

Dorpstegels Speelhulp

Kerkhof



Tussen de door onkruid overwoekerde grafstenen bewaakt de grafdelver de poort tussen het rijk van de levenden en het dodenrijk.

Breng een dode Taoïst terug in het spel. Geef deze 2 Qi en gooi de Vloek dobbelsteen. Opmerking: als "Geplaagd" wordt gegooid draai dan het Kerkhof om.

Taoïstisch Altaar



Dankzij hun altaar en beschermingsrituelen helpen de discipelen een Geest te verstoren die een Dorpstegel plaagt.

Maak de plaging van één Dorpstegel ongedaan. De tegel wordt actief gemaakt en een nieuwe Geest komt in het spel.

Kruidenwinkel



Deze winkel vol stoffige planken verkoopt allerlei ingrediënten voor mystieke rituelen.

Gooi 2 Tao dobbelstenen en neem de Tao fiches van de corresponderende kleur (indien voorradig). Voor elk wit symbool mag de kleur van het Tao fiche gekozen worden.

Hut van de Heks



In haar klamme hut is de heks van het dorp altijd bereid te helpen. Haar zwarte magie is sterk, maar de prijs is hoog...

Verdrijf een Geest naar de aflegstapel zonder dat deze zijn Kracht gebruikt, maar ook zonder een eventuele beloning te ontvangen. Verlies 1 Qi fiche.

Toren van de Nachtwaker



De koude lucht van de steegjes trotserend, maakt de nachtwaker zijn ronde en ontsteekt de lampen van het dorp. Afgeschrikt door het licht trekken de Plaaggeesten zich terug.

Zet alle Spoken van de Plaaggeest(en) op één speelbord terug op hun Geest kaart.

Boeddhistische Tempel



Geconfronteerd met de duisternis kunnen de Taoïsten op de kracht en wijsheid van Boeddha en de offers van zijn volgelingen rekenen. De wijsheid van Boeddha is een waardevolle hulp in de strijd tegen de Hel.

Pak een Boeddha die je op een vrij Geest veld kan zetten vanaf je volgende beurt.

Gebedscirkel



Eensgezind in de strijd tegen Wu-Feng concentreren de monniken in de Gebedscirkel zich om een bepaald type Geesten te verzwakken.

Leg een Tao fiche uit de voorraad op deze tegel of vervang de gene die er al ligt.

Alle Geesten van de kleur van het Tao fiche hebben een weerstand van 1 minder tijdens het uitdrijven. Dit werkt voor alle Taoïsten. Het Tao fiche blijft liggen en is actief na een uitdrijving.

Paviljoen van de Hemelse Wind



Achter de doorschijnende sluiers van haar Paviljoen heerst de Meesteres der Winden over de elementen, Taoïsten en Geesten naar wil verplaatsend...

Verplaats een willekeurige Geest naar een vrij veld (hier mag een Boeddha figuur staan) en verplaats dan een andere Taoïst naar een andere Dorpstegel.

Opmerking: Als de Geest verplaatst wordt gaan al zijn eigenschappen mee. Hij neemt het Spook mee naar dezelfde relatieve plaats, zijn "Kracht Inactief" fiche, zijn Verzwakkings Mantra fiche, etc.

Theehuis



Deze plek bied een kop hete thee en een rustgevende atmosfeer om je even te laten bijkomen van de spanning buiten, omdat de Geesten – nou ja, omdat ze nooit rusten...

Pak een Tao fiche naar keuze uit de voorraad en krijg 1 Qi fiche. Daarna komt een nieuwe Geest in het spel.

Krachten van de Geesten



Breng een nieuwe Geest in het spel.



Plaag de eerste actieve Dorpstegel die voor de Geest ligt.



De speler of het neutrale Speelbord verliest één Qi.



Plaaggeest: zet een Spook op de kaart als de Geest in het spel komt.



Zet het Spook direct op het Speelbord als deze Geest in het spel komt. De rest van de Spook cyclus verloopt normaal.



De speler moet de Vloek dobbelsteen gooien. Opmerking: Als de Geest uitgedreven is door een Boeddha of de Heks hoeft de dobbelsteen niet gegooid te worden.



De speler krijgt 1 Qi OF krijgt zijn Yin-Yang fiche terug. Opmerking: Als de Geest uitgedreven is door een Boeddha of de Heks geldt deze beloning niet.



De speler krijgt 1 Tao fiche naar keuze (indien voorradig). Opmerking: Als de Geest uitgedreven is door een Boeddha of de Heks geldt deze beloning niet.



Totdat deze Geest uitgedreven is blokkeert hij de Kracht van het Speelbord waarop hij ligt (leg een "Kracht Inactief" fiche op de Kracht symbolen).



Tao dobbelstenen hebben geen effect op deze Geest. De Gebedscirkel, Tao fiches, Boeddha's en de Heks hebben hun normale werking.



Totdat deze Geest uitgedreven is kunnen de spelers hun Tao fiches niet gebruiken (De Gebedscirkel kan wel gebruikt worden). Zet de "Tao Inactief" markering goed zichtbaar op tafel ter herinnering.



Totdat deze Geest uitgedreven is steelt hij een Tao dobbelsteen. Leg een dobbelsteen op deze Geest. Alle Spelers gooien met één dobbelsteen minder.



De Groep. Deze Kracht geldt voor alle spelers en Speelborden...



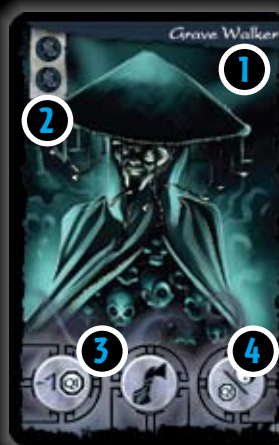
De speler krijgt 2 Tao fiches naar keuze (indien voorradig). Opmerking: Als de Geest uitgedreven is door een Boeddha of de Heks geldt deze beloning niet.



De speler verliest 1 Tao fiche (als hij er nog heeft).



Elke uitgedreven Incarnatie geeft 1 Qi fiche en 1 Yin-Yang fiche terug aan de groep. De spelers beslissen aan wie ze deze beloningen geven.



De Geesten worden gekenmerkt door Kleur (1), Weerstand (2), Kracht (3), en soms een Beloning (4). Deze begrippen worden hierboven en in de regels nader omschreven.

De Krachten van de Geesten zijn als volgt gegroepeerd:

- de Krachten op het linker symbool moeten uitgevoerd worden als de Geest in het spel komt.
- de Krachten op het middelste symbool moeten iedere beurt (in de Yin fase) uitgevoerd worden.
- de Krachten op het rechter symbool moeten uitgevoerd worden als de Geest uitgedreven is (Zie Vloek en Beloning).

Als een Geest meerdere Krachten heeft, worden ze van links naar rechts uitgevoerd.

Als een Geest op de aflegstapel wordt gelegd verdwijnen zijn Krachten.