

Un gioco di Antoine Bauza da 1 a 4 giocatori

Contiene le regole per la mini espansione di Essen 09

Traduzione in italiano e adattamento grafico
per la Tana dei Goblin
di Giorgio Pascolini

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Espansione White Moon

Il sole tramonta ancora una volta sul villaggio che nasconde le ceneri di Wu-Feng. Questa notte non sarà come le altre: immobile, la luna bianca bagna l'oscurità con il suo pallore inquietante. All'interno delle mura del villaggio, gli abitanti indifesi tremano. Il panico è imminente. Nascosti nelle vicinanze, gli uomini bestia del Signore dei Nove Inferni sono sempre più impazienti, spinti dal profumo della carne umana. I taoisti avranno molto da fare e l'aiuto della misteriosa Su-Ling e dei suoi Cristalli Lunari saranno indispensabili.

Contenuti

24 Tessere abitante	1 Tessera Villaggio Scuola di Kung-Fu
1 Tabellone Rifugio	8 Miniature Ricettacolo
1 Tabellone Cimitero	4 Tessere angolari
8 Manufatti	1 Miniatura Portale
10 Carte Fantasma	1 Miniatura Su-Ling
6 Carte incarnazione di Wu-Feng	1 Segnalino Su-Ling
4 Cristalli Lunari	



Preparazione

Il gioco base è preparato seguendo le regole normali. Per le prime partite, sostituite la Ronda Notturna con la Scuola di Kung-Fu.

Successivamente, potete semplicemente pescare a caso 9 tessere tra quelle disponibili per creare il vostro villaggio.

Il tabellone Cimitero e Rifugio sono piazzati vicino al villaggio. Le 4 miniature Ricettacolo vengono piazzate agli angoli del Villaggio, sulle loro tessere; il portale è piazzato sulla tessere centrale del villaggio.

Formate 8 pile di 3 tessere abitanti del Villaggio (coperte) e piazzatele sulle 8 tessere villaggio che non hanno il portale.

Scoprite la prima tessera di ogni pila.

La miniatura di Su-Ling, i Cristalli Lunari e gli Artefatti sono messi nella riserva.

Preparazione del mazzo dei Fantasmi

Aggiungete le 10 nuove carte fantasma al mazzo del gioco base, mischiate e rimuovete 10 carte a caso (devono rimanere segrete; rimettetetele nella scatola), in questo modo la dimensione del mazzo dei Fantasmi resta la stessa del gioco base.

Se state giocando in 1, 2 o 3 giocatori, rimuovete altre carte come fareste nel gioco base (15, 10 o 5 carte). Le Incarnazioni di Wu-Feng vengono aggiunte seguendo le regole del gioco base.

Se state giocando alla difficoltà Incubo o Inferno, scegliete se volete utilizzare solo le nuove incarnazioni o restare in una situazione più familiare usando quelle del gioco base.

Svolgimento del gioco

Il gioco procede nello stesso modo del gioco base, ad eccezione delle seguenti regole.

Nuove condizioni di sconfitta

Una nuova situazione porterà alla sconfitta dei giocatori: se 12 abitanti del villaggio sono uccisi, i giocatori perdono la partita. La sconfitta è immediata, nell'istante in cui il 12esimo abitante è ucciso. Le altre condizioni di sconfitta e vittoria del gioco base rimangono immutate.

Nuovi elementi di gioco

Su-Ling

Su-Ling era una giovane abitante del villaggio che si sacrificò per permettere di imprigionare le ceneri di Wu-Feng. Ora si aggira nel villaggio per concedere la sua protezione agli abitanti e sostenere i Taoisti nella loro lotta.



Piazzamento e movimento

Su-Ling entra in gioco dopo che avviene uno dei seguenti eventi negativi:

- un abitante del villaggio viene ucciso (vedi la sezione sugli abitanti del villaggio);
- un dado Maledizione viene lanciato (non importa il risultato);
- una tessera Villaggio è infestata.

Ogni volta che uno di questi eventi negativi accade, il giocatore può piazzare o muovere Su-Ling. Su-Ling viene piazzata su una delle 12 icone Malefico, alla fine della fase Yang del giocatore attivo o del tabellone neutrale. Questo movimento è opzionale, i giocatori possono decidere di non muovere Su-Ling.

Per far sì che non si dimentichino di effettuare questo movimento durante la fase di posizionamento dei Buddha, i giocatori prendono il segnalino Su-Ling ap-



appena uno dei 3 eventi negativi si verifica. Alla fine del turno del giocatore, il segnalino Su-Ling deve essere rimesso nella riserva anche se la miniatura non è stata spostata. Attenzione, anche se si verifica più di un evento negativo durante un singolo turno, è permesso muovere una sola volta Su-Ling.

Su-Ling non può essere piazzata di fronte ad una incarnazione di Wu-Feng (non è così potente da poterlo affrontare. Se Su-Ling finisce davanti a un'incarnazione, deve essere rimessa nella riserva; ritornerà in gioco solo dopo il prossimo evento negativo.

Effetti

Su-Ling annulla l'abilità della pietra centrale del fantasma che ha di fronte.

- Fantasmici con l'abilità Maleficio: la miniatura dello spettro non si muove durante la fase Yin.
- Fantasmici con l'abilità Tormento: il dado Maledizione non si lancia durante la fase Yin.
- Fantasmici con l'abilità Divorare: il divoratore non uccide l'abitante del villaggio durante la fase Yin.

Non solo, ogni abilità che si trova nella pietra centrale di un fantasma è annullata (resistenza al dado tao, ecc.).

Inoltre, ogni volta che Su-Ling viene piazzata su un'icona malefico adiacente ad un ricettacolo vuoto, i giocatori possono prendere un Cristallo Lunare dalla riserva (se è disponibile) e piazzarlo sul ricettacolo.



Abitanti del Villaggio

Prigionieri nel proprio villaggio, gli abitanti sono facili prede delle orde di Wu-Feng. I taoisti dovranno perciò proteggerli e tentare di condurre genitori e bambini al rifugio. Ogni famiglia salvata supporterà i Taoisti, ma ogni abitante ucciso dai fantasmi li penalizzerà...



Gli abitanti del villaggio, 24 in totale, sono divisi in 12 famiglie, come segue:

- 4 famiglie di 3 persone (gli Hua, gli Zhou, i Li e i Sun);
- 4 famiglie di 2 persone (i Miao, gli Xiang, gli Sheng e i Wu);
- 4 famiglie di 1 sola persona (Chang, Teng, Long e Weng).

Sono rappresentati da una tessera quadrata. Quando molti abitanti sono sulla stessa tessera Villaggio, le loro tessere sono impilate: solo l'abitante del villaggio in cima alla pila è visibile.

Regola d'oro: non ci possono essere più di tre abitanti su una tessera villaggio.

Sulla tessera abitante del villaggio sono disponibili molte informazioni:

- il nome dell'abitante del villaggio;
- le dimensioni della famiglia dell'abitante (1, 2 o 3 persone);
- sulla sinistra l'effetto negativo che si attiva se l'abitante muore;
- sulla destra l'effetto positivo che si attiva quando l'intera famiglia dell'abitante del villaggio viene salvata.

Movimento

Gli abitanti si muovono solo se accompagnati da un Taoista e mai soli.

Un abitante del villaggio si muoverà con un Taoista, questo significa che l'abitante deve trovarsi tessera del Taoista prima che esso si muova e sulla stessa tessera del Taoista dopo il movimento di quest'ultimo. Solo l'abitante in cima alla pila può essere spostato.

La regola d'oro del "limite di tre abitanti per tessera Villaggio" deve sempre essere rispettata. Inoltre, gli abitanti non possono mai attraversare o fermarsi su una tessera infestata.

Quando un abitante si sposta da una tessera, il successivo abitante sulla pila viene rivelato (girato a faccia in su).



Chiarimenti:

- Il potere "Danza delle Cime" del Taoista rosso può essere usato per spostare un singolo abitante di due tessere o di effettuare una andata e ritorno per portare un abitante sulla tessera iniziale di partenza.
- Il potere "Danza dei venti gemelli" del Taoista rosso e la tessera Villaggio "Padiglione dei venti divini" permette al Taoista "mosso" di portare con se un abitante del villaggio (l'azione non può essere usata per spostare l'abitante da solo).
- Muovere un abitante durante il movimento del Taoista è opzionale.

Salvare un abitante del villaggio

Un giocatore che ha il Taoista sulla tessera Villaggio con sopra il Portale può svolgere una nuova azione: "Salva un abitante del villaggio".

L'azione della tessera Villaggio è comunque disponibile, il giocatore ora può scegliere tra:

- l'azione della tessera Villaggio (=azione);
- salvare l'abitante del villaggio in cima alla pila (=azione)
- tentare un esorcismo.

Gli abitanti salvati sono piazzati sul tabellone del Rifugio.

Nel momento in cui tutti i membri della famiglia sono salvi, il giocatore attivo ottiene la ricompensa corrispondente. Alcune ricompense hanno effetti permanenti, altre temporanei, o immediati o che si svolgono successivamente.



Chiarimenti:

Il potere "Soffio Divino" consente al Taoista blu di effettuare, in base alla sua scelta, un esorcismo e può in più:

- svolgere l'azione della tessera Villaggio;
- o salvare un abitante del villaggio.

Questo potere NON CONSENTE di svolgere l'azione della Tessera del Villaggio E di salvare un abitante.

Il potere "Secondo Soffio" permette al Taoista blu di tentare due esorcismi;

- o svolgere l'azione della tessera Villaggio due volte
- o salvare due abitanti del villaggio.

Esempio: il Taoista blu salva due abitanti usando il suo potere "Secondo Soffio": l'unico membro della famiglia Long e uno dei membri della famiglia Hua. La famiglia Long è tutta in salvo, quindi il giocatore attivo riceve la ricompensa (Il Manufatto Pozione della Vita). La famiglia Hua non è completamente salva; quindi i giocatori non ottengono la ricompensa da questa famiglia.

Morte degli abitanti del Villaggio



Molte situazioni possono causare la morte di un abitante: l'incapacità di un abitante a fuggire, l'abilità "Infesta una tessera" (del dado della maledizione, della famiglia Sheng e del fantasma Shapeless Evil), l'abilità divorare dei nuovi fantasmi e gli effetti negativi della famiglia Xiang. Quando un abitante è ucciso, viene piazzato in uno spazio libero del tabellone Cimitero ed il giocatore attivo (o il tabellone neutrale) deve applicare gli effetti negativi corrispondenti alla famiglia dell'abitante.

E' possibile che più di un abitante muoia in una sola volta. In questo caso, per evitare di far confusione, rimuoveteli dalla tessera Villaggio e applicate gli effetti negativi uno dopo l'altro, a partire dall'abitante in cima alla pila fino a quello in fondo.



Esempio: Il movimento della miniatura Spettro causa la morte di un membro della famiglia Zhou. Il giocatore attivo piazza la tessera abitante sul cartellone Cimitero ed applica gli effetti negativi: un Taoista o un tabellone neutrale deve perdere un segnalino Qi.

Abilità dei Fantasmi

Importante: da ora in poi, quando ci sono più fantasmi con un'abilità nella pietra centrale (Maleficio, Tormentatore, Divoratore) presenti su un tabellone, gli effetti dei fantasmi si applicano da destra a sinistra. Questo perchè se si usa l'espansione White Moon, l'ordine di risoluzione diventa importante.

Nuovo Effetto dell'Abilità Maleficio

I Fantasmi con l'abilità Maleficio hanno un nuovo effetto che possono usare: la fuga.

Fuga:



Il movimento di una miniatura Spettro dalla carta al tabellone provoca la fuga di un abitante del villaggio. L'effetto colpisce l'abitante in cima alla prima pila di fronte al Fantasma. Questa può trovarsi sulla 1a, 2a o anche sulla 3a tessera Villaggio davanti al fantasma. L'abitante viene spostato sulla pila successiva in direzione opposta al Fantasma con Maleficio. Se questa pila ha già tre abitanti, fuggire è impossibile; l'abitante muore e viene piazzato nel Cimitero.

Se la fuga dovesse causare l'uscita di un abitante dal villaggio, esso è ucciso e piazzato nel Cimitero. L'abitante viene ucciso anche se la fuga dovesse causare l'entrata di un abitante in una tessera Villaggio infestata, Promemoria: ogni abitante ucciso causa un effetto negativo!

Attenzione, i Fantasmi con Maleficio Rapido causano la fuga appena vengono evocati.

Maleficio di una Tessera Villaggio

Le regole sul maleficio cambiano, come segue: quando una tessera Villaggio deve essere maledetta dopo il movimento di una miniatura Spettro, dopo la morte di un membro della famiglia Sheng, come risultato del dado Maledizione o l'arrivo di un fantasma, si possono verificare due situazioni:

- se uno o più abitanti sono presenti sulla tessera bersaglio del maleficio, vengono tutti uccisi, ma la tessera rimane NON maledetta.
- se non ci sono abitanti sulla tessera bersaglio, essa viene maledetta secondo le regole del gioco base.

Esempio: un Fantasma con l'abilità Maleficio causa la morte di una pila di abitanti. Questi abitanti vengono rimossi dalla tessera e si applicano i loro effetti negativi in ordine. Sheng maledice la tessera che ora è vuota, Sun fa entrare un nuovo fantasma in gioco ed il 3o Sheng non fa nulla perchè la tessera è già sotto Maleficio.



Divoratori

Durante la fase Yin, un Fantasma con l'abilità Divorare uccide un abitante, quello che si trova in cima alla prima pila nella tessera villaggio di fronte a lui. Se non ci sono abitanti su tutte e tre le tessere Villaggio davanti al Fantasma, i giocatori devono scegliere un altro abitante in cima ad una pila; questo abitante viene divorato. Nel raro caso in cui non ci sia nessun abitante da divorare, il giocatore attivo (o il tabellone neutrale) perde un segnalino Qi.

Nota: un fantasma specifico (Grey Hunter) divora un abitante appena entra in gioco (abilità della pietra sinistra).



Esempio: è il turno del Taoista verde. Un divoratore è presente sul suo tabellone e quindi uccide il primo abitante scoperto di fronte a lui. La prima tessera Villaggio davanti al fantasma è vuota, deve quindi essere esaminata la tessera successiva. Un abitante è presente sulla seconda tessera e perciò viene ucciso; il giocatore deve applicare i suoi effetti negativi...

Cristalli Lunari

4 Cristalli Lunari, trasparenti, sono aggiunti alla riserva. I giocatori possono guadagnarli in tre modi differenti:

- con l'azione della tessera Villaggio "Erboristeria" se si ottiene il bianco come risultato del dado Tao si deve prendere un Cristallo Lunare invece di un gettone Tao a scelta. Se non c'è un Cristallo Lunare disponibile nella riserva, i benefici del risultato bianco del dado sono persi.
- Come ricompensa per l'esorcismo di alcuni fantasmi e alcune incarnazioni di Wu-Feng.
- Attraverso l'utilizzo della ricompensa della famiglia Chang (Manufatto Polvere Lunare).

I Cristalli Lunari possono essere utilizzati dai giocatori durante un esorcismo e, in questo caso, valgono con un gettone Tao di un colore a scelta. Tuttavia, non sono considerati come gettoni Tao, l'abilità del Taoista giallo (Tasche Senza Fondo) e le ricompense dei fantasmi del gioco base non permettono ad un giocatore di scegliere un Cristallo Lunare, come non è possibile piazzarne uno sulla tessera Villaggio "Cerchio delle Preghiere". Essi non subiscono l'effetto negativo del fantasma Black Widow (possono essere usati nonostante la presenza in gioco del fantasma), sono immuni anche dal risultato del dado Maledizione "perdi un gettone Tao" (rimangono in possesso del giocatore).

I Cristalli Lunari hanno anche un secondo utilizzo. Possono essere piazzati sui Ricettacoli dai Taoisti o da Su-Ling per dare inizio ad una nuova fase di gioco: la Barriera Mistica.

Un Taoista che possiede un Cristallo Lunare può piazzarlo in un Ricettacolo vuoto se si trova in una tessera Villaggio adiacente a questo Ricettacolo nel corso del terzo passo della fase Yang (Collocare un Buddha). Come per il Buddha, il Cristallo Lunare deve essere acquisito dal Taoista durante un turno di gioco precedente e collocarlo non conta come un'azione.



La Barriera Mistica

Ai confini del villaggio, quattro statue esistenti dagli albori del tempo, testimoniano l'esistenza di un rituale magico in onore della luna. Ricollocando i Cristalli Lunari sui ricettacoli, i Taoisti riceveranno la forza del corpo celeste di respingere i fantasmi. Per resistere contro l'incrementata forza delle tenebre, i Taoisti hanno una nuova arma: La Barriera Mistica. I Taoisti e Su-Ling hanno l'opportunità di collocare i 4 Cristalli Lunari nei 4 ricettacoli. Alla fine della fase Yang nella quale il quarto Cristallo è piazzato, la Barriera Mistica si attiva. Ha inizio una fase di gioco speciale. Questa si svolge dopo la fase Yang del giocatore attivo (o tabellone neutrale).

Per ogni tabellone, partendo da quello alla sinistra del giocatore attivo, i giocatori hanno le seguenti scelte:

- rimettere un Cristallo Lunare nella riserva dalla Barriera Mistica per salvare l'abitante in cima alla pila che si trova sulla tessera con il Portale. Se non ci sono abitanti in quella tessera, i giocatori possono salvare qualsiasi abitante in cima ad una pila.
- lanciare 4 dadi Tao per provare ad esorcizzare uno o più fantasmi sul proprio tabellone. I giocatori possono usare i 4 Cristalli Lunari come gettoni Tao in tutti i quattro i lanci. Le abilità e i gettoni Tao dei Taoisti non possono essere usati per questi lanci. Il Cerchio delle Preghiere ed il mantra sono tenuti in considerazione. L'abilità nella pietra destra del fantasma (maledizione, ricompense) non vengono attivati per il fantasma esorcizzato durante questa fase.

Quando tutti e 4 i tabelloni hanno svolto l'azione scelta, ogni Cristallo Lunare rimanente e Su-Ling ritornano nella riserva. Il turno del giocatore (o tabellone neutrale) finisce e il gioco riprende normalmente.



Esempio: un barriera mistica è appena stata attivata in una partita in 3 giocatori. Per il primo tabellone, i giocatori decidono di lanciare i 4 dadi e completano questo lancio con 2 Cristalli Lunari per mandare i fantasmi nella pila degli scarti. Il secondo tabellone è vuoto, quindi i giocatori decidono di usare un terzo cristallo per salvare un abitante in cima alla pila nella tessera con il Portale. Per il terzo tabellone, i giocatori lanciano i dadi e spendono il quarto Cristallo Lunare per mandare i fantasmi nella pila degli scarti. Per il quarto tabellone, non è più disponibile alcun Cristallo Lunare e quindi non può salvare un abitante. Vengono lanciati i dadi per provare a mandare i fantasmi nella pila degli scarti.

Morte di un Taoista: Regola dell'eredità

Se un Taoista che possiede uno o più artefatti muore (0 Qi), deve dare il Manufatto(i) ad un altro Taoista vivo. Ogni Taoista scelto tiene il Manufatto ricevuto fino alla fine del gioco...o alla propria morte, in questo caso il Manufatto deve essere dato ad un altro Taoista.

Punteggio

In aggiunta ai punti che si ottengono con le regole base, i giocatori vedono i loro punteggi modificati come segue:

Abitanti del Villaggio: +1 per abitante salvato.

Posizione del Portale nel villaggio:

- +0 se il Portale si trova nella tessera del centrale del villaggio;
- +2 se il Portale si trova in una tessera a sinistra, a destra, sopra o sotto rispetto alla tessera centrale del villaggio;
- +4 se il Portale si trova in una casella Villaggio nell'angolo.

Livelli di difficoltà: posizione del Portale

Durante le prime partite, piazzate la miniatura "Portale" sulla tessera Villaggio centrale. Nelle partite successive, potete aumentare la difficoltà (a seconda della modalità che stai giocando: Iniziale, Normale, Incubo e Inferno) piazzando il Portale in una tessera periferica.

In ogni caso, all'inizio del gioco non ci sono mai abitanti del villaggio sulla tessera dove si trova il Portale; gli abitanti vengono posizionati sulle altre otto tessere del villaggio.

Cambiamenti per la partita con 1, 2 o 3 giocatori

Prima di iniziare il gioco, è necessario mettere in salvo da 1 a 3 abitanti dalla cima della pila. Una partita con 3 giocatori inizia con 1 abitante in salvo, una partita con 2 giocatori inizia con 2 abitanti in salvo e una partita in solitario ha 3 abitanti in salvo quando il gioco inizia.

In una partita con 1 o 2 giocatori, gli abitanti in salvo devono provenire da pile differenti ed appartenere a famiglie diverse.

Se in questo modo viene salvato un abitante di una famiglia con un solo membro, un giocatore (scelto dai giocatori) guadagna la ricompensa ed inizia il gioco con il Manufatto.

Una volta completate queste azioni, scoprite gli abitanti in cima alle pile modificate in modo che tutti gli abitanti in cima alle pile siano visibili.

Il gioco continua normalmente

Nuova Tessera Villaggio: "Scuola di Kung-Fu"



La Scuola di Kung-Fu è una nuova tessera villaggio.

L'azione di questa tessera consente ad un Taoista di tentare un esorcismo IN SOLITARIO su:

- TUTTI i fantasmi del colore del suo tabellone, oppure;
- TUTTI i fantasmi NERI.

La scelta deve essere fatta prima di tirare i dadi. Il Cerchio delle Preghiere, il Mantra di Indebolimento e i poteri dei Taoisti continuano ad avere effetto. Quando i dadi sono stati lanciati, il giocatore è libero di usarli come vuole e spendere i suoi gettoni Tao e Cristalli. Attenzione, questa rimane comunque un'azione di supporto e la regola della condivisione dei gettoni Tao non si applica, gli altri monaci presenti sulla tessera non possono spendere i loro gettoni Tao e Cristalli.

Le abilità nella pietra destra (maledizioni e ricompense), dei fantasmi mandati negli scarti da questa azione, non vengono applicate.

Le incarnazioni di Wu-Feng non subiscono l'effetto della Scuola di Kung-Fu.

Chiarimenti per una partita con 1, 2 o 3 giocatori: un Taoista può spendere un gettone Abilità Neutra non solo per usare il potere del tabellone neutrale, ma anche per lanciare attacchi su fantasmi dello stesso colore del tabellone neutrale usando la Scuola di Kung-Fu. (esempio: in una partita in solitario dove il giocatore controlla il Taoista blu, può spendere il gettone Abilità Neutrale per attaccare i fantasmi rossi, verdi o gialli).

Nota: se il potere del tabellone è inattivo, un giocatore non può usare il gettone Abilità Neutra per lanciare un attacco su i fantasmi di quel colore

Nuove azioni per la tessera Cimitero



D' ora in poi la tessera Villaggio "Cimitero" del gioco base permette ai Taoisti di riportare in gioco un abitante ucciso. Come nel caso di un Taoista, il giocatore che svolge questa azione deve tirare il dado Maledi-

zione ed applicarne gli effetti. L'abitante (scelto dai giocatori tra quelli uccisi) ritorna in gioco sulla tessera Villaggio "Cimitero" (ci deve essere spazio sufficiente, ricordate il limite di 3 Abitanti per tessera). Riportare in gioco un abitante permette ai giocatori di salvare l'intera

famiglia e quindi guadagnare la ricompensa, ma la maledizione sofferta per la morte dell'abitante non viene annullata e verrà applicata di nuovo se l'abitante sarà ucciso di nuovo.

Nuove Incarnazioni di Wu-Feng

Gatekeeper (Custode del Portale)



Appena entra in gioco e finché non viene distrutta, causa la rimozione del Portale dal villaggio (piazzatelo sulla carta).

Quando questa incarnazione è mandata nella pila degli scarti, i giocatori devono

piazzare il portale nella tessera Villaggio in cui si trovava originariamente.

Voracious (Vorace)



Questa incarnazione uccide un abitante, scelto da i giocatori tra quelli visibili in cima alle pile, appena entra il gioco ed all'inizio di ogni fase Yin del giocatore che lo ha sul proprio tabellone (o sul tabellone neutrale).

Howling Ondine (Ondina Ululante)



Da quando entra in gioco fino a quando non viene distrutta, causa la rimozione di Su-Ling dal villaggio (piazzatela sulla carta).

Quando questa incarnazione viene mandata nella pila degli scarti, Su-Ling ritorna di nuovo disponibile nella riserva e può essere collocata in gioco secondo le regole.

Root Master (Maestro delle Radici)



Quando questa incarnazione entra in gioco, mettete tutte le miniature Taoista sdraiate, sono immobilizzate e non possono più muoversi. Dovranno spendere la loro prossima fase movimento per rialzarsi.

L'utilizzo del Padiglione dei Venti Divini e il potere del Taoista rosso "Danza dei venti gemelli" consente ad un giocatore di restare in piedi.

Il potere del Taoista rosso "Danza delle Cime" gli permette di restare in piedi e di muovere una casella anziché 2.

Time Keeper (Guardiano del Tempo)



Quando entra in gioco, gli ultimi 2 fantasmi vengono sfilati dal fondo del mazzo Fantasmi e sono rimossi dal gioco.

All'inizio di ogni fase Yin del giocatore che ha l'incarnazione sul proprio tabellone (o del tabellone neutrale) un fantasma entra in gioco.

Shapeshifter (Polimorfo)



Questo fantasma assume il colore del tabellone su cui si trova. Il suo colore quindi cambia viene spostato. Un fantasma viene immediatamente messo in gioco appena questa incarnazione entra in gioco. All'inizio di ogni fase Yin del giocatore che ha l'incarnazione sul proprio tabellone (o del tabellone neutrale), l'incarnazione si sposta in senso orario sul primo spazio libero disponibile per un fantasma. Se l'incarnazione non può spostarsi in un nuovo spazio, non si muove.

Domande Frequenti

D: L'incarnazione di Wu-Feng "Uncatchable" entra in gioco, cosa dobbiamo fare?

R: Se il Tempio Buddhista ed il Padiglione dei Venti divini sono in gioco, tenetelo. In ogni altro caso, rimpiazzatelo con un'altra incarnazione pescata a caso dalla scatola.

D: Durante la fase della Barriera Mistica, posso usare i dadi Tao catturati dai fantasmi?

R: Sì. La barriera mistica è una fase speciale della partita. I 4 dadi Tao possono essere sempre usati. Alla fine di questa fase, i dadi Tao catturati vengono riposizionati sui fantasmi se sono ancora in gioco.

D: Se un Hua muore durante il turno di un tabellone neutrale, cosa succede?

R: Niente, la maledizione degli Hua non ha effetto su un tabellone neutrale.

D: Posso usare la tessera Villaggio "Padiglione dei Venti Divini" o l'abilità del Taoista rosso "Danza dei venti gemelli" per rialzare una miniatura che è stata messa al tappeto dalla maledizione della famiglia Hua o dall'abilità speciale dell'incarnazione Root Master?

R: Sì, rialzare una miniatura Taoista è da considerare come un movimento.

D: Cosa succede se un membro della famiglia Sheng muore a causa dell'effetto Maleficio su una tessera del Villaggio?

R: Primo, tutti gli abitanti muoiono e poi la tessera diventa maledetta, poiché è vuota. Se il 2o Sheng era in quella pila, il 3o effetto "maledici una tessera" viene ignorato.

D: Se un'intera famiglia viene salvata durante la Barriera Mistica, come si applica il suo effetto?

R: L'effetto è applicato alla fine della fase Barriera Mistica, prima che il giocatore attivo finisca il turno.

D: Se un Taoista deve muovere/collocare Su-Ling ma muore prima della fine del suo turno, cosa succede?

R: Il giocatore può muovere/collocare Su-Ling, anche se muore durante il turno.

D: Cosa succede se un Manufatto è guadagnato durante il turno di un tabellone neutrale, durante la fase Barriera Mistica?

R: Il giocatore successivo, seguendo l'ordine di gioco, otterrà il Manufatto.

D: Il mio Taoista ha l'Artiglio della Vendetta e durante un esorcismo in un angolo del villaggio non esorcizza uno dei due fantasmi presenti; posso prendere un gettone Tao del colore del Fantasma non esorcizzato?

R: No, l'esorcismo deve fallire completamente per poter beneficiare dell'abilità dell'Artiglio della Vendetta.

D: La Spada Divina e l'Artiglio della Vendetta funzionano con l'azione Scuola di Kung-Fu?

R: Sì.

D: Posso usare un dado catturato dai fantasmi quando svolgo l'azione della Scuola di Kung-Fu?

R: No, solo la Barriera Mistica permette di usare il dado Tao catturato dai fantasmi

D: Cosa succede se l'incarnazione di Wu-Feng Shapeshifter si sposta in uno spazio con un Buddha?

R: Il Buddha viene rimosso dallo spazio e l'incarnazione prende il suo posto. (i Buddha, non hanno effetto su Wu-Feng).

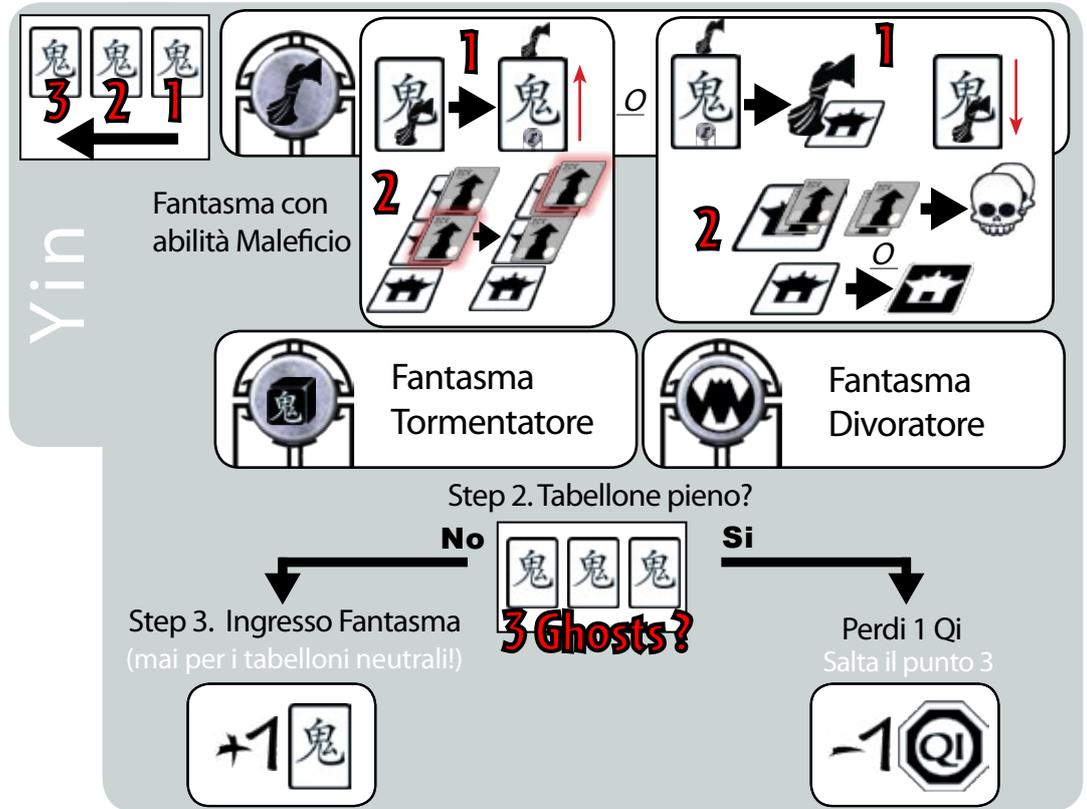
D: Posso usare il gettone Yin-Yang per mettere in salvo un abitante?

R: No, lo Yin-Yang permette ai giocatori di chiedere aiuto ad una tessera del villaggio distante o di girare dal lato attivo una tessera sotto maleficio.

Turno di gioco

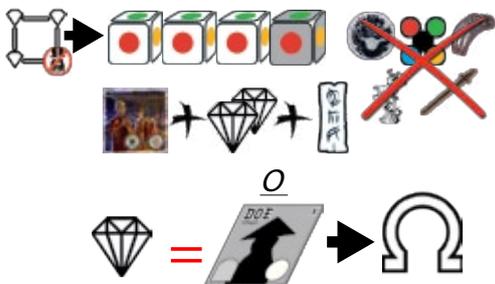
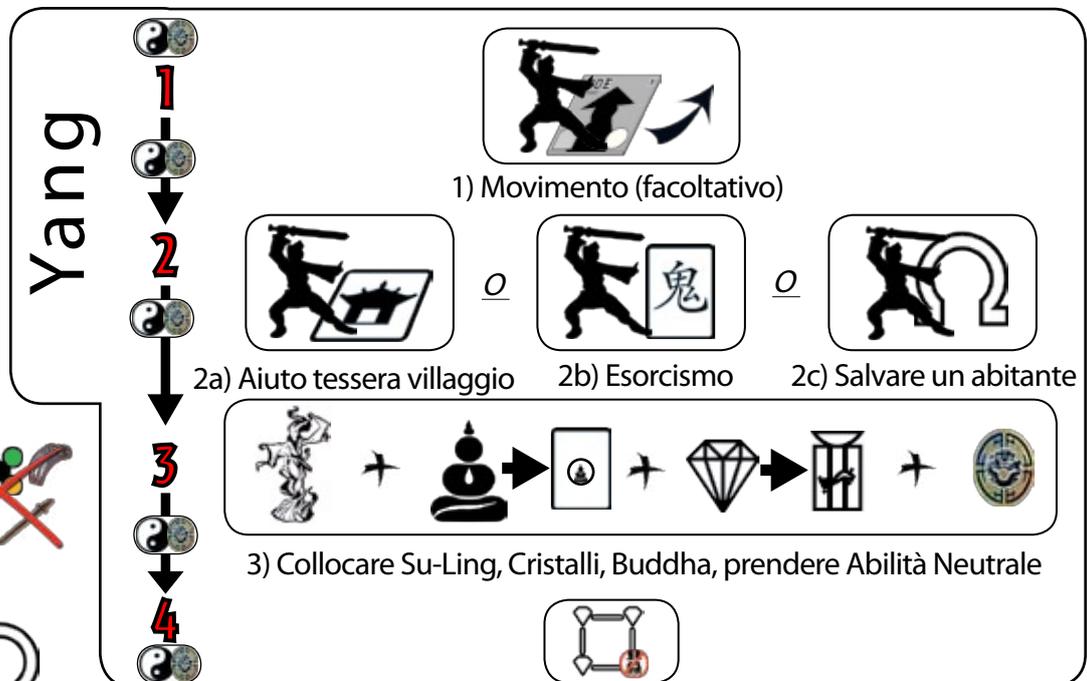
Yin Phase (Fantasmi)

1. Azione dei fantasmi (da destra a sinistra)
2. Tabellone pieno? Perdi 1 Qi e salti il punto 3
3. Aggiungete un fantasma



Yang Phase (Taoisti)

1. Movimento (facoltativo)
2. Esorcismo O aiuto tessera villaggio O salvare un abitante
3. Su-Ling, Buddha, cristalli (facoltativo)
4. Barriera Mistica



Effetti degli Abitanti del Villaggio



Famiglia Long (1 membro)

Maledizione: un segnalino Tao verde viene rimosso dal gioco fino alla fine della partita.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna la "Pozione della Vita".



Famiglia Chang (1 membro)

Maledizione: un segnalino Tao rosso viene rimosso dal gioco fino alla fine della partita.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna la "Polvere Lunare".



Famiglia Teng (1 membro)

Maledizione: un segnalino Tao giallo viene rimosso dal gioco fino alla fine della partita.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna la "Pergamena dell'unità".



Famiglia Weng (1 membro)

Maledizione: un segnalino Tao blu viene rimosso dal gioco fino alla fine della partita.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna il "Fuoco d'artificio".



Famiglia Wu (2 membri)

Maledizione: un'incarnazione di Wu-Feng viene presa dalla scatola e messa in gioco rispettando le regole.

Ricompensa: i giocatori possono mettere in gioco su uno spazio libero del proprio tabellone, ogni Buddha disponibile (dalla tessera "Tempio Buddhista" o dalla scatola se non è in gioco). A seconda della disponibilità della tessera, i Buddha, dopo l'uso, torneranno o al Tempio Buddhista o nella scatola. Se non ci sono spazi liberi sui tabelloni, in cui posizionare i Buddha, questa ricompensa andrà perduta.



Famiglia Miao (2 membri)

Maledizione: un gettone Tao nero viene rimosso dal gioco fino alla fine della partita.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna il Manufatto "Scudo del Tempo".



Famiglia Xiang (2 membri)

Maledizione: viene ucciso un abitante a scelta dei giocatori tra quelli visibili in cima ad una pila; il giocatore attivo lo piazza nel Cimitero ed applica normalmente gli effetti negativi.

Ricompensa: i giocatori dividono tra di loro 5 gettoni Tao, uno per ogni colore (nero, giallo, rosso, blu, verde) se sono disponibili.



Famiglia Sheng (2 membri)

Maledizione: la tessera dove si trovava l'abitante diventa maledetta.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna il Manufatto "Artiglio della Vendetta".



Famiglia Sun (3 membri)

Maledizione: un fantasma entra in gioco dal giocatore attivo, come nelle regole normali.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna il Manufatto "Armatura del Giusto".



Famiglia Li (3 membri)

Maledizione: l'ultima carta del mazzo dei fantasmi viene rimossa dal gioco (senza rivelarla). Avete, quindi, meno tempo per sconfiggere Wu-Feng.

Ricompensa: i giocatori guadagnano 3 Qi da dividere tra loro.



Famiglia Zhou (3 membri)

Maledizione: un giocatore o un tabellone neutrale a scelta dei giocatori perde un segnalino Qi.

Ricompensa: la Barriera Mistica viene preparata alla fine del turno: i Cristalli Lunari mancanti sono aggiunti dalla riserva o da quelli posseduti dai Taoisti.



Famiglia Hua (3 membri)

Maledizione: il giocatore attivo sdraia la sua miniatura Taoista sulla tessera Villaggio dove si trova. Il prossimo movimento dovrà essere speso per rialzarsi, non sarà quindi in grado di muoversi (l'abilità del Taoista rosso "Danza dei Venti Gemelli" gli permette di rialzarsi e muovere di uno spazio). Questa maledizione non ha effetto su un tabellone neutrale.

Ricompensa: il giocatore attivo guadagna il Manufatto "Spada Divina".

Descrizione dei Manufatti



Pozione della Vita

Durante la sua fase Yang, un giocatore può scartare la Pozione della Vita per far guadagnare 1 Qi dalla riserva ad un qualsiasi Taoista. Un Taoista morto può essere scelto come bersaglio, riportatelo in vita con 1 Qi (senza lanciare il dado Maledizione) sulla tessera Cimitero, o sulla tessera centrale del villaggio se la tessera Cimitero non è in gioco. La Pozione della Vita può riportare in gioco un abitante ucciso alle stesse condizioni.



Polvere Lunare

Durante la sua fase Yang, un giocatore può scartare la Polvere Lunare per prede un Cristallo Lunare dalla riserva.



Pergamena dell'unità

Durante la sua fase Yang, dopo il movimento, un giocatore può scartare la Pergamena dell'Unità per piazzare tutti i Taoisti vivi sulla stessa tessera Villaggio

del proprio Taoista.

Ogni giocatore, seguendo l'ordine di turno, deve decidere se vuole spostarsi e se vuole portare con se un abitante.

In una partita in solitario, l'effetto cambia: dopo il proprio movimento, il giocatore può ottenere tutti i segnalini Abilità Neutrale presenti sulla tessera centrale.



Fuoco d'Artificio

Durante la propria fase Yang, il giocatore può scartare il Fuoco d'Artificio per ricevere l'aiuto da una tessera Villaggio, senza essere sopra di essa.



Artiglio della Vendetta

Dopo un esorcismo fallito in cui non muore nessun fantasma, il proprietario dell'Artiglio della Vendetta può prendere UN gettone Tao del colore di uno dei fantasmi su cui ha tentato l'esorcismo. Solo un gettone Tao per turno può essere guadagnato in questo modo. Questo manufatto ha effetto con le incarnazioni di Wu-Feng e quando si utilizza la Scuola di Kung-Fu.



Armatura del giusto

Il proprietario dell'armatura del giusto ignora le abilità che si trovano nella pietra sinistra dei fantasmi quando essi entrano in gioco sul suo tabellone o quando vengono spostati su di esso. Quando un fantasma viene spostato, solo la cattura del dado e il Tao inattivo devono essere ignorati. Questo manufatto non ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.



Scudo del Tempo

Quando durante il turno del possessore dello Scudo del Tempo viene pescato un fantasma del colore del suo tabellone (il segnalino Abilità Neutrale non funziona per questo manufatto), il fantasma viene respinto in fondo al mazzo dei fantasmi e se ne pesca uno nuovo. Questo manufatto funziona più volte nello stesso turno. Non ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.



Spada Divina

Durante ogni suo esorcismo, il proprietario della Spada Divina piazza uno dei dadi Tao con la faccia bianca verso l'alto e lancia solo gli altri due dadi. Il giocatore guadagna così un lancio positivo automaticamente. Il potere del Taoista verde funziona normalmente. Questo manufatto ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.

Abilità dei Fantasmi



Divoratori

Un fantasma con l'abilità Divorare uccide un abitante, quello in cima alla prima pila sulla tessera di fronte a lui. Se non ci sono abitanti sulle tessere Villaggio di fronte al fantasma, i giocatori possono scegliere un qualsiasi abitante visibile; l'abitante viene divorato.



Guadagnare un Cristallo Lunare

I fantasmi con abilità divorare danno una nuova ricompensa: fanno guadagnare un Cristallo Lunare. Se non c'è più alcun Cristallo Lunare disponibile nella riserva, la ricompensa non ha effetto.



Guadagnare un Cristallo Lunare ed lo Yin-Yang

Una nuova ricompensa appare sulle nuove incarnazioni di Wu-Feng: guadagnare un Cristallo Lunare e uno Yin-Yang. I giocatori decidono come dividere questa ricompensa.

ESSEN 2009

Contenuti

- 4 tessere Abitante del Villaggio
- 2 Manufatti (stivali di Ma-Cho, Elmo di Ma-Cho)
- Regolamento

Preparazione

I 4 membri della famiglia Ma-Cho rimpiazzano 4 abitanti dell'espansione White Moon.

I giocatori rimuovono:

- o un membro di 4 famiglie differenti;
- o due membri di 2 famiglie differenti "di 2 persone" (scelti casualmente)
- o tre membri di una famiglia "di 3 persone" ed un membro di una famiglia di "una persona" (scelti casualmente)

Ci sono sempre, quindi, 24 abitanti in gioco all'inizio della partita.

Il gioco poi procede come descritto nel regolamento di White Moon.

Maledizione

Ogni volta che uno dei 4 membri della famiglia Ma-Cho viene ucciso, il giocatore attivo deve lanciare il dado della Maledizione e subirne gli effetti. Se il risultato è il maleficio della tessera Villaggio, viene colpita la tessera dove si trovava il membro della famiglia che è stato ucciso.

Ricompensa

La famiglia Ma-Cho ha un funzionamento leggermente differente dalle altre famiglie presenti in White Moon:

- se due dei quattro Ma-Cho vengono salvati, il giocatore attivo guadagna uno dei due manufatti ad essi associati: il giocatore può prendere o gli Stivali o l'Elmo.
- se gli altri due Ma-Cho sono messi in salvo, il giocatore attivo guadagna il secondo Manufatto.

Nota: entrambi i Manufatti Ma-Cho sono soggetti alle stesse regole degli altri in White Moon (regola dell'eredità).

Stivali di Ma-Cho



Il Taoista con gli Stivali può effettuare il suo movimento dopo la sua azione. Può, quindi, svolgere l'azione della tessera Villaggio, salvare un abitante, o tentare un esorcismo POI muoversi. Questa abilità è opzionale, chi possiede gli Stivali è libero di fare il suo movimento PRIMA o DOPO la sua azione. Solo un movimento è permesso (non è possibile muovere sia prima che dopo un'azione, vale anche per il Taoista rosso con il potere "Danza delle Cime").

Elmo di Ma-Cho



Il Taoista con l'Elmo guadagna un Cristallo Lunare ogni volta che subisce un lancio negativo del dado Maledizione (perdi un Qi, tessera infestata, perdi i gettoni Tao, aggiungi un fantasma). L'Elmo non ha effetto se il risultato è una faccia vuota del dado Maledizione. Se non c'è un Cristallo Lunare disponibile nella riserva, l'abilità dell'Elmo non ha effetto.

Crazy Shaman (Shamano Folle)

Il Crazy Shaman è un fantasma aggiuntivo.

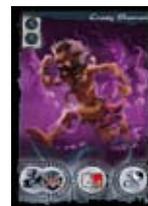
Se desiderate affrontarlo, aggiungete la sua carta ai fantasmi e rimuovete un fantasma in più, a caso, prima di preparare il mazzo.

Resistenza: 2 (nero)

Pietra Sinistra: quando entra in gioco, questo Fantasma impedisce di usare tutti i poteri dei Taoisti (usate il gettone Abilità Inattiva).

Pietra Centrale: all'inizio di ogni fase Yin del tabellone su cui si trova (del Taoista o del tabellone neutrale), questo Fantasma si sposta in senso orario nel primo spazio per i fantasmi libero. Se non ci sono spazi liberi, non si sposta.

Pietra Destra: quando questo Fantasma viene esorcizzato, il giocatore attivo guadagna 1 Qi o 1 Yin-Yang.



L'effetto Panico (dell'espansione Guardhouse) in White Moon

I Taoisti non possono trasportare un abitante su o al di fuori di una tessera Villaggio in Panico.

Questo vale solo per i movimenti degli abitanti con un Taoista.

Tutti gli altri movimenti degli abitanti restano possibili (in fuga, Barriera Mistica).