



GHOST  
STORIES  
**WHITE  
MOON**

Истории  
с призраками

**БЕЛАЯ  
ЛУНА**

ПРАВИЛА ИГРЫ

## «Белая Луна»

И вновь солнце опустилось за деревню, скрыв проклятый пепел Ву-Фэна. Но эта ночь особенная: неподвижная белая луна смывает тьму своей тревожной бледностью, а в стенах деревушки содрогаются беззащитные крестьяне. Паники не избежать. Где-то рядом, скрытые от взглядов, растут Зверолюды Владыки Девяти Преисподних. И их дразнит и манит запах человеческой плоти. Дел у Монахов по горло, и помощь загадочной Су-Лин и её лунных кристаллов придётся как нельзя кстати.

## Компоненты игры

24 жетона Жителей деревни  
1 поле Убежища  
1 поле Погибших  
8 Артефактов  
10 карт Призраков  
6 карт Воплощений Ву-Фэна

4 Лунных Кристалла  
1 карточка Школы Конг-Фу  
4 фигурки подставок под лунные кристаллы и 4 угловых фрагмента игрового поля  
1 фигурка Портала  
1 фигурка Су-Лин  
1 памятка по Су-Лин



## Подготовка к игре

Элементы базовой игры подготавливаются согласно обычным правилам. Для нескольких первых игр замените карточку Деревни “Дозор Ночной Стражи” карточкой “Школа Конг-Фу”. В дальнейшем для создания своей деревни вы можете просто выбирать из всех доступных карточек 9 штук случайным образом.

Поле Погибших и поле Убежища располагаются рядом с деревней. 4 фигурки Подставок располагаются по углам Деревни на специальных фрагментах поля, а портал устанавливается на центральную карточку деревни.

Составьте 8 стопок по 3 жетона Жителей (лицевой стороной вниз) и распределите их по всем 8 карточкам Деревни, на которых нет портала.

Затем переверните верхние жетоны всех стопок лицевой стороной вверх.

Фигурка Су-Лин, Лунные Кристаллы и Артефакты остаются в запасе.

## Подготовка колоды призраков

Добавьте в колоду базовой игры 10 новых карт Призраков, перемешайте колоду и уберите из неё 10 карт, выбранных случайным образом (они должны оставаться неизвестными; просто верните их в коробку из-под игры). Таким образом, размер колоды Призраков остаётся таким же, как и был в базовой игре. Если вы играете 1, 2 или 3 игроками, уберите дополнительные карты, как вы поступали для базовой игры (15, 10 и 5 карт соответственно).

Затем добавьте в колоду Воплощение Ву-Фэна согласно правилам базовой игры. Если вы играете на уровнях сложности Кошмар или Преисподняя, решайте сами: хотите вы использовать только новые воплощения или хотите остаться на знакомой территории, используя воплощения базовой игры.



## Ход игры

Игра проходит так же, как и в базовой игре, но за исключением следующих правил.

## Новое условие поражения

Новые обстоятельства, при которых игроки терпят поражение, следующие: если убито 12 жителей, игроки проигрывают игру. Поражение наступает немедленно, когда убит двенадцатый житель. Другие условия поражения и победы из базовой игры остаются неизменными.

## Новые элементы игры

### Су-Лин

Су-Лин – юный житель деревни, в далёкие времена пожертвовавший собой, чтобы заточить прах Ву-Фэна. Её душа задержалась в деревне, чтобы обеспечить защиту её обитателям и помочь Монахам в их борьбе.



### Ввод в игру и Передвижение

Су-Лин входит в игру после того, как наступает одно из следующих пагубных событий:

- погибает Житель (смотрите раздел о Жителях);
- бросается кубик Проклятия (независимо от результата броска);
- карточка Деревни заселяется привидениями.

Каждый раз, когда происходит одно из этих пагубных событий, игроки могут ввести Су-Лин в игру или передвинуть её. Су-Лин выставляется на один из 12 значков Привидения в конце фазы Янь текущего игрока или хода свободного поля. Это передвижение необязательно, и игроки могут не передвигать Су-Лин.

Чтобы игроки не забыли совершить передвижение



во время фазы размещения Будды, игрок берёт жетон Су-Лин, как только наступит одно из 3 пагубных событий. В конце своего хода игрок обязан вернуть жетон Су-Лин даже если её фигурка не передвигалась. Будьте внимательны – даже если в течение одного и того же хода наступило несколько пагубных событий, допускается сделать только одно передвижение Су-Лин.

Нельзя выставить Су-Лин перед воплощением Ву-Фэна (она не настолько сильна, чтобы противостоять ему). Если перед Су-Лин возникает Ву-Фэн, она возвращается в запас и входит обратно в игру только после следующего пагубного события.

### Воздействия

**Су-Лин отменяет способности центрального камня призрака, находящегося перед ней.**

- призрак со способностью Привидения: во время фазы Инь фигурка Привидения не передвигается.
- призрак со способностью Мучитель: во время фазы Инь кубик Проклятия не бросается.
- призрак со способностью Пожиратель: во время фазы Инь пожиратель не убивает жителя.

Перестают действовать не только эти способности, но и любые другие, изображённые на центральном камне призрака (сопротивление кубика Дао и т.д.). Более того, каждый раз, когда Су-Лин выставляется на значок Привидения, соседствующий с пустой Подставкой, игроки могут взять из запаса жетон Лунного Кристалла (если такой там есть) и поместить его на эту Подставку.



### Жители

Будучи пленниками в собственной деревне, жители являются лёгкой добычей для орд Ву-Фэна. Поэтому монахи должны защитить их и попытаться отвести родителей и детей в убежище. Каждая спасённая семья поможет Монахам, но за каждого члена семьи, убитого призраками, они будут наказаны.



Жители общим числом 24 человека поделены на 12 семей, как указано ниже:

- 4 семьи по 3 человека (Хуа, Чжоу, Ли и Сунь);
- 4 семьи по 2 человека (Мяо, Сян, Шэн и Ву);
- 4 семьи по 1 человеку (Чан, Тэн, Лон и Вэн).

Они представлены в игре квадратными жетонами. Когда на одной и той же карточке деревни находится несколько жителей, их жетоны складываются стопкой – игрокам виден только верхний жетон жителя этой стопки.

Золотое правило: на каждой отдельно взятой карточке деревни не может находиться более 3 жителей.

Более подробные данные о жителе:

- имя жителя;
- размер семьи жителя (1, 2 или 3 человека);
- пагубное воздействие, применяемое при смерти жителя, указано слева;
- благоприятное воздействие, применяемое при спасении всей семьи жителя, указано справа;

### Передвижение

**Жители не могут передвигаться сами и передвигаются только вместе с Монахом.**

Житель можешь передвинуться вместе с Монахом, то есть, житель, который находился на одной с монахом карточке деревни до передвижения монаха, будет находиться с ним на одной карточке после его передвижения. Может передвигаться только верхний жетон стопки. Золотое правило об “ограничении в 3 жителя на карточку Деревни” обязано соблюдаться всегда. Более того, Жители никогда не могут находиться на карточке, заселённой привидениями, или передвигаться через неё.

Когда житель покидает карточку, вскрывается следующий жетон стопки (его жетон переворачивается лицом вверх).



### Пояснения:

- Сила красного Монаха “Танец с Потоками Воздуха” может использоваться, чтобы передвинуть одного жителя на 2 карточки или чтобы пройти вперёд и назад, перенеся жителя на начальную карточку.

- Сила красного Монаха “Танец с Ветрами-Близнецами” и “Шатёр Небесных Ветров” позволяют передвинувшемуся Монаху перенести с собой жителя (но это действие нельзя использовать, чтобы передвинуть отдельно только жителя).

- Передвижение Жителя во время передвижения Монаха необязательно.

### Спасение Жителя

Игроку, Монах которого находится на карточке Деревни с Порталом, доступно новое действие: “Спаси жителя”.

Исходное действие карточки Деревни по-прежнему доступно, поэтому перед игроком теперь стоит следующий выбор:

- действие карточки (= действие);
- спасение верхнего жителя стопки (= действие);
- или попытка изгнания призрака.

Спасённый житель располагается на поле Убежища. Когда все члены одной семьи спасены, текущий игрок получает соответствующую награду. Некоторые награды обладают постоянным воздействием, а другие – временным, которое может применяться незамедлительно или в дальнейшем.



### Пояснения:

Сила синего Монаха “Божественный Порыв” позволяет ему в порядке на его выбор выполнить попытку изгнания, а также:

- действие карточки;
- или спасение жителя.

**Эта сила НЕ ПОЗВОЛЯЕТ игроку одновременно совершить действие карточки И спасти жителя.**

Сила синего Монаха “Второй Ветер” позволяет ему:

- выполнить 2 попытки изгнания;
- или совершить действие карточки дважды
- ИЛИ спасти двух жителей.

**Пример: синий Монах, используя свою силу “Второй Ветер”, спас двух жителей: единственного члена семьи Лон и одного из членов семьи Хуа. Поскольку семья Лон полностью спасена, текущий игрок получает за это награду (Артефакт Лечебное зелье). Семья Хуа пока что спасена не полностью; поэтому игроки никакой награды за это спасение не получают.**



Многие обстоятельства влекут за собой смерть жителя: неспособность жителя отступить, способность “заселить карточку привидениями” (кубика Проклятия, семья Шэн и призрак Бесформенное зло), способность “пожирателя” новых призраков или пагубное воздействие семьи Сян. Когда житель погибает, он располагается на свободной клетке поля Погибших, а текущий игрок (или свободное поле) обязан применить пагубное воздействие соответствующей жителя семьи. Возможно, что за раз погибнет несколько жителей. В этом случае во избежание путаницы уберите их с карточки Деревни и применяйте пагубные воздействия по одному, одно за другим, начав с верхнего жителя стопки и продвигаясь



к нижнему.

**Пример:** Передвижение фигурки Привидения привело к гибели члена семьи Чжоу. Текущий игрок помещает жетон жителя на поле Погибших и применяет соответствующее пагубное воздействие: один из Монахов (или свободное поле) обязан потерять один жетон Ци.

## Способности Призраков

Важно: Впредь, когда на поле присутствует несколько призраков со способностью на центральном камне (Привидение, Мучитель или Пожиратель), их воздействия обязаны применяться справа (от самого правого призрака) налево (следующего и следующего призрака). При использовании дополнения “Белая Луна” порядок их применения очень важен.

## Новое воздействие способности Привидение

Впредь Призраки со способностью Привидение обладают новым воздействием:

### Отступление



Передвижение фигурки Привидения с карты на поле приводит к отступлению жителя.

Это воздействует на верхнего жителя первой стопки на пути призрака со способностью Привидения. Эта стопка может лежать как на первой, так и на второй или третьей карточке Деревни на пути призрака. Житель передвигается на следующую карточку в направлении, обратном нахождению призрака. Если на той карточке уже имеется 3 жителя, отступление невозможно, и тогда житель погибает и располагается на поле Погибших.

Если отступление заставляет Жителя покинуть пределы деревни, Житель погибает и располагается на поле Погибших.

Если отступление заставляет Жителя перейти на карточку, занятую привидениями, житель также погибает.

Напоминаем: Гибель каждого жителя приводит к соответствующему пагубному воздействию!

Будьте осторожны: Стремительные охотники заставляют жителей отступать при своём входе в игру.

### Заселение карточки Привидениями

Правило заселения изменилось следующим образом: когда в результате передвижения фигурки Привидения, смерти члена семьи Шэн или броска кубика Проклятия карточка должна заселиться привидениями, могут возникнуть две ситуации:

- если на карточке присутствует один или более жителей, все эти жители погибают, но карточка НЕ заселяется привидениями.
- если на указанной карточке жителей нет, карточка заселяется привидениями согласно правилам базовой игры.

**Пример:** призрак со способностью Привидение привёл к гибели стопки жителей. Эти жители убираются с карточки, а затем по очереди применяют пагубные воздействия их смертей. Шэн заселяет карточку, поскольку та теперь пуста, привидениями, Сунь добавляет призрака, и третий Шэн ничего не делает, поскольку карточка уже заселена привидениями.



## Пожиратели



Во время фазы Инь соответствующего ему поля призрак со способностью Пожиратель убивает жителя, лежащего наверху первой стопки жетонов перед ним. Если на всех трёх карточках деревни перед призраком жителей не обнаружено, игроки обязаны выбрать любого другого жителя, лежащего лицевой стороной вверх; этот житель пожирается.

В редком случае, когда не осталось ни одного жителя, который мог бы быть пожран, текущий игрок (или свободное поле) теряет 1 жетон Ци.

Обратите внимание: один особенный призрак (Серый Охотник) пожирает жителя при своём входе в игру (согласно способности левого камня карты).



Пример: начинается ход зелёного Монаха. На его поле присутствует пожиратель, и поэтому первый на пути призрака житель, лежащий лицевой стороной вверх, погибает. Карточка деревни прямо перед призраком пуста, поэтому рассматривается следующая на пути призрака карточка. На этой карточке есть житель, и он погибает; игрок обязан применить пагубное воздействие...

## Лунные Кристаллы

В запас добавляется 4 прозрачных Лунных Кристалла.



Игроки могут получить их тремя разными способами:

- С помощью действия карточки Деревни “Лавка Травника” при белом результате на кубике Дао. В этом случае игроки обязаны вместо жетона Дао на выбор брать Лунный Кристалл; если в запасе Лунного Кристалла не осталось, бонус от белого результата кубика теряется.
- В качестве награды за изгнание определённых призраков и определённых воплощений Ву-Фэна.
- Через использование награды семьи Чан (Артефакт Лунная пыль).

Игрок может тратить Лунные Кристаллы во время попытки изгнания, и в этом случае они расцениваются, как жетоны Дао любого цвета на выбор игрока. Однако они не являются жетонами Дао: способности жёлтого Монаха

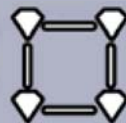
(“Бездонные Карманы”) и награды призраков базовой игры не позволяют игроку выбрать и взять Лунный Кристалл, также как его нельзя выложить на карточку Деревни “Молитвенный Круг”. Они не подвержены как способности Чёрной Вдовы (они могут тратиться, даже когда такой призрак присутствует в игре), так и воздействию кубика Проклятия, заставляющему “потерять жетоны Дао” (Кристаллы остаются у игроков).

Для Лунных Кристаллов есть и второе назначение. Монахи и Су-Лин могут размещать их на Подставках, чтобы начать новую фазу игры – Мистическую Ограду. Монах, в распоряжении которого имеется Лунный Кристалл, может во время 3 шага фазы Янь (“Размещение Будды”) разместить его на пустой Подставке, если находится на угловой карточке Деревни по соседству с этой Подставкой. Как и в случае с Буддами, Лунный Кристалл должен быть приобретён Монахом во время одного из предыдущих ходов игры, и его размещение не считается действием.



## Мистическая Ограда

С незапамятных времён по углам деревни стоят четыре статуи, которые являются прямым доказательством существования магического ритуала во имя Луны. Возвратив Лунные Кристаллы на подставки, Монахи получают силу Небесного тела, позволяющую отгонять призраков.



Монахи располагают новым оружием, которое поможет им противостоять усиленной мощи сил тьмы. Это оружие – Мистическая Ограда. Чтобы получить это оружие, Монахам и Су-Лин необходимо поместить 4 Лунных Кристалла на 4 Подставки. В конце фазы Янь хода, когда четвёртый

Кристалл оказался на подставке, появляется Мистическая Ограда. Начинается особая фаза игры. Она происходит после фазы Янь текущего игрока (или свободного поля).

Для каждого поля, начиная с поля текущего игрока и продолжая налево, игроки могут выбрать по одному из следующих вариантов:

- вернуть с Мистической Ограды Лунный Кристалл в запас, чтобы спасти верхнего жителя стопки с карточки с Порталом. Если жителя на этой карточке нет, игроки могут спасти любого жителя, лежащего лицевой стороной вверх, с любой другой карточки.

- бросить 4 кубика Дао в попытке изгнать одного или нескольких призраков со своего поля. Игроки могут тратить 4 Лунных Кристалла, словно жетоны Дао для всех четырёх бросков. Способности и жетоны Дао Монахов при этих бросках не используются. Молитвенный Круг и мантра в расчёт берутся. Способности правых камней (проклятия и награды) призраков, изгнанных во время этой фазы, не применяются.

Как только все 4 поля выбрали по одному варианту, оставшиеся Лунные Кристаллы и Су-Лин возвращаются в запас. Ход игрока (или свободного поля) завершается, и игра возвращается к обычному распорядку.



**Пример:** при игре на 3 игрока только что начала действовать Мистическая Ограда. Для первого поля игроки решили бросить 4 кубика и завершили этот бросок 2 Лунными Кристаллами, чтобы послать призраков в стопку сброса. Второе поле пусто, поэтому игроки решили использовать третий кристалл, чтобы спасти верхнего жителя стопки, лежащей на карточке с Порталом. Для третьего поля игроки бросили кубики и потратили четвёртый и последний Лунный Кристалл, чтобы послать призраков в стопку сброса. Для четвёртого поля у игроков не осталось Лунных Кристаллов, и поэтому они не могли спасти жителя. Они бросили кубики в попытке послать призраков в стопку сброса.

## Смерть Монаха: Правила Наследства

Если Монах, в распоряжении которого есть один или несколько артефактов, погибает (0 Ци), он может передать Артефакт (-ы) одному или нескольким живым Монахам. Выбранные таким образом Монахи сохраняют у себя Артефакт до конца игры... или до их собственной гибели, в случае которой Артефакт снова передаётся другому Монаху.

## Счёт

В дополнение к очкам, получаемым согласно базовым правилам, игроки добавляют к своему результату следующие значения:

- За Жителей: +1 очко за каждого спасённого жителя.
- За расположение в деревне Портала

- +0, если Портал расположен на центральной карточке Деревни;
- +2, если Портал расположен на карточке сверху, снизу, слева или справа от центральной карточки Деревни;
- +4, если Портал расположен на одной из угловых карточек Деревни.

## Уровни сложности: Расположение Портала

Во время нескольких первых игр располагайте фигурку “Портала” на центральной карточке Деревни. В дальнейшем вы можете повышать сложность игры (любого режима, выбранного вами: Посвящение, Обыденность, Кошмар или Преисподняя), располагая её на любой краевой карточке. В любом случае в начале игры жителей на карточке с Порталом нет – они распределяются по 8 другим карточкам Деревни.

## Изменения для игры на 1, 2 и 3 игроков

До начала игры вы обязаны спасти от 1 до 3 жителей с верха стопок. При игре на 3 игрока начинайте игру с 1 спасённым жителем, при игре на 2 игрока – с 2 спасёнными жителями, и при игре на 1 игрока – с 3.

При игре на 1 или 2 игроков спасённые жители должны браться с разных карточек и принадлежать разным семьям.

Если при этом спасена семья из одного члена, игрок (по выбору игроков) в награду начинает игру с Артефактом.

После завершения этого шага вскройте жителей, лежащих наверху изменённых стопок, чтобы все верхние жители стопок лежали лицевой стороной вверх.

Затем игра продолжается в обычном распорядке.



## Новая Карточка: “Школа Конг-Фу”



“Школа Конг-Фу” – это новая карточка деревни. Действие этой карточки позволяет Монаху попытаться изгнать **ОДНОЙ** попыткой: **ВСЕХ** призраков цвета его поля; **ИЛИ ВСЕХ ЧЁРНЫХ** призраков.

Выбор должен быть сделан до бросков кубиков. “Молитвенный Круг”, “Мантра Ослабления” и силы Монахов при этом действуют. После броска кубиков игрок волен использовать их, как пожела-

ет, а также может тратить свои собственные жетоны Дао и Кристаллы. Будьте внимательны: поскольку это вспомогательное действие, правило совместного использования жетонов Дао не применяется – другие Монахи, находящиеся на той же карточке, не могут тратить свои жетоны Дао и Кристаллы.

Обратите внимание: способности правого камня (проклятия и награды) призраков, отправившихся в стопку сброса при помощи этого действия, не применяются.

Действие “Школы Конг-Фу” не может воздействовать на воплощения Ву-Фэна.

Пояснения для игры на 1, 2 и 3 игроков: Монах может потратить жетон Свободной Силы не только для того, чтобы использовать силу свободного поля, но и для того, чтобы при использовании “Школы Конг-Фу” указать целью призраков цвета свободного поля (пример: при игре на 1 игрока, когда игрок управляет синим Монахом, он может потратить жетон Свободной Силы, чтобы указать целью красных, зелёных или жёлтых призраков).

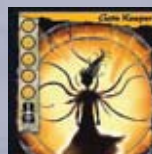
Обратите внимание: если сила поля бездействует, игрок не может, потратив жетон Свободной Силы, указать целью призраков цвета этого поля.

## Новое действие карточки “Кладбище”



Впредь карточка базовой игры “Кладбище” позволяет Монахам возвращать в игру также и убитого жителя деревни. Как и в случае с воскрешением Монаха, игрок, совершивший это действие, обязан бросить кубик Проклятия и применить результат броска. Житель (выбранный игроками из погибших) возвращается в игру на карточку “Кладбище” (где для него должно быть место; держите в уме ограничение в 3 жителя на карточку Деревни). Возвращение жителя в игру может позволить игрокам спасти всю его семью и получить за это соответствующую награду. Но проклятие, вызываемое смертью этого жителя, никто не отменял, поэтому если этот житель снова погибнет, проклятие, вызываемое его смертью, применится снова.

## Новые Воплощения Ву-Фэна



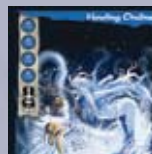
### Хранитель Врат / Gate Keeper

Со входа в игру и до уничтожения этого Воплощения Портал убирается из деревни (и располагается на карте воплощения). Когда это воплощение уходит в стопку сброса, игроки обязаны вернуть портал на ту же карточку, где он изначально и располагался.



### Прожорливый / Voracious

Когда это Воплощение входит в игру, оно убивает жителя, выбранного игроками из тех, что лежит в игре наверху стопки лицевой стороной вверх. Также оно убивает одного жителя в начале каждой фазы Инь игрока (или свободного поля), на чьём поле оно находится.



### Завывающая Ундина / Howling Ondine

Со входа в игру и до уничтожения этого Воплощения Су-Лин убирается из деревни (поместите её фигурку на карту воплощения). Когда это Воплощение уходит в стопку сброса, Су-Лин снова становится доступна и помещается в запас, откуда может быть введена в игру согласно правилам.



### Повелитель Корней / Root Master

Когда это воплощение входит в игру, положите все фигурки Монахов набор – они обездвижены и не могут передвигаться. Чтобы встать на ноги, Монаху надо потратить свою следующую фазу передвижения. Использование “Шатра Небесных Ветров” и силы красного Монаха “Танец с Ветрами-Близнецами” позволяет Монаху встать на ноги. Сила красного Монаха “Танец с Потоками Воздуха” позволяет ему встать на ноги и передвинуться на 1 клетку вместо 2.



### Хранитель Времени / Time Keeper

Когда это воплощение входит в игру, последние 2 призрака с низа колоды Призраков убираются из игры. В начале каждой фазы Инь игрока, на поле которого располагается это воплощение (или свободного поля; такое возможно), в игру входит один призрак.



### **Оборотень / Shapeshifter**

Этот призрак принимает цвет поля, на котором он сейчас находится. И с его перемещением по кругу его цвет также меняется. Когда данное воплощение входит в игру, призрак немедленно помещается в игру. В начале каждой фазы Инь игрока (или свободного поля; такое возможно), на поле которого находится это воплощение, оно перемещается по часовой стрелке к следующему незанятому месту под призрака. Если воплощение не может переместиться на новое место, оно остаётся на старом месте.

## **Ответы на часто задаваемые вопросы**

**В: Что нам делать, если в игру вошло воплощение Ву-Фэна “Неуловимый”?**

О: Если в игре присутствует “Буддистский Храм” или “Шатёр Небесных Ветров”, оставьте это воплощение. В любом другом случае замените его другим воплощением, взятым из коробки случайным образом.

**В: Могу ли я во время фазы Мистической Ограды использовать кубик Дао, захваченный призраком?**

О: Да. Мистическая Ограда – это особая фаза игры. Всегда используются все 4 кубика Дао. В конце этой фазы, если призрак до сих пор в игре, захваченный им кубик Дао возвращается на его карту.

**В: Что происходит, если Хуа погибает во время хода свободного поля?**

О: Ничего. Проклятие Хуа не воздействует на свободное поле.

**В: Если после первого действия синего Монаха погибает член семьи Хуа, могу ли я совершить второе действие?**

О: Да. Проклятие Хуа воздействует только на передвижение.

**В: Могу ли я использовать карточку “Шатёр Небесных Ветров” или способность красного Монаха “Танец с Ветрами-Близнецами”, чтобы поставить фигурку, опрокинутую проклятием семьи Хуа или особой способностью воплощения Повелитель Корней, на ноги?**

О: Да. Поставить Монаха на ноги расценивается, как передвижение.

**В: Что происходит, когда член семьи Шэн погибает в результате воздействия “заселить карточку привидениями”?**

О: Сначала все жители погибают, а затем карточка, поскольку она пуста, заселяется привидениями. Если в стопке оказался второй член семьи Шэн, третье воздействие “заселить карточку привидениями” не применяется.

**В: Как применяется воздействие семьи, если во время Мистической Ограды она была полностью спасена?**

О: Воздействие применяется в конце фазы Мистической Ограды, до того, как текущий игрок завершит свой ход.

**В: Что произойдёт, если Монах обязан передвинуть или ввести Су-Лин в игру, но погиб до конца хода?**

О: Игрок может передвинуть или ввести Су-Лин в игру, даже если в течение своего хода он погиб.

**В: Что произойдёт, если Артефакт был получен во время хода свободного поля, в течение фазы Мистической Ограды?**

О: Этот Артефакт получит следующий по порядку ходов игрок.

**В: В распоряжении моего Монаха Мстительный коготь, и во время попытки изгнания с угла деревни мне не удалось изгнать одного из двух призраков; могу ли я взять жетон Дао цвета упущенного призрака?**

О: Нет, для применения выгоды Мстительного Когтя попытка изгнания должна быть полностью провальной.

**В: Могу ли я во время действия карточки “Школа Конг-Фу” использовать кубик, захваченный призраком?**

О: Нет, только Мистическая Ограда позволяет использовать захваченный призраком кубик.

**В: Работают ли Божественный Меч и Мстительный коготь с действием карточки “Школа Конг-Фу”?**

О: Да.

**В: Что происходит, когда воплощение Ву-Фэна “Оборотень” перемещается на место с Буддой?**

О: Фигурка Будды убирается, и его место занимает воплощение (Будды не могут воздействовать на Ву-Фэна).

**В: Могу ли я использовать свой жетон Инь-Янь, чтобы спасти жителя?**

О: Нет. Жетон Инь-Янь позволяет игроку попросить помощи с далёкой карточки деревни или перевернуть заселённую привидениями карточку обратно лицевой стороной вверх.

**Ghost Stories: White Moon** is an expansion by Repos Productions  
Phone +32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-  
Boitsfort - Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

The use of this game is reserved to private amusement.  
© 2008-2009 REPOS PRODUCTION ALL RIGHTS RESERVED.

**Перевод правил:** Александр Булгаков (orange), Евгений Попович  
**Вёрстка:** Алексей Юшин (yushin)



## Порядок хода

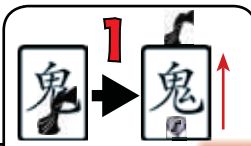
### Фаза Инь (Призраки)

1. Действия призраков (справа-налево)
2. Поле заполнено? Теряете 1 Ци и пропускаете шаг 3. Иначе:
3. Появляется Призрак

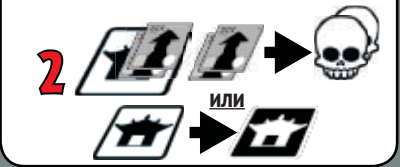
ИНЬ



Призрак со способностью Привидения



или



Призрак со способностью Мучителя



Призрак со способностью Пожирателя

Шаг 2. Поле заполнено?

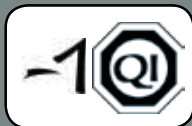
Нет

Да

Шаг 3. Появляется призрак  
Не применять для свободного поля



Теряете 1 Ци.  
Шаг 3 не делаете.



### Фаза Янь (Монахи)

1. Передвижение (по желанию)
2. Воспользоваться помощью жителя деревни ИЛИ изгнать призрака ИЛИ спасти жителя
3. Поставить Су-Линь, кристалл, Будду (по желанию)
4. Мистическая ограда

ЯНЬ



1. Передвижение (по желанию)



2.а) Попросить помощи жителя



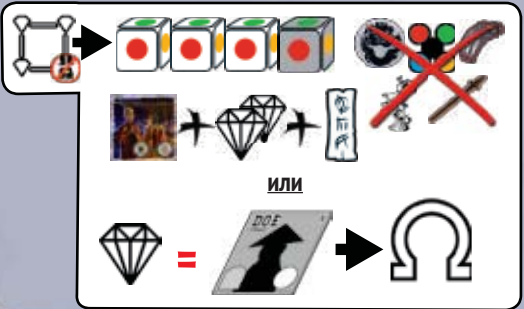
2.б) Изгнать призрака



2.б) Спасти жителя



3. Поставить Су-Линь, кристалл, Будду (по желанию), взять жетоны Силы



## Воздействия жителей



### Семья Лон (1 человек) / Long

**Проклятие:** зеленый жетон Дао удаляется до конца игры.

**Награда:** активный игрок получает «Лечебное Зелье».



### Семья Чан (1 человек) / Chang

**Проклятие:** красный жетон Дао удаляется до конца игры.

**Награда:** активный игрок получает «Лунную Пыль»



### Семья Тэн (1 человек) / Teng

**Проклятие:** желтый жетон Дао удаляется до конца игры.

**Награда:** текущий игрок получает «Свиток Единства»



### Семья Вэн (1 человек) / Weng

**Проклятие:** синий жетон Дао удаляется до конца игры.

**Награда:** текущий игрок получает «Фейерверк».



### Семья Ву (2 человека) / Wu

**Проклятие:** воплощение Ву-Фэна достается из коробки и вводится в игру в соответствии с правилами.

**Награда:** игроки могут поставить на любой свободный значок Привидения любого доступного Будду (с поля «Храм Будды» или из коробки, если он еще не в игре). В зависимости от доступности поля, после применения Будда возвращается в Храм Будды или в коробку. Если свободных значков для Будды нет, то награда теряется.



### Семья Мяо (2 человека) / Miao

**Проклятие:** черный жетон Дао удаляется до конца игры.

**Награда:** текущий игрок получает «Щит Времени».



### Семья Сян (2 человека) / Xiang

**Проклятие:** игрок выбирает одного жителя среди видимых и его убивают; текущий игрок переносит его на Кладбище и применяет его пагубное воздействие.

**Награда:** игроки разделяют между собой 5 жетонов Дао, по одному каждого цвета (черный, желтый, красный, синий, зеленый), если они доступны.



### Семья Шэн (2 человека) / Sheng

**Проклятие:** поле, на котором стоит этот житель, заселяется привидениями.

**Награда:** текущий игрок получает «Когти Возмездия».



### Семья Сунь (3 человека) / Sun

**Проклятие:** текущий игрок вводит в игру призрака по обычным правилам.

**Награда:** текущий игрок получает «Броню Справедливости».



### Семья Ли (3 человека) / Li

**Проклятие:** последняя карта из колоды призраков удаляется из игры (и остается нераскрытой). Соответственно, остается меньше времени для победы над Ву-Фэном.

**Награда:** игроки разделяют между собой 3 жетона Ци.



### Семья Чжоу (3 человека) / Zhou

**Проклятие:** игрок или свободное поле по выбору игроков теряет 1 очко Ци.

**Награда:** Мистическая Ограда устанавливается в конце хода: недостающие Лунные Кристаллы добавляются из запаса или из имеющихся у игроков.



### Семья Хуа (3 человека) / Hua

**Проклятие:** текущий игрок кладет свою фигурку плашмя на поле, на котором он сейчас находится. Во время следующего передвижения он может только поставить ее назад на ноги, но не перемещаться (способность красного Монаха «Танец с Ветрами-Близнецами» позволяет ему подняться на ноги и переместиться на одно поле). Это проклятие не действует на пустое поле.

**Награда:** текущий игрок получает «Божественный Меч».

## Описание Артефактов



### Лечебное Зелье / Life Potion

Лечебное Зелье можно сбросить во время фазы Янь, чтобы любой Монах получил 1 очко Ци из запаса. Можно выбрать мертвого Монаха, вернув его к жизни с одним очком Ци (не бросая кубик проклятия) и поставив его на поле Кладбище или на центральном поле, если Кладбище не используется в игре. Точно также Лечебное Зелье может вернуть в игру убитого Жителя.



### Лунная Пыль / Moon Dust

Во время своей фазы Янь игрок может сбросить Лунную Пыль и получить из запаса Лунный Кристалл.



### Свиток Единства / Scroll of Unity

Во время своей фазы Янь, после перемещения, игрок может сбросить Свиток Единства, чтобы перенести всех остальных живых монахов на свое поле. Каждый монах при своем ходе должен решить, будет ли он переходить и возьмет ли он с собой своего Жителя.

**При одиночной игре Свиток действует иначе: после своего перемещения игрок может перенести на центральное поле все нейтральные жетоны Силы.**



### Фейерверк / Firework

Во время своей фазы Янь игрок может сбросить Фейерверк, чтобы воспользоваться способностью любого поля, не находясь на нем.



### Когти Возмездия / Vengeful Claw

Если попытка изгнания провалилась и ни один призрак не изгнан, то владелец Когтей Возмездия может взять один жетон Дао того же цвета, что и один из призраков, которых пытались изгнать. Можно взять только один жетон Дао за ход. Это действует для воплощений Ву-Фэна и школы Кун-Фу.



### Броня Справедливости / Armor of the Just

Владелец Брони Справедливости может игнорировать способности призраков, указанные на левом камне их карты, при их появлении или движении по полю. При движении призрака игнорируются только захваченные кубики и жетоны недействующего Дао. **Этот артефакт не действует на воплощения Ву-Фэна.**



### Щит Времени / Shield of Time

Когда во время своего хода игрок со Щитом Времени вытягивает призрака своего цвета (жетоны силы на этот артефакт не действуют), призрак возвращается под низ колоды, а игрок тянет новую карту. Щитом можно воспользоваться несколько раз за один ход. **Этот артефакт не действует на воплощения Ву-Фэна.**



### Божественный Меч / Divine Sword

При каждом изгнании владелец Божественного Меча ставит один из своих кубиков Дао белой стороной вверх и бросает только два других кубика. Таким образом он получает один успешный бросок автоматически. Способности зеленого Монаха работают, как обычно. Этот артефакт действует на воплощения Ву-Фэна.

## Способности Призраков



### Пожиратели

Призрак со способностью Пожирателя убивает Жителя Деревни – берет верхний житель из первой стопки перед призраком. Если на всех трех полях перед призраком нет жителей, то игрок должен выбрать любого видимого жителя на поле; этот житель пожирается.



### Получить Лунный Кристалл

У некоторых призраков со способностью Пожирателя появилась новая награда: получить Лунный Кристалл. Если в запасе не осталось Лунных Кристаллов, то эта награда пропадает.



### Получить Лунный Кристалл и Жетон Инь-Янь

У новых воплощений Ву-Фэна появилась новая награда: получить Лунный Кристалл и жетон Инь-Янь. Игроки сами решают, как разделить эту награду.