

Tang Garden

Ghost Stories

Dans le folklore chinois ancien, les esprits et les personnages surnaturels sont un grand héritage laissé par le culte des ancêtres. Les histoires de démons, de médiums ou de chasseurs d'esprits ne sont pas rares dans la littérature traditionnelle.

Ghost Stories ajoute 4 nouveaux scénarios avec l'introduction d'une mécanique spéciale. De nouveaux personnages et de nouvelles tuiles ajoutent une atmosphère sombre et mystérieuse tout en augmentant l'interaction entre les joueurs ; et les nouvelles tuiles du palais ajoutent une stratégie différente pour atteindre la victoire. Essayez de faire bon usage des nouveaux éléments pour affaiblir les invités de votre adversaire tout en protégeant les vôtres et honorez les quatre créatures mythologiques des constellations pour marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.

• Contenu •



1 livre de règles de jeu



20 tuiles Jardin



2 grandes tuiles Paysage



2 petites tuiles Paysage



5 cartes Décoration en 5 langues différentes



3 décorations



4 plateaux Esprit animal



4 pions Esprit animal



4 cartes Personnage en 5 langues différentes



4 figurines Personnage



1 jeton Esprit du Renard



1 dé Scénario



1 jeton Ingénieur en Métal



8 grands jetons Paysage



8 petits jetons Paysage



24 jetons Lanterne



4 jetons Lanterne pour le jeu solo



1 sac

• Tuiles Paysage •

Avant la mise en place :

- Ajoutez les 4 paysages additionnels à chaque scénario.



PHOENIX

L'icône Phoenix sur le paysage peut être considérée comme n'importe quelle icône Paysage et donne des pièces en fonction des préférences du personnage qui la regarde.



VILLAGE FANTÔME

Remplacez une tuile Paysage déjà en jeu par une tuile Village Fantôme, puis retirez de la partie la tuile remplacée.



TERRES DÉSOLÉES

Cette tuile Paysage n'a pas d'icônes Paysage.

• Tuiles Jardin spéciales •



Temple hanté : Le bord n'a pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'il est placé. De plus, tous les bords du Temple hanté enferment les terrains. Une fois placé, gagnez une pièce + avancez d'une case sur la piste de votre choix sur votre plateau Joueur pour chaque chemin adjacent.

• Cartes Décoration •



Chat



À la fin de la partie, mettez la carte Chat sur votre carte Personnage pour annuler les effets du Démon.

Gagnez 1 pièce.



Arbre spectral



Toutes les décorations dans la ligne de vue d'un personnage perdent leur valeur si elles sont placées dans les 8 tuiles autour de l'arbre spectral. Note : L'arbre spectral compte pour la collection d'arbres du jeu de base.



• Scénarios •

- Lancez le dé pour sélectionner un scénario à jouer au hasard.
- Les scénarios suivants ont été testés, mais les règles peuvent être mixées et adaptées.
- Pour créer votre propre configuration, suivez les instructions et les conseils de la section Création de scénarios.

七 Scénario

• Le crépuscule dans le jardin •



八 Scénario

• Invité indésirable •



九 Scénario

• Le Temple hanté •



SCÉNARIOS

TUILES	<p>Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.</p>	<p>Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Placez une des deux figurines Chat sur l'emplacement inoccupé du personnage. Retirez l'autre chat du jeu.</p>	<p>Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Assurez-vous que le Temple hanté se trouve parmi les tuiles Tao.</p>
DÉCORATIONS	Ajoutez Papillon, Canard, Chat, Arbre spectral.	Ajoutez le vase Sancai, le bonsaï, le nénuphar et l'arbre spectral.	Ajoutez Chat et Arbre spectral.
PERSONNAGES	Ajoutez Princesse, Géomancien, Démon et Soldat fantôme.	Ajoutez Émissaire, Prêtre Tao, Esprit du Renard et Soldat Fantôme.	Ajoutez Esprit du Renard, Soldat Fantôme, Démon et Médium.
LANTERNES	 <p>Elles doivent toutes être éteintes au début de la partie.</p>	<p>Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.</p>  <p>*Vous pouvez utiliser la lanterne "Déplacer le personnage" pour déplacer le chat sur n'importe quel emplacement disponible du plateau (mais vous ne recevrez pas les 2 pièces supplémentaires).</p>	<p>Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.</p> 
RÈGLES SPÉCIALES		<p>Les joueurs ont la possibilité de déplacer la figurine Chat sur un nouvel emplacement disponible après l'action principale, en obtenant 2 pièces. Pour déplacer le chat, il doit y avoir un emplacement de personnage inoccupé sur la dernière tuile Jardin ou la dernière décoration placée (pont ou pavillon) et il doit être en ligne droite avec la position actuelle du chat. La place occupée par le chat ne peut pas être occupée en même temps par des personnages.</p>	<p>Il est possible de piocher des tuiles Jardin face cachée. Si une tuile Jardin face cachée est tirée, elle doit être placée dans le jardin, sinon le joueur devra retirer la tuile de la partie et passer son tour. Lorsque le médium est pris par n'importe quel joueur, mélangez les personnages de l'offre, à l'exception des personnages Esprit, de sorte que tous les personnages Esprit restants soient en haut de la pile. Piochez des cartes pour remplir l'offre si nécessaire.</p>
DÉCOMPTE FINAL			<p>À la fin de la partie, les personnages Esprit sur les 8 tuiles entourant le Temple hanté gagnent 2 pièces.</p>

✦ Scénario • Palais impérial •



• Création de scénarios •

TUILES :

Utilisez toujours entre 14 et 17 tuiles par type, ou entre 16 et 17 tuiles si vous souhaitez jouer avec les tuiles du Palais Impérial, vous devez également inclure les plateaux Esprit Animal. Vous pouvez inclure le Temple hanté librement.

PERSONNAGES ET DÉCORATIONS :

Incluez toujours le Soldat fantôme. Le Chat et le Démon doivent être ajoutés ou enlevés ensemble, et ne peuvent jamais être séparés. Le Médium, l'Esprit du Renard et l'Arbre spectral peuvent être ajoutés ou enlevés indépendamment, en fonction du niveau d'interaction que vous recherchez dans le jeu.

LANTERNES :

Assurez-vous de jouer avec les quatre Lanternes si vous voulez jouer avec le Médium et/ou le Démon et surtout si vous jouez avec le Palais Impérial. Les lanternes "choix de personnages/paysage" et "échange de personnages" assurent une plus grande interaction entre les joueurs.



TUILES PAYSAGE :

Jouez toujours avec toutes les tuiles Paysage de Ghost Stories, mais retirez le village fantôme du jeu si vous n'aimez pas l'interaction directe.

• Palais impérial : Mise en place du plateau •



• Palais impérial : Palais complet • (4 tuiles de palais)

1. Symbole du tigre blanc
2. Symbole de l'oiseau vermillon
3. Symbole de la tortue verte
4. Symbole du dragon d'azur
5. Icône d'or complet
6. Icône Bois complet



• Palais impérial : Piste de l'oiseau vermillon •

1. L'oiseau vermillon marquera des points pour chacune de vos lanternes actives restantes.
2. Icône Esprit animal
3. Marqueur Esprit animal
4. À la fin de la partie, chaque lanterne active rapportera 2 pièces.



Piochez 13 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Ajoutez 4 tuiles Palais à chaque type pour que chaque pile soit composée de 17 tuiles. Mélangez chaque pile. Placez les plateaux Esprit Animal autour du plateau de jeu. Commencez par placer le plateau Esprit Animal Dragon azur devant le premier joueur. Le premier joueur indique l'est, où le soleil se lève. Procédez à la mise en place des autres plateaux Esprit Animal dans le sens horaire, en suivant cette séquence : L'Oiseau Vermillon (sud), le Tigre blanc (ouest), la Tortue verte (nord). Placez tous les marqueurs Esprit Animal sur la première case de leur chemin respectif (premier à gauche).

Ajoutez Chat et Arbre spectral.

Ajoutez Démon, Soldat fantôme, Médium et Esprit du Renard.

Utilisez les 4 lanternes suivantes :



Lorsqu'une tuile Palais est prise, les joueurs ont deux actions possibles :

1. Avancez d'une case sur le plateau Esprit animal correspondant au symbole sur la tuile. Placez la tuile devant vous pour commencer à construire le Palais. Plus tard, vous pourrez ajouter de nouvelles tuiles pour continuer à construire le Palais, en faisant correspondre un côté en or ou en bois. Chaque joueur peut avoir un maximum de 4 tuiles Palais et elles doivent être placées dans une grille de 2x2 tuiles maximum, IMPORTANT : Si un marqueur Esprit animal doit avancer d'une case sur son plateau et qu'il est déjà à la fin du chemin, l'Esprit animal est écarté du jeu et perd sa capacité.

2. Défaussez la tuile du palais de la pile et choisissez un des deux plateaux Esprit animal adjacents à la pile pour avancer d'une case avec un marqueur Esprit animal. Enfin, obtenez 1 pièce.

Après avoir choisi ou défaussé une tuile Palais, les joueurs peuvent dépenser 3 jetons Paysage (4 jetons Paysage dans une partie à 2 joueurs) pour avancer un marqueur sur n'importe quel plateau Esprit animal.

Selon l'endroit où se trouve le marqueur Esprit animal à la fin de la partie, chaque joueur recevra des pièces supplémentaires. Le Dragon Bleu vous rapportera des pièces pour chaque icône bois complète sur votre Palais, le Tigre Blanc vous rapportera des pièces pour chaque icône or complète sur votre Palais, tandis que l'Oiseau Vermillon vous rapportera des points pour chacune de vos Lanternes actives restantes et la Tortue Verte marquera pour chaque icône Pont sur vos cartes Décoration.

• Personnages Esprit •



DÉMON

Capacité de personnage : Tous les autres joueurs devront vous payer une pièce pour rafraîchir les Lanternes épuisées. Si un joueur n'est pas en mesure de payer, les lanternes ne peuvent pas être rafraîchies. Si les joueurs utilisent le Papillon, ignorez cette compétence de personnage.

Préférence de vue : Gagnez six pièces. Lorsque le Démon envahit le jardin, tous les personnages perdent une pièce ou trois s'ils sont dans sa ligne de vue, sauf s'ils ont un chat. Ce pouvoir n'est valable que pour les personnages influencés par les autres joueurs.



ESPRIT DU RENARD

Capacité de personnage : Le jeton Esprit du Renard peut être placé sur n'importe quel personnage influencé par n'importe quel joueur, acquérant ses compétences et sa préférence de vue.



MÉDIUM

Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois qu'un joueur (y compris vous-même) utilise la capacité spéciale d'une lanterne.

Préférence de vue : Gagnez huit pièces. Tous les personnages entourant le Médium dans un périmètre de 8 tuiles perdent une pièce.



SOLDAT

Capacité de personnage : Une fois par tour, le joueur peut dépenser une pièce pour éliminer une décoration du plateau, la retirant du jeu sans affecter le score du joueur qui l'a placée. Les décorations avec des personnages ne peuvent pas être enlevées.

Préférence de vue : Gagnez trois pièces si le Soldat fantôme ne voit aucune icône de mur dans le Paysage actif. Gagnez sept pièces si le Soldat fantôme voit au moins une icône de mur dans le Paysage actif.

🌐x2 🌐x0



Auteurs : Francesco Testini
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Directeur artistique et PM : Gonzalo Aguirre Bisi
AQ et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Keith Matejka
Traduction et révision FR : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco, Gui Gandalf et Cristina Aguirre
Maquettes : Erick Tosco
Grâce au soutien de : José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz et Luis González
Site Web : www.thundergryph.com



Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.