

# WHITE MOON

GHOST STORIES

Regel



## Die Erweiterung „White Moon“

Wieder einmal geht die Sonne unter in dem Dorf, in dem Wu-Fengs verfluchte Asche versteckt ist. Doch diesmal ist etwas anders als in den vorangegangenen Nächten: Bewegungslos verharrt der Mond am Firmament und taucht die Dunkelheit in eine beunruhigende, fahle Blässe. Zwischen den Mauern des Dorfes zittern die schutzlosen Bewohner. In der Umgebung verborgen lauern die Tiemenschen des Herrn der Neun Höllen, angelockt durch den Geruch nach Menschenfleisch. Die Taoisten werden alle Hände voll zu tun haben - da ist die Hilfe der rätselhaften Su-Ling und ihrer Mondkristalle sehr willkommen ...

## Spielmaterial

- 24 Dorfbewohner-Plättchen
- 1 Zuflucht-Tafel
- 1 Gräber-Tafel
- 8 Artefakte
- 10 Geister-Karten
- 6 Karten mit Inkarnationen des Wu-Feng
- 4 Mondkristalle
- 1 Dorffeld „Kung-Fu-Schule“
- 4 Urnen-Figuren und 4 Eckfelder
- 1 Figur „Portal“
- 1 Figur „Su-Ling“
- 1 Spielhilfe „Su-Ling“



## Spielaufbau

Das Grundspiel wird gemäß den üblichen Regeln aufgebaut. Während Eurer ersten Partien ersetzt Ihr den „Turm des Nachtwächters“ durch die „Kung-Fu-Schule“. Bei späteren Partien könnt Ihr zufällig neun der zur Verfügung stehenden Felder ziehen, um Euer Dorf zusammenzustellen.

Die Zuflucht- und Gräber-Tafeln werden in die Nähe des Dorfes gelegt. Die 4 Urnen-Figuren kommen auf die Eckfelder des Dorfes, und das Portal wird auf das mittlere Dorffeld gestellt.

Bildet acht Stapel mit jeweils drei verdeckten Dorfbewohner-Plättchen und legt sie auf die acht Dorffelder rund um das Feld mit dem Portal.

Dann wird das oberste Plättchen jedes Stapels aufgedeckt.

Die Figur „Su-Ling“, die Mondkristalle und die Artefakte liegen im Vorrat bereit.

## Vorbereitung des Geisterstapels

Die zehn neuen Geister-Karten werden mit den Geister-Karten des Grundspiels gemischt. Dann werden zufällig zehn Karten herausgezogen und unbesehen zurück in die Schachtel gelegt. Dadurch enthält der Geisterstapel genauso viele Karten wie beim Grundspiel. Bei einer Partie alleine, zu zweit oder dritt werden außerdem - wie im Grundspiel - weitere Karten entfernt (15, 10 beziehungsweise 5 Karten). Nun kommen gemäß den Regeln des Grundspiels die Inkarnationen des Wu-Feng hinzu. Wenn Ihr die Schwierigkeitsstufen „Albtraum“ oder „Hölle“ spielt, könnt Ihr entweder ausschließlich die neuen Inkarnationen verwenden oder sie mit jenen des Grundspiels mischen.



## Spielablauf

Eine Partie „Ghost Stories - White Moon“ verläuft nach denselben Regeln wie das Grundspiel - mit folgenden Ausnahmen:

## Neue Bedingung für eine Niederlage

Es gibt eine weitere Situation, die zur Niederlage der Spieler führt: Wenn 12 Dorfbewohner getötet sind, habt Ihr die Partie verloren. Sobald der zwölfte Dorfbewohner stirbt, endet die Partie sofort mit Eurer Niederlage. Die anderen Bedingungen für eine Niederlage sowie die Siegbedingung des Grundspiels bleiben unverändert.

## Neue Spielelemente

### Su-Ling

Su-Ling ist eine junge Dorfbewohnerin, die vor langer Zeit gestorben ist, damit Wu-Fengs Asche in die Urne gebannt werden konnte. Seitdem irrt sie durch das Dorf, um die Bewohner zu beschützen und die Taoisten bei ihrem Kampf zu unterstützen.



### Einsetzen und bewegen

Su-Ling kommt ins Spiel, nachdem eines der folgenden negativen Ereignisse eingetreten ist:

- Ein Dorfbewohner ist getötet worden (siehe Abschnitt „Dorfbewohner“).
- Der Fluch-Würfel ist geworfen worden (unabhängig vom Würfelergebnis).
- Ein Dorffeld wird auf die inaktive Seite umgedreht.

Jedes Mal, wenn eines dieser negativen Ereignisse eingetreten ist, haben die



Spieler die Möglichkeit, Su-Ling einzusetzen oder zu bewegen. Su-Ling wird am Ende der Yang-Phase des aktiven Spielers oder des neutralen Spielfelds auf eine der 12 Markierungen für die Spuk-Figuren gestellt. Die Bewegung ist optional: Die Spieler können auch entscheiden, Su-Ling nicht zu versetzen. Damit man während der Phase, in der die Buddhas platziert werden, Su-Lings Bewegung nicht vergisst, nimmt der aktive Spieler die Spielhilfe „Su-Ling“ an sich, wenn eines der drei oben aufgeführten negativen Ereignisse eintritt. Am Ende seines Zuges muss der Spieler die Spielhilfe „Su-Ling“ zurückgeben, auch wenn er die Figur nicht versetzt hat. Achtung: Sollten während des Zugs eines Spielers mehrere negative Ereignisse geschehen, darf Su-Ling dennoch nur ein einziges Mal bewegt werden!

Su-Ling darf nicht vor eine Inkarnation des Wu-Feng platziert werden: Sie ist nicht stark genug, um sich ihm in den Weg zu stellen. Wenn eine Wu-Feng-Inkarnation vor Su-Ling ankommt, wird die Figur in den Vorrat zurückgelegt und kommt erst beim nächsten negativen Ereignis wieder ins Spiel.

### Fähigkeiten

**Su-Ling neutralisiert die Mächte des mittleren Symbols der Geister-Karte, vor der sie steht.**

- Geist mit der Macht „Spuk“: Die Spuk-Figur zieht in der Yin-Phase nicht vorwärts.
- Geist mit der Macht „Folter“: Der Fluch-Würfel wird in der Yin-Phase nicht geworfen.
- Geist mit der Macht „Vernichtung“: Der Vernichter tötet in der Yin-Phase keinen Dorfbewohner.

So wird auch die Wirkung aller anderen Mächte der mittleren Symbole aufgehoben (Widerstand gegen Tao-Würfel usw.).



Außerdem: Jedes Mal wenn Su-Ling auf eine Markierung für die Spuk-Figuren neben einer leeren Urne gestellt wird, können die Spieler einen Mondkristall aus dem Vorrat nehmen (sofern vorhanden) und ihn auf diese Urne legen (siehe „Mondkristalle“).

## Dorfbewohner

Die Einwohner sind Gefangene in ihrem eigenen Dorf - leichte Beute für Wu-Fengs Horden. Die Taoisten müssen sie also beschützen und versuchen, Erwachsene und Kinder in Sicherheit zu bringen. Jede gerettete Familie unterstützt die Taoisten, doch jeder Dorfbewohner, den die Geister töten, wird sie bestrafen ...



Es gibt insgesamt 24 Dorfbewohner, die folgendermaßen in 12 Familien unterteilt sind:

- 4 Familien mit 3 Mitgliedern (Hua, Zhou, Li, Sun)
- 4 Familien mit 2 Mitgliedern (Miao, Xiang, Sheng, Wu)
- 4 Familien mit einem einzigen Mitglied (Chang, Teng, Long, Weng).

Sie werden durch quadratische Plättchen dargestellt. Wenn sich mehrere Bewohner auf demselben Dorffeld befinden, werden ihre Plättchen übereinander gestapelt: Die Spieler sehen dann lediglich den jeweils obersten Dorfbewohner.

**Goldene Regel: Auf keinem Feld dürfen sich jemals mehr als drei Dorfbewohner befinden!**

Auf den Plättchen der Dorfbewohner sind mehrere Informationen angegeben:

- Name
- Größe der Familie (1, 2 oder 3 Mitglieder)
- auf der linken Seite eine negative Auswirkung, die beim Tod des Dorfbewohners eintritt
- auf der rechten Seite eine positive Auswirkung, die eintritt, wenn die gesamte Familie des Dorfbewohners gerettet wird.

### Bewegung

**Die Dorfbewohner können sich ausschließlich in Begleitung eines Taoisten bewegen, niemals alleine.** Wird ein Dorfbewohner versetzt, befindet er sich also vor der Bewegung auf demselben Feld wie der Taoist und nach der Bewegung ebenfalls.

Ein Dorfbewohner darf nur dann bewegt werden, wenn er sich oben auf dem Stapel des jeweiligen Feldes befindet. Die goldene Regel „Maximal 3 Bewohner pro Dorffeld“ muss auf jeden Fall beachtet werden. Außerdem dürfen Dorfbewohner niemals auf oder über ein umgedrehtes Dorffeld ziehen. Wenn ein Dorfbewohner ein Feld verlässt, wird das Plättchen des darunter liegenden Dorfbewohners sichtbar und umgedreht.



#### Besonderheiten:

- Mit der Kraft „Schwingen des Kranichs“ kann der rote Taoist möglicherweise einen Dorfbewohner zwei Felder weit bewegen oder eine Hin- und Rückbewegung durchführen, so dass der Dorfbewohner wieder auf dem Ausgangsfeld ankommt.
- Mit der Kraft „Tanz der Zwillingsswinde“ des roten Taoisten und dem Dorffeld „Pavillon der Himmlischen Winde“ kann der bewegte Taoist einen Dorfbewohner mitnehmen. (Die Aktion darf allerdings nicht genutzt werden, um einen Dorfbewohner alleine zu bewegen.)

Man ist nicht gezwungen, während seiner Bewegung einen Dorfbewohner zu versetzen.

#### *Einen Dorfbewohner in Sicherheit bringen*

Wenn sich der Taoist eines Spielers auf dem Dorffeld befindet, auf dem das Portal steht, verfügt er über eine neue Aktionsmöglichkeit: Er kann einen Dorfbewohner retten.



Die normale Aktion des Dorffeldes bleibt erhalten, so dass der Spieler sich für eine der folgenden drei Optionen entscheiden kann:

- Dorfbewohner um Hilfe bitten (= Aktion)
- Den obersten Dorfbewohner des Stapels in Sicherheit bringen (= Aktion)
- Austreibung vornehmen.

Wenn ein Dorfbewohner in Sicherheit gebracht wird, stellt der Spieler ihn auf die Zuflucht-Tafel.

Sobald alle Mitglieder einer Familie in Sicherheit gebracht sind, löst der akti-



ve Spieler die entsprechende Belohnung ein.

Manche Belohnungen haben einen dauerhaften Effekt, während andere punktuell, sofort oder später wirken.

#### Besonderheiten:

Die Kraft „Atem der Schlange“ ermöglicht es dem blauen Taoisten, in beliebiger Reihenfolge eine Austreibung vorzunehmen und

- entweder einen Dorfbewohner um Hilfe zu bitten (Aktion des Felds)
- oder einen Dorfbewohner zu retten.

Mit dieser Kraft kann der Spieler NICHT die Aktion des Felds ausführen und darüber hinaus einen Dorfbewohner retten.

Die Kraft „Schneller Schritt“ erlaubt es dem blauen Taoisten,

- entweder zwei Austreibungen auszuführen
- oder zwei Mal die Aktion des Felds auszuführen
- oder zwei Dorfbewohner zu retten.

*Beispiel: Der blaue Taoist rettet mit seiner Kraft „Schneller Schritt“ zwei Dorfbewohner: das einzige Mitglied der Familie LONG und einen Angehörigen der Familie HUA. Da die Familie LONG nun komplett in Sicherheit gebracht ist, erhält der aktive Spieler die damit verbundene Belohnung (das Artefakt „Trank des Lebens“). Die Familie HUA ist noch nicht vollständig gerettet, so dass die Spieler keine Belohnung erhalten.*

#### *Tod eines Dorfbewohners*



Unterschiedliche Situationen können zum Tod eines Dorfbewohners führen: dessen Unfähigkeit zu fliehen, die Macht „Spuk“ (des Fluch-Würfels, der Familie Sheng, des Geistes „Shapeless Evil“ und das „Formlose Böse“), die Macht „Vernichtung“ der neuen Geister und die negative Auswirkung der Familie Xiang. Wenn ein Dorfbewohner getötet wird, kommt er auf ein freies Feld der Gräber-Tafel, und der aktive Spieler (oder die neutrale Spieltafel) muss den negativen Effekt seiner Familie anwenden. Es ist möglich, dass mehrere Dorfbewohner gleichzeitig sterben. In diesem Fall werden sie, um Verwirrung zu vermeiden, vom Dorffeld entfernt und ihre negativen Auswirkungen der Reihe nach (im Stapel von oben nach unten) ausgeführt.



**Beispiel:** Eine Spuk-Figur zieht vorwärts und bringt einem Mitglied der Familie Zhou den Tod. Der aktive Spieler legt das Plättchen auf die Gräber-Tafel und führt den negativen Effekt aus: Einer der Taoisten verliert ein Qi.

## Mächte der Geister

Wichtig: Wenn mehrere Geister mit einer Macht auf dem mittleren Symbol (Spuk, Folter, Vernichtung) auf einer Tafel stehen, werden die Auswirkungen der Geister von rechts nach links ausgeführt. Bei der Erweiterung „White Moon“ wird die Reihenfolge nämlich wichtig ...

## Neue Auswirkung der Macht „Spuk“

Die Geister mit der Macht „Spuk“ verfügen über einen neuen Effekt: die Flucht.

### Flucht:

Die Bewegung einer Spuk-Figur von der Karte auf die Spieltafel führt zur Flucht eines Dorfbewohners.

Diese Auswirkung betrifft den obersten Dorfbewohner des ersten Plättchenstapels, der sich in der Reihe vor der Spuk-Figur befindet. Der Plättchenstapel kann sich also – von der Spuk-Figur aus gesehen – auf dem ersten, zweiten oder dritten Dorffeld befinden. Der entsprechende Dorfbewohner



wird auf das nächste Feld dieser Reihe versetzt, das von der Spuk-Figur ein Feld weiter entfernt ist. Falls sich auf diesem Dorffeld bereits drei Bewohner befinden, ist die Flucht nicht möglich: Der Dorfbewohner stirbt und wird auf die Gräber-Tafel gelegt.

Sollte die Flucht einen Dorfbewohner aus dem Dorf hinaus treiben, wird er getötet und ebenfalls auf die Gräber-Tafel platziert.

Falls ein Bewohner auf seiner Flucht ein umgedrehtes Dorffeld betritt, wird er ebenfalls getötet.

**Zur Erinnerung:** Jeder tote Dorfbewohner hat einen negativen Effekt!

**Achtung:** Spuk-Figuren, die gleich auf das Feld vor der Geisterkarte (also die erste Markierung auf der Spieltafel) gestellt werden, lösen sofort eine Flucht aus.



## Ein Dorffeld umdrehen

Die Spuk-Regeln werden folgendermaßen geändert: Wenn ein Dorffeld umgedreht werden muss (infolge eines Wurfs des Fluch-Würfels, durch den Tod eines Angehörigen der Familie Sheng oder durch die Bewegung eines Geistes zu Beginn der Yin-Phase in die Spukzone), gibt es zwei Möglichkeiten:

- Falls sich einer oder mehrere Dorfbewohner auf dem entsprechenden Dorffeld befinden, tötet die Spuk-Figur sie alle, doch das Feld wird NICHT umgedreht.
- Falls sich auf diesem Dorffeld kein Bewohner befindet, wird es gemäß den Regeln des Grundspiels umgedreht.

**Beispiel:** Ein Geist mit der Macht „Vernichtung“ tötet die Dorfbewohner eines Plättchenstapels. Die Bewohner werden von dem Dorffeld entfernt und ihre negativen Effekte nacheinander ausgeführt. Der Angehörige der Familie Sheng sorgt aufgrund der negativen Auswirkung dieser Familie dafür, dass das nun leere Dorffeld umgedreht werden muss; das Mitglied der Familie Sun bringt einen Geist ins Spiel; und der zweite Sheng hat keinen Effekt, da das Dorffeld bereits umgedreht ist.



## Vernichter



Während der Yin-Phase einer Tafel, auf der ein Geist mit der Macht „Vernichtung“ liegt, wird ein Dorfbewohner getötet. Der oberste Dorfbewohner des ersten Plättchenstapels vor dem Geist ist davon betroffen. Wenn sich auf den drei Dorffeldern in der Reihe vor dem Geist kein Dorfbewohner befindet, müssen die Spieler einen beliebigen anderen sichtbaren Dorfbewohner anderswo auswählen, den der Geist vernichtet. Sollte der seltene Fall eintreten, dass es gar keine Dorfbewohner mehr gibt, verliert der Spieler (die neutrale Spieltafel) einen Qi-Punkt.

**Anmerkung:** Ein bestimmter Geist („Grey Hunter“, der „Graue Jäger“) vernichtet sofort, wenn er ins Spiel kommt, einen Dorfbewohner (Macht des linken Symbols).

**Beispiel:** Der grüne Taoist ist an der Reihe. Auf seiner Tafel befindet sich ein Vernichter, so dass er den ersten sichtbaren Dorfbewohner töten muss. Das Dorffeld direkt vor dem Geist ist leer, so dass das nächste Feld der Reihe berücksichtigt wird. Auf diesem Dorffeld befindet sich das Plättchen eines Dorfbewohners. Er wird getötet, und der Spieler muss die negative Auswirkung ausführen ...



## Mondkristalle



Im Vorrat befinden sich vier durchsichtige Mondkristalle.

Die Spieler können diese auf drei unterschiedliche Arten erhalten:

- Durch die Aktion des Dorffelds „Marktstand des Kräuterhändlers“: Wer mit einem Tao-Würfel Weiß würfelt, muss einen Mondkristall nehmen, statt sich einen Tao-Marker seiner Wahl aussuchen zu können. Wenn es im Vorrat keinen Mondkristall mehr gibt, verfällt das gewürfelte Weiß.
- Als Belohnung für die Austreibung bestimmter Geister und Inkarnationen des Wu-Feng.
- Als Belohnung der Familie CHANG (Artefakt: „Mondstaub“).

Die Spieler können die Mondkristalle bei Austreibungen wie Tao-Marker einer Farbe ihrer Wahl einsetzen. Allerdings gelten sie nicht als Tao-Marker: Die Kraft des gelben Taoisten („Bodenlose Taschen“) und die Belohnun-

gen der Geister des Grundspiels beziehen sich ausschließlich auf Tao-Marker und erstrecken sich nicht auf Mondkristalle. Ebenso ist es nicht möglich, einen Mondkristall auf das Dorffeld „Gebetskreis“ zu legen. Von der Macht der „Schwarzen Witwe“ sind sie nicht betroffen: Die Mondkristalle können also auch dann eingesetzt werden, wenn dieser Geist im Spiel ist. Auch die Auswirkung des Fluch-Würfels „Tao-Marker abgeben“ erstreckt sich nicht auf die Mondkristalle.

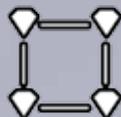
**Die Mondkristalle haben noch eine weitere Funktion: Die Taoisten oder Su-Ling können sie auf den Urnen platzieren, um eine neue Spielphase einzuleiten – die Mystische Barriere.**

Ein Taoist, der einen Mondkristall besitzt, kann ihn auf eine freie Urne legen, wenn er sich während des dritten Schritts der Yang-Phase („Buddha platzieren“) neben dem Eckfeld dieser Urne befindet. Ebenso wie bei den Buddhas, muss der Taoist den Mondkristall während einer früheren Spielrunde erhalten haben; ihn auf eine Urne zu legen, zählt nicht als Aktion.



## Die Mystische Barriere

Am Rande des Dorfes zeugen vier Skulpturen aus uralten Zeiten von einem magischen Mondritual. Indem die Taoisten die Mondkristalle wieder auf die Urnen legen, können sie von der Macht des Mondes profitieren, um sich der Geister zu erwehren.



Die Taoisten verfügen über eine neue Waffe, um gegen die wieder erstarkenden Mächte der Finsternis anzutreten: die Mystische Barriere.

Su-Ling und die Taoisten haben die Möglichkeit, die vier Mondkristalle auf die vier dafür vorgesehenen Urnen zu legen. Am Ende der Yang-Phase, in welcher der vierte Kristall an seinen Bestimmungsort gebracht wird, beginnt die Mystische Barriere zu wirken. Es findet infolgedessen nach der Yang-Phase des aktiven Spielers (oder der neutralen Spieltafel) eine besondere Spielphase statt.

Beginnend mit der Spieltafel links neben dem aktiven Spieler und dann reihum im Uhrzeigersinn haben die Spieler jeweils folgende Wahl:

- Sie können entweder einen Mondkristall der Mystischen Barriere in

den Vorrat zurücklegen und dafür den obersten Dorfbewohner auf dem Stapel des Felds retten, auf dem das Portal steht. Wenn sich auf dem Feld mit dem Portal kein Dorfbewohner befindet, kann der Spieler einen beliebigen sichtbaren Bewohner eines anderen Dorffelds retten.

- Oder sie werfen die vier Tao-Würfel und versuchen, einen oder mehrere Geister auf ihrer Spieltafel zu töten. Die Spieler können die 4 Mondkristalle nach Belieben während der insgesamt vier möglichen Würfe verwenden. Allerdings dürfen bei diesen Würfen die Kräfte der Taoisten und ihre Tao-Marker nicht eingesetzt werden. Der „Gebetskreis“ und die „Schriftrolle der Schwächung“ können genutzt werden. Bei Geistern, die in dieser Phase ausgetrieben werden, aktivieren die Spieler nicht die Mächte auf dem rechten Symbol der Geister-Karten (Flüche, Belohnungen). **Die Inkarnationen des Wu-Feng können durch die Mystische Barriere nicht ausgetrieben werden.**

Nachdem für alle 4 Spieltafeln eine der beiden Optionen gewählt wurde, kehren etwaige verbleibende Mondkristalle und Su-Ling in den Vorrat zurück. Der Zug des aktiven Spielers (oder der neutralen Spieltafel) ist nun zu Ende, und die Partie wird nach den üblichen Regeln fortgesetzt.



**Beispiel:** In einer Partie mit drei Spielern ist eine Mystische Barriere aktiviert worden. Die Spieler beschließen bei der ersten Spieltafel, die vier Würfel zu werfen und dann zwei Mondkristalle hinzuzunehmen, um die Geister loszuwerden. Die zweite Spieltafel ist leer, so dass die Spieler einen dritten Mondkristall einsetzen, um den sichtbaren

**Dorfbewohner auf dem Portal-Feld zu retten. Für die dritte Spieltafel würfeln die Spieler und nutzen den vierten und letzten Mondkristall, um die Geister erledigen zu können. Bei der vierten Spieltafel ist also kein Mondkristall mehr übrig, um einen Dorfbewohner zu retten. Die Spieler werfen die Tao-Würfel und versuchen wiederum, Geister-Karten abzulegen.**

## Tod eines Taoisten: Regelung der Erbschaft

Wenn ein Taoist, der ein oder mehrere Artefakte besitzt, sein letztes Qi verliert und stirbt, übergibt er das/die Artefakt/e an einen oder mehrere Taoisten seiner Wahl, die noch im Spiel sind. Der Erbe beziehungsweise die Erben behalten das Artefakt bis zum Ende der Partie ... oder bis zu ihrem eigenen Tod. Sollten sie sterben, vererben sie ihrerseits das Artefakt weiter.

## Wertung

Neben den Punkten, die gemäß den Regeln des Grundspiels vergeben werden, gehen auch die folgenden Parameter in die Wertung ein:

**Dorfbewohner:** + 1 pro gerettetem Dorfbewohner

Position des Portals im Dorf

- + 0, wenn das Portal sich auf dem mittleren Feld des Dorfes befindet
- + 2, wenn sich das Portal auf einem Dorffeld befindet, das senkrecht oder waagrecht an das Mittelfeld angrenzt
- + 4, wenn sich das Portal auf einem Feld befindet, das diagonal an das Mittelfeld angrenzt

## Weitere Schwierigkeitsstufen: Position des Portals

Während Eurer ersten Partien solltet Ihr das Portal auf das mittlere Feld des Dorfes stellen. Später könnt Ihr das Spiel in allen Schwierigkeitsstufen (Anfänger, Normal, Albtraum, Hölle) noch anspruchsvoller gestalten, indem Ihr das Portal auf einem Randfeld platziert.

Auf jeden Fall befinden sich zu Beginn der Partie niemals Dorfbewohnerplättchen auf dem Feld, auf dem das Portal steht. Die Dorfbewohner werden auf die anderen acht Dorffelder verteilt.

## Abweichende Regeln für eine Partie mit 1, 2 oder 3 Spielern

Vor Beginn der Partie müsst Ihr ein bis drei Dorfbewohner retten, die oben auf den Stapeln liegen. Eine Partie zu dritt beginnt mit einem geretteten Dorfbewohner, eine Partie zu zweit mit zwei geretteten Dorfbewohnern und eine Solopartie mit drei geretteten Dorfbewohnern. Ihr entfernt also die ausgewählten Plättchen von den Dorffeldern und legt sie auf die Zuflucht-Tafel.

Bei einer Partie alleine oder zu zweit müssen die geretteten Dorfbewohner von verschiedenen Stapeln stammen und zu unterschiedlichen Familien gehören.

Wenn auf diese Weise eine komplette Familie gerettet wird, beginnt ein beliebiger Spieler die Partie mit dem entsprechenden Artefakt.

Nachdem diese Aktion beendet ist, werden die obersten Dorfbewohner der Stapel, von denen jemand gerettet worden ist, aufgedeckt, so dass wieder auf allen acht Stapeln der jeweils oberste Dorfbewohner sichtbar ist.

Anschließend verläuft die Partie nach den normalen Regeln.

## Neues Dorffeld: „Kung-Fu-Schule“



Die „Kung-Fu-Schule“ kommt als neues Dorffeld ins Spiel.

Mit Hilfe der Aktion dieses Felds kann der Taoist versuchen, ALLEINE eine Austreibung vorzunehmen, und zwar:

- entweder bei allen Geistern der Farbe seiner Spieltafel
- oder bei allen SCHWARZEN Geistern.

Er muss seine Entscheidung für eine dieser beiden Optionen treffen, bevor er würfelt.

Der „Gebetskreis“ und die „Schriftrolle der Schwächung“ sowie die Kräfte der Taoisten bleiben in Kraft. Nach dem Würfelwurf kann der Spieler die Würfel nach Belieben zuordnen und auch eigene Tao-Marker sowie Mondkristalle einsetzen. Achtung: Die Regel hinsichtlich der gemeinsamen Nutzung von Tao-Markern gilt hier nicht! Andere Taoisten, die sich auf demselben Feld befinden, dürfen ihre Tao-Marker und Mondkristalle also nicht zur Verfügung stellen.

Wichtig: Die Mächte des rechten Symbols (Fluch und Belohnung) werden nicht angewendet, wenn Geister mit Hilfe der „Kung-Fu-Schule“ erledigt werden.

Den Inkarnationen des Wu-Feng kann die „Kung-Fu-Schule“ nichts anhaben.

**Besonderheiten für die Partie mit 1, 2 oder 3 Spielern:** Ein Taoist kann einen Marker „Geliehene Kraft“ einsetzen – nicht nur, um die Kraft der neutralen Spieltafel nutzen zu können, sondern auch um die Geister der Farbe der neutralen Spieltafel ins Visier zu nehmen, wenn er die Aktion der „Kung-Fu-Schule“ nutzt. (Beispiel: In einer Solopartie, bei welcher der Spieler den blauen Taoisten spielt, kann er einen „Geliehene Kraft“-Marker einsetzen, um die roten, grünen oder gelben Geister auszutreiben.)

Anmerkung: Wenn die Macht einer neutralen Spieltafel inaktiv ist, kann deren Farbe nicht mit Hilfe eines Markers „Geliehene Kraft“ anvisiert werden.

## Neue Aktion des Dorffelds „Friedhof“

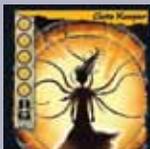


Von nun an ermöglicht das Dorffeld „Friedhof“ aus dem Grundspiel es den Taoisten auch, einen verstorbenen Dorfbewohner wieder ins Spiel zurückzuholen. Wie bei einem Taoisten, muss der Spieler, der diese Aktion ausführt, auch hier den Fluch-Würfel werfen und das Ergebnis ausführen. Die Spieler können einen der getöteten Dorfbewohner auswählen. Dieser kommt auf das

Dorffeld „Friedhof“. Allerdings muss auch in diesem Fall die Regel beachtet werden, dass sich auf jedem Feld maximal drei Dorfbewohner befinden dürfen. Indem die Spieler einen Dorfbewohner wieder ins Spiel zurückholen, haben sie eventuell die Möglichkeit, seine ganze Familie zu retten und die damit verbundene Belohnung zu erhalten. Der negative Effekt, der beim Tod dieses Dorfbewohners eingetreten ist, wird jedoch keinesfalls rückgängig gemacht und tritt erneut ein, falls diese Person wieder getötet wird.



## Neue Inkarnationen des Wu-Feng



### Gate Keeper/ Portalwächterin

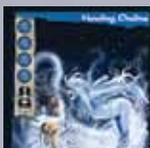
Solange sie im Spiel ist, wird das Portal aus dem Dorf entfernt. (Bis die Portalwächterin vernichtet ist, wird das Portal auf die Karte dieser Inkarnation gestellt.)

Wenn diese Inkarnation auf den Ablagestapel gelegt wird, stellen die Spieler das Portal auf das Dorffeld, auf dem es sich zu Beginn der Partie befand.



### Voracious / Fleischreisser

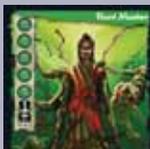
Diese Inkarnation tötet einen Dorfbewohner - sowohl wenn sie ins Spiel kommt als auch zu Beginn jeder Yin-Phase des Spielers, auf dessen Tafel sie liegt (oder gegebenenfalls der neutralen Spieltafel). Die Spieler wählen das Opfer unter den sichtbaren Bewohnern des Dorfes aus.



### Howling Ondine / Heulende Undine

Solange sie im Spiel ist, wird Su-Ling aus dem Dorf entfernt (und auf die Karte dieser Inkarnation gestellt).

Wenn diese Inkarnation auf den Ablagestapel gelegt wird, ist Su-Ling wieder im Vorrat verfügbar und kann entsprechend den Regeln erneut ins Spiel gebracht werden.



### Root Master / Meister der Wurzeln

Wenn er ankommt, werden alle Taoisten-Figuren hingelegt. Sie können sich nicht mehr bewegen. Ihre nächste Bewegungsphase müssen sie darauf verwenden, wieder aufzustehen.

Mit Hilfe der Aktion des Dorffelds „Pavillon der Himmlischen Winde“ und der Kraft „Tanz der Zwillingsswinde“ des roten Taoisten kann eine Taoisten-Figur wieder aufgestellt werden.

Die Kraft „Schwingen des Kranichs“ des roten Taoisten ermöglicht es diesem, seine Figur aufzurichten und um ein statt um zwei Felder zu bewegen.



### Time Keeper / Wächter der Zeit

Wenn er ins Spiel kommt, werden die untersten beiden Geister des Stapels aus dem Spiel genommen.

Zu Beginn jeder Yin-Phase des Spielers, auf dessen Tafel sich diese Inkarnation befindet (oder gegebenenfalls der neutralen Spieltafel) wird ein Geist ins Spiel gebracht. Ist die Tafel voll, verliert der Taoist wie gewohnt 1 Qi.



### Shapeshifter / Gestaltwandler

Diese Inkarnation des Wu-Feng nimmt die Farbe der Spieltafel an, auf der sie abgelegt wird. Ihre Farbe ist also abhängig von ihrem jeweiligen Aufenthaltsort.

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, wird sofort ein neuer Geist aufgedeckt.

Zu Beginn jeder Yin-Phase des Spielers, auf dessen Tafel sich die Inkarnation befindet (oder gegebenenfalls der neutralen Spieltafel), wandert diese Karte auf den im Uhrzeigersinn nächsten freien Platz auf einer Spieltafel. Sie kann dabei möglicherweise die Tafel eines Spielers verlassen und zum nächsten Spieler wandern. Wenn es keinen freien Platz im Spiel gibt, bleibt die Inkarnation dort liegen, wo sie ist.

## Häufig gestellte Fragen

**Frage:** Was ist zu tun, wenn die Inkarnation des Wu-Feng „Uncatchable“ (Der Unfassbare) ins Spiel kommt?

**Antwort:** Wenn die Dorffelder „Buddhistischer Tempel“ und „Pavillon der Himmlischen Winde“ da sind, lasst Ihr ihn im Spiel. Andernfalls ersetzt Ihr diese Inkarnation durch eine andere, die Ihr zufällig aus der Schachtel zieht.

**Frage:** Kann man während der Phase „Mystische Barriere“ Tao-Würfel einsetzen, die von Geistern gestohlen wurden und auf deren Karten liegen?

**Antwort:** Ja. Die Mystische Barriere ist eine besondere Spielphase. Die vier Tao-Würfel können immer verwendet werden. Nach dieser Phase werden die gestohlenen Tao-Würfel wieder auf die Karten der entsprechenden Geister gelegt, falls diese dann noch im Spiel sind.

**Frage:** Was passiert, wenn ein Mitglied der Familie Hua während der Phase einer neutralen Spieltafel stirbt?

**Antwort:** Nichts, der negative Effekt der Familie Hua hat auf einer neutralen Spieltafel keine Auswirkung.

**Frage:** Wenn ein Angehöriger der Familie Hua nach der ersten Aktion des blauen Taoisten stirbt, kann dieser dann trotzdem die zweite Aktion ausführen?

**Antwort:** Ja, von der negativen Auswirkung der Familie Hua ist lediglich die Bewegung betroffen.

**Frage:** Funktionieren das „Göttliche Schwert“ der Familie Hua und die „Räuchende Kralle“ in Kombination mit der Aktion der „Kung-Fu-Schule“?

**Antwort:** Ja.

**Frage:** Kann ich das Dorffeld „Pavillon der Himmlischen Winde“ oder die Kraft „Tanz der Zwillingswinde“ des roten Taoisten verwenden, um eine Taoisten-Figur wieder aufzustellen, die durch den Fluch der Familie Hua oder die besondere Macht der Inkarnation „Root Master“ (Meister der Wurzeln) hingelegt worden ist?

**Antwort:** Ja, eine Taoisten-Figur wieder aufzustellen, gilt als Bewegung.

**Frage:** Was geschieht, wenn ein Mitglied der Familie Sheng durch die Macht „Spuk“ stirbt?

**Antwort:** Zunächst sterben alle Dorfbewohner, dann wird das inzwischen leere Dorffeld umgedreht. Wenn sich der zweite Sheng in diesem Plättchenstapel befand, tritt dessen Wirkung nicht ein.

**Frage:** Wenn während der Phase „Mystische Barriere“ eine Familie komplett in Sicherheit gebracht wird, wie wendet man dann ihre Auswirkung an?

**Antwort:** Der Effekt kommt am Ende der „Mystischen Barriere“ zum Tragen, bevor der aktive Spieler seinen Zug beendet.

**Frage:** Was passiert, wenn ein Taoist Su-Ling ein- oder versetzen muss, aber vor dem Ende seines Zuges stirbt?

**Antwort:** Der Spieler darf Su-Ling noch ein- oder versetzen, selbst wenn er während seines Zuges stirbt.

**Frage:** Was passiert, wenn im Verlaufe der Phase „Mystische Barriere“ ein Artefakt gewonnen wird, während die neutrale Spielfeld an der Reihe ist?

**Antwort:** Der in der Spielreihenfolge nächste Spieler erhält das Artefakt.

**Frage:** Mein Taoist besitzt die „Rächende Krallen“, und während einer Austreibung in einem Winkel des Dorfes verfehle ich einen der beiden dort befindlichen Geister. Kann ich mir einen Tao-Marker in der Farbe des Geistes nehmen, den ich nicht besiegt habe?

**Antwort:** Nein, die Austreibung muss komplett misslingen, damit die positive Wirkung der „Rächenden Krallen“ einsetzt.

**Frage:** Kann ich die von Geistern gestohlenen Würfel verwenden, wenn ich die Aktion des Dorffelds „Kung-Fu-Schule“ nutze?

**Antwort:** Nein, nur während der Phase „Mystische Barriere“ können von Geistern gestohlene Tao-Würfel eingesetzt werden.

**Frage:** Die Wu-Feng-Inkarnation „Shapeshifter“ (Gestaltwandler) kommt auf ein Feld mit einem Buddha – was passiert?

**Antwort:** Der Buddha wird entfernt, und die Inkarnation nimmt seinen Platz ein. (Die Buddhas haben keine Auswirkung auf die Inkarnationen des Wu-Feng.)

**Frage:** Kann ich meinen Yin-Yang-Marker einsetzen, um einen Dorfbewohner zu retten?

**Antwort:** Nein, mit dem Yin-Yang-Marker kann man die Aktion eines Dorffelds nutzen, ohne darauf zu stehen, oder ein umgedrehtes Dorffeld wieder aktivieren.

## Liste der Geister

72. Wererat / Werratte
73. Vermin Lord / Herr des Ungeziefers
74. Weresnake / Werschlange
75. Naga Queen / Naga-Königin
76. Wereboar / Wereber
77. Razorback / Lord Eber
78. Weretiger / Wertiger
79. Silver Fangs / Silberreißzahn
80. Werewolf / Werwolf
81. Grey Hunter / Der graue Jäger

„Ghost Stories - White Moon“ ist ein Spiel von Repos Production.  
Tel.: +32.477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-Boitsfort - Belgien • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

**Grundspiel:** Antoine Bauza

**Illustrationen:** Pierô

**Redaktion:** „Die Belgier mit den Sombreros“  
alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

**Übersetzung aus dem Französischen:** Birgit Irgang

Dieses Spiel darf ausschließlich zum privaten Vergnügen verwendet werden.

© 2008-2010 REPOS PRODUCTION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

## Danksagungen

Der Autor möchte sich bei den Testspielern bedanken, die während der Erprobung dieser Spiel-Erweiterung gnadenlos vernichtet worden sind: Michaël Bertrand, Mikael Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Houssais, Dominique Fiquet, Mickael Genin, die Mitglieder des Clubs Jeux en Société de Grenoble und die Spieler, die auf verschiedenen Messen eine Partie gespielt haben. Ein besonderer Dank gilt Cyberfab für seine Hilfe und sein Engagement.

Die Belgier mit den Sombreros bedanken sich bei dem Club de Liège Objectif Jeux, Guido Heinecke, Laurent Massote, Fred Daguéné, John Berny, Michael, Stéphane, Gil – Crazy Shaman – Jugnot, Alexis – Twilight Imperium – Desplats und den zahlreichen Freunden überall auf der Welt. Diese Erweiterung ist den beiden Kindern gewidmet, die während der Entwicklungszeit geboren worden sind: Silas Lechevalier und Kitara Provoost.

Pierô bedankt sich bei seiner Frau Coralie für ihre Ermutigungen, ihre Kritik und ihre Hilfe, sowie bei seinem Sohn Silas für sein Lächeln und Plappern sowie die langen Nächte, die es möglich gemacht haben, so ausgiebig an dem Spiel zu tüfteln.

## Zugreihenfolge

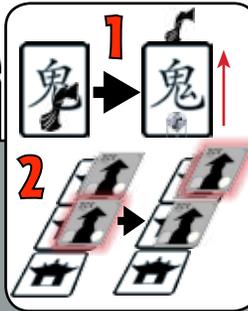
### Yin-Phase (Geister)

1. Aktionen der Geister
2. Spielfeld überfüllt?
3. Eintreffen eines Geistes

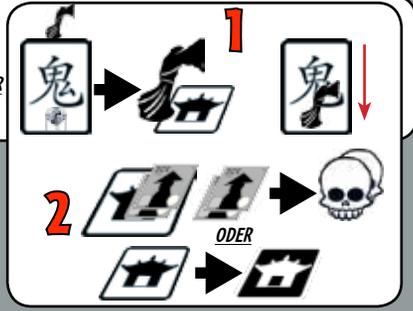
Yin



Geist(er) mit der Macht Spuk



ODER



ODER



Geist(er) mit der Macht Folter



Geist(er) mit der Macht Vernichtung

Teil 2. Spielfeld überfüllt?

Nein

Ja

Teil 3. Eintreffen eines Geistes  
Nie auf einer neutralen Tafel!



3 Geister?

Verlust eines Qi  
Nicht in Phase 3



### Yang-Phase (Taoisten)

1. Bewegung (freiwillig)
2. Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Austreibung ODER Einen Dorfbewohner in Sicherheit bringen
3. Buddha platzieren (freiwillig)
4. Mystische Barriere

Yang



1



1) Bewegung (freiwillig)



2



ODER



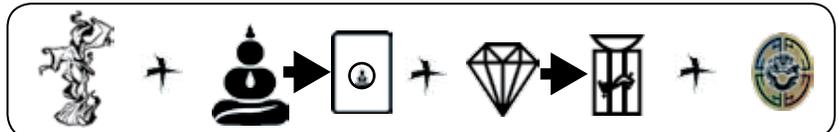
ODER



2.a) Hilfe eines Dorfbewohners erbitten    2.b) Versuchen, eine Austreibung durchzuführen    2. c) Einen Dorfbewohner in Sicherheit bringen



3



3) Einen Buddha setzen und einen Kraft-Marker nehmen



4

