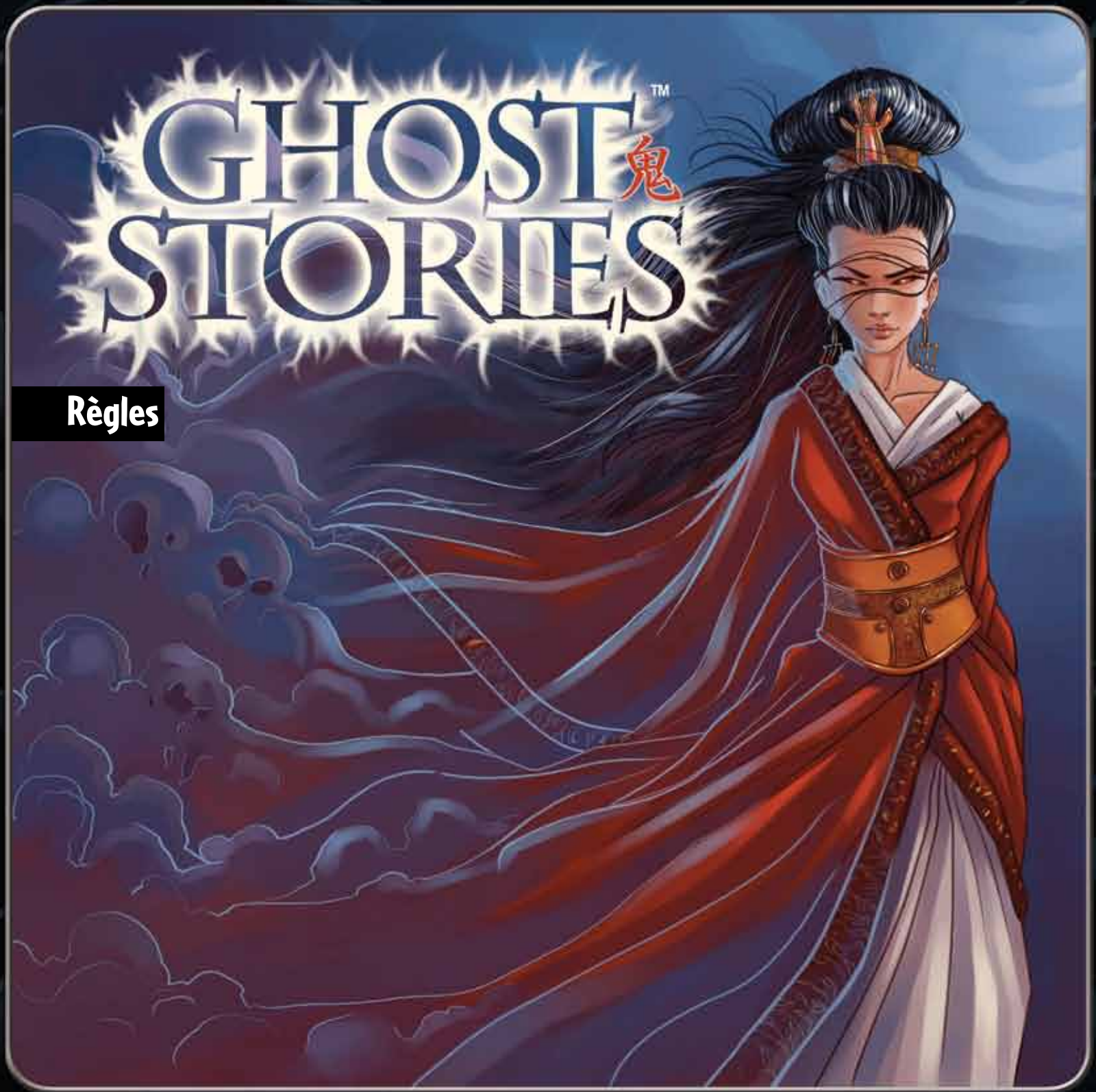
GHOST 鬼 STORIES™

Règles



Ghost Stories

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

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

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

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

Préambule

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

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

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



Matériel

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

Éléments de jeu

Tuiles Village (A)

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

Plateaux de jeu (B)

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

Points de Qi (C)

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

Pouvoir Yin-Yang (D)

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

Jetons Tao (E)

Pour faire face aux fantômes, les Taoïstes vont recourir à des composants mystiques tels que riz glutineux (jaune), clochette d'argent (vert), bâtonnets d'encens (rouge), miroir Taoïste (bleu), pièces de monnaie (noir), matérialisés sous la forme de jetons Tao. Ces jetons existent en 5 couleurs, chacune correspondant à un type de fantôme.

Dés Tao et dé Malédiction (F)

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

Fantômes (G)

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



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



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

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

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

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

Incarnations de Wu-Feng (H)



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

Figurines Bouddha et Hantise (I)

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

Mise en place (mode initiation, 4 joueurs)

Les 9 tuiles Village sont disposées aléatoirement pour former un carré de 3 par 3 (villageois apparents).
Les 4 plateaux de jeu sont placés sur les côtés du carré ainsi formé, un devant chaque joueur. Les couleurs des plateaux sont assignées aléatoirement ainsi que la face utilisée pour la partie.
Chaque joueur prend devant lui 4 jetons Qi, le jeton Yin-Yang de sa couleur, un jeton Tao de sa couleur, un jeton Tao de couleur noire et place la figurine Taoïste de sa couleur sur la tuile centrale du village.
Les 2 figurines Bouddha sont placées sur la tuile Village « Temple Bouddhiste ».
Le matériel restant (jetons Tao, jetons Qi, figurines) forme la réserve.

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

La pioche est donc formée ainsi :
45 cartes Fantôme - 1 carte Incarnation de Wu-Feng - 10 cartes Fantôme.

But du jeu

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

Déroulement de la partie

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

Phase Yin (Fantômes)

Etape 1. Action des fantômes

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

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



Pour chacun des fantômes Hanteur présents sur son plateau le joueur doit mettre à jour la position de la figurine de Hantise associée.
Il y a 3 positions possibles: sur la carte ou sur un des 2 emplacements du plateau.



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



Position sur le plateau, si la figurine est sur l'icône Hantise du plateau, elle avance sur l'icône tuile hantée -hante une tuile- puis retourne directement sur l'icone de sa carte.
Sauf action des Taoistes, un fantôme Hanteur hante donc une tuile village tous les 2 tours de jeu du plateau sur lequel il se trouve.



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

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



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

(a) : aucun effet (2 x)
(b) : la première tuile Village active devant le fantôme est hantée
(c) : le joueur doit mettre en jeu un fantôme selon les règles de placement
(d) : le joueur doit défausser tous ses jetons Tao
(e) : le joueur perd un jeton de Qi



Etape 2. Plateau envahi ?

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

Etape 3. Arrivée d'un fantôme

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

Règle de placement des fantômes

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

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



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

Phase Yang (Taoïste)

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

1) Se déplacer (facultatif)
2) Demander l'aide d'un villageois OU tenter un exorcisme
3) Placer un Bouddha (facultatif)

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

1) Se déplacer

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

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

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

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

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

2.b) Tenter un exorcisme

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

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

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



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

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

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

Exorciser 2 fantômes

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



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

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



Exemple: Bruce est sur une tuile de coin. Les emplacements adjacents sont occupés par un Zombi (Jaune, Résistance 2) et un Coffin Breaker (Jaune, Résistance 1). Bruce veut exorciser le Coffin Breaker car il annule le pouvoir du plateau sur lequel il est posé. Il jette les 3 dés et obtient 2 faces jaunes et 1 blanche. Il exorcise le Coffin Breaker mais également le Zombi. Il doit ensuite lancer un dé Malédiction (capacité du fantôme) pour ce dernier.

Mise en commun des jetons Tao

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

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

Malédictions et Récompenses (pierre de droite)

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

Les malédictions sont toujours appliquées avant les récompenses.



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

3) Placer un Bouddha



Un joueur qui a obtenu une figurine Bouddha lors d'un précédent tour peut, à la fin de son tour et si son Taoïste se trouve devant un emplacement vide, la placer sur le symbole Bouddha de cet emplacement. Il est possible de placer 2 Bouddhas lors d'un même tour, si le Taoïste se trouve sur une tuile de coin du Village et que les deux emplacements adjacents sont vides.
Dès qu'un fantôme est placé (ou déplacé par l'intermédiaire du Pavillon des Vents Célestes) sur une case occupée par un Bouddha, il est directement envoyé à la défausse. Ce fantôme n'applique pas ses capacités dans la pierre de gauche s'il arrivait en jeu. Les capacités dans la pierre de droite (malédiction et récompense) ne sont pas appliquées non plus.
La figurine Bouddha est ensuite replacée sur la tuile Temple Bouddhiste.

Yin-Yang

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

L'utilisation du Yin-Yang se fait en plus de l'action normale du joueur. Quand un joueur fait appel à son Yin-Yang, il rend son jeton à la réserve.
Les Taoïstes ont la possibilité de regagner leur Yin-Yang lorsqu'ils exorcisent certains fantômes. Le Yin-Yang du joueur actif peut être utilisé à n'importe quel moment lors de la phase Yang (avant, après son déplacement, etc.) mais pas dans le courant d'une action.
Les Taoïstes ont parfois la possibilité d'utiliser le Yin-Yang deux fois durant un même tour : un joueur peut utiliser son Yin-Yang, le regagner par l'intermédiaire d'une récompense et le réutiliser immédiatement après.



Exemple : Bruce se retrouve face à un Dark Wraith (Noir, Résistance 3). Il ne dispose d'aucun jeton Tao noir mais veut absolument tenter d'exorciser ce fantôme. Il décide d'utiliser son Yin-Yang. Avec celui-ci, il fait appel à la tuile Cercle de Prière et place un jeton Tao noir de la réserve sur celle-ci. Il continue alors son tour de jeu en tentant d'exorciser le fantôme. Il lance les trois dés Tao et obtient une face noire, une face blanche et une face verte. Grâce au jeton Tao noir du Cercle de Prière, à la face blanche et à la face noire des dés, son exorcisme est réussi.

Mort d'un Taoïste

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

Un joueur dont le Taoïste est mort continue à jouer et à réfléchir avec ses partenaires. Il gagne la partie même mort. Il peut revenir à la vie grâce à l'aide de la tuile Cimetière (et des autres Taoïstes !).
Son plateau devient neutre (voir plus loin : Plateau neutre) et les fantômes qui l'occupent continuent d'agir au tour du Taoïste mort : les étapes 1 et 2 de sa phase Yin doivent être jouées. Les autres joueurs devront subir les effets et conséquences des fantômes présents sur ce plateau.

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

Les incarnations de Wu-Feng



Wu-Feng entre en jeu vers la fin de la pioche. Il est mis en place selon la même règle de placement que les Fantômes (les Incarnations « Nameless » et « Hope Killer » sont considérées de couleur noire). Chaque incarnation dispose de capacité, mais aussi de conditions à remplir pour parvenir à la vaincre.
Les incarnations ne sont pas affectées par la tuile Hutte de la Sorcière, ni par les Bouddhas.
Une incarnation mise en jeu sur un emplacement occupé par un Bouddha n'est pas défaussé et le Bouddha est remis sur la tuile Temple Bouddhiste.
Chaque incarnation rapporte 1 Qi et 1 jeton Yin-Yang au groupe. Les joueurs décident comment ils se répartissent ces récompenses (un Taoïste mort ne peut

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

Fin de la partie

La partie est gagnée lorsque les joueurs parviennent à exorciser l' Incarnation de Wu-Feng.
Trois situations entraînent la défaite:
1. Tous les Taoïstes sont morts (plus de jetons Qi). Aucun héros ne s'oppose à la menace, le village succombe à l'assaut des fantômes...
2. Une troisième tuile du village est hanté. Les fantômes ont retrouvé l'urne funéraire de Wu-Feng. Le monde des vivants n'existe plus...
3. La dernière carte Fantôme est mise en jeu alors que l'incarnation de Wu-Feng est toujours en jeu. La partie est perdue instantanément. Le soleil ne se lèvera plus sur le village...
Attention : même si l'incarnation est envoyée en enfer, les joueurs doivent subir l'éventuelle malédiction de celle-ci. Ils ne gagnent que si l'application de cette capacité n'entraîne pas une défaite.
Exemple : les Taoïstes viennent d'exorciser l'incarnation de Wu-Feng « Death Army ». Ils ont déjà deux tuiles hantées avant de lancer un dé Malédiction. Le dé tombe malheureusement sur la face qui provoque la hantise de la tuile Village située devant l'incarnation. La partie est bel et bien perdue...

Remarque : si vos premières parties se soldent par des défaites, ne soyez pas inquiets. Ghost Stories nécessite un apprentissage et plusieurs parties pour parvenir à triompher des modes de difficulté qui vous sont proposés. Même pour les joueurs expérimentés, le mode « Enfer » présentera un défi corsé mais toujours possible. Assurez-vous de bien appliquer toutes les règles, de bien utiliser les pouvoirs et Yin-Yang en votre possession et surtout de coopérer pour obtenir la victoire.
Si le niveau initiation est encore trop complexe, vous pouvez commencer avec 5 Qi.

Score

Afin d'évaluer votre performance et de vous aider à progresser, vous trouverez dans la boîte une feuille de score pour garder une trace de vos parties.
Pour calculer votre score, utilisez les valeurs ci-dessous :
- 10 points pour la victoire (initiation, normal, cauchemar) ;
- 20 points pour la victoire (enfer) ;
- + 1 point par Qi restant ;
- + 1 point par fantôme restant dans la pioche en cas de victoire (-1 en cas de défaite) ;
- - 3 points par Taoïste mort ;
- - 4 points par tuile Village hantée ;
- +2 pour la 1ère incarnation en modes cauchemar et enfer ;
- +4 pour la 2ème incarnation en modes cauchemar et enfer ;
- +6 pour la 3ème incarnation en modes cauchemar et enfer (3/4 joueurs).

Pouvoirs des Taoïstes



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

Taoïste jaune

1. Mantra d'affaiblissement



Le Taoïste jaune peut enchanter les fantômes pour les entraver.
Avant son déplacement, il place ou déplace le jeton Mantra d'affaiblissement sur n'importe quel fantôme en jeu. Un fantôme sous l'effet du mantra d'affaiblissement voit sa résistance lors d'un exorcisme réduite de 1, quel que soit le Taoïste qui entreprend de l'exorciser. Lorsque le fantôme ciblé par le Mantra d'affaiblissement est retiré du jeu, le jeton Mantra d'affaiblissement est récupéré par le Taoïste jaune qui pourra à nouveau l'utiliser lors de son prochain tour. Si le moine perd son pouvoir, le Mantra d'affaiblissement est retiré du jeu.
Cas particulier : contre les incarnations multicolores vous pouvez choisir la couleur du Mantra après le lancer des dés.

2. Poches Sans Fond



Le Taoïste jaune n'est jamais à court de composantes mystiques.
Avant son déplacement, il prend un jeton Tao de la couleur de son choix parmi ceux disponibles dans la réserve.

Taoïste rouge

1. Danse des Vents Jumeaux



Le Taoïste Rouge peut guider ses semblables.
Avant son déplacement, il peut déplacer un autre Taoïste d'une case.

2. Danse des Cimes



Le Taoïste Rouge a la capacité de voler.
Lors de son déplacement, il peut se rendre sur n'importe quelle tuile Village et pas seulement sur une tuile adjacente.

Taoïste bleu

1. Second Souffle



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

2. Souffle Céleste



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

Taoïste vert

1. Force de la Montagne



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

2. Favori des Dieux



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

Règles de jeu à 1, 2 ou 3 joueurs

Mise en place

Partie à 2 ou 3 joueurs

Disposez les tuiles Village et les plateaux comme pour une partie à 4 joueurs.Les plateaux qui ne sont pas occupés par un joueur - plateaux neutres- reçoivent 3 jetons Qi. Chaque joueur prend un jeton Tao de la couleur de son plateau, un jeton Tao de couleur noire et son jeton Yin-Yang. Chaque joueur prend également un jeton Pouvoir neutre.
Les plateaux neutres ne reçoivent pas de jetons Tao, ni de jeton Yin-Yang. Note : dans une partie à deux joueurs, ceux-ci doivent se faire face et donc occuper des plateaux opposés. Ils disposent d'un plateau neutre à leur gauche ainsi qu'à leur droite.
Préparation de la pioche:
A 3 joueurs, retirez aléatoirement 5 cartes fantômes.
A 2 joueurs, retirez aléatoirement 10 cartes fantômes.
Ces cartes sont laissées dans la boite (ne les regardez pas).
La ou les Incarnation(s) de Wu-Feng sont ajoutées après ce prélèvement.

Partie en solitaire (1 joueur)

- retirez 15 cartes fantôme avant d'ajouter la / les Incarnation(s).
- prenez 4 jetons Tao : un bleu, un vert, un jaune et un rouge (plus un noir en mode initiation).
- prenez 3 jetons Pouvoir neutre.
- le plateau rouge doit obligatoirement être avec le pouvoir « Danse des Cimes » visible.
- l'action d'aide de la tuile Cimetière n'a aucun effet.
- l'action d'aide de la tuile Pavillon du Vent Céleste autorise le joueur à déplacer son propre Taoïste.

Jeton Pouvoir neutre



Le jeton Pouvoir neutre permet au joueur actif d'utiliser durant sa phase Yang le pouvoir d'un plateau neutre (non possédé, voir plus loin). Cette utilisation se fait en plus de l'utilisation de son propre pouvoir.
Un joueur peut utiliser plusieurs jetons Pouvoir neutre durant son tour mais il est interdit d'utiliser plusieurs fois le même pouvoir.
Un jeton Pouvoir neutre utilisé est placé sur la tuile centrale du village (que cette tuile soit hantée ou le devienne n'intervient pas sur les jetons Pouvoir neutre). Un joueur actif dont le Taoïste termine son tour sur la tuile centrale du village peut prendre un ou plusieurs jetons Pouvoir neutre. Les joueurs ne peuvent en aucun cas se donner des jetons Pouvoir neutre. Si un Taoïste muni de jetons Pouvoir neutre tombe à 0 Qi, ses jetons Pouvoir neutre regagnent la tuile centrale du Village où ils pourront être utilisés par les autres Taoïstes.

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

Plateau neutre

Les plateaux sans joueur sont appelés « plateaux neutres ».
Leur tour de jeu est spécifique : ils ne disposent que des deux premières étapes de leur phase Yin et d'aucune phase Yang.
Les plateaux neutres débutent la partie avec 3 jetons Qi. Ils peuvent être amenés à en perdre mais ne peuvent jamais en regagner.
Important : un plateau neutre n'effectue jamais l'étape 3 -ajout d'un fantôme- de sa phase Yin !

Etape 1. Actions des fantômes

Présence de fantôme(s) avec la capacité Hanteur

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

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

Pour chaque fantôme tourmenteur présent sur le plateau, les joueurs doivent lancer le dé Malédiction et en appliquer l'effet pour le plateau neutre (le pouvoir du Taoïste vert est sans effet pour ce lancer).
Note : la face « perte de jetons Tao » est sans effet sur un plateau neutre.

Etape 2. Plateau envahi ?

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

Plateau possédé (plateau à 0 Qi)



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

Niveaux de difficulté : Normal, Cauchemar et Enfer

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

Mode normal

La véritable aventure commence...Le mode normal diffère du mode initiation en deux points :
- les Taoïstes débutent la partie avec 3 jetons Qi et non pas 4.
- les Taoïstes débutent la partie avec un jeton Tao à la couleur de leur plateau mais sans jeton Tao de couleur noire

Mode cauchemar

Vous avez progressé ? Le mal aussi ! Le mode Cauchemar reprend les règles du mode Normal mais le nombre d'incarnations à renvoyer en enfer pour remporter la partie augmente :
- à 3 ou 4 joueurs : 4 incarnations de Wu-Feng
- à 1 ou 2 joueurs : 3 incarnations de Wu-Feng

Ecartez des cartes fantômes si vous jouez à moins de 4 joueurs, puis insérez aléatoirement des cartes incarnations de Wu-Feng comme suit, en partant du bas de la pioche :
- à 3 ou 4 joueurs: 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, le reste des fantômes.
- à 1 ou 2 joueurs: 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, 10 fantômes, 1 incarnation, le reste des fantômes.

Mode enfer

Approuvé par Wu-Feng lui-même !
Le mode enfer est semblable au mode cauchemar à une différence près : les Taoïstes débutent la partie sans leur Yin-Yang.

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

Annexe: capacités des incarnations



Howling Nightmare (Cauchemar Hurlant)

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



Uncatchable (Insaisissable)

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



Death Army (Armée des Morts)

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



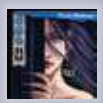
Forgotten Ones (Les Oubliés)

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



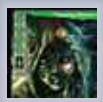
Bonecracker (Briseur d'Os)

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



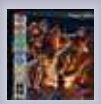
Dark Mistress (Sombre Maîtresse)

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



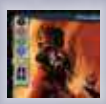
Creeping Horror (Horreur Rampante)

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



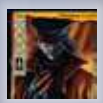
Hope Killer (Ruine Espoir)

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



Nameless (Innommable)

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



Vampire Lord (Seigneur Vampire)

Le Vampire Lord est « seulement » un fantôme hanteur.

Annexe: noms des fantômes

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

Ghost Stories est un jeu **Repos Production**
Tél.+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

Jeu original : Antoine Bauza
Illustrations : Pierô
Développement : « Les Belges à sombreros » aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost

L'usage de ce jeu est reservé à des fins d'amusements privés.
© 2008-2010 REPOS PRODUCTION TOUS DROITS RESERVES.

Remerciements
L'auteur tient à remercier les valeureux Taoïstes qui ont fait face aux innombrables parties de tests à ses côtés, plus particulièrement Bruno Goube, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier et Françoise Sengissen.
Les Belges à sombreros tiennent à remercier Antoine Bauza, Pierô pour son travail fantastique, Coralie Lechevalier pour ses compositions, Frédéric Daguené, Julien Drouet pour la relecture et la correction des fôtes d'aurtograf, les nombreux testeurs morts et re-morts lors de l'équilibrage du jeu, 20.100, Matthieu d'Epenoux qui déteste être remercié dans les jeux surtout quand il n'y a même pas joué :), Alexis Vanmeerbeeck, Fabrice Bovy, Benjamin David, Maxence et Nadine Falempin, Nicolas Doguet et Xuntaha, l'ancêtre de Wu-Feng.

Séquence de tour

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

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

