

OPIS KRWAWYCH MANTR



2 Qi

Przywróć do gry dwie Drabiny (jeśli są dostępne) w miejsca na planszy Katakumb, z których zostały one wcześniej usunięte przez Wu-Fenga i których odpowiadające kafelki Wioski nie są nawiedzone (jest możliwe, że tylko jedna drabina wróci do gry).



Przełóż bez oglądania kartę Ducha z wierzchu stosu na spód stosu.



Taoista otrzymuje 1 Qi.



Taoista wybiera sobie 1 dowolny żeton Tao i umieszcza w grze Mantrę Osłabiającą (nawet jeśli jej moc jest nieaktywna lub nieużywana).



Duch jest wysyłany na stos kart odrzuconych (umiejętności z prawego kamienia nie są rozpatrywane).



Jeden z odkrytych żetonów Klątwy Wu-Fenga wraca do rezerwy.



Taoista przenosi się w dowolne miejsce w Wiosce lub w Katakumbach.



3 Qi

Taoista wybiera 2 dowolne żetony Tao i umieszcza w grze Mantrę Osłabiającą (nawet jeśli jej moc jest nieaktywna lub nieużywana).



Wszystkie Szkielety znajdujące się w grze zostają egzorcyzmowane (2 specjalne Szkielety zawsze wracają na planszę Wu-Fenga).



Taoista odzyskuje żeton Yin-Yang.



Taoista i Duch się przemieszczają: Taoista przenosi się w dowolne miejsce w Wiosce lub w Katakumbach.



Demon jest usuwany z Katakumb i wraca na planszę Wu-Fenga (jego umiejętności nie są rozpatrywane).

Te mantry nie mają wpływu na Cień Wu-Fenga.



Umieść dwa żetony Buddy na wolnym miejscu Duchów.



4 Qi

Wszystkie Demony są usuwane z Katakumb i wracają na planszę Wu-Fenga (ich umiejętności nie są rozpatrywane).

Te mantry nie mają wpływu na Cień Wu-Fenga.



Wszystkie nawiedzone kafelki Wioski należy odwrócić na ich aktywną stronę.



Taoiści rozdzielają między siebie 1 żeton Yin-Yang i 2 żetony Qi.



2 Duchy są wysyłane na stos kart odrzuconych (ich umiejętności z prawego kamienia, jeśli istnieją, nie są rozpatrywane).



Taoiści wybierają 4 karty Duchów ze stosu kart odrzuconych i umieszczają je w dowolnej kolejności na spodzie stosu Duchów.

MANTRY BIAŁEGO KSIĘŻYCA



Pierwszy wieśniak ze stosu na kafelku, na którym znaleziono portal, zostaje ocalony.



Pierwszy wieśniak ze stosu na kafelku, na którym znaleziono portal, lub dowolny wieśniak na Cmentarzu zostaje ocalony.



Dwaj wieśniacy zostają ocaleni (wszystko jedno, czy ze stosu na kafelku, na którym znaleziono portal, czy na Cmentarzu).

Komentarz: Jeśli na kafelku, na którym znaleziono portal, nie ma wieśniaka, Taoista może ocalić wieśniaka z dowolnego innego stosu.

OPISY KLĄTW

WAŻNE! WSZYSTKIE WYBORY PODEJMOWANE W TRAKCIE RZUCANIA KLĄTWY (Drabiny, wybór Taoisty, odrzucanie żetonów Tao itd.) SĄ WYBORA-MI WU-FENGA.

POZIOM 1



Wu-Feng usuwa 1 żeton Qi z Krwawej Mantry.



Wu-Feng dobiera 1 kartę Inkarnacji i dodaje ją na rękę.



Wu-Feng dobiera 1 Ducha i zagrywa go, dokonując jednego z trzech wyborów (a, b, c).



Wu-Feng umieszcza żeton Szkieletu w wolnym miejscu.



Wu-Feng usuwa Drabinę z planszy Katakumb.



Wu-feng unieruchamia Taoistę i kładzie jego figurkę na boku. Taoista będzie musiał zużyć ruch, aby postawić figurkę z powrotem. Użycie mocy Pawilonu Niebiańskiego Wiatru i „Tańca Bliźniaczych Wiatrów” Czerwonego Taoisty również pozwala Taoiście wstać. „Strzelisty Taniec” Czerwonego Taoisty pozwala mu zarówno wstać, jak i wykonać jeden ruch.



Wu-Feng wybiera Taoistę i rzuca kością Kłątwy z Taoistą jako jej celem.



Wu-Feng zmusza Taoistę do odrzucenia 1 żetonu Tao.

POZIOM 2



Wu-Feng usuwa wszystkie Qi z Krwawych Mantr.



Wu-Feng usuwa z gry ostatnią kartę Ducha ze stosu (bez oglądania jej).



Wu-Feng przemieszcza Ducha na wolne miejsce (lub miejsca zajmowane przez Buddę).



Wu-Feng zagrywa 2 żetony Szkieletów na wolne miejsca (lub miejsca zajmowane przez Buddę).



Wu-Feng aktywuje Demona/Cień Wu-Fenga.



Wu-Feng przemieszcza Taoistę w dowolne miejsce na planszy Katakumb.



Wu-Feng zabiera Taoiście 1 Qi. (Wu-Feng może w ten sposób zabić Taoistę).



Wu-Feng zabiera Taoiście 2 żetony Tao. Żetony wracają do banku.

POZIOM 3



Wu-Feng usuwa z gry 1 Krwawą Mantrę (Qi wracają do rezerwy, Mantra jest wymieniana na nową).



Wu-Feng usuwa z gry dwie ostatnie karty Duchów ze stosu (bez oglądania ich).



Wu-Feng umieszcza w Wiosce dowolnego Ducha ze stosu kart odrzuconych. Nie może za jego pomocą przyzwać Demona ani rzucić Kłątwy.



Wu-Feng zagrywa do 3 żetonów Szkieletów.



Wu-Feng usuwa z gry 2 Drabiny.



Wu-Feng odwiedza dowolny kafelek.



Wu-Feng zmusza Taoistę do odrzucenia 1 Yin-Yang.



Wu-Feng wybiera Taoistę i dwukrotnie rzuca kością Kłątwy z Taoistą jako jej celem.

POZIOM 4



Wu-Feng dobiera 1 kartę Inkarnacji, a następnie zagrywa 1 kartę z ręki.



Wu-Feng przyzywa wszystkie Demony dostępne na jego planszy.



Wu-Feng odwiedza dowolny kafelek, następnie usuwa 1 Qi Taoiście.



Wu-Feng odkrywa i odrzuca jeden stos żetonów Katakumb. Jeśli znajduje się wśród nich Urna, umieszczana jest na planszy Wu-Fenga i rozpatrywany jest jej efekt. Wszystkie pozostałe żetony są odrzucane BEZ rozpatrywania ich efektów (pozytywnych i negatywnych).

BIAŁY KSIĘŻYC



- Wu-Feng przemieszcza widocznego wieśniaka z jednego kafełka Wioski na inny sąsiadujący kafelek.



- Wu-Feng usuwa kryształ z mistycznej bariery i zwraca go do rezerwy.



- Wu-Feng zabija wierzchniego wieśniaka z dowolnego stosu.

- Wu-Feng przemieszcza portal na dowolny kafelek Wioski.

Uwagi

Szkielety zagrane przy pomocy Kłątwy są zawsze pobierane spośród 3 żetonów Szkieletów na planszy Wu-Fenga, o ile są dostępne. Wu-Feng może rzucić Kłątwe nawet wtedy, gdy nie będzie miała żadnego efektu.