

GHOST STORIES BLACK SECRET



REGELN

In den Katakomben des Dorfes befinden sich die drei Urnen mit Wu-Fengs Asche. Der Herr der Neun Höllen hat beschlossen, diesmal wirklich durchzugreifen und das Dorf unter seine Kontrolle zu bringen. Schon schleichen seine Dämonen durch den Untergrund und wühlen mit ihren schwarzen Krallen in den Überresten der Vorfahren. Die verfluchten Reliquien müssen jedoch unbedingt verborgen bleiben - sonst fällt ein Schatten auf die Welt der Lebenden ...

Black Secret erfordert das Spiel *Ghost Stories* und kann zusammen mit der Erweiterung *White Moon* gespielt werden.

WORUM GEHT ES?

Black Secret ist die zweite Erweiterung für *Ghost Stories*. Diesmal übernimmt ein Spieler die Rolle von Wu-Feng und stellt sich den tapferen Taoisten entgegen, die das verammte Dorf verteidigen. Neben seinen Geistern kann Wu-Feng auch zwielichtige Dämonen beschwören, um die Katakomben zu durchwühlen, und die Taoisten mit einem Fluch belegen. Auch die Taoisten verfügen ihrerseits über neue Waffen: „verheerende Schriftrollen“ und die Fähigkeit Blutsbruder. Ihre Siegbedingung bleibt unverändert: Alle Inkarnationen von Wu-Feng müssen durch Beschwörung ausgetrieben werden ...

MATERIAL

- 1 Katakomben-Spielplan (Vorder- und Rückseite)
- 1 Wu-Feng-Spielplan (Vorder- und Rückseite)
- 1 Spielfigur „Wu-Fengs Schatten“
- 3 Dämonen-Spielfiguren
- 21 Karten „Verheerende Schriftrollen“
- 10 Geister-Karten
- 5 Karten mit Inkarnation des Wu-Feng
- 4 Karten „Anforderung“
- 36 Katakomben-Chips
- 32 Fluch-Chips
- 9 Spielfiguren „Leiter“
- 4 Blutsbrüder-Marker
- 3 Skelett-Chips
- 1 Dorf-Plättchen (Kalligraph)
- 1 Marker „aktiver Taoist“

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel *Ghost Stories* wird gemäß den Grundregeln aufgebaut. Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen (Anfänger, Normal, Albtraum und Hölle) bleiben unverändert.

A) KATAKOMBEN-SPIELPLAN

Der Katakomben-Spielplan stellt die Ebene unterhalb des Dorfes dar: die Katakomben. Er besteht aus neun Feldern, die den neun oberirdischen Dorffeldern entsprechen. Dieser Spielplan hat zwei Seiten, die sich ein wenig voneinander unterscheiden und auf verschiedene Weise verwendet werden können. Während des Aufbaus sollten die Spieler darauf achten, den Katakomben-Spielplan an den Dorffeldern auszurichten: Jedes Dorffeld ist einem Standort in den Katakomben zugeordnet.

B) LEITERN

Die neun Leiter-Spielfiguren werden auf die neun dafür vorgesehenen Stellen des Katakomben-Spielplans platziert.

C) KATAKOMBEN-CHIPS

Die 36 Katakomben-Chips werden je nach Anzahl der teilnehmenden Taoisten (1, 2, 3 oder 4) sortiert.

Die neun Chips mit dem Symbol „1 Taoist“ werden zufällig auf die neun Felder des Katakomben-Spielplans gelegt – ein Chip pro Feld, verdeckt. Gegebenenfalls stapeln die Spieler die neun Chips mit dem Symbol „2 Taoisten“, dann die neun Chips mit „3 Taoisten“ und die Chips „4 Taoisten“.

Beispiel: In einer Partie mit drei Taoisten (4 Spieler) kommen die Chips mit dem Symbol „4 Taoisten“ zurück in die Schachtel. Auf jedem Feld des Katakomben-Spielplans wird ein Stapel mit drei Chips platziert (von oben nach unten): ein Chip „1 Taoist“, ein Chip „2 Taoisten“ und ein Chip „3 Taoisten“.



D) WU-FENG-SPIELPLAN

Der Spieler, der die Rolle von Wu-Feng übernimmt, legt den Wu-Feng-Spielplan vor sich auf den Tisch. Dieser Spielplan bietet zwei Seiten – welche für die Partie genutzt wird, bestimmt der Spieler zufällig.

E) SPIELFIGUREN „DÄMONEN“ UND „WU-FENG SCHATTEN“

Die drei Dämonen-Figuren und die Figur „Wu-Fengs Schatten“ werden auf den Wu-Feng-Spielplan gestellt.

F) SKELETT-CHIPS

Wu-Feng verfügt über drei Skelett-Chips, die zu Beginn der Partie auf seinen Spielplan gelegt werden.

G) FLUCH-CHIPS

Die Fluch-Chips werden nach Stufen (1, 2, 3, 4) sortiert und verdeckt gehalten. Wu-Feng zieht fünf Flüche der Stufe 1, vier Flüche der Stufe 2, drei Flüche der Stufe 3 und zwei Flüche der Stufe 4. Die übrigen Chips bleiben in Reichweite auf dem Tisch. Die Fluch-Chips der Stufe 1 werden nun aufgedeckt und bleiben für alle Spieler sichtbar liegen; die restlichen gezogenen Chips bleiben vorerst verdeckt.

Achtung: Wenn nicht die Erweiterung *White Moon* gespielt wird, kommen die vier Flüche mit dem Bild von *White Moon* zurück in die Schachtel. 

Beschreibung auf der Spielhilfe

H) KARTEN „VERHEERENDE SCHRIFTROLLEN“

Die Karten „Verheerende Schriftrollen“ werden nach Stufen sortiert (2 Qi, 3 Qi, 4 Qi).

- Es werden zufällig drei Karten der Stufe „2 Qi“ gezogen, zwei Karten der Stufe „3 Qi“ und eine Karte der Stufe „4 Qi“.
- Diese sechs Karten werden aufgedeckt und nach Stufen sortiert auf den Tisch gelegt.
- Die restlichen Karten werden, nach Stufen sortiert, beiseite gelegt: Sie werden im späteren Verlauf der Partie benötigt.

Achtung: Wenn nicht die Erweiterung *White Moon* gespielt wird, kommen die drei „Verheerenden Schriftrollen“ mit dem Bild von *White Moon* zurück in die Schachtel. 

Beschreibung auf der Spielhilfe

I) BLUTSBRÜDER-MARKER

Die Blutsbrüder-Marker werden im späteren Verlauf der Partie benötigt und bereitgelegt, ebenso wie die Tao- und Qi-Marker.

J) DORF-PLÄTTCHEN „KALLIGRAPH“

Zu den bereits vorhandenen Dorf-Plättchen kommt ein neues hinzu. Es wird während der ersten Partien verwendet. Wie alle anderen Dorf-Plättchen, muss es nicht zwangsläufig ins Spiel kommen: Die Spieler wählen zufällig, welche neun Dorffelder ausgelegt werden.

Beschreibung auf der Seite 9.

K) GEISTER-KARTENSTAPEL

Die zehn neuen Geister werden mit denen des Grundspiels gemischt.

Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl an Geister-Karten behalten:

4 Taoisten (5 Spieler): 50 Karten

3 Taoisten (4 Spieler): 45 Karten

2 Taoisten (3 Spieler): 40 Karten

1 Taoist (2 Spieler): 35 Karten

Die Anforderungskarten ersetzen im Geister-Stapel die Inkarnationen-Karten (N). Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad werden die Anforderungskarten (1, 3 oder 4) gemäß der normalen Regel an die Stelle der Inkarnationen platziert.



L) INKARNATIONEN-KARTENSTAPEL

Die fünf neuen Inkarnationen des Wu-Feng werden mit denen des Grundspiels gemischt. Der Stapel mit allen Inkarnationen wird neben den Spieler gelegt, der Wu-Feng verkörpert.

M) MARKER „AKTIVER TAOIST“

Der Taoist, der die Partie beginnt, wird zufällig bestimmt. Er legt den Marker „Aktiver Taoist“ auf seine Spieltafel. Mit diesem Marker wird die Spieltafel des aktiven Spielers markiert.

Wu-Feng nimmt sich den Geister-Kartenstapel, den Stapel mit den Inkarnationen und den Fluch-Würfel. Er ist dafür zuständig, diese Materialien im Verlaufe der Partie zu verwalten. Auch die abgelegten Fluch-Chips liegen in seiner Nähe.

Alle Spielmaterialien der Taoisten (Qi, Tao, Yin-Yang, Marker „Inaktive Kraft“) sind für Wu-Feng sichtbar.



WU-FENG'S AKTIONEN

Die Partie verläuft für die Taoisten genauso wie bei *Ghost Stories*, doch der Wu-Feng-Spieler kann zu Beginn des Spielzugs einer Spielertafel (niemals beim Zug einer neutralen Spielertafel) eingreifen sowie jedes Mal, wenn das Symbol „Füge einen Geist hinzu“ auftritt.

AKTION „FÜGE EINEN GEIST HINZU“



Jedes Mal wenn Wu-Feng eine Geister-Karte zieht, kann er sie gemäß EINER der drei folgenden Möglichkeiten einsetzen:

- a) den Geist im Dorf platzieren
- b) einen Dämon in den Katakomben beschwören
- c) einen Fluch aussprechen.

Wichtig: Wu-Feng kann jedes Mal aufs Neue zwischen diesen Alternativen (a, b oder c) wählen, wenn ein Geist gezogen werden muss – Schritt 3 der Yin-Phase, Feld „Teehaus“, Fähigkeit bestimmter Geister, Fluch-Würfel, und so weiter.

A) DEN GEIST IM DORF PLATZIEREN



Geist auf einer Spielertafel einsetzen

Während die Taoisten bei *Ghost Stories* wählen, wo die Geister-Karten eingesetzt werden, ist es nun Wu-Feng, der sie nach Belieben platziert – natürlich unter Berücksichtigung der entsprechenden Regeln des Grundspiels.

Beispiel: Der blaue Taoist ist an der Reihe. Auf seiner Spielertafel gibt es zwei freie Felder. Wu-Feng zieht einen schwarzen Geist und beschließt, ihn im Dorf zu platzieren (Option a). Er muss ihn zwangsläufig auf eines der beiden freien Felder der blauen Spielertafel legen. Wäre die blaue Spielertafel voll, hätte er den Geist auf ein beliebiges freies Feld legen können.



B) EINEN DÄMON IN DEN KATAKOMBen BESCHWÖREN



Einen Dämon beschwören

Wu-Feng kann eine Geister-Karte verwenden, um einen Dämon ins Spiel zu bringen. Die Geister-Karte wird dann direkt auf den Ablagestapel gelegt.

Kosten für die Beschwörung eines Dämons



Es gibt drei verschiedene Dämonen, deren Beschwörung jeweils etwas kostet (2, 3 oder 4).

Um einen Dämon ins Spiel zu bringen, muss der Widerstand der abgelegten Geister-Karte mindestens den Beschwörungskosten des Dämons entsprechen. Die Farbe der abgelegten Geister-Karte ist unerheblich!

Der Spieler nimmt sich die entsprechende Dämonen-Figur und stellt sie auf eines der beiden Startfelder des Katakomben-Spielplans (nach Wahl Wu-Fengs).

Beispiel: Wu-Feng möchte den Dämon, der 3 kostet, in die Katakomben bringen. Er muss einen Geist mit einem Widerstandswert von 3 oder 4 ablegen, um diese Kosten zu bezahlen. Die entsprechende Figur wird dann vom Wu-Feng-Spielplan auf ein Startfeld des Katakomben-Spielplans versetzt.

C) EINEN FLUCH AUSSPRECHEN



Einen Fluch aussprechen

Wu-Feng kann darauf verzichten, eine Geister-Karte ins Spiel zu bringen, um stattdessen einen Fluch auszusprechen. Die Karte wird dann direkt auf den Ablagestapel gelegt. Der Fluch hingegen wird auf dem Wu-Feng-Spielplan platziert, und seine Wirkung tritt sofort ein!

Die Flüche haben eine Farbe (rot, grün, gelb, blau, schwarz) und eine Stufe (1, 2, 3, 4). Um einen Fluch auszusprechen, muss seine Farbe mit der Farbe der abgelegten Geister-Karte übereinstimmen UND ein Feld auf dem Wu-Feng-Spielplan verfügbar sein. Die schwarzen Geister gelten als Joker und ermöglichen es Wu-Feng, einen Fluch einer beliebigen Farbe auszusprechen.

Die Flüche müssen stets auf ein freies Feld ihrer Stufe gelegt werden. Es ist nicht erlaubt, einen Fluch auf ein Feld zu legen, das einer anderen Stufe entspricht, oder auf ein Feld, auf dem bereits ein Fluch-Chip liegt. Der Widerstand der abgelegten Geister wird beim Fluchen nicht berücksichtigt!

Fluchpyramide

Zu Beginn der Partie kann Wu-Feng nur Flüche der Stufe 1 ins Spiel bringen. Um einen Fluch der Stufe 2 aussprechen zu können, muss Wu-Feng zunächst mindestens zwei Flüche der Stufe 1 ins Spiel gebracht haben. Jeder Fluch einer höheren Stufe muss auf zwei Flüche der direkt darunter liegenden Stufe gelegt werden. Diese Bedingung wird durch die Pyramide auf dem Wu-Feng-Spielplan dargestellt.

Sobald Wu-Feng die Möglichkeit hat, Flüche einer höheren Stufe auszusprechen, muss er die Flüche dieser Stufe aufdecken, so dass jeder Spieler sie sehen kann.

Beispiel: Wu-Feng legt den schwarzen Geist ab, den er gezogen hat, um einen roten Fluch der Stufe 1 ins Spiel zu bringen. Da er bereits zuvor einen Fluch der Stufe 1 ausgesprochen hat, ist er ab jetzt in der Lage, auch einen Fluch der Stufe 2 auszusprechen. Deshalb deckt er seine Fluch-Chips der Stufe 2 auf.



Anmerkung: Wu-Feng verfügt über mehr Flüche, als auf seiner Spieltafel Platz haben; so hat er eine größere Auswahl.

Neue Flüche

Wenn Wu-Feng seinen Fluch der Stufe 4 spricht, sammelt er (nach Anwendung des Effekts) alle Fluch-Chips ein – die Fluch-Chips auf seiner Spieltafel ebenso wie jene, die er nicht gespielt hat bzw. die während der Spielvorbereitung beiseite gelegt worden sind. Er mischt die Chips verdeckt und zieht dann neue gemäß den Regeln, die im Abschnitt „Spielvorbereitung“ erläutert sind. Die Flüche der Stufe 1 werden dann aufgedeckt, und die Partie kann fortgesetzt werden.

Anmerkung: Wu-Feng kann seine Flüche im Laufe einer Partie beliebig oft neu mischen – allerdings nur, nachdem eine Pyramide komplettiert worden ist.

DÄMONEN-PHASE (VOR DER YIN-PHASE)

SCHRITT 1: AKTION DER DÄMONEN

Vor der Yin-Phase jeder Spieltafel (nicht bei der neutralen Spieltafel) findet eine neue Phase statt: Jeder Dämon, der sich in den Katakomben aufhält, verfügt über genau eine Aktion – er darf sich bewegen ODER wählen.

- **Bewegung:** Wu-Feng versetzt einen Dämon von dem Feld, auf dem sich dieser gerade befindet, auf ein angrenzendes Feld (auch diagonal).
- **Wählen:** Wenn sich kein Taoist auf dem Feld des Dämons befindet, dreht Wu-Feng den Katakomben-Chip um, der sich oben auf dem Stapel befindet, und wendet dessen Effekt an. Anschließend wird der Chip aus dem Spiel genommen.

Erläuterungen zu den Aktionen „Bewegung“ und „Wählen“ der Dämonen:

- Wenn sich mehrere Dämonen in den Katakomben befinden, muss Wu-Feng sie in aufsteigender Reihenfolge ihres Widerstands handeln lassen.
- Es dürfen sich mehrere Dämonen auf einem Feld befinden.
- Die Dämonen dürfen auf ein Feld ziehen, auf dem sich ein oder mehrere Taoisten befinden bzw. sich auf einem solchen Feld aufhalten.

*** Die Dämonen können die Katakomben nicht verlassen: Ihre Bewegung ist auf den Katakomben-Spielplan beschränkt.**

ANFORDERUNG EINER INKARNATION

Immer wenn sich Wu-Feng eine Anforderungskarte nimmt, zieht er auch eine Inkarnationen-Karte, nimmt sie auf die Hand und bringt dann eine Inkarnation seiner Wahl ins Spiel. In bestimmten Fällen verfügt er nur über eine einzige Inkarnationen-Karte und muss dann diese ins Spiel bringen. In anderen Fällen hat er die Möglichkeit zu wählen, welche Inkarnation er ins Dorf bringen möchte. Ein Fluch und bestimmte Katakomben-Chips ermöglichen es ihm darüber hinaus, zwei zusätzliche Inkarnationen-Karten zu ziehen. Die Wahl der Inkarnation ist eine mächtige Waffe Wu-Fengs gegen die Taoisten.

Ein Fluch der Stufe 4 sowie der Tod eines Mitglieds der Familie Wu (Erweiterung *White Moon*) haben denselben Effekt.



Wu-Feng zieht eine Inkarnationen-Karte und nimmt sie auf die Hand.



Wu-Feng zieht eine Inkarnationen-Karte, nimmt sie auf die Hand und bringt dann eine Inkarnation seiner Wahl ins Spiel.

Wichtig: Die Inkarnationen-Karten müssen unbedingt in das Dorf gelegt werden (Option a); es ist nicht erlaubt, sie abzulegen, um einen Dämon in die Katakomben zu bringen (Option b) oder einen Fluch auszusprechen (Option c).

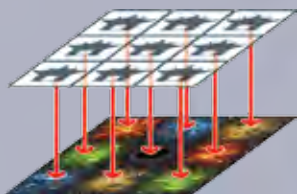
AKTIONEN DER TAOISTEN

Die Aktionen und Möglichkeiten der Taoisten entsprechen jenen des Grundspiels – mit Ausnahme der folgenden Änderungen.

LEITERN

ÄNDERUNG DER EBENE

NACH seiner Bewegung (unabhängig davon, ob der Spieler eine Bewegung durchgeführt oder darauf verzichtet hat) kann ein Taoist die Ebene ändern, wenn er sich auf einem Dorffeld oder auf einem Feld des Katakomben-Spielplans befindet, das mit einer Leiter verbunden ist.



Erläuterungen zur Änderung der Ebene

- Aufsteigen/Absteigen ist nur möglich, wenn sich auf dem entsprechenden Feld der Katakomben eine Leiter befindet.
- Die Änderung der Ebene ist nach einer Bewegung aufgrund der Aktion des Felds „Pavillon der Himmlischen Winde“ oder der Fähigkeit des roten Taoisten „Tanz der Zwillingsswinde“ möglich.

Erläuterung: Die rote Fähigkeit „Schwingen des Kranichs“ ermöglicht es dem Spieler, zwei Felder weit zu ziehen und die Ebene nach jeder Bewegung zu ändern.



VERSCHWINDEN DER LEITERN

Wenn ein Dorffeld umgedreht ist, wird die entsprechende Leiter aus dem Spiel genommen. Wird das Dorffeld im Verlaufe der Partie wieder auf die Vorderseite gedreht, erscheint die Leiter nicht wieder!

Anmerkungen

- Einige Flüche erlauben es Wu-Feng, Leitern aus dem Spiel zu entfernen.
- Eine „Verheerende Schriftrolle“ ermöglicht es den Taoisten, zwei bereits aus den Katakomben entfernte Leitern wieder ins Spiel zu bringen. Diese Leitern dürfen nicht auf umgedrehte Dorffelder gestellt werden.
- Auf jedem Katakomben-Feld darf es maximal eine Leiter geben.

AKTION ODER AUSTREIBUNG

Wenn sich ein Taoist im Dorf befindet, stehen ihm die üblichen Aktionen zur Verfügung (Austreibung oder einen Dorfbewohner um Hilfe bitten).

Wenn ein Taoist sich in den Katakomben befindet, kann er versuchen, einen Dämon auszutreiben. Das ist die einzige Aktionsmöglichkeit. Hält sich ein Taoist in den Katakomben auf, kann er niemals um die Hilfe eines Dorfbewohners bitten. Die Nutzung des Yin-Yang-Markers bleibt jedoch möglich.

EINEN DÄMON AUSTREIBEN

Widerstand: Jeder Dämon hat einen Widerstandswert (1, 2 oder 3). Die Farbe der Dämonen variiert und entspricht der Farbe des Katakombenfelds, auf dem sie sich befinden.

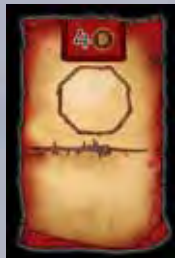
Alle Austreibungsregeln gelten unverändert (Tao-Marker gemeinsam nutzen, Tao-Marker ausgeben, zwei Austreibungen durch den blauen Taoisten, „Schriftrolle der Schwächung“). Wenn die Austreibung gelingt, wird der Dämon vom Katakomben-Spielplan entfernt und wieder auf den Wu-Feng-Spielplan zurückgestellt. Er kann später wieder in die Katakomben gebracht werden, wenn seine Kosten erneut bezahlt werden. Misslingt die Austreibung, hat dies keine Folgen.

Anmerkungen:

- Die Dämonen gelten nicht als Geister-Karten! Die folgenden Aktionen, welche die Karten betreffen, haben bei ihnen keine Auswirkungen: Feld „Hütte der Hexe“, „Pavillon der Himmlischen Winde“, „Kung-Fu-Schule“.
- Die „Schriftrolle der Schwächung“ des gelben Taoisten wird auf das Feld des anvisierten Dämons auf dem Wu-Feng-Spielplan gelegt.
- Wenn mehrere Dämonen auf demselben Feld stehen, kann der Taoist seine Würfel und Tao-Marker zwischen ihnen aufteilen.

Beispiel: Der blaue Taoist (kein Tao-Marker) und der gelbe Taoist (ein roter Tao-Marker) befinden sich auf einem roten Feld des Katakomben-Spielplans. Sie teilen sich dieses mit dem Schnüffler (Dämon mit Widerstandswert 1) und dem Grubenarbeiter (Dämon mit Widerstandswert 2). Der blaue Taoist versucht eine Austreibung: Er wirft die drei Tao-Würfel und erhält lediglich einmal Rot. Er kann sich also entscheiden, ob er den Schnüffler mithilfe des gewürfelten Rots oder den Grubenarbeiter austreiben möchte, indem er seinen Würfel sowie den roten Tao-Marker des gelben Taoisten einsetzt.

VERHEERENDE SCHRIFTROLLEN



Jedes Mal, wenn ein Taoist oder eine neutrale Spielfigur ein Qi verliert, wird dieser Marker von nun an nicht mehr in den Vorrat gelegt, sondern auf eine Karte „Verheerende Schriftrolle“ seiner Wahl. Wenn die Anzahl an Qi-Markern auf der „Verheerenden Schriftrolle“ seiner Stufe entspricht (2, 3 oder 4), tritt die Wirkung der Schriftrolle sofort ein.

Danach wird die Schriftrollen-Karte aus dem Spiel genommen. Die Qi-Marker kommen zurück in den Vorrat, und eine andere Karte dieser Stufe wird zufällig von den restlichen Karten gezogen, um diese zu ersetzen.

Anmerkungen über die „Verheerenden Schriftrollen“:

- Jedes verlorene Qi wird auf einer Schriftrolle platziert - egal, warum es eingeübt wurde (Tafel voll, Fluch-Würfel, Feld „Hütte der Hexe“, und so weiter)!
- Die Platzierung der Qi-Marker auf den „Verheerenden Schriftrollen“ erfolgt nach Gutdünken: Die Taoisten können ihre Marker auf beliebig viele Schriftrollen aufteilen.
- Wenn alle „Verheerenden Schriftrollen“ im Laufe der Partie bereits verwendet wurden, kann es vorkommen, dass eine „Verheerende Schriftrolle“ nicht ersetzt wird.



BLUTSBRÜDER



Wenn ein Taoist nur noch einen einzigen Qi-Marker hat, kommt er automatisch in den Genuss einer neuen Fähigkeit: Blutsbrüder.

Er nimmt sich den Blutsbrüder-Marker von der gegenüberliegenden Spielfigur und legt ihn auf seine eigene Spielfigur, neben seine Fähigkeit.

Der Blutsbrüder ermöglicht es einem Taoisten, nicht nur über seine eigene Fähigkeit, sondern auch über die Fähigkeit der gegenüberliegenden Spielfigur zu verfügen. Wenn ein Taoist sein letztes Qi verliert, ist er tot, und sein Blutsbrüder-Chip kommt in den Vorrat zurück. Erhält ein Taoist einen Qi-Marker hinzu, kommt sein Blutsbrüder-Chip ebenfalls in den Vorrat zurück. Der Taoist kann ihn im weiteren Spielverlauf zurückerhalten, wenn er erneut nur noch ein einziges Qi übrig hat ...

Beispiel: Der grüne Taoist hat soeben ein Qi verloren, so dass ihm nur noch ein einziges Qi bleibt. Er nimmt sich sofort den roten Blutsbrüder-Marker und legt ihn auf seine Spielfigur. Die ihm gegenüberliegende Spielfigur ist rot und zeigt die Seite der Fähigkeit „Schwingen des Kranichs“.

Anmerkungen:

- Wenn die gegenüberliegende Spielfigur aufgrund der Aktion eines Geistes oder wegen Besessenheit keine Fähigkeit mehr hat, verliert der Taoist auch die Möglichkeit, die Fähigkeit „Blutsbrüder“ einzusetzen.
- Ist ein Spieler seiner eigenen Fähigkeit beraubt, kann er dennoch die seines Blutsbrüders nutzen.
- „Verheerende Schriftrolle“: Wenn der Blutsbrüder-Marker es einem Spieler ermöglicht, die Fähigkeit „Schriftrolle der Schwächung“ zu nutzen, darf er denselben Marker „Schriftrolle der Schwächung“ ein- oder versetzen wie der gelbe Spieler - keinen zweiten Marker.
- Die gegenüberliegende Spielfigur kann einem Spieler gehören oder neutral sein.

BESCHREIBUNG DER DÄMONEN

a) Schnüffler [Kosten: 2 - Widerstand: 1]

Version A: Dieser Dämon kann auf einem beliebigen Feld des Katakomben-Spielplans eingesetzt werden.

Version B: Dieser Dämon kann nicht mit Hilfe eines Tao-Markers ausgetrieben werden.



b) Grubenarbeiter [Kosten: 3 - Widerstand: 2]

Version A: Wenn dieser Dämon ausgetrieben wird, muss der Taoist einen Tao-Marker nach Wu-Fengs Wahl abgeben. Wenn der Taoist keinen Tao-Marker hat, ignoriert er diese Auswirkung einfach.

Version B: Dieser Dämon kann die Aktion „Wühlen“ immer ausführen, selbst wenn ein Taoist sich auf demselben Feld wie er aufhält.



c) Totengräber [Kosten: 4 - Widerstand: 3]

Version A: Wenn dieser Dämon ausgetrieben wird, kann Wu-Feng eine Geister-Karte ziehen.

Version B: Wenn dieser Dämon ausgetrieben wird, wirft Wu-Feng den Fluch-Würfel.



WU-FENG SCHATTEN

Wenn Wu-Feng die drei Marker „Katakomben-Urne“ findet, kommt sofort Wu-Fengs Schatten ins Spiel!

Die Figur „Wu-Fengs Schatten“ wird auf das Katakomben-Feld gestellt, auf dem soeben der dritte Urnen-Marker gefunden worden ist. Die drei Dämonen in den Katakomben kommen nun auf den Wu-Feng-Spielplan zurück: Sie können für den Rest der Partie nicht mehr beschworen werden.

Wu-Fengs Schatten gilt als Dämon und handelt vor der Yin-Phase jeder Spielertafel (nicht der neutralen Spieltafel). Er kann auch durch Flüche aktiviert werden. Wu-Fengs Schatten kann eine einzige Aktion ausführen:

- **Sich bewegen:** Wu-Fengs Schatten kann sich im Dorf oder in den Katakomben beliebig bewegen. Leitern und Entfernungen sind für ihn irrelevant.
- **Einen oder mehrere Taoisten angreifen:** Wenn Wu-Fengs Schatten sich auf einem Dorffeld (oder Katakomben-Feld) befindet, auf dem ein oder mehrere Taoisten anwesend sind, kann er diese angreifen. Wu-Feng wirft die drei Tao-Würfel. Für jede gewürfelte schwarze Seite lässt Wu-Feng einen der dort anwesenden Taoisten ein Qi verlieren.
- **Ein Dorffeld angreifen:** Wenn Wu-Fengs Schatten sich auf einem Dorffeld OHNE Taoisten befindet, kann er den Fluch-Würfel werfen und die Wirkung auf den aktiven Taoisten anwenden (Verlust eines Qi oder von Tao-Markern), einen Geist ins Spiel bringen (Option a oder c) oder das Feld umdrehen, auf dem sich Wu-Fengs Schatten befindet (wenn das Feld bereits umgedreht ist, geschieht nichts).

Fähigkeit von Wu-Fengs Schatten:

Die Anwesenheit des Schattens auf einem Dorffeld verhindert, dass die Taoisten dieses nutzen können (Aktion, Yin-Yang und Artefakte).



Erläuterung: Auf dem „Gebetskreis“ führt die Anwesenheit von Wu-Fengs Schatten dazu, dass ein Tao-Marker aus dem Vorrat zurückkommt.

Wu-Fengs Schatten ist unbesiegbar:

Die Taoisten können nicht versuchen, ihn auszutreiben. Sie müssen alle Inkarnationen Wu-Fengs austreiben, die im Stapel enthalten und im Spiel sind, um die Partie mit dieser zusätzlichen Schwierigkeit zu gewinnen.

BESCHREIBUNG DER KATAKOMBEN-CHIPS



ERDE

Keine Auswirkung; der Chip wird einfach aus dem Spiel genommen.



BUDDHA

Der für das Wühlen verantwortliche Dämon wird vom Katakomben-Spielplan genommen und zurück auf den Wu-Feng-Spielplan gestellt.



BLUT DER GERECHTEN

Der aktive Taoist kann ein Qi aus dem Vorrat auf eine „Verheerende Schriftrolle“ legen.



UNHEILVOLLE TAFEL

Wu-Feng kann einen Fluch der Farbe seiner Wahl aussprechen.



GEBEINE

Wu-Feng legt diesen Chip auf ein beliebiges, freies Geister-Feld. Dieser Chip gilt als Skelett (siehe weiter unten).



SU-LINGS BLUT

Der aktive Taoist aktiviert sofort eine beliebige „Verheerende Schriftrolle“. Anschließend wird diese Schriftrolle abgelegt.



URNE

Wu-Feng legt den Chip auf eine dafür vorgesehene Stelle auf seiner Spieltafel und zieht eine Inkarnationen-Karte. Wenn es sich um den dritten Urnen-Chip handelt, wird sofort Wu-Fengs Schatten ins Spiel gebracht.

SKELETT-CHIP



Ein Skelett-Chip gilt als Wesen mit einem Widerstandswert von 1, dessen Farbe der Tafel entspricht, auf dem es sich befindet. Die Skelette (Katakomben-Chips und Wu-Fengs Skelette) gelten nicht als Geister-Karten - es sind Chips! Die folgenden Aktionen, die Karten betreffen, haben deshalb keine Auswirkung auf sie: die Aktion des Felds „Hütte der Hexe“, „Pavillon der Himmlischen Winde“ und „Kung-Fu-Schule“. Wenn Wu-Feng ein Skelett auf einen Buddha legt, wird das Skelett ausgetrieben, und der Buddha kommt zurück in den Vorrat.

Falls kein Feld frei ist, wenn Wu-Feng ein Skelett platzieren muss, verliert der aktive Spieler ein Qi.

FELD „KALLIGRAPH“



Eine der „Verheerenden Schriftrolle“ aus dem Spiel nehmen (etwaige Qi-Marker kommen in den Vorrat zurück) und durch eine andere derselben Stufe nach Wahl des Taoisten ersetzen.



Einen Qi-Marker aus dem Vorrat auf eine „Verheerende Schriftrolle“ nach Wahl des Spielers legen. Wenn es im Vorrat keine Qi-Marker gibt, entfällt diese Aktion.

Wenn der Taoist dieses Feld nutzt, kann er beide Auswirkungen nutzen oder nur eine davon, ganz nach Wunsch.

ENDE DER PARTIE

Die Bedingungen des Grundspiels für Sieg und Niederlage bleiben unverändert:

- Die Taoisten gewinnen, wenn sie alle Inkarnationen Wu-Fengs ausgetrieben haben.
- Wu-Feng gewinnt die Partie, wenn alle Taoisten tot sind, wenn drei Dorffelder gleichzeitig umgedreht sind oder wenn er die letzte Geister-Karte des Stapels zieht.

WERTUNG

Wenn die Taoisten eine Partie mit der Erweiterung *Black Secret* gewinnen, erhalten sie fünf Siegpunkte zusätzlich - die sie jedoch von ihrer Gesamtsumme abziehen müssen, wenn sie verlieren.

NEUE GEISTER

Die Erweiterung *Black Secret* bietet zehn neue Geister-Karten. Ihre Fähigkeiten werden nachfolgend erläutert.



Wu-Feng aktiviert einen Dämon seiner Wahl.



Wu-Feng bringt einen Fluch der Farbe seiner Wahl ins Spiel.

NEUE INKARNATIONEN VON WU-FENG

Die Erweiterung *Black Secret* bietet fünf neue Inkarnationen-Karten. Sie sind alle mit einer neuen Belohnung verbunden:



Ein Taoist erhält einen Yin-Yang-Marker, und ein Qi wird auf eine „Verheerende Schriftrolle“ gelegt.



HEXE DER NACHT

Wenn sie ins Spiel kommt und bis sie ausgetrieben worden ist, verhindert die Hexe der Nacht die Verwendung von Yin-Yang-Markern. (Die Taoisten können aber welche zurückbekommen.)



STRIPPENZIEHER

Wenn der Strippenzieher ins Spiel kommt, ermöglicht er es Wu-Feng, seine drei Skelett-Chips ins Spiel zu bringen (sofern verfügbar).

Wu-Feng kann einen Skelett-Chip ins Spiel bringen (sofern verfügbar).

Erläuterung: Die Skelette sind nicht vernichtet, wenn der Strippenzieher ausgetrieben wird.



RASTLOSER SUCHER

Wenn er ins Spiel kommt, deckt Wu-Feng einen Stapel mit Katakomben-Chips auf und legt sie ab. Wenn sich darunter eine Urne befindet, tritt ihre Wirkung in Kraft, und Wu-Feng legt sie auf seinen Spielplan. Alle anderen Chips werden abgelegt, OHNE dass ihre Auswirkung (positiv oder negativ) eintritt.



DER BLUTRÜNSTIGE

Wenn er ins Spiel kommt und bis er ausgetrieben worden ist, hindert der Blutrünstige die Taoisten daran, verlorene Qis auf die „Verheerenden Schriftrollen“ zu legen. Stattdessen werden diese direkt in den Vorrat zurückgelegt.



BESTATTER

Wenn er ins Spiel kommt und bis er ausgetrieben worden ist, ermöglicht der Bestatter es Wu-Feng, seine Flüche auszusprechen, ohne auf deren Farbe achten zu müssen: Alle Flüche können unabhängig von der Farbe des Geistes ins Spiel gebracht werden.

DIE PARTIE IN KOMBINATION MIT *WHITE MOON*

Es ist ratsam, *Black Secret* nur in Kombination mit dem Grundspiel zu entdecken, doch es ist auch möglich, *White Moon* und *Black Secret* gleichzeitig zu spielen.



„VERHEERENDE SCHRIFTROLLEN“ UND FLÜCHE

Es gibt drei besondere „Verheerende Schriftrollen“ und vier spezielle Flüche, die für Partien mit der Erweiterung *White Moon* vorgesehen sind. Diese werden zu den anderen Spielmaterialien hinzugenommen.

Wichtig:

- Die Dorfbewohner können auf dem Katakomben-Spielplan auf gar keinen Fall bewegt werden.
- Die Mystische Barriere kann verwendet werden, um die Skelette auszutreiben.



FRAGEN UND ANTWORTEN

FRAGE: Kann ich einen Buddha in die Katakomben stellen?

ANTWORT: Nein, nur auf ein freies Geister-Feld.

FRAGE: Wu-Feng hat einen Fluch-Würfel für den aktiven Spieler geworfen (aufgrund des Schattens, eines Fluchs oder des Todes eines Dämons). Was passiert, wenn das Ergebnis besagt, dass ein Feld umgedreht werden soll, obwohl der Taoist sich in den Katakomben befindet?

ANTWORT: Das entsprechende Dorffeld wird umgedreht.

FRAGE: Wu-Feng hat einen Fluch-Würfel für den aktiven Spieler geworfen (aufgrund des Schattens, eines Fluchs oder des Todes eines Dämons). Was passiert, wenn das Ergebnis besagt, dass ein Feld umgedreht werden soll, obwohl das Feld, auf dem sich der Taoist befindet, bereits umgedreht ist?

ANTWORT: Es geschieht nichts.

FRAGE: Wozu dienen die Blanko-Flüche?

ANTWORT: Damit können die Spieler ihre eigenen Flüche entwerfen.

IMPRESSUM

Autor: Antoine Bauza

Entwicklung: Thomas Provoost und Cédric Caumont

Illustrationen: Pierô

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang

PAO: Alexis Vanmeerbeek & Cecile Gruhier

Testspieler: Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Mikael Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Fabrice Rabellino, Benjamin David, Alexis Vanmeerbeek, Pierre-Paul Renders, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion, Mathieu Bayo, Florian Grenier, Cédric Lefebvre, Philippe Keyaerts, Pierry, Mikael, John, Pascal, Michaël -3,14- Garrot, Alexis -Wu-Sheng- Dumont, das Team von Jeux N'Co, die Spieler von „Alchimie du Jeu“ in Toulouse, Philippe Master K, Nadèle Miaou.

Regellektorat: Bruno Goube, Matthieu Bonin

Danksagung des Autors: Antoine möchte sich bei seinen treuen Testspielern bedanken, die ihn während der vergangenen fünf Jahre bei der Entwicklung von *Ghost Stories* und seiner Erweiterungen begleitet haben.

Treffen Sie den Autor (@toinito) und den Verleger (@ReposProduction) auf Twitter oder Facebook.



Ghost Stories - Black Secret ist ein Spiel von REPOS PRODUCTION.

Tél. +32 / 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. ALL RIGHTS RESERVED.

Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungszwecken verwendet werden.

Dämonen-Phase

1. Aktionen der Dämonen

- Wühlen
- Bewegung

Wenn Wu-Fengs Schatten im Spiel ist, siehe Seite 8.

Dämonen

Nie auf einer neutralen Tafel!



Yin-Phase (Geister)

1. Aktionen der Geister

- 2. Spieltafel überfüllt?
- 3. Eintreffen eines Geistes

Yin



Geist(er) mit der Macht Spuk



Geist(er) mit der Macht Folter



Geist(er) mit der Macht Vernichtung



(Nie auf einer neutralen Tafel!)



Es kommt kein Geist!

Yang-Phase (Taoisten)

- 1. Bewegung (freiwillig)
- 2. Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Austreibung ODER einen Dorfbewohner in Sicherheit bringen
- 3. Su-Ling, Buddhas, Kristalle und Kraft-Marker nehmen (freiwillig)
- 4. Mystische Barriere

Yang



YIN-YANG



1.a) Bewegung (freiwillig) mit oder ohne Dorfbewohner (White Moon).



1.b) Änderung der Ebene (freiwillig)



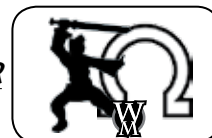
2.a) Hilfe eines Dorfbewohners erbitten

ODER



2.b) Versuchen, eine Austreibung durchzuführen

ODER



2.c) Einen Dorfbewohner in Sicherheit bringen



3) Su-Ling, Buddhas, Kristalle platzieren und Kraft-Marker nehmen (freiwillig)

W Spielreihenfolge nach White Moon.

Wenn ein Geist gezogen wird:

- a. Geist auf einer Spieltafel einsetzen
- b. Einen Dämon beschwören
- c. Einen Fluch aussprechen.



Geist auf einer Spieltafel einsetzen

ODER



Einen Dämon beschwören

ODER



Einen Fluch aussprechen