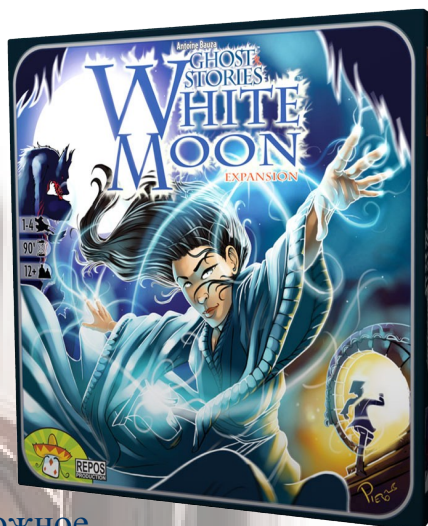


# Истории с призраками. Белая Луна

## Сценарий №1 (перевод вер. 1.0)

### ПРОКЛЯТЫЕ ДЕТИ

Желая во что бы то ни стало добраться до своего праха, Ву Фэн наложил на деревенских детей проклятие. Угодив в лапы кровожадных призраков, те не смогут обрести вечный покой, а будут нести своё проклятие и бродить по окраинам деревни в виде неупокоенных душ. Монахи должны сделать всё возможное и невозможное, чтобы защитить детей.



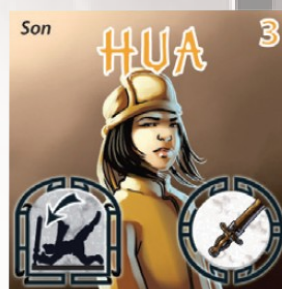
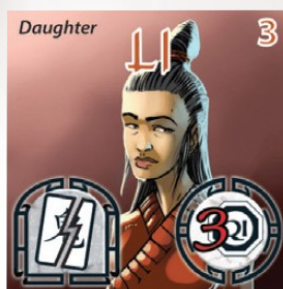
### ПОДГОТОВКА

Подготовка для данного сценария отличается от стандартной двумя пунктами:

1. Вместо стандартного **поля погибших** из «Белой Луны» используйте **поле погибших**, созданное специально для этого сценария (его вместительность составляет 9 клеток).
2. Распределение **жителей** по **карточкам деревни** подчиняется особым правилам, приведённым ниже.

### Распределение жителей по карточкам деревни

- Отложите 8 жетонов **жителей**, соответствующих **детям** (дочь Сунь/Sun, дочь Ли/Li, сына Хуа/Hua, сына Чжоу/Zhou, брата Мяо/Miao, сестру Мяо/Miao, сына Сян/Xiang, малыша Чан/Chang), в сторону.



- Переверните оставшиеся 16 жетонов **жителей** рубашкой вверх, перемешайте и сформируйте из них 8 стопок по 2 жетона. Положите по одной сформированной стопке на каждую **карточку деревни** кроме той, где находится **портал**.
- Затем на каждую из этих 8 стопок положите по одному жетону **ребёнка**, лицевой стороной вверх.

## Игра для 1, 2 и 3 игроков

При игре меньшим составом, чем 4 игрока, часть **жителей** спасается ещё до начала игры. Перед тем, как распределить жетоны **детей**, вскройте по 1 верхнему **жителю** каждой стопки и спасите указанное в стандартных правилах их количество (одного, двух или трёх). Затем переверните **жителей** (одного, двух или трёх), лежащих рубашкой вверх, и распределите по стопкам 8 жетонов **детей**.

## ПРАВИЛА

---

Когда **ребёнок** погибает, применяется пагубное воздействие его смерти, но жетон на **поле погибших** не отправляется.

Активный игрок обязан выложить жетон этого **ребёнка** на выбранную им свободную клетку любого **поля игрока**. Теперь дитя **проклято**.

Особая ситуация: если не осталось свободных клеток, куда можно выложить жетон погибшего **ребёнка**, активный игрок сбрасывает выбранного им **призрака** (кроме **воплощения Ву-Фэна**), чтобы освободить для него место. Воздействия правого камня сброшенного **призрака** не применяются.

Если в единственной свободной клетке находится **фигурка Будды**, она перекладывается на карточку **Буддистского храма**, а её место занимает жетон **ребёнка**.

Клетки, в которых находятся **проклятые дети**, также прокляты. Расценивайте это так, словно они заняты призраками.

**Проклятые дети** не могут быть изгнаны или перемещены использованием карточки **Шатра небесных ветров**. Чтобы убрать их с **игрового поля**, монахам необходимо использовать карточку **Кладбища** (если та, конечно, в игре и доступна). Действие этой карточки позволяет активировавшему её игроку убрать жетон одного **проклятого ребёнка** с **игрового поля игрока** и выложить его на карточку **Кладбища** (он перестаёт быть **проклятым**).

Обратите внимание: артефакт «**Лечебное зелье**» позволяет вернуть **проклятого ребёнка** обратно в игру на карточку **Кладбища**.

Перевод выполнен Александром Булгаковым, в рамках проекта [«Тесера»](#).



## СЧЁТ

При финальном подсчёте добавьте к своему итогу 4 победных очка.