



GHOST STORIES

(REPOS PROD.)

BUT DU JEU

VOUS INCARNEZ DES MOINES TAOÏSTES PROTÉGANT UN VILLAGE CONTRE UNE INVASION DE FANTÔME. ILS ANNONCENT L'ARRIVÉE PROCHAINE DE WU FENG, LE SEIGNEUR DES NEUF ENFERS, QU'IL FAUDRA EXORCISER AVANT QUE LE VILLAGE NE SOIT HANTÉ.



1 / MISE EN PLACE



- Mise en place pour 4 joueurs / mode initiation.
- Posez aléatoirement les **9 villageois** en carré 3x3.
- Entourez le village des **4 plateaux joueurs**.
- **Chaque joueur récupère :**
 - 4 jetons Qi
 - le jeton yin/yang de sa couleur.
 - 1 jeton Tao de sa couleur et 1 noir.
 - 1 taoïste de sa couleur (à placer au centre du village)
- Placez les **2 figurines bouddha** au temple bouddhiste.
- Prenez une **carte Wu feng** au hasard, placez-la sur 10 cartes *Fantôme* puis placez les cartes *Fantôme* restantes sur le paquet (56 cartes en tout).

2 / TOUR DE JEU



PHASE YIN (FANTÔME) :

1) ACTION DES FANTÔMES :

- On vérifie si les fantômes possèdent une action de tour (icône centrale) :
- **Capacité hanteur :** on avance le pion fantôme hanteur de la carte vers la case suivante. Si le fantôme arrive sur l'icône « hanter une tuile », il faut retourner la 1ère tuile village active en face du fantôme. Puis le fantôme retourne sur la carte pour un nouveau cycle.
- **Capacité tourmenteur :** il faut lancer le dé malédiction qui peut soit : Ne rien faire / Retourner la tuile village / Rajouter un fantôme / Défausser tous ces jetons Tao / Perdre 1 jeton Qi.

2) On vérifie si le plateau du joueur est complet (3 fantômes). Il perd alors 1 Qi.

3) Si le plateau du joueur n'est pas complet, on tire un nouveau fantôme.

- Il sera placé selon sa couleur sur 1 des 4 plateaux.
- S'il n'y a plus de place, 1 autre plateau libre au choix.
- Si le fantôme est de couleur noire, il doit être placé en priorité sur le plateau du joueur actif.

PHASE YANG (TAOÏSTE) :

1) Le joueur peut se déplacer d'une case même en diagonale (facultatif)

2) Après son déplacement (facultatif), le joueur peut au choix :

- **Demander l'aide d'un villageois** en effectuant l'action de la tuile :
 - **Cimetière :** permet de remettre en jeu un taoïste mort. En contrepartie lancez le dé *Sort*.
 - **Autel taoïste :** permet de retourner une tuile hantée.
 - **Echoppe herboriste :** lancez 2 dés Tao et récupérez les jeton Tao correspondants.
 - **Hutte de la sorcière :** permet de se débarrasser d'un fantôme contre 1 Qi.
 - **Tour du veilleur de nuit :** reculez toutes les figurines Hantise présentes sur le plateau.*
 - **Temple bouddhiste :** permet de récupérer un pion Bouddha et de la placer plus tard sur un emplacement libre de fantôme.
 - **Cercle de prière :** posez un jeton tao (de la réserve). Tous les fantômes de la couleur du jeton voient leur résistance réduite de 1.
 - **Pavillon du vent céleste :** permet de déplacer un fantôme sur un emplacement libre puis de déplacer un autre taoïste d'une tuile village.
 - **Maison de thé :** récupérez un jeton tao plus 1 Qi. Rajoutez un fantôme sur le plateau.

- Tenter un exorcisme :

- Sur un fantôme adjacent à votre tuile. Si 2 fantômes adjacents (coin), possibilité de combattre les 2 fantômes en 1 seul lancer.
- Lancez 3 dés tao pour tenter de contrer la résistance du fantôme. Face blanche = joker.
- On peut compléter les dés avec des jetons tao.
- Si autres joueurs présents sur la tuile, possibilité d'échanger des jetons tao.
- Certains fantômes infligent des malédictions ou des récompenses s'ils sont vaincus. Il s'agit de l'icône de droite.

3) Le taoïste peut à la fin de son tour placer un bouddha sur un emplacement libre en face de lui. Ce bouddha empêche le placement du prochain fantôme, qui sera défaussé. Puis le bouddha retourne au temple.



ACTIONS SPÉCIALES

1) JETON TAOÏSTE :

- On peut jouer durant son tour son jeton taoïste. Il est défaussé après usage. Il permet :
 - D'utiliser l'aide de n'importe quel villageois.
 - De retourner une tuile hantée.

2) MORT D'UN TAOÏSTE (PLUS DE QI)

- Il perd toutes ses possessions.
- Il perd son pouvoir spécial.
- Il peut revenir grâce aux autres joueurs en utilisant le cimetière.

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- En attendant il continue de participer et s'occupe de son plateau devenu neutre : il fait uniquement les phase 1 et 2 de la phase Yin lors de son tour (action du fantôme et vérification si emplacements complets).
- Si emplacement complet, un autre joueur perd 1 Qi.

3) INCARNATION DE WU FENG :

- Les incarnations ne sont pas affectées par la tuile « hutte de la sorcière » ni par les bouddhas.

4) POUVOIR DES TAOÏSTES :

- **Plateau jaune :**
 - Mantra d'affaiblissement : réduit la résistance de 1 du fantôme sur lequel il est posé. On le récupère à la mort du fantôme.
 - Poche sans fond : avant de se déplacer le joueur prend un jeton tao de la réserve.
- **Plateau rouge :**
 - Danse des vents jumeaux : avant son déplacement, il peut déplacer un autre taoïste d'une case.
 - Danse des cimes : peut se déplacer sur n'importe quelle tuile.
- **Plateau vert :**
 - Force de la montagne : possède un 4eme dé tao et ne lance jamais le dé malédiction.
 - Favori des dieux : permet de relancer le dé tao et le dé malédiction.
- **Plateau bleu :**
 - Second souffle : il peut demander 2 fois de l'aide à un villageois OU combattre indépendamment 2 fantômes (coin) en lançant 2 fois les dés.
 - Souffle céleste : permet de demander l'aide d'un villageois ET de combattre un fantôme.



3 / FIN DE PARTIE



- Les taoïstes gagnent s'ils réussissent à exorciser l'incarnation de Wu Feng.
- Ils perdent si tous les taoïstes sont morts.