



Vin d'jeu d'aide (sur base de l'aide de Repos Prod -Merci-)

<http://www.vindjeu.eu/>

Phase de Démon

1. Action des démons

- Creuser.
- Se déplacer.

Si L'ombre de Wu-Feng est présente, voir page 8.

Démon

jamais pour les plateaux neutres!



Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes de droite à gauche sur le plateau.

(Hanteur, Tourmenteur, Dévoreur)

2. Plateau envahi? perdez un Qi simon :

3. Ajoutez un fantôme

Yin

Fantôme(s) avec la capacité Hanteur

Plateau non envahi?

jamais pour les plateaux neutres!

Chaque Démon (dans l'ordre croissant de résistance) fait :

- Soit déplacement d'1 case orth ou diag
- Soit fouille une case sans Taoïste : il retourne le jeton & applique l'effet & défausse le jeton

Fantôme(s) avec la capacité Tourmenteur

Plateau envahi?

Pas d'ajout de fantôme!

Fantôme(s) avec la capacité Dévoreur

W

Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)

2. Exorcisme OU aide du villageois OU mettre à l'abri un villageois

3. Su-Ling, Bouddhas, cristal et jetons de pouvoir (facultatif)

4. Barrière Mystique

W Relatif à l'extinction White Moon.

Yang



Utilisation du Yin-Yang à n'importe quel moment de la phase Yang

1.a) Se déplacer (facultatif) avec ou sans villageois (White Moon).



1.b) Changer d'étage (facultatif)



Après chaque déplacement si échelle

Sur la même case

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



2.b) Exorciser



2.c) Mettre à l'abri un Villageois



3) Placer Su-Ling, placer des Bouddhas, un cristal de Lune et prendre des jetons Pouvoir (facultatif)



À chaque fois qu'un fantôme est piqué, Wu-Feng peut:

- a. mettre en jeu sur le plateau
- b. invoquer un démon
- c. lancer un maléfice.



Mettre en jeu le fantôme sur un plateau



Lancer un maléfice

1

2

3

1) Placer sur un emplacement libre du joueur actif

Si plateau de la couleur plein : sur n'importe quel autre emplacement libre

2) Carte fantôme : défausse

Résistance fantôme ≥ Coût d'invocation du Démon

Figurine démon sur 1 des 2 entrées des catacombes

3) Carte fantôme : défausse

→ Maléfice de même couleur que le fantôme défaussé sur plateau Wu Feng (emplacement vide de même niveau que le maléfice & 1 maléfice de niveau +1 sur 2 maléfices de niveau 0) & effet appliqué

→ Dès que Wu Feng a la possibilité de placer des maléfices de niveau supérieur, il doit les montrer face visible.

→ Quand 1 maléfice de niveau 4 est placé → remélanger tous les maléfices et repiocher comme la mise en place.

DIVERSES REGLES

→ Cartes Appel

Chaque carte Appel permet au Wu Feng de piocher 1 carte incarnation & d'en jouer 1 de sa main sur le village. (Pas d'option Démon ni maléfice)

→ Ce qui marche contre 1 démon

Mise en commun / jeton Tao / Double exorcisme de Bleu / Mantra d'affaiblissement sur l'emplacement Démon du plateau Wu Feng

Ce qui ne marche pas contre un Démon (ce n'est pas un fantôme) : aide des villageois
On peut attaquer plusieurs démons sur la même case en même temps

→ Tuile hantée

- Retirer l'échelle
- On ne peut jamais placer d'échelle sous 1 tuile hantée
- Si la tuile n'est plus hantée, l'échelle ne réapparaît pas
- Max 1 échelle / tuile

→ Mantras Sanglants

- A chaque fois qu'un Taoïste ou 1 plateau neutre perd 1 Qi → Qi sur 1 carte Mantra de son choix
- Quand le nbre de Qi = le niveau du Mantra :
 - Effet appliqué
 - Carte Mantra retirée du jeu
 - Qi → réserve
 - Autre carte Mantra de même niveau est tirée au hasard
- Si tous les Mantras ont été utilisés : plus rien

→ Frère de Sang

- Quand plus qu'un seul Qi : recevoir jeton frère de sang du plateau opposé (même si neutre)
- = Même pouvoir en plus que du sien
- Si perte de son dernier Qi : mort
- Gain d'un 2^{ème} Qi : Frère de sang retourne en face
- Si en face privé de son pouvoir parce que son plateau est possédé, Frère de sang n'a plus ce pouvoir non plus
- 1 joueur privé de son propre pouvoir peut toujours utiliser Frère de sang
- Pouvoir Mantra d'affaiblissement : toujours un seul jeton

→ Ombre du Wu Feng

- Si Wu Feng trouve les 3 jetons catacombe Urnes
 - Ombre du Wu Feng entre immédiatement en jeu sur la tuile catacombe où la 3^{ème} urne a été trouvée.
 - Les 3 Démons mineurs sont retirés des catacombes et ne pourront plus jamais être invoqués.
- Ombre du Wu Feng = 1 Démon → joue durant la phase de Démon avant chaque joueur : il effectue 1 seule action :
 1. Se déplacer où il veut sur village ou catacombes
 2. Attaquer 1 ou des Taoïstes situés sur la même case que lui
 - Lancer 3 dés Tao : chaque face noire = 1 Qi en moins
 3. Attaquer la tuile village où il se trouve à condition qu'il n'y ait aucun Taoïste actif
 - Lancer le dé malédiction → effet sur Taoïste actif
- Pouvoir de l'ombre du Wu Feng :
 - La tuile où il se trouve ne peut pas être utilisée (action / Yin & Yang / Artifact)
 - Si sur tuile « cercle de prière » : retour du jeton Tao présent
- Invincible