

Remove one of 10 village tiles at random. Then build the village as stated in the rules.

Guard Tower

The view the guards have from their tower allows them to warn the Taoists of the impending danger.

Take the first four ghosts from the deck, look at them, and put them back on top of the deck in whatever order you like. Moreover, receive one Tao token of your choice.

Ghosts Deck

Add the four new ghosts to the deck. Shuffle the deck, and then remove four random ghosts and proceed to build the deck as appropriate for the level of your game. If you are very brave, you can leave the 4 extra ghosts in the deck (+4 points in the event of a victory).

Terror

Until this ghost is defeated, place a haunting marker on the tile in front of the ghost. The tile is not turned face-down to its haunted side, but its power is useless because the villagers are frightened. It is impossible to nullify the haunting of a terrorized tile.

General Terror

Until this ghost is defeated, place a haunting marker on the three tiles facing the location of this ghost. The tiles are not turned face-down to their haunted side, but their powers are useless because the villagers are panicking. It is impossible to nullify the haunting of a terrorized tile.

Erratum for english rules.

On page 8 for the Enfeeblement Mantra read this:

A ghost under the effect of the enfeeblement mantra has its resistance during an exorcism reduced BY 1 (a ghost with a resistance of 3 has a resistance of 2), regardless of which Taoist is performing the exorcism.

Ecartez l'une des 10 tuiles de village au hasard. Constituez le village comme indiqué dans les règles.

Tour de Garde

Le regard perçant des gardes de la tour leur permet de prévenir les taoïstes du danger qui les menace.

Prenez-les 4 premiers fantômes de la pioche, regardez-les et remettez-les dans l'ordre de votre choix au dessus de la pioche.

De plus, recevez un tao au choix.

Pioche de fantômes

Ajoutez les 4 nouveaux fantômes à la pioche. Ecartez en 4 au hasard puis constituez la pioche selon le niveau de votre partie. Si vous êtes très courageux, vous pouvez les laisser (scoring + 4 en cas de victoire).

Effroi

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur la tuile en face du fantôme. La tuile n'est pas retournée mais son pouvoir est inutilisable, le villageois est effrayé. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effroi majeur

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur les 3 tuiles faisant face à l'emplacement de ce fantôme. Les tuiles ne sont pas retournées mais leur pouvoir est inutilisable, les villageois sont paniqués. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Zieht zufällig eines der 10 Dorffelder und legt es ab. Baut das Dorf so auf, wie es in den Regeln beschrieben wird.

Wachturn

Das scharfe Auge der Turmwachen erlaubt es ihnen, die Taoisten rechtzeitig vor drohenden Gefahren zu warnen. Zieht die obersten vier Geister des Stapels, seht sie Euch an und legt sie in der von Euch gewünschten Reihenfolge zurück auf den Stapel.

Ziehen der Geister

Fügt die 4 neuen Geister zum Stapel hinzu. Legt davon 4 zufällige ab und bildet danach den Geisterkartenstapel je nach Schwierigkeitsgrad der Partie. Wenn Ihr sehr mutig seid, dann könnt Ihr sie auch im Stapel lassen (+4 Punkte im Falle eines Sieges).

Entsetzen

Solange dieser Geist im Spiel ist, legt ihr eine Spuk-Figur auf das Dorffeld, das sich vor dem Geist befindet. Das Dorffeld wird nicht umgedreht, doch sein Effekt ist nicht nutzbar, denn der Dorfbewohner ist starr vor Entsetzen. Es ist nicht möglich, den Spuk in solch einem Dorffeld aufzuheben.

Großes Entsetzen

Solange dieser Geist im Spiel ist, legt ihr eine Spuk-Figur auf die drei Dorffelder, die sich vor diesem Geist befinden. Diese Dorffelder werden nicht umgedreht, doch ihr Effekt ist nicht mehr nutzbar, denn die Dorfbewohner sind voller Panik.

On the Village Tiles Play Aid for the Circle of Prayer, you have to read:

All the ghosts of the color of the Tao token on this tile have their resistance reduced BY 1 during exorcism (a ghost with a resistance of 3 has a resistance of 2).