir, du pouvoir du plateau situé en face du sien. Si un Taoïste perd son dernier point de Qi, il est mort et son jeton Frère de Sang regagne la réserve. Si un Taoïste regagne un jeton Qi, le marqueur Frère de Sang regagne également la réserve. Il pourra être regagné plus tard dans la partie, si le Taoïste retombe à nouveau à un seul Qi...

Exemple : le Taoïste vert vient de perdre 1 Qi et il ne lui en reste plus qu'un dernier. Il prend immédiatement le marqueur Frère de Sang rouge et le place sur son plateau. Le plateau situé en face du sien est le plateau rouge, du côté du pouvoir Danse des Cimes.

Précisions :

- si le plateau situé en face de lui est privé de son pouvoir par l'action d'un fantôme ou parce qu'il est possédé, le Taoïste perd également la possibilité d'utiliser Frère de Sang.
- un joueur privé de son propre pouvoir peut encore utiliser celui de son Frère de Sang.
- Mantra d'Affaiblissement : si le marqueur Frère de Sang permet à un joueur de bénéficier du pouvoir Mantra d'Affaiblissement, il dispose de la possibilité de placer ou déplacer le même marqueur Mantra d'Affaiblissement que le joueur jaune, et non pas d'un deuxième marqueur.
- Le plateau en face peut appartenir à un joueur ou bien être neutre.

DESCRIPTION DES DÉMONS

a) Seeker (Fouineur): [Coût : 2 - Résistance : 1]

Version A : ce Démon peut être mis en jeu sur n'importe quelle case du plateau Catacombes.

Version B : ce Démon ne peut pas être exorcisé à l'aide des jetons Tao.



b) Landscaper (Terrassier): [Coût : 3 - Résistance : 2]

Version A : lorsque ce Démon est exorcisé, le Taoïste doit se défausser d'un jeton Tao, au choix de Wu-Feng. Si le Taoïste n'a aucun jeton Tao, il ignore simplement cet effet.

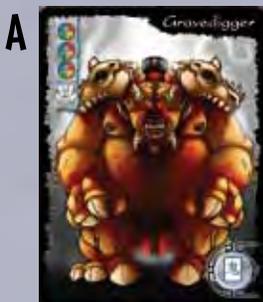
Version B : ce Démon peut toujours effectuer l'action Fouiller, même si un Taoïste est présent sur la même case que lui.



c) Gravedigger (Fossoyeur): [Coût : 4 - Résistance : 3]

Version A : lorsque ce Démon est exorcisé, Wu-Feng pioche une carte Fantôme.

Version B : lorsque ce Démon est exorcisé, Wu-Feng lance le dé Malédiction.



SHADOW OF WU-FENG (OMBRE DE WU-FENG)

Si Wu-Feng trouve les 3 jetons Catacombes Urne, l'Ombre de Wu-Feng entre immédiatement en jeu !

Elle est placée sur la case des Catacombes où le troisième jeton Urne vient tout juste d'être trouvé. Les 3 Démon mineurs présents dans les Catacombes regagnent alors le plateau Wu-Feng : ils ne pourront plus être invoqués pour le reste de la partie.

L'ombre de Wu-Feng est considérée comme un Démon : elle agit avant la phase Yin de chaque plateau Joueur (pas plateau neutre) ; elle peut également être activée par des Maléfices. Elle peut effectuer une et une seule action :

- **se déplacer** : l'Ombre de Wu-Feng peut se déplacer n'importe où dans le Village, ou bien dans les Catacombes. Elle ne tient pas compte des échelles et des distances.
- **attaquer un ou des Taoïstes** : si elle se situe sur une tuile Village (ou une case des Catacombes) où se trouvent un ou plusieurs Taoïstes, l'Ombre de Wu-Feng peut les attaquer : Wu-Feng lance les 3 dés Tao ; pour chaque face noire obtenue, Wu-Feng fait perdre 1 Qi à un Taoïste présent.
- **Attaquer une tuile Village** : si l'Ombre de Wu-Feng se situe sur une tuile Village SANS Taoïste, Wu-Feng peut lancer le dé Malédiction et en appliquer l'effet sur le Taoïste actif (perte d'un Qi, des jetons Tao), mettre en jeu un Fantôme (choix a ou c) ou hanter la tuile sur laquelle l'Ombre de Wu-Feng se trouve (si la tuile est déjà hantée, rien ne se passe).

Pouvoir de l'Ombre de Wu-Feng :

La présence de l'Ombre sur une tuile Village empêche toute utilisation de celle-ci par les Taoïstes (action, yin-yang et artefacts).

Précision : sur la tuile Cercle de Prière, la présence de l'Ombre de Wu-Feng provoque le retour du jeton Tao présent, dans la réserve.



L'Ombre de Wu-Feng est invincible :

Les Taoïstes ne peuvent pas tenter de l'exorciser. Il leur faut exorciser toutes les incarnations de Wu-Feng présentes dans la pioche et en jeu pour remporter la partie avec cette difficulté supplémentaire.

DESCRIPTION DES JETONS CATACOMBES



TERRE

- aucun effet, le jeton est simplement retiré du jeu.



BOUDDHA

- le Démon responsable de la fouille est retiré du plateau Catacombes et replacé sur le plateau Wu-Feng. N'appliquez pas la malédiction du Démon si présente.



SANG DES JUSTES

- le Taoïste actif peut placer un Qi pris à la réserve sur le Mantra Sanglant.



TABLETTE MAUDITE

- Wu-Feng peut lancer un Maléfice de la couleur de son choix.



OSSEMENTS

- Wu-Feng place ce jeton sur un emplacement de fantôme libre de son choix. Ce jeton est considéré comme un Squelette (voir plus loin).



SANG DE SU-LING

- le Taoïste dont c'est le tour active immédiatement n'importe quel Mantra Sanglant. Ensuite, le mantra est défaussé.



URNE

- Wu-Feng place le jeton sur un emplacement prévu à cet effet sur son plateau et pioche une carte Incarnation. S'il s'agit du troisième jeton Urne, l'Ombre de Wu-Feng est immédiatement mise en jeu.

JETON SQUELETTE



Un jeton Squelette est considéré comme une créature de résistance 1 et de la couleur du plateau qui l'accueille.

Les Squelettes (jetons Catacombes et spéciaux de Wu-Feng) ne sont pas considérés comme des cartes de fantômes (ce sont des jetons !). Les actions suivantes, qui affectent des cartes, sont sans effet sur eux : l'action de la tuile Sorcière, du Pavillon des Vents et de l'École de Kung-Fu. Si Wu-Feng place un Squelette sur un Bouddha, le Squelette est exorcisé et le Bouddha remis à la réserve.

Si aucun emplacement n'est libre lorsque Wu-Feng doit placer un Squelette, le joueur actif perd un Qi.

TUILE CALLIGRAPHE



Retirer du jeu un des Mantras Sanglants (les éventuels jetons Qi regagnent la réserve) et le remplacer par un autre de même niveau, au choix du Taoïste.



Placer un jeton Qi pris à la réserve sur l'un des Mantras Sanglants, au choix du joueur. Si aucun jeton Qi n'est présent dans la réserve, cette action est sans effet.

Quand il utilise cette tuile, le Taoïste peut bénéficier des deux effets ou seulement de l'un des deux, à sa convenance.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoire et de défaite du jeu de base demeurent inchangées :

- les Taoïstes gagnent s'ils exorcisent toutes les incarnations de Wu-Feng.
- Wu-Feng remporte la partie si tous les Taoïstes meurent, si 3 tuiles Village sont hantées simultanément ou s'il pioche la dernière carte Fantôme de la pioche.

SCORE

Si les Taoïstes remportent une partie avec l'extension Black Secret, ils ajoutent 5 points au total de leurs points de victoire ; ils le soustraient en cas de défaite.

NOUVEAUX FANTÔMES

10 nouvelles cartes Fantôme sont proposées dans l'extension Black Secret. Leurs nouvelles capacités sont détaillées ci-dessous :



Wu-Feng active un Démon de son choix ou l'Ombre de Wu-Feng.



Wu-Feng lance le Maléfice de la couleur de son choix.

NOUVELLES INCARNATIONS DE WU-FENG

5 nouvelles Incarnations sont proposées dans Black Secret. Elles octroient toutes une nouvelle récompense :



Un Taoïste reçoit 1 jeton Yin-Yang, et 1 Qi est placé sur un Mantra Sanglant.



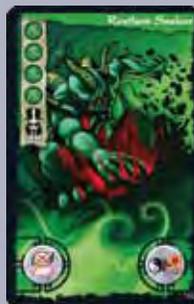
NIGHT SORCESS

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Night Sorceress interdit l'utilisation des jetons Yin-Yang (ils peuvent cependant être regagnés par les Taoïstes).



PUPPET MASTER

À son arrivée en jeu, Puppet Master permet à Wu-Feng de mettre en jeu ses 3 jetons Squelette (si disponibles).
Wu-Feng peut mettre en jeu 1 jeton Squelette (si disponible).
Précision : les Squelettes ne sont pas détruits lorsque le Puppet Master est exorcisé.



RESTLESS SEEKER

À son arrivée en jeu, Wu-Feng révèle et défausse une pile de jetons Catacombes. Si une Urne est présente, il applique son effet et la place sur son plateau. Tous les autres jetons sont défaussés **SANS** que leurs effets (positifs ou négatifs) soient appliqués.



BLOOD THIRSTER

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Blood Thirster empêche les Taoïstes de placer les Qi perdus sur les Mantras Sanglants. Les Qi regagnent directement la réserve.



BLACK CASTER

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Black Caster permet à Wu-Feng de lancer ses Maléfices sans respecter la règle de couleur : tous les Maléfices peuvent être lancés avec n'importe quelle couleur de fantôme.

DESCRIPTION DES MANTRAS SANGLANTS

2 QI



Remettre en jeu deux Échelles (si disponibles) sur des emplacements du plateau Catacombes où elles ont été retirées par Wu-Feng et dont les cases Village ne sont pas hantées (il est parfois possible de ne remettre qu'une seule Échelle en jeu).



Placer la carte Fantôme située au sommet de la pioche sous celle-ci, sans en prendre connaissance.



Un Taoïste gagne 1 Qi.



Un Taoïste prend 1 jeton Tao au choix et place le Mantra d'Affaiblissement (même si pouvoir non présent ou inactif).



Un Fantôme est envoyé à la défausse (les capacités de la pierre de droite ne sont pas appliquées).



Un jeton Maléfice visible de Wu-Feng est remis dans la réserve.



Un Taoïste est déplacé n'importe où dans le village ou dans les Catacombes.

3 QI



Un Taoïste prend 2 jetons Tao au choix et place le Mantra d'Affaiblissement (même si pouvoir non présent ou inactif).



Tous les Squelettes en jeu sont exorcisés (les 3 Squelettes spéciaux regagnent toujours le plateau Wu-Feng).



Un Taoïste regagne son jeton Yin-Yang.



Un Taoïste et un Fantôme sont déplacés : le Taoïste peut être déplacé n'importe où dans le Village ou dans les Catacombes.



Un Démon est retiré des Catacombes et regagne le plateau Wu-Feng (sa capacité n'est pas appliquée).
Ce mantra ne fonctionne pas sur l'ombre de Wu-Feng.



Placer les deux Bouddhas sur des emplacements de Fantôme libres.

4 QI



Tous les Démons sont retirés des Catacombes et replacés sur le plateau Wu-Feng (leurs capacités ne sont pas appliquées).
Ce mantra ne fonctionne pas sur l'ombre de Wu-Feng.



Toutes les tuiles Village hantées sont retournées du côté actif.



Les Taoïstes se partagent 1 jeton Yin-Yang et 2 jetons Qi.



2 Fantômes sont envoyés dans la défausse (leurs capacités dans la pierre de droite ne sont pas appliquées).



Les Taoïstes choisissent 4 cartes Fantôme dans la défausse et les placent dans l'ordre de leur choix sous la pioche de cartes Fantôme.

MANTRAS WHITE MOON



le premier villageois de la pile où se situe le Portail est mis à l'abri.



le premier villageois de la pile où se situe le Portail, ou bien n'importe quel villageois du Cimetière, est mis à l'abri.



deux villageois sont mis à l'abri (de la pile où se situe le Portail, ou bien du Cimetière).

Précision : si aucun villageois ne se trouve sur la tuile du Portail, les Taoïstes peuvent sauver le premier villageois de n'importe quelle pile.

DESCRIPTION DES MALÉFICES

IMPORTANT : TOUS LES CHOIX ASSOCIÉS AUX MALÉFICES (Échelles, Taoïste ciblé, jetons Tao défaussés, etc.) sont faits par Wu-Feng.

RANG 1



Wu-Feng retire 1 jeton Qi d'un Mantra Sanglant.



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation et l'ajoute à sa main.



Wu-Feng pioche 1 Fantôme et le joue selon l'une des trois possibilités (a, b, c).



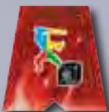
Wu-Feng met en jeu un jeton Squelette sur un emplacement libre.



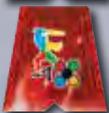
Wu-Feng retire une Échelle du plateau Catacombes.



Wu-Feng immobilise un Taoïste et couche sa figurine. Le Taoïste devra utiliser son prochain déplacement pour se relever. L'utilisation de la tuile Pavillon des Vents et du pouvoir du Taoïste rouge « Danse des Vents jumeaux » permet de relever un Taoïste. Le pouvoir du Taoïste rouge « Danse des Cimes » permet de se relever et de se déplacer d'une case.



Wu-Feng choisit un Taoïste et lance le dé Malédiction en le prenant pour cible.



Wu-Feng oblige un Taoïste à défausser 1 jeton Tao.



RANG 2

Wu-Feng retire tous les Qi d'un Mantra Sanglant.



Wu-Feng retire du jeu la dernière carte Fantôme de la pioche (sans en prendre connaissance).



Wu-Feng déplace un Fantôme vers un emplacement libre (ou occupé par un Bouddha).



Wu-Feng met en jeu 2 jetons Squelette sur des emplacements libres (ou occupés par des Bouddhas).



Wu-Feng active un Démon/L'ombre de Wu-Feng.



Wu-Feng déplace un Taoïste sur n'importe quelle case du plateau Catacombes.



Wu-Feng fait perdre 1 Qi à un Taoïste (Wu-Feng peut donc parfois tuer un Taoïste).



Wu-Feng fait perdre 2 jetons Tao à un Taoïste.



RANG 3

Wu-Feng retire 1 carte Mantra Sanglant du jeu (les Qi regagnent la réserve, le Mantra est remplacé).



Wu-Feng retire du jeu les deux dernières cartes Fantôme de la pioche (sans en prendre connaissance).



Wu-Feng place dans le village n'importe quel Fantôme de la défausse. Il ne peut pas invoquer un démon ou lancer un maléfice.



Wu-Feng met en jeu jusqu'à 3 jetons Squelette.



Wu-Feng retire du jeu 2 Échelles.



Wu-Feng hante une tuile de son choix.



Wu-Feng fait défausser son Yin-Yang à un Taoïste.



Wu-Feng choisit un Taoïste et lance deux fois le dé Malédiction en le prenant pour cible.



RANG 4

Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation, puis en met en jeu une issue de sa main.



Wu-Feng invoque tous les Démons disponibles sur son plateau.



Wu-Feng hante une tuile au choix, puis fait perdre 1 Qi à un Taoïste.



Wu-Feng révèle et défausse une pile de jetons Catacombes. Si une Urne est présente, il applique son effet et la place sur son plateau. Tous les autres jetons sont défaussés SANS que leurs effets (positifs ou négatifs) ne soient appliqués.



• Wu-Feng déplace un villageois visible d'une tuile Village vers une tuile Village adjacente.



• Wu-Feng enlève un cristal de la Barrière Mystique et le remet dans la réserve.



• Wu-Feng tue le premier villageois de n'importe quelle pile.



• Wu-Feng déplace le Portail vers n'importe quelle case Village.

Remarques :

- Les Squelettes mis en jeu par les Maléfices associés sont toujours pris dans les 3 jetons Squelette du plateau Wu-Feng, dans la limite de ceux disponibles.
- Wu-Feng est autorisé à lancer un Maléfice même si son effet est non applicable.

JOUER AVEC WHITE MOON

S'il vous est conseillé de découvrir Black Secret uniquement avec le jeu de base, il est tout-à-fait possible de jouer simultanément White Moon et Black Secret.



MANTRAS SANGLANTS & MALÉFICES

3 Mantras Sanglants et 4 Maléfices spécifiques aux parties avec l'extension White Moon vous sont proposés dans la boîte. Ajoutez-les aux autres éléments.

Important :

- les Villageois ne peuvent en aucun cas être déplacés sur le plateau Catacombes.
- La Barrière Mystique peut être utilisée pour exorciser les Squelettes.



F.A.Q

Q : Puis-je placer un Bouddha dans les Catacombes ?

R : Non. Seulement sur un emplacement Fantôme libre.

Q : Wu-Feng vient de lancer un dé Malédiction sur le joueur actif (via l'Ombre, un maléfice ou la mort d'un démon). Que se passe-t-il si le résultat indique « Hanter une tuile » et que le Taoïste est dans les catacombes ?

R : La tuile Village correspondante est hantée.

Q : Wu-Feng vient de lancer un dé Malédiction sur le joueur actif (via l'Ombre, un maléfice ou la mort d'un démon). Que se passe-t-il si le résultat indique « Hanter une tuile » et que la case sur laquelle le Taoïste se trouve est déjà hantée ?

R : Aucun effet.

Q : À quoi servent les Maléfices vierges ?

R : Vous pouvez les utiliser pour créer vos propres Maléfices.

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza**

Adaptation : « Les Belges à Sombreros » aka **Thomas Provoost** et **Cédric Caumont**

Illustrations : **Pierô**

PAO : **Alexis Vanmeerbeek**

Assistante PAO : **Cécile -meat- Gruhier**

Testeurs : **Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Fabrice Rabelino, Benjamin David, Alexis Vanmeerbeek, Pierre-Paul Renders, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion, Mathieu Bayo, Florian Grenier, Cédric Lefebvre, Philippe Keyaerts, Pierry, Mikael, John, Pascal, Michaël -3,14- Garrot, Alexis -Wu-Sheng-Dumont, l'équipe de Jeux N'Co, les joueurs de l'Alchimie du Jeu de Toulouse, Philippe Master K, Nadèle Miaou.**

Relecture des règles : **Bruno Goube, Matthieu Bonin, Stéphane Fantini.**

Antoine tient à remercier ses plus fidèles testeurs qui ont suivi le développement de Ghost Stories et de ses extensions pendant les 5 années écoulées.

Retrouvez l'auteur (@toinito) et l'éditeur (@ReposProduction) sur Twitter ou Facebook.



Ghost Stories - Black Secret est un jeu REPOS PRODUCTION.

Tél. + 32 / 477 254 518 • Rue Lambert Vandervelde, 7 •

1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Phase de Démon

1. Action des démons

- Creuser.
- Se déplacer.

Si L'ombre de Wu-Feng est présente, voir page 8.



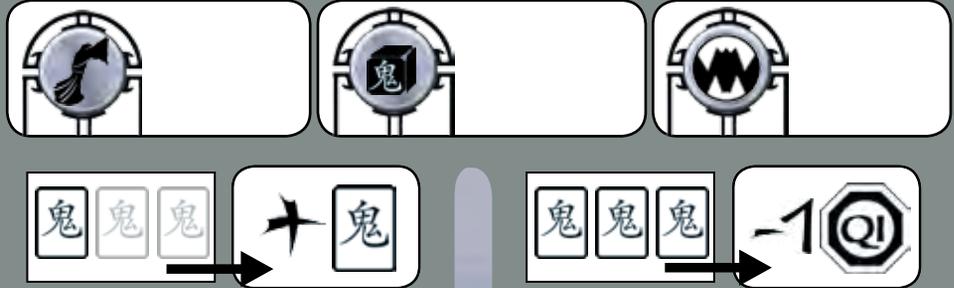
Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes de droite à gauche sur le plateau.

(Hanteur, Tourmenteur, Dévoreur)

2. Plateau envahi? perdez un Qi sinon :

3. Ajoutez un fantôme



Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)

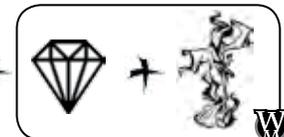
2. Exorsime OU aide du villageois OU mettre a l'abri un villageois

3. Su-Ling, Bouddhas, cristal et jetons de pouvoir (facultatif)

4. Barrière Mystique



OU



Relatif à l'extention White Moon.

