



GHOST STORIES
BLACK SECRET



ПРАВИЛА

В катакомбах деревни сокрыты три урны, хранящие прах Ву-Фенга. Хозяин Девяти Преисподней решил вновь возродиться, раз и навсегда. Его демоны уже рыскают по тоннелям, разрывая землю своими черными когтями. Очень важно чтобы эти проклятые реликвии остались погребенными, или бытие всего сущего прекратится.

Для игры с расширением "Черный секрет" требуется базовая игра "Истории призраков", оно также может играть совместно с расширением "Белая луна".

ОБЗОР ИГРЫ

«Черный секрет» - это второе расширение для «Историй Призраков», предлагающее одному из игроков возможность взять на себя роль Ву-Фенга в противостоянии отважным Монахам даосского храма (далее просто Монахам), которые защищают проклятую деревню. В дополнение к своим Призракам Ву-Фенг также получит способность вызывать к ужасающим Демонам, рыскающим по Катакомбам, и сможет накладывать Проклятия на Монахов. Для встречи с новой угрозой Монахи получают преимущество нового оружия, Кровавые Мантры и способность Кровный Брат. Условие победы остается неизменным: все воплощения Ву-Фенга должны быть изгнаны...

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 поле Катакомб (двустороннее)
- 1 поле Ву-Фенга (двустороннее)
- 1 фигура Тени Ву-Фенга
- 3 фигуры Низших Демонов
- 21 карта Кровавой Мантры
- 10 карт Призраков
- 5 карт Воплощений Ву-Фенга
- 4 карты Призыва
- 36 жетонов Катакомб
- 32 жетона Проклятий
- 9 фигур Лестниц
- 4 маркера Кровного Брата
- 3 жетона Скелетов
- 1 плитка Деревни (Каллиграф)
- 1 маркер активного Монаха

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Партия в игру «Истории призраков» подготавливается в соответствии с базовыми правилами.

Уровни сложности (Начальный, Нормальный, Кошмарный, Адский) остаются неизменными.

А) ПОЛЕ КАТАКОМБ

Поле Катакомб представляет нижний уровень деревни, ее катакомбы. Оно состоит из 9-и квадратов, которые соответствуют 9-и плиткам Деревни на поверхности. Это поле двустороннее, и вы можете использовать ту сторону, которую пожелаете (их конфигурации слегка отличаются). Во время подготовки удостоверьтесь, что вы сориентировали поле Катакомб в соответствии с плитками Деревни: каждая плитка деревни должна ассоциироваться с областью в катакомбах.

Б) ЛЕСТНИЦЫ

Каждая из 9-и фигурок Лестниц помещается на одну из 9-и областей на поле Катакомб.

В) ЖЕТОНЫ КАТАКОМБ

Отсортируйте 36 жетонов Катакомб в соответствии с числом участвующих в игре Монахов (1, 2, 3 или 4).

Случайным образом положите 9 жетонов с символом 1-го Монаха на 9 областей поля Катакомб: по 1 жетону на область, лицевой стороной вниз.

Если требуется, то поместите поверх них 9 жетонов с символом 2-х Монахов, затем жетоны с 3-я Монахами, и, наконец, с жетоны с 4-я Монахами.

Пример: при игре тремя Монахами (4 игрока), жетоны с символом 4-х Монахов возвращаются в коробку. Каждая область Катакомб будет содержать стопку из 3-х жетонов (лежащих снизу вверх): жетоны с 1-м Монахом, жетоны с 2-я Монахами и, наконец, жетоны с 3-я Монахами.



Г) ПОЛЕ ВУ-ФЕНГА

Играющий за Ву-Фенга участник помещает перед собой поле Ву-Фенга: это поле двустороннее (случайным образом выберите используемую в игре сторону).

Д) ФИГУРКИ ДЕМОНОВ И ТЕНИ ВУ-ФЕНГА

Поместите 3 фигурки Демонов и Тень Ву-Фенга на поле Ву-Фенга.

Е) ЖЕТОНЫ СКЕЛЕТОВ

Ву-Фенг имеет 3 жетона Скелетов, которые в начале игры помещает на поле Ву-Фенга.

Ж) ЖЕТОНЫ ПРОКЛЯТИЙ

Отсортируйте жетоны проклятий по уровню (1, 2, 3, 4), держа их при этом лицевой стороной вниз. Ву-Фенг вытягивает 5 Проклятий уровня 1, 4 Проклятия уровня 2, 3 Проклятия уровня 3 и 2 Проклятия уровня 4. Оставшиеся жетоны кладутся неподалеку. Затем жетоны Проклятий 1-го уровня открываются и остаются видимыми для всех игроков; другие жетоны пока лежат закрытыми.

Примечание: Если вы не играете с расширением «Белая луна», то верните в коробку 4 Проклятия со значком Белой Луны. 

Описание жетонов доступно в карточке с пояснениями.

З) КАРТЫ КРОВАВОЙ МАНТРЫ

Отсортируйте карты Кривавой Мантры в соответствии с уровнем (2 Чи, 3 Чи, 4 Чи)

- Случайным образом вытяните 3 карты Чи 2-го уровня, 2 карты Чи 3-го уровня и 1-у карту Чи 4-го уровня.
- В открытую положите 6 вытянутых карт, отсортировав их для удобства по уровню.
- Оставшиеся карты сортируются по уровню и откладываются в сторону: они будут использованы в игре позже.

Примечание: Если вы не играете с расширением «Белая Луна», то верните в коробку 8 карт Кривавых Мантр со значком Белой Луны. 

И) МАРКЕРЫ КРОВНОГО БРАТА

Маркеры Кровного Брата будут использованы в процессе игры. Держите их неподалеку, в резерве вместе с жетонами Дао и Чи.

К) ПЛИТКА ДЕРЕВНИ С КАЛИГРАФОМ

Новая плитка деревни добавляется к существующим. Мы рекомендуем использовать ее в ваших нескольких первых партиях. Как и в случае других плиток Деревни, его наличие не является необходимостью и вы можете случайным образом выбирать 9 плиток,

которые будут использованы в вашей игре.

Описание плитки доступно на странице 9.

Л) КОЛОДА КАРТ ПРИЗРАКОВ

Добавьте 10 новых призраков к уже присутствующим в игре.

Перетасуйте все карты Призраков и, в соответствии с количеством Монахов в игре, оставьте следующее число карт:

4 Монаха (5 игроков): 50 карт

3 Монаха (4 игрока): 45 карт

2 Монаха (3 игрока): 40 карт

1 Монах (2 игрока): 35 карт

Карты Призыва (0) заменяют карты Воплощений в колоде карт Призраков. В зависимости от выбранного уровня сложности игры, возьмите карты Призыва (1, 3 или 4) и замешайте их вместо воплощений в соответствии с обычными правилами.

М) КОЛОДА КАРТ ВОПЛОЩЕНИЙ

Добавьте 5 карт Воплощений Ву-Фенга к уже имеющимся в игре.

Перетасуйте все карты Воплощений и положите колоду рядом с играющим за Ву-Фенга.



Н) МАРКЕР АКТИВНОГО МОНАХА

Начинающий игру Монах выбирается случайным образом. Этот игрок ставит маркер Активного Монаха на свое поле. Этот маркер служит для определения поля активного игрока.

Ву-Фенг берет колоду Призраков, колоду Воплощений и кубик Проклятий. Теперь он отвечает за эти элементы во время игры. Не вытянутые во время подготовки жетоны Проклятий тоже держатся под рукой. Заметьте, что Ву-Фенгу видны все игровые элементы принадлежащие Монахам (Чи, Дао, Инь-Ян, жетон Нейтральной Силы и т. д.).

Теперь может начаться игра...



ДЕЙСТВИЯ ВУ-ФЕНГА

Для Монахов основной игровой процесс остается идентичным тому, что был в Историях Призраков за исключением того, что отыгрывающий роль Ву-Фенга игрок сможет вмешиваться в игру каждый раз в начале фазы активного игрока (этого не происходит для нейтрального игрового поля) и каждый раз, когда появляется значок «добавить призрака».

ДЕЙСТВИЕ «ДОБАВЛЕНИЕ ПРИЗРАКА»



Каждый раз, когда Ву-Фенг вытягивает карту Призрака, он может использовать ее ОДНИМ из трех следующих способов:

- отправить Призрака в Деревню
- призвать Демона в катакомбы
- наложить Проклятие

Важно: У Ву-Фенга есть этот выбор (а, б или в) каждый раз когда должен быть вытянут призрак: на 3-ей фазе Инь, действие плитки Чайного Домика, по свойствам некоторых призраков, при броске кубика Проклятия и т. д.

А) ОТПРАВИТЬ ПРИЗРАКА В ДЕРЕВНЮ



Положить призрака на игровое поле Монаха

В то время как в «Историях Призраков» Монах сам выбирал место для карт Призраков, то теперь Ву-Фенг размещает их по своему усмотрению, следуя всем правилам размещения уже определенным в Историях Призраков.

Пример: Сейчас ход Синего Монаха. На его поле есть две свободных области. Ву-Фенг вытягивает призрака черного цвета и решает отправить его в деревню (вариант «а»). Призрак должен быть помещен на одну из пустых областей синего поля. Если бы синее поле было уже заполнено, то этого призрака можно было бы поместить на любую другую свободную область.

Б) ПРИЗВАТЬ ДЕМОНА В КАТАКОМБЫ



Призвать демона

Ву-Фенг может использовать карту Призрака для ввода в игру Демона. После чего карта Призрака сразу отправляется в сброс.

Стоимость призыва Демона



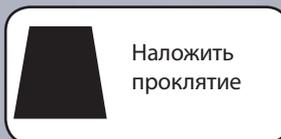
Всего есть 3 различных Демона, каждый из которых имеет различную стоимость призыва (2, 3 или 4).

Для ввода Демона в игру сбрасываемая карта Призрака должна иметь сопротивляемость как минимум равное стоимости призыва Демона. Цвет сбрасываемого Призрака роли не играет!

Игрок берет соответствующую Демону фигурку и помещает ее на один из двух входов поля Катакомб (на какой именно решает Ву-Фенг).

Пример: Ву-Фенг хочет ввести в Катакомбы Демона стоимостью 3: для оплаты он должен сбросить Призрака с сопротивляемостью 3 или 4. Затем соответствующая фигурка перемещается с поля Ву-Фенга на одну из двух Входных областей поля Катакомб.

В) НАЛОЖИТЬ ПРОКЛЯТИЕ



Наложить проклятие

Ву-Фенг может отказаться от ввода в игру карты Призрака для того, чтобы наложить Проклятие. Затем проклятие помещается на поле Ву-Фенга и применяется его эффект!

Каждое проклятие имеет цвет (красный, зеленый, желтый, синий и черный) и уровень (1, 2, 3, 4). Для наложения проклятия его цвет должен совпадать с цветом сброшенной карты Призрака, И на поле Ву-Фенга должна быть свободная область.

Черные Призраки рассматриваются как джокеры и позволяют Ву-Фенгу накладывать проклятия любых цветов.

Проклятия должны всегда помещаться на пустые области соответствующего уровня. Вы не можете помещать проклятия на область, которая не соответствует уровню или уже содержит жетон Проклятия. Сопротивляемость сбрасываемого Призрака не влияет на процесс наложения Проклятия!

Пирамида проклятий

В начале игры Ву-Фенгу доступны только Проклятия уровня 1. Для того, чтобы получить возможность наложить Проклятие уровня 2, Ву-Фенг должен наложить как минимум два Проклятия уровня 1.

Проклятия более высокого уровня должны помещаться на два Проклятия предыдущего уровня. Это ограничение иллюстрирует структура пирамиды на поле Ву-Фенга.



Как только Ву-Фенг получает возможность наложить Проклятие нового уровня, он обязан перевернуть лицевой стороной все Проклятия этого уровня. После чего они становятся видны для всех.

Пример: Для того, чтобы наложить красное Проклятие уровня 1, Ву-Фенг сбрасывает только что вытянутого черного Призрака. Он помещает Проклятие на свое поле на область уровня 1. Так как до этого он уже наложил другое Проклятие уровня 1, теперь у него появляется возможность накладывать проклятие уровня 2: он открывает все свои Проклятия уровня 2.

Примечание: Для того, чтобы дать игроку возможность выбора, Ву-Фенг имеет больше заклинаний, чем может поместиться на поле.

Сброс Проклятий

С того момента, как Ву-Фенг наложил свое Проклятие уровня 4 (после рассмотрения его эффекта), Ву-Фенг забирает все жетоны Проклятий (лежащие на поле, еще сыгранные, а также те, что были отложены в процессе подготовки), перемешивает их обратной стороной вверх и берет из них новый набор, следуя правилам используемым при начальной подготовке. Затем Проклятия уровня 1 переворачиваются лицевой стороной.

Примечание: В каждой игре Ву-Фенг может сбрасывать любое количество Проклятий, но делать это можно только если пирамида завершена.

ФАЗА ДЕМОНА ПОЛЕЙ ИГРОКОВ

ШАГ 1: ДЕЙСТВИЯ ДЕМОНОВ

Перед фазой Инь поля каждого игрока (но не нейтрального поля) появляется новая фаза. В этой фазе каждый находящийся в Катакомбах Демон получает преимуществ от одного, и только одного, действия: движения ИЛИ поиска.

- **Движение:** Ву-Фенг перемещает Демона с области где он находится в данный момент на соседнюю (движение по диагонали разрешено).
- **Поиск:** Если на области с Демоном не находится Монах, Ву-Фенг открывает верхний жетон Катакомб в стопке на текущей области и применяет его эффект. Затем жетон удаляется из игры.

Уточнения касательно движения и поиска Демонов:

- Если в катакомбах присутствуют несколько демонов, то Ву-Фенг должен действовать ими в порядке возрастания их сопротивляемости, от самого слабого к сильнейшему.
- На одной области поля Катакомб одновременно может находиться несколько Демонов
- Демоны могут находиться и двигаться на той же области, что и один или несколько Монахов.

Демоны не могут покидать Катакомбы: их движения ограничены полем Катакомб.

ПРИЗЫВ ВОПЛОЩЕНИЯ ВУ-ФЕНГА

Если Ву-Фенг тянет карту Призыва, то он затем тянет карту Воплощения Ву-Фенга, забирает ее в руку, затем вводит в игру Воплощение по своему выбору.

В некоторых случаях, у него будет только одна карта Воплощения и не будет другого выбора, кроме как ввести ее в игру. В других случаях у него будет возможность выбирать, какое Воплощение добавлять в Деревню. Фактически, некоторые Проклятия и жетоны Катакомб позволят ему тянуть дополнительные карты Воплощений. Выбор того, какое из Воплощений Ву-Фенга появится в Деревне, является могущественным оружием против Монахов.

Одно из Проклятий уровня 4 и смерть члена семьи Ву (из расширения Белая Луна) дают такой же эффект.



Ву-Фенг тянет 1-ую карту Воплощения и забирает ее себе в руку.



Ву-Фенг тянет 1-ую карту Воплощения, забирает ее себе в руку, затем вводит в игру одно Воплощение по своему выбору.

Важно: Карты воплощений ДОЛЖНЫ помещаться в Деревню (вариант «а»); вы не можете сбрасывать их для призыва Демона (вариант «б») или для наложения Проклятия (вариант «в»).

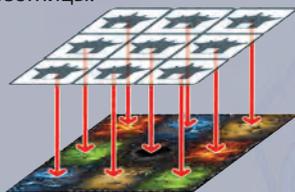
ДЕЙСТВИЯ МОНАХОВ

Действия и возможные варианты для Монахов остаются такими же, как и были в базовой игре, с учетом следующих изменений.

ЛЕСТНИЦЫ

СМЕНА УРОВНЕЙ

ПОСЛЕ своего движения (не смотря на то, двигался игрок или нет), Монах может «сменить уровни» если он находится на плитке Деревни или области поля Катакомб, соединенных фигуркой лестницы.



Уточнения по смене уровней

- Подъем/Спуск возможен, только если лестница присутствует в соответствующей области Катакомб.
- Смена уровней возможна после движения в соответствии с действием плитки Беседка Небесного Ветра или Танца Блинецов Ветра синего Монаха.

Уточнение: Красная сила «Танец вершин» позволяет игроку двигаться дважды и менять уровни после каждого движения.



ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ЛЕСТНИЦ

Когда плитка Деревни захвачена призраками, соответствующая лестница удаляется из игры. Если в последствии плитка восстанавливается, то лестница НЕ появляется вновь.

Заметки:

- Некоторые Проклятия позволяют Ву-Фенгу удалять лестницы из игры.
- Одна из Кровавых Мантр позволяет Монахам возвращать в игру до двух ранее удаленных из Катакомб лестниц. Эти Лестницы не могут размещаться на плитках захваченных призраками.
- В каждой области Катакомб не может быть более одной Лестницы.

ДЕЙСТВИЕ ИЛИ ИЗГНАНИЕ

Когда Монах находится на плитке Деревни, ему доступны обычные действия (изгнание или просьба о помощи у жителя деревни).

Находясь в Катакомбах, Монах может попытаться изгнать Демона. Это единственно возможное там действие. Если Монах находится в Катакомбах, то в качестве своего действия он не может попросить помощи у жителя деревни. Однако прошение о помощи посредством жетона Инь-Ян по-прежнему доступно.

ИЗГНАНИЕ ДЕМОНА

Сопrotивляемость: Каждый демон обладает сопротивляемостью (1, 2 или 3). Их цвет меняется и соответствует цвету области Катакомб, на которой они находятся.

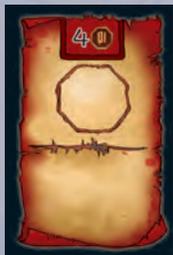
Применяются все обычные правила изгнания (получение и использование жетонов Дао, двойное изгнание для Синего Монаха, Мантра ослабления). В случае удачного изгнания, Демон удаляется с поля и возвращается на поле Ву-Фенга. Позднее он может быть возвращен обратно Ву-Фенгом, если вновь будет оплачена его стоимость. Если изгнание не удалось, то ничего не происходит.

Уточнения:

- Демоны не считаются за карты призраков! Следующие действия влияющие на карты Призраков не действуют на Демонов: плитка Ведьмы, Беседка Ветров, Школа Кунг-Фу.
- Ослабляющая Мантра Желтого Монаха помещается на область являющегося целью Демона на поле Ву-Фенга.
- Если в одной области находится несколько Демонов, то Монах может разделить между ними свои кубики и жетоны Дао.

Пример: Синий Монах (без жетонов Дао) и Желтый Монах (с одним красным жетоном Дао) находятся в красной области поля Катакомб. На этой же области находится Ищейка (Демон с сопротивляемостью 1) и Садовник (Демон с сопротивляемостью 2). Синий Монах делает попытку изгнания: он бросает 3 кубика Дао и получает только одну красную грань. Следовательно он имеет выбор между изгнанием Ищейка при помощи одной красной грани или Садовник с привлечением красной грани и одного жетона Дао Желтого Монаха.

КРОВАВЫЕ МАНТРЫ

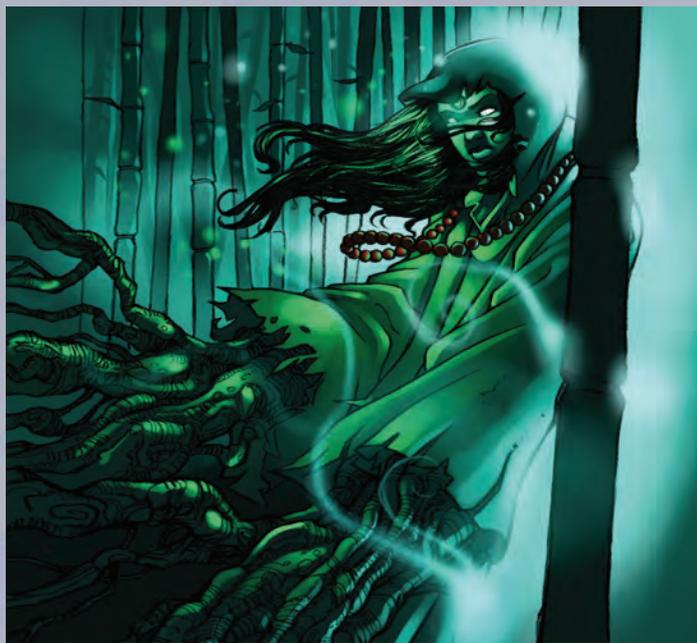


С этого момента, каждый раз когда Монах или нейтральное игровое поле теряет 1 Чи, этот жетон не возвращается в резерв, но вместо этого кладется на карту Кровавой Мантры по выбору этого игрока. Когда количество жетонов Чи на Кровавой Мантре становится равным ее уровню (2, 3 или 4), немедленно рассматривается ее эффект.

Затем карта Мантры убирается из игры, жетоны Чи возвращаются в резерв и из оставшихся карт на замену ей случайным образом тянется другая карта того же уровня.

Уточнения по Кровавым Мантрам

- Любое потерянное Чи кладется на них! (в результате заполненного поля, броска кубика Проклятия, плитки Ведьмы и т. д.)
- Размещение жетонов Чи на Кровавых Мантрах происходит произвольно: Монах может поделить свои Чи между любым желаем числом Мантр...
- Если все Кровавые Мантры в течении игры были использованы, то вполне возможна ситуация, когда Кровавые Мантры не могут быть заменены.



КРОВНЫЕ БРАТЯ



Когда у Монаха остается только один жетон Чи, он автоматически получает новую способность: Кровный Брат.

Он берет соответствующий жетон Кровного Брата с поля напротив и кладет на свое поле, рядом с описанием своей силы.

Способность Кровного Брата дает возможность использовать, в дополнение к собственной силе, еще и силу противоположного поля. Если Монах теряет свое последнее очко Чи, то он погибает и жетон Кровного Брата возвращается в резерв. Если Монах получает жетон Чи, то жетон Кровного Брата также возвращается в резерв. Он может быть получен позже в процессе игры, если уровень жизненной силы Монаха вновь упадет до одного Чи...

Пример: зеленый Монах только что лишился 1 Чи и опустился до единицы. Он немедленно берет красный маркер Кровного Брата и кладет его на свое поле. Напротив него находится красное поле с силой «Танец Вершин».

Уточнения:

- Если у поля напротив его собственного блокируется сила, по причине эффекта призрака или при захвате призраками, то Монах также теряет возможность использовать Кровного Брата.
- Игрок с заблокированной собственной силой может по-прежнему использовать силу своего Кровного Брата.
- Ослабляющая Мантра: если маркер Кровного Брата позволяет игроку использовать силу Ослабляющей Мантры, то этот игрок получает возможность размещать или передвигать тот же маркер Ослабляющей Мантры, что и желтый игрок. Он не позволяет игроку размещать второй маркер.
- Противоположное поле может принадлежать другому игроку или быть нейтральным.

ОПИСАНИЕ ДЕМОНОВ

а) Ищейка [Стоимость: 2 — Сопrotивляемость: 1]

Версия А: этот Демон может начать игру с любой области Катакомб.

Версия Б: этот Демон не может быть изгнан при помощи жетонов Дао.



б) Садовник [Стоимость: 3 — Сопrotивляемость: 2]

Версия А: Когда этот Демон изгоняется, Монах должен сбросить жетон Дао по выбору Ву-Фенга. Если у Монаха нет жетона Дао, то этот эффект игнорируется.

Версия Б: этот Демон может всегда выполнять Поиск, даже если на этой же области присутствует Монах.



в) Могильщик [Стоимость: 4 — Сопrotивляемость: 3]

Версия А: Когда этот Демон изгоняется, Ву-Фенг тянет карту Призрака.

Версия Б: Когда этот Демон изгоняется, Ву-Фенг бросает кубик Проклятия.



ТЕНЬ ВУ-ФЕНГА

Если Ву-Фенг находит 3 жетона Урн в Катакомбах, то в игру немедленно входит в игру!

Он помещается на область в Катакомбах, где только что была найдена третья Урна. Как только Тень Ву-Фенга появляется в игре, все три приличествующих на поле Катакомб младших Демона возвращаются на поле Ву-Фенга: всю оставшуюся часть игры они же не могут быть вызваны.

Тень Ву-Фенга считается демоном, он действует до фазы Инь каждого поля игрока (и никогда для нейтрального поля); он также может быть активирован проклятиями. Он может выполнять одно, и только одно, действие за ход:

- **Двигаться:** тень Ву-Фенга может перемещаться куда угодно в пределах Деревни или Катакомб, независимо от расстояния или лестниц.
- **Атаковать одного или нескольких Монахов:** если он находится на плитке деревни (или области Катакомб), на которой присутствует один или несколько Монахов, то Тень Ву-Фенга может их атаковать: Ву-Фенг бросает 3 кубика Дао, и за каждую выпавшую черную грань он снимает по 1 Чи у присутствующего Монаха.
- **Атаковать плитку Деревни:** если Тень Ву-Фенга стоит на плитке Деревни СВОБОДНОЙ от любого Монаха, то Ву-Фенг может кинуть кубик Проклятия и применить его эффекты к активному Монаху (потеря Чи или жетона Дао), ввести в игру призрака (варианты «а» или «в») или обосноваться на плитке, где присутствует тень Ву-Фенга (если на плитке уже обитают призраки, то ничего не происходит).

Силы Тени Ву-Фенга:

Присутствие Тени на одной из плиток Деревни запрещает использование этой плитки Монахами (через их действие, Инь-Ян или артефакты).

Уточнение: на плитке Молитвенный Круг присутствие Тени Ву-Фенга ведет к тому, что находящиеся на ней жетоны Дао возвращаются в резерв.

Тень Ву-Фенга непобедима:

Монахи не могут пытаться изгнать ее. Для победы в игре с повышенной сложностью они должны изгнать все воплощения Ву-Фенга, присутствующие в колоде и в игре.



ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ КАТАКОМБ



ГРЯЗЬ

Не имеет эффекта, жетон просто удаляется из игры.



БУДДА

Отвечающий за Поиск Демон убирается с поля Катакомб и возвращается на поле Ву-Фенга. Если у демона есть проклятия, то они не применяются.



КРОВЬ ПРАВЕДНИКА

Активный Монах может поместить жетон Чи из резерва на Кровавую Мантру.



ПРОКЛЯТАЯ СКРИЖАЛЬ

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



КОСТИ

Ву-Фенг помещает этот жетон на свободную область для призрака по своему выбору. Этот жетон считается скелетом (см. далее).



КРОВЬ СУ-ЛИНГА

Активный Монах немедленно активирует Кровавую Мантру. Затем мантра сбрасывается.



УРНА

Ву-Фенг помещает жетон на своем поле и тянет карту Воплощения. Если это третий жетон Урны, то в игру немедленно вступает Тень Ву-Фенга.

ЖЕТОН СКЕЛЕТА



Жетон Скелета считается существом с сопротивляемостью 1 и цвета, совпадающего с цветом поля на котором он находится. Скелеты (катакомбы и специальные жетоны Ву-Фенга) не считаются картами Призраков (это жетоны!). Следующие действия, влияющие на карты, не оказывают эффекта на них: действие плитки Ведьмы, Беседка Ветров и Школа Кунг-Фу. Если Ву-Фенг помещает скелета на Будду, то скелет изгоняется, а Будда возвращается в резерв.

Если нет свободных мест когда Ву-Фенг должен поместить скелета, то активный игрок теряет Чи.

ПЛИТКА КАЛЛИГРАФА



Удалите из игры одну Кровавую Мантру (любые находившиеся на ней жетоны Чи возвращаются в резерв) и замените ее на любую другую Мантру того же уровня по выбору Монаха.



Поместите на Кровавую Мантру по выбору игрока взятый из резерва жетон Чи. Если в резерве не осталось жетонов Чи, то это действие не имеет эффекта. При использовании этой плитки, по выбору игрока, Монах может получить преимущества обоих эффектов или только одного из них.

КОНЕЦ ИГРЫ

Условия победы и поражения из базовой игры не изменяются:

- *Монахи выигрывают* изгнав все воплощения Ву-Фенга.
- *Ву-Фенг побеждает* если все Монахи погибают, если одновременно захвачены 3 плитки Деревни или если он вытягивает последнего призрака из колоды Призраков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если Монахи выигрывают в игре с использованием расширения «Черный Секрет», то они добавляют 5 очков к общему счету и отнимают 5 очков при проигрыше.

НОВЫЕ ПРИЗРАКИ

Расширение «Черный Секрет» содержит 10 новых карт призраков. Их новые способности описаны далее:



Ву-Фенг активирует Демона по своему выбору.



Ву-Фенг накладывает Проклятие выбранного им цвета.

НОВЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ ВУ-ФЕНГА

В «Черном Секрете» предлагается 5 новых Воплощений Ву-Фенга.



Все они дают новую награду: Монах получает жетон Инь-Ян и 1 Чи из резерва кладется на Кровавую Мантру.



НОЧНАЯ КОЛДУНЯ

С момента входа в игру и до изгнания Ночная Колдунья блокирует использование жетонов Инь-Ян (Монахи по-прежнему могут их получать если те были использованы ранее).



КУКЛОВОД

В момент входа в игру Кукловод позволяет Ву-Фенгу добавить в игру 3 жетона Скелетов (если они доступны). Ву-Фенг может добавлять в игру 1 жетон Скелета (если он доступен).

Уточнение: Скелеты не уничтожаются вместе с изгнанием Кукловода.



НЕУТОМИМАЯ ИЩЕЙКА

В момент входа в игру Ву-Фенг выбирает стопку жетонов Катакомб. Затем он открывает и сбрасывает эти жетоны. Если среди них присутствует Урна, то ее эффект применяется и она помещается на поле Ву-Фенга. Все остальные жетоны сбрасываются БЕЗ применения их эффектов (положительных или отрицательных).



ЖАЖДУЩАЯ КРОВИ

С момента входа в игру и до изгнания Жажущая Крови блокирует возможность Монахов помещать их потерянные Чи на Кровавые Мантры. Чи возвращаются напрямую в резерв.



ЧЕРНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

С момента входа в игру и до изгнания черный заклинатель позволяет Ву-Фенгу накладывать Проклятия без учета правила по цветам: все Проклятия могут накладываться путем использования Призраков любого цвета.

ИГРА С БЕЛОЙ ЛУНОЙ



Хотя мы советуем осваивать «Черный Секрет», используя только базовую игру, разумеется можно играть одновременно с обоими расширениями «Белая Луна» и «Черный Секрет».

КРОВАВЫЕ МАНТРЫ И ПРОКЛЯТИЯ

В коробке имеются 3 Кровавые Мантры и 4 Проклятия, специально созданные для игры с расширением «Белая Луна». Добавьте их к остальным элементам.

Важно:

- Ни при каких обстоятельства жители деревни не могут быть перемещены в Катакомбы.
- Мистический Барьер может быть использован для изгнания Скелетов.



Перевод и верстка:

sNOwBODY.org.ua



специально для
всех любителей
хороших
интеллектуальных
развлечений :)

ЧАВО

В: Могу ли я поместить Будду в Катакомбы?

О: Нет, только на пустую область для Призрака.

В: Ву-Фенг только что бросил кубик Проклятия против активного игрока (использовав Тень, Проклятие или гибель Демона). Что происходит если кубик определяет что плитка должна быть захвачена и Монах находится в Катакомбах?

О: Соответствующая его области плитка становится захваченной.

В: Ву-Фенг только что бросил кубик Проклятия против активного игрока (использовав Тень, Проклятие или гибель Демона). Что происходит если кубик определяет что плитка должна быть захвачена, а область на которой стоит Монах уже захвачена?

О: Ничего не происходит.

В: Для чего нужны черные Проклятия?

О: Вы можете использовать их для создания собственных Проклятий.

СОЗДАТЕЛИ

Автор: **Antoine Bauza**

Разработка: **Thomas Provoost and Cédric Caumont**

Иллюстрации: **Pierô**

Макет: Alexis Vanmeerbeeck & Cécile -meat- Gruhier

Тестирование: Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Fabrice Rabellino, Benjamin David, Alexis Vanmeerbeeck, 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, the Jeux N'Co team, the players from Toulouse's Alchimie du Jeu, Philippe Master K, Nadèle Miaou.

Вычитка правил: Анна Юшина aka Njuse4ka

Русский перевод: Попков Владислав aka sNOwBODY

Контроль качества: Eric Franklin

Благодарности от автора: Антуан хотел бы поблагодарить самых преданных тестеров, следящих за разработкой "Историй призраков" и расширений последние 5 лет.

Следите за автором (@toinito) и издателем (@ReposProduction) на Twitter или Facebook.



REPOS
PRODUCTION

Ghost Stories - Black Secret игра REPOS PRODUCTION.
Tél. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde •
1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2011. Все права защищены.

Материал предназначен для частного пользования.

Фаза Демонов

1. Действия демонов
 - Копать
 - Двигаться
- Если Тень Ву-Фенга в игре, смотри стр. 8

ДЕМОН

Не выполняется на нейтральном поле!



Фаза Инь (Призраки)

1. Действия призраков (справа налево)
 2. Поле захвачено? Вы теряете один Чи
- Если это не так:
3. Прибывает новый призрак.

ИНЬ



Призраки со способностью «Захватчик»



Призраки со способностью «Мучитель»



Призраки со способностью «Пожиратель»



Поле не захвачено?



(Не выполняется на нейтральном поле!)

Поле захвачено?



Призрак не прибывает!

Фаза Ян (Монах)

1. Двигаться (по желанию)
2. Попросить помощи у жителя деревни ИЛИ попытаться изгнать ИЛИ спасти жителя деревни
3. Поместить Су-Линг, Будд, Кристаллы и взять жетоны Силы (по желанию)
4. Мистический барьер

ЯН



Применить инь-ян в любой момент фазы Ян.



ИЛИ



ИЛИ



2.a) Попросить помощи

2.b) Попробовать изгнать

2.c) Спасти жителя



+



+



+



+

3) Поместить Су-Линг, Будд, Кристаллы и взять жетоны Силы (по желанию)

Фаза Ву-Фенга

- Когда вы вытянули призрака:
- а. добавить его на поле монаха
 - б. призвать демона
 - в. наложить проклятие.



Добавить призрака на поле Монаха

ИЛИ



Призвать демона

ИЛИ



Наложить проклятие