

GHOST STORIES™

鬼

Spelregels



Ghost Stories

Een spel van Antoine Bauza voor 1 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Vele doden vielen bij het beëindigen van het terreurbewind van Wu-Feng, Heerser van de Negen Hellen. De urn met zijn as werd begraven op het kerkhof van een dorp in het Middenrijk. Jaren zijn voorbijgegaan en de vervloekte levende is vergeten door de levenden.

Verborgen in de hel is Wu-Feng echter niets vergeten. Zijn onderzoek heeft hem de plaats van de urn onthuld, waarmee hij weer levend kan terugkeren. De schaduw van zijn Incarnatie reikt al tot de dorpsbewoners, die zich niet bewust zijn van het naderende gevaar.

Gelukkig houden de Fat-Si (Taoïstische monniken) de wacht op de grens tussen leven en dood. Gewapend met hun moed, geloof en kracht proberen ze om de Incarnatie van Wu-Feng terug naar de hel te sturen.

Inleiding

Ghost Stories is een **coöperatief** spel. De spelers spelen als team tegen het spel. Ze delen zowel de overwinning als nederlaag. Houd de speelhulpen gereed als je de eerste keer de regels naleest: ze helpen bij het leren van de spelmechanismen.

De regels zijn voor een spel met 4 spelers geschreven. Met 1, 2 of 3 spelers zijn kleine aanpassingen nodig die in de appendix worden uitgelegd.

Ghost Stories heeft 4 moeilijkheidsgraden: Beginner, Normaal, Nachtmerrie en Hel. De regels zijn voor de Beginnersgraad geschreven. Als die graad eenmaal met succes doorlopen is, kan je de moeilijkheid verhogen. De aanpassingen voor de hogere moeilijkheidsgraden staan in de achteraan in de spelregels.



Inhoud

- 4 Speelborden
- 9 Dorpstegels
- 3 Tao dobbelstenen
- 1 speciale Tao dobbelsteen
- 1 Vloek dobbelsteen
- 55 Geest kaarten (blauw)
- 10 Wu-Feng Incarnatie kaarten (rood) (I)
- 20 Tao fiches
- 20 Qi fiches
- 4 Taoïst pionnen
- 4 Yin-Yang fiches
- 8 Spook figuren
- 2 Boeddha figuren
- 1 "Tao Inactief" markering
- 1 "Verzakkings Mantra" fiche
- 4 "Kracht Inactief" fiches
- 3 Kracht fiches
- 1 spelregels
- 2 speelhulpen
- 1 scoreblad

Spelelementen

Dorpstegels (A)

Het dorp dat de Taoïsten moeten verdedigen bestaat uit 9 locaties, elk weergegeven door een Dorpstegel. Deze locaties helpen de spelers, maar kunnen ook door de Geesten geplaagd worden. De voorkant van elke tegel stelt de locatie met bewoner voor (Locatie Actief); de achterkant stelt de locatie voor zonder bewoner (Locatie Geplaagd). De Dorpstegels worden in de speelhulpen nader beschreven.

Speelborden (B)

Elk van de 4 speelborden heeft 3 velden om aanvallende Geesten neer te leggen, twee keer 3 velden voor de Spook figuren, 3 velden voor de Boeddha figuren en symbolen voor de Kracht van de Taoïst. De borden zijn dubbelzijdig bedrukt met aan elke kant een andere Kracht voor elke Taoïst.

Qi Punten (C)

De Qi punten stellen de levensenergie van de Taoïsten voor. Ze kunnen worden verloren (door de aanval van de Geesten en in enkele andere gevallen) en worden teruggewonnen (door beloningen en op een specifieke Dorpstegel).

Yin-Yang Kracht (D)

Elke Taoïst heeft één Yin-Yang fiche. Deze kan voor een extra actie gebruikt kan worden.

Tao Fiches (E)

Om de Geesten het hoofd te bieden vertrouwen de Taoïsten op mystieke voorwerpen: (Kleefrijst (geel), Zilveren bellen (groen), Wierook (rood), Taoïstische Spiegels (blauw) en Munten (zwart)) gesymboliseerd door Tao fiches. Deze fiches zijn er in 5 kleuren, waarbij elke kleur overeenkomt met een bepaald type Geest.

Tao- en Vloek Dobbelstenen (F)

De Taoïsten gebruiken de 3 Tao dobbelstenen om de Geesten uit te drijven. De extra Tao dobbelsteen hoort bij een specifieke Kracht van de groene Taoïst. Soms moeten de spelers de Vloek dobbelsteen gooien en de negatieve effecten ondergaan.

Geesten (G)

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

Voorbeeld: (a) Plaag een tegel bij aankomst, (b) Plaag elke beurt een tegel, (c) Plaag een tegel na uitdrijven.

Voorbeeld: Bruce heeft Severed Heads uitgedreven en de spelers krijgen de Tao dobbelsteen terug die de Geest gestolen had.

Spook- en Boeddha Figuren (H)

De Spoken symboliseren de dreiging van de Geesten tegen het dorp en de Boeddha's symboliseren de mystieke vallen die de Taoïsten kunnen zetten.

Vorbereiding (Beginnersgraad, 4-spelers)

Leg de 9 Dorpstegels willekeurig in een 3 x 3 vierkant. Aan het begin van het spel worden geen locaties geplaagd en zijn de dorpsbewoners zichtbaar.

Leg de 4 Speelborden langs de randen van het dorp, één voor elke speler.

Iedere speler kiest een kleur en de te gebruiken kant van zijn speelbord.

Elke speler pakt 4 Qi fiches, het Yin-Yang fiche van zijn kleur, een Tao fiche in zijn kleur en zet de Taoïst pion van zijn kleur op de centrale Dorpstegel.

Zet de 2 Boeddha's op de "Boeddhistische Tempel" Dorpstegel.

De resterende onderdelen (Tao fiches, Qi fiches, Spoken) vormen een voorraad.

Schud de Geest kaarten. Voeg 10 kaarten van onder een willekeurige Incarnatie kaart toe (zonder ernaar te kijken) en leg de kaarten als trekstapel neer.

Doel van het Spel

Om de overwinning te behalen en het dorp te redden moeten de spelers de Incarnatie van Wu-Feng uitdrijven.

Het Spel Spelen

De speler die als laatste een Kung-Fu film gezien heeft begint. De spelers spelen om de beurt met de klok mee. Elke beurt van een speler bestaat uit 2 fases (Yin en Yang). Het diagram op de laatste pagina van deze regels geeft een overzicht van de beurt van een speler. Een ronde bestaat uit de beurten van alle spelers en neutrale borden

Yin Fase (Geesten)

Stap 1. Acties van de Geesten

Aan het begin van zijn beurt kijkt de actieve speler welke Geesten zich op zijn Speelbord bevinden. Hun Krachten op het **middelste** symbool zijn nu actief in de Yin fase.

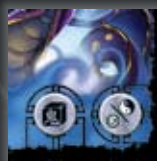
A. Plaaggeest(en)

Voor elke Plaaggeest (met een Spook symbool in het midden) op zijn Speelbord moet de speler de positie van het bijbehorende Spook aanpassen. Als het Spook op de kaart staat, zet

de speler deze naar het symbool met het spook boven de kaart. Als het Spook al op dit symbool staat wordt ze op het symbool erboven (aan de rand van het bord) gezet en moet de speler de eerste Dorpstegel voor de Geest omdraaien. Als de tegel al geplaagd is (op non-actief) dan wordt de volgende tegel geplaagd en omgedraaid. Het Spook wordt daarna teruggezet op de kaart, klaar voor de volgende cyclus.

Opmerking voor Beginnersgraad: Als alle 3 Dorpstegels die voor een Geest liggen al geplaagd worden zodat deze Geest een niet-bestaande vierde tegel zou plagen, verliezen de spelers direct het spel.

B. Kwelgeest(en)



Voor elke Kwelgeest (met een Vloek dobbelsteen in het midden) moet de actieve speler de Vloek dobbelsteen gooien en het resultaat toepassen:

(a): Geen effect.

(b): Geplaagd; de eerste actieve Dorpstegel voor de Geest wordt omgedraaid.

(c): De speler moet een Geest in het spel brengen volgens de plaatsingsregels.

(d): De speler moet al zijn Tao fiches afgeven en in de voorraad leggen.

(e): De speler moet 1 Qi fiche afgeven.



Stap 2. Speelbord Vol?

Als alle 3 Geest velden op het Speelbord bezet zijn, verliest de speler 1 Qi en beëindigt zijn Yin fase zonder Stap 3 uit te voeren.

Stap 3. Nieuwe Geest

Als het Speelbord niet volledig bezet is trekt de speler de bovenste Geest kaart van de stapel en brengt deze in het spel volgens onderstaande plaatsingsregels:

Plaatsingsregels voor een Geest

Een Rode (berg), Groene (bos), Blauwe (rivier), of Gele (moeras) Geest moet, zo mogelijk, op het Speelbord met dezelfde kleur gelegd worden. Een Zwarte Geest moet, zo mogelijk, op het bord van de actieve speler worden gelegd. Als alle 3 velden op het bord al bezet zijn kiest de actieve speler een ander vrij veld. De Krachten in het linker symbool van de Geest worden uitgevoerd als het veld bepaald is.



Het kan voorkomen dat alle 12 velden al bezet zijn door Geesten als de speler een Geest in het spel moet brengen. In dat geval **verliest de actieve speler 1 Qi** (in plaats van de Geest in het spel te brengen).

Voorbeeld: Bruce trekt Severed Heads en omdat de Geest Zwart is legt hij deze op zijn Speelbord, waardoor hij in totaal 3 Geesten op zijn bord heeft. Hij verliest geen Qi omdat Qi verlies wegens een vol bord in Stap 2 plaats vindt. Nu moet hij echter een nieuwe Geest in het spel brengen, maar aangezien alle 12 velden al bezet zijn verliest hij alsnog 1 Qi in plaats van de nieuwe Geest in het spel te brengen. Ten slotte legt hij één van de 3 Tao dobbelstenen op Severed Heads.

Yang Fase (Taoïst)

Als de Yin fase afgelopen is speelt de speler de rol van zijn Taoïst in de onderstaande volgorde:

- 1) **Bewegen (optioneel)**
- 2) **Hulp van een Dorpsbewoner OF Geest Uitdrijven**
- 3) **Boeddha Zetten (optioneel)**

Opmerking: De actieve speler kan zijn Yin-Yang fiche voor of na elke stap van zijn Yang fase gebruiken.

1) Bewegen

De speler kan zijn pion van de huidige tegel naar een aangrenzende tegel verzetten. **Diagonaal bewegen is toegestaan.** Bewegen is niet verplicht.

2) Hulp van een Dorpsbewoner OF Geest Uitdrijven

De Taoïst moet één van de volgende 2 acties uitvoeren:

2.a) Hulp van een Dorpsbewoner

De Taoïst mag hulp aan de dorpsbewoner vragen op de Dorpstegel waar de Taoïst staat. De acties worden uitgelegd in de speelhulp.

2.b) Geest Uitdrijven

De Taoïst mag de Geest uitdrijven op het veld grenzend aan de tegel waar de

Taoïst staat. Een uitgedreven Geest wordt afgelegd en daarmee teruggestuurd naar de hel. Als de speler faalt gebeurt er niets.

Om een Geest uit te drijven, gooit de speler de 3 Tao dobbelstenen en moet hij minimaal een aantal gekleurde symbolen gooien gelijk aan de weerstand van de Geest. **Opmerking:** de witte symbolen zijn jokers en kunnen voor elke kleur naar keuze gebruikt worden.

Voorbeeld: De gele Taoïst, gespeeld door Bruce, vecht tegen Bleeding Eyes (Rood, weerstand 2). Om deze uit te drijven moet hij 2 rode (of witte) symbolen met de 3 Tao dobbelstenen gooien.

Als de speler niet het benodigde aantal symbolen gooit mag hij Tao fiches van de ontbrekende kleur(en) gebruiken om het verschil goed te maken.



Voorbeeld: Bruce gooit de Tao dobbelstenen en heeft slechts één rood symbool. Als hij een rood Tao fiche heeft kan hij deze gebruiken om de Geest alsnog uit te drijven.

Twee Geesten Uitdrijven

Een Taoïst die op één van de vier hoeken van het dorp staat kan beide aangrenzende velden uitdrijven en daardoor dus twee Geesten in één keer uitdrijven. Om dit te doen moet de speler de weerstand van beide Geesten in één worp gooien. Zoals normaal mag de speler Tao fiches gebruiken om het verschil goed te maken.



Voorbeeld: De gele Taoïst staat op een hoektegel. De twee aangrenzende velden zijn bezet door Geesten: Bleeding Eyes (Rood, weerstand 2) en Perfidious

Nymph (Blauw, weerstand 1). Hij gooit de 3 Tao dobbelstenen en heeft 1 rood, 1 wit en 1 geel symbool. Het gele symbool is waardeloos. Hij levert een Rood Tao fiche in, die het rode symbool aanvult en drijft Bleeding Eyes uit. Hij gebruikt het witte symbool (voor blauw) om Perfidious Nymph uit te drijven.

Speciale opmerking: Een speler is niet verplicht Tao fiches in te leveren, maar als de dobbelstenen genoeg zijn om een Geest uit te drijven moet hij dat doen.

Voorbeeld: Bruce staat op een hoektegel. De aangrenzende velden zijn bezet door een Zombie (Geel, weerstand 2) en een Coffin Breaker (Geel, weerstand 1). Bruce wil de Coffin Breaker uitdrijven omdat het de Kracht van zijn bord teniet doet. Hij gooit de 3 dobbelstenen en heeft 2 gele symbolen en 1 witte. Hij drijft de Coffin Breaker uit, maar moet de Zombie ook uitdrijven. Daarom moet hij de Vloek dobbelsteen gooien, vanwege de Kracht die de Zombie heeft bij het uitdrijven.



Tao fiches delen

Als het nodig is kan een Taoïst bij het uitdrijven gebruik maken van Tao fiches van één of meer Taoïsten die op dezelfde Dorpstegel met hem staan. Spelers kunnen op geen andere manier Tao fiches aan elkaar geven of omruilen.

Voorbeeld: Bruce beweegt zijn rode Taoïst naar dezelfde tegel als de gele Taoïst. Het veld voor deze tegel is bezet door een Hopping Vampire (Geel, weerstand 3). Bruce gooit de 3 dobbelstenen en heeft 1 groen, 1 geel en 1 rood symbool. Bruce heeft geen gele Tao fiches om zijn worp aan te vullen, maar Sam (de gele Taoïst) heeft er 2. De spelers kiezen ervoor om ze te gebruiken en zo de Geest uit te drijven.

Vloek en Beloning (rechter symbool)

Bepaalde Geesten vervloeken en/of belonen de Taoïsten die hen uitgedreven hebben. Deze vloeken en beloningen staan in het rechter symbool. De meest voorkomende vloek is het gooien van de Vloek dobbelsteen en het toepassen van het resultaat. De mogelijke beloningen zijn als volgt: Krijg Tao fiches (de speler kiest de kleur uit de voorraad), krijg een Qi fiche of krijg je Yin-Yang fiche terug (als je deze niet meer hebt). **Vloeken worden altijd toegepast voor beloningen.**



Voorbeeld: Bruce slaagt erin een Dark Wraith uit te drijven (Zwart, weerstand 3). Hij kan kiezen tussen het krijgen van 1 Qi of het terugkrijgen van zijn Yin-Yang. Hij kiest voor zijn Yin-Yang i.p.v. het krijgen van Qi.

3) Boeddha Zetten



Een speler die in een vorige beurt een Boeddha heeft gekregen (met de "Boeddhistische Tempel" Dorpstegel) mag deze aan het eind van zijn beurt zetten als zijn Taoïst naast een leeg Geest veld staat. Zet de Boeddha op het Boeddha symbool.

Een Geest die in het spel komt op, of verplaatst wordt naar een veld dat door een Boeddha is beschermd, wordt direct uitgedreven (naar de aflegstapel). De Boeddha wordt dan terug op de "Boeddhistische Tempel" tegel gezet. De Geesten die slachtoffer van een Boeddha zijn passen zowel hun vloeken als beloningen niet toe.

In zeldzame gevallen kan een speler in één beurt 2 Boeddha's zetten.

Yin-Yang

Elke Taoïst heeft één uiterst waardevolle troef: het Yin-Yang fiche. Met zijn Yin-Yang kan de Taoïst hulp van elke dorping krijgen zonder op de tegel te hoeven staan OF kan hij een Geplaagde tegel weer actief maken. Het gebruik van Yin-Yang is een extra actie voor de speler.

Na gebruik geeft de speler zijn Yin-Yang fiche af aan de voorraad.

De Taoïsten kunnen hun Yin-Yang terug krijgen door bepaalde Geesten uit te drijven. De actieve speler kan zijn Yin-Yang voor of na elke stap van zijn acties gebruiken (b.v. voor het bewegen, na het uitdrijven), maar niet tijdens een actie.



Voorbeeld: Sam vecht tegen een Dark Wraith (Zwart, weerstand 3). Hij heeft geen zwarte Tao fiches maar wil deze Geest absoluut uitdrijven. Hij besluit zijn Yin-Yang te gebruiken om de "Gebedscirkel" tegel aan te spreken en legt er een zwarte Tao fiche op. Hij vervolgt zijn beurt en poogt de Geest uit te drijven. Hij gooit de 3 Tao dobbelstenen en heeft 1 zwart, 1 wit en 1 groen symbool. Met het zwarte fiche op de Gebedscirkel (dat zwarte Geesten verzwakt) en met het zwarte en witte symbool slaagt het uitdrijven.

Dood van een Taoïst

Een Taoïst die geen Qi meer heeft is dood. Al zijn bezittingen gaan verloren (zijn Tao fiches, zijn Boeddha's, zijn Yin-Yang). Zijn pion wordt plat op de Kerkhof tegel gelegd. De Geesten op zijn Speelbord blijven in het spel.

Een speler wiens Taoïst dood is blijft meespelen en overleggen met de andere Taoïsten (hoewel hij zelf niets kan doen, kunnen ze nog steeds zijn geest raadplegen en gebruik maken van de wijsheid der doden). Hij kan zelfs het spel winnen als hij dood is en terug tot leven komen dankzij de Kerkhof tegel (en de andere Taoïsten!).

Zijn bord wordt bezeten (zie Neutrale Borden hieronder) en de Geesten die er op liggen blijven actief, ondanks de dood van de Taoïst. De andere spelers moeten de effecten en gevolgen van deze Geesten ondergaan.

Voorbeeld: 3 Dorpstegels worden al geplaagd. Tijdens de Yin fase van de volgende speler zal één Dorpstegel extra worden geplaagd door een Plaageest. Sam heeft nog maar 1 Qi over, maar om het dorp te redden besluit hij zichzelf op te offeren door hulp aan de Heks te vragen zodat deze Geest wordt uitgedreven.

De Incarnaties van Wu-Feng

Een Incarnatie van Wu-Feng komt 10 kaarten voor het einde van de stapel in het spel (Beginnersgraad). Uitdrijven van deze Incarnatie is de enige mogelijkheid om het spel te winnen. Elke Incarnatie heeft behalve bijzondere Krachten, ook speciale voorwaarden waaraan voldaan moet worden voordat deze verslagen is.

Elke Incarnatie heeft een kleur en heeft dezelfde plaatsingsregels als de Geesten.

De Incarnaties worden noch door de "Hut van de Heks" noch door Boeddha's beïnvloed. Een Incarnatie die op een veld komt met een Boeddha wordt niet uitgedreven en de Boeddha wordt teruggezet op de "Boeddhistische Tempel" tegel.

Opmerking: Sommige Incarnaties spreken een vloek uit als ze worden uitgedreven.

Elke uitgedreven Incarnatie geeft 1 Qi fiche en 1 Yin-Yang fiche terug aan de groep. De spelers bepalen aan wie ze deze beloningen geven. Een dode Taoïst kan geen Qi krijgen.



Einde van het Spel

Het spel eindigt als de spelers de laatste Incarnatie van Wu-Feng hebben uitgedreven (Nachtmerrie en Hel hebben er meer dan 1).

Er zijn 3 situaties waardoor de spelers verliezen:

1. Alle Taoïsten zijn dood (geen Qi fiches meer). Met niemand om de dreiging het hoofd te bieden wordt het dorp spoedig onder de voet gelopen door de Geesten...
2. Een vierde locatie in het dorp wordt geplaagd. De Geesten hebben de urn van Wu-Feng terug. De wereld der levenden bestaat niet meer...
3. De stapel Geest kaarten is op terwijl er nog een Incarnatie van Wu-Feng in het spel is. Het dorp zal het daglicht nooit meer zien...

Opmerking: Zelfs als de laatste Incarnatie uitgedreven is, moeten de spelers nog steeds de eventuele Vloek ondergaan. Ze winnen slechts als het resultaat van de Vloek geen verlies oplevert.

Voorbeeld: De Taoïsten drijven de "Death Army" Incarnatie van Wu-Feng uit. Er zijn al 3 Dorpstegels geplaagd voor ze de Vloek dobbelsteen moeten gooien. Helaas is het resultaat van de worp dat een extra Dorpstegel geplaagd wordt. De spelers verliezen het spel op het allerlaatste moment...

Opmerkingen: Wanhoop niet als het eerste aantal spellen in verlies eindigt. Ghost Stories vereist ervaring en je moet het waarschijnlijk een aantal keren gespeeld hebben om het spel voor de eerste keer te winnen. De "Hel" moeilijkheidsgraad is zelfs een uitdaging voor ervaren spelers, maar het is mogelijk. Zorg ervoor dat je alle regels toepast, gebruik al je Kracht en Yin-Yang en werk vooral samen met elkaar.

Als de Beginnersgraad te moeilijk is kun je met 5 Qi beginnen, maar het spel verliest dan wel veel van zijn spanning.

Score

Om je prestatie te evalueren en je vooruit te helpen, vind je een scoreblad in de doos om je gespeelde spellen bij te houden.

Bereken je score, door middel van de volgende punten:

- +1 per Qi
- +2 per leeg Geest veld
- +1 per overgebleven Geest kaart / -1 indien verloren
- -3 per dode Taoïst
- -4 per geplaagde Dorpstegel
- +10 voor de het uitdrijven van de laatste Incarnatie
- +2, +4, +6 voor de andere Incarnaties (Nachtmerrie of Hel moeilijkheidsgraad), +4, +6 voor 1 en 2 spelers.

De Krachten van de Taoïsten

Elk bord heeft twee verschillende Krachten. In elk spel kan de speler één van de twee Krachten gebruiken door met de voor- of achterkant van het speelbord te spelen. De 8 Krachten worden hieronder beschreven:

Gele Taoïst

1. Bodemloze Zakken



De gele Taoïst heeft nooit gebrek aan mystieke voorwerpen.

Voordat hij beweegt, mag hij een willekeurig Tao fiche uit de voorraad pakken.

2. Verzwakkings Mantra

De gele Taoïst kan Geesten mystieke boeien omdoen.



Voordat hij beweegt, (ver)plaatst hij het Verzwakkings Mantra fiche naar een willekeurige Geest in het spel. Een Geest onder invloed van de mantra heeft een weerstand van 1 minder, onafhankelijk van welke Taoïst de uitdrijving uitvoert. Als de

Geest onder invloed van de mantra is uitgedreven gaat het fiche terug naar de gele Taoïst die het bij zijn volgende beurt opnieuw kan gebruiken. Als de speler zijn Kracht verliest wordt het Verzwakkings Mantra fiche uit het spel verwijderd.

Rode Taoïst

1. Dans over de Toppen



De rode Taoïst kan vliegen.

Tijdens het bewegen kan hij niet alleen naar aangrenzende tegels, maar naar elke willekeurige Dorpstegel gaan.

2. Dans van de Tweelingwinden



De rode Taoïst kan zijn kameraden gidsen. Na zijn beweging kan hij één andere Taoïst bewegen.

Groene Taoïst

1. De Favoriet der Goden



De oude goden vergezellen de groene Taoïst.

Hij kan elke Tao dobbelsteen opnieuw gooien (hij mag er een aantal apart leggen en de rest opnieuw gooien). Hij mag ook de

Vloek dobbelsteen opnieuw gooien. De tweede worp geldt altijd.

2. Kracht van Bamboe



De groene Taoïst heeft een buitengewone Kracht.

Hij heeft een vierde Tao dobbelsteen bij het uitdrijven. Bovendien hoeft hij nooit de Vloek dobbelsteen te gooien.

Blauwe Taoïst

1. Berijder der Winden



De blauwe Taoïst kan in een oogwenk opereren.

Hij kan in willekeurige volgorde zowel de Hulp vragen van Dorpsbewoners ALS een Geest Uitdrijven.

2. Tweede Wind



De blauwe Taoïst kan de tijd vertragen. Van zijn huidige tegel kan hij twee keer hulp vragen OF twee keer een Geest uitdrijven. De twee uitdrijvingen zijn onafhankelijk. Hij kan geen gedeeltelijk succes van de eerste

uitdrijving behouden en gebruiken bij de tweede.

Regels voor 1, 2 of 3 Spelers

Vorbereiding

Bereid het spel voor zoals voor 4 spelers.

Wijs iedere speler een Speelbord toe en een kracht (voor- of achterkant van het bord). Leg de andere bordes willekeurig neer. Deze bordes zijn Neutraal.

Leg 3 Qi fiches op elk Neutraal bord.

Geef iedere speler een Kracht fiche, in aanvulling op het Yin-Yang fiche en de Tao fiches.

Verwijder voor elke ontbrekende speler 5 willekeurige kaarten uit de stapel en leg ze terug in de doos (dus voor 3 spelers=5 kaarten, 2 spelers=10 kaarten en solo=15 kaarten). Voeg de Incarnaties van Wu-Feng toe NA het verwijderen van de extra kaarten.

In een spel met 2 spelers moeten de spelers tegenover elkaar zitten zodat er links en rechts van hen een neutraal speelbord ligt.

Speel bij een solo spel met het rode speelbord met de "Dans over de Toppen" Kracht (om te kunnen vliegen) en neem één Tao fiche van elke kleur (behalve zwart) en 3 Kracht fiches.

Neutrale Borden

De bordes zonder spelers heten "Neutrale Borden". Net als de bordes van de spelers krijgen ze Qi fiches aan het begin van het spel en tijdens hun beurt is er een speciale Yin fase.

Yin fase voor een neutraal bord

De beurt van een neutraal bord bestaat uit een kortere Yin fase (zonder stap 3). Er is geen Yang fase, omdat ofwel de speler dood is, of niet meespeelt.

Na de Yin fase van het neutrale bord is de volgende Taoïst of het volgende neutrale bord aan de beurt.

Stap 1. Acties van de Geesten

Plaaggeest(en)

Voor elke Plaaggeest op het bord wordt het Spook volgens de normale regels verplaatst.

Kwelgeest(en)

Voor elke Kwelgeest moet een speler de Vloek dobbelsteen gooien en het effect toepassen op het neutrale bord (de Kracht van de groene Taoïst werkt niet voor deze worp). Het verlies van Tao fiches heeft geen effect op een neutraal bord.

Stap 2. Speelbord Vol?

Als het speelbord vol is aan het begin van deze stap, verliest het bord 1 Qi fiche. Als het bord al "bezeten" is (0 Qi) moet een andere speler het verlies van Qi nemen.

Opmerking: Stap 3. (Nieuwe Geest) heeft nooit plaats op een "neutral en bezeten" bord.

Opmerking: Een neutraal bord kan geen Qi krijgen.

Bezeten bord



Als een Taoïst sterft, of een neutraal bord zijn laatste Qi verliest, wordt het bord bezeten EN neutraal.

De Kracht van het bord wordt inactief (leg een "Kracht Inactief" fiche op de Kracht

symbolen van het bord).

Elk verlies van Qi punten (Speelbord Vol of een Kwelgeest) moet door een speler naar keuze genomen worden (de Kracht van de groene Taoïst werkt niet als dit door een dobbelsteen worp is).

Kracht Fiche



Met een Kracht fiche kan de actieve speler tijdens zijn Yang fase de Kracht van een neutraal bord gebruiken, zolang het neutrale bord niet bezeten is. Het is mogelijk om meerdere Kracht fiches per beurt te gebruiken, maar het is niet toegestaan om dezelfde Kracht van een bord meerdere ke-

ren te gebruiken.

Leg elk Kracht fiche na gebruik op de centrale Dorpstegel.

Een actieve speler die zijn beurt op de centrale tegel eindigt mag één of meer Kracht fiches terugnemen.

Net als Tao fiches kunnen Kracht fiches niet uitgewisseld worden tussen spe-

lers.

Voorbeeld: Sam speelt een solo spel. Hij speelt met de rode Taoïst en heeft 3 Kracht fiches. Hij kan ze alle 3 in dezelfde beurt gebruiken om de Kracht van het groene bord 1x, het blauwe bord 1x en het gele bord 1x te gebruiken.

Moelijkheidsgraden: Normaal, Nachtmerrie en Hel

De bovenstaande regels leren je Ghost Stories te spelen op Beginnersgraad. Als je deze graad eenmaal hebt overwonnen, heeft Ghost Stories de mogelijkheid om de uitdaging te vergroten door 3 extra moeilijkheidsgraden.

Moelijkheidsgraad Normaal

Het ware avontuur begint...

De Normale moeilijkheidsgraad verschilt van Beginner op twee punten:

- De Taoïsten beginnen het spel met 3 Qi fiches, niet 4.
- De Taoïsten verliezen het spel als 3 Dorpstegels geplaagd zijn, niet 4.

Moelijkheidsgraad Nachtmerrie

Je hebt vorderingen gemaakt? Hoe durf je?!

Nachtmerrie gebruikt de regels van de Normale moeilijkheidsgraad, maar het aantal Incarnaties dat je nu moet uitdrijven om te winnen is 4.

Verwijder de benodigde Geest kaarten als er minder dan 4 spelers zijn en voeg dan (zonder te kijken) willekeurig de Incarnaties als volgt toe (van onder naar boven): 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, dan de resterende Geesten.

Opmerking: met 1 of 2 spelers zijn er slechts 3 Incarnaties.

Moelijkheidsgraad Hel

Goedgekeurd door Wu-Feng zelf!

Hel is hetzelfde als Nachtmerrie met als klein verschil dat de spelers het spel starten zonder hun Yin-Yang fiche.

Opmerking: met 1 of 2 spelers zijn er slechts 3 Incarnaties.

Moelijkheidsgraad	Qi fiches	Dorpstegels	Incarnaties	Anders
Beginner	4	4	1	
Normaal	3	3	1	
Nachtmerrie	3	3	4 (3)	
Hel	3	3	4 (3)	geen Yin-Yang

Appendix: Krachten van de Incarnaties



Howling Nightmare

De Taoïsten kunnen deze Incarnatie alleen uitdrijven als het Geest veld op het tegenoverliggende Speelbord niet bezet is door een Geest.



Uncatchable

Deze Incarnatie moet op een veld liggen met een Boeddha figuur om uitgedreven te kunnen worden. Dit kan gedaan worden door de Incarnatie naar een Boeddha te verplaatsen of in het spel te brengen op een Boeddha. **Opmerking: dit is de enige Incarnatie die wordt beïnvloed door een Boeddha.**



Death Army

Voor deze Incarnatie moet de actieve speler in zijn beurt de Vloek dobbelsteen gooien en ook als de Incarnatie uitgedreven is.



Forgotten Ones

Als deze Incarnatie in het spel komt verhindert ze dat de Taoïsten hun Kracht kunnen gebruiken (leg een "Kracht Inactief" fiche op de Kracht symbolen van elk Speelbord).



Boncracker

Als deze Incarnatie in het spel komt moet iedere Taoïst een Tao fiche inleveren. Elke ronde moeten alle spelers een Tao fiche inleveren. Als een speler geen Tao fiches meer heeft, gebeurt er niets.



Dark Mistress

Als deze Incarnatie in het spel komt verhindert ze dat de Taoïsten Tao fiches kunnen gebruiken (zet de "Tao Inactief" markering goed zichtbaar op tafel).



Creeping Horror

Als deze Incarnatie in het spel komt steelt ze een Tao dobbelsteen (leg de dobbelsteen op de kaart).



Vampire Lord

De Vampire Lord is slechts een Plaaageest met een weerstand van 4.



Hope Killer

Deze Incarnatie heeft een weerstand van 8 (2 blauw + 2 rood + 2 groen + 2 geel) en vereist een worp met de Vloek dobbelsteen als hij uitgedreven is.



Nameless

Weerstand: 1 blauw + 1 groen + 1 geel + 1 rood + 1 zwart
Als deze Incarnatie in het spel komt wordt het Tao fiche op de "Gebedscirke!" verwijderd. Bovendien tellen vanaf nu de witte symbolen op de Tao dobbelstenen niet meer als joker.

43. Flesh Devourer
44. Raging One
45. Gloomy Minion
46. Repellent Beauty
47. Severed Heads
48. Severed Heads
49. Gravewalker
50. Black Widow
51. Black Widow
52. Dark Wraith
53. Dark Wraith
54. Shapeless Evil

55. Soul Eater
56. Howling Nightmare
57. Uncatchable
58. Hope Killer
59. Death Army
60. Forgotten Ones
61. Bonecracker
62. Dark Mistress
63. Creeping Horror
64. Vampire Lord
65. Nameless

1. Ghoul
2. Walking Corpse
3. Coffin Breaker
4. Coffin Breaker
5. Restless Dead
6. Zombie
7. Zombie
8. Hopping Vampire
9. Hopping Vampire
10. Yellow Plague
11. Lich
12. Drowned Maiden
13. Hound of Death
14. Perfidious Nymph
15. Perfidious Nymph
16. Sticky Feet
17. Abysmal
18. Abysmal
19. Ooze Devil
20. Ooze Devil
21. Liquid Horror
22. Fury of Depth
23. Creeping One
24. Fungus Thing
25. Fallen Monk
26. Fallen Monk
27. Restless Spirit
28. Rotten Soul
29. Rotten Soul
30. Wicked one
31. Wicked one
32. Green Abomination
33. Great Putrid
34. Skinner
35. Reaper
36. Sharp-Nailed Mistress
37. Sharp-Nailed Mistress
38. Bleeding Eyes
39. Blood Drinker
40. Blood Drinker
41. Scarlet Evildoer
42. Scarlet Evildoer

Ghost Stories is een spel van Repos Production Tel. +32477.25.45.18 • Léopold Procureurstraat 34 • 1090 Brussel - België • www.rprod.com

Ontwerper: Antoine Bauza

Illustraties: Pierô

Ontwikkeling: De Belgen met Sombreros ofwel Cédric Caumont & Thomas Provoost

Vertaling: Humphrey Clerx

Dankwoord

De auteur wil graag de dappere Taoïsten bedanken die ontelbare speeltesten aan zijn zijde hebben doorstaan, met name Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier, en Françoise Sengissen.

De Belgen met Sombreros willen Christophe «A la Guèèrrre!» Arnoulth, Nathan Morse, Eric Franklin, Eric Martin, Anthony Rubbo, Brian Yu, Mary en Frank Branham bedanken.

© REPOS PRODUCTION 2008. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN VOOR ALLE LANDEN.

Yin

I.A. Plaaggeest(en)



I.B. Kwelgeest(en)



- (a) Geen effect
- (b) Plaag de eerste actieve dorpsstegel
- (c) Breng een nieuwe Geest in het spel
- (d) Geef alle Tao fiches af
- (e) Verlies 1 Qi fiche

Stap 2. Speelbord Vol?



Yang

