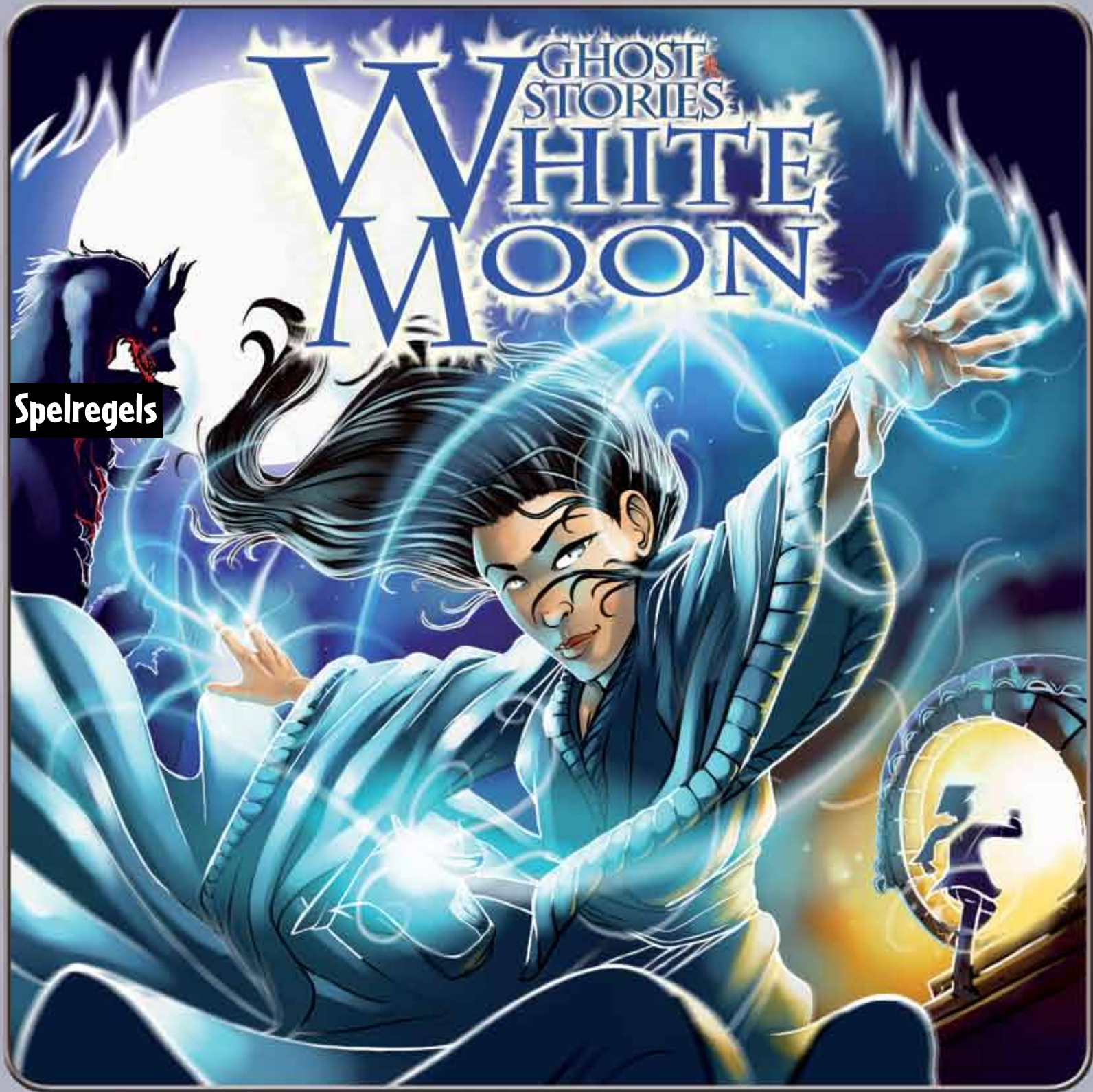


GHOST STORIES WHITE MOON

Spelregels



White Moon Uitbreiding

De zon gaat opnieuw onder in het dorp waar de vervloekte as van Wu-Feng verborgen is. Deze nacht zal anders zijn: onbeweeglijk schijnt de witte maan in het donker met haar onbehaaglijke bleekheid. Binnen de dorpsmuren rillen de hulpeloze inwoners. Paniek is onvermijdelijk. Vanuit hun nabij gelegen schuilplaatsen worden de Beestmensen van de Heerser van de Negen Hellen onrustig, aangetrokken door de geur van menselijk vlees. De Tao-isten zullen hun handen vol hebben en de hulp van de mysterieuze Su-Ling en haar Maan Kristallen is meer dan welkom...

Inhoud

- 24 Dorpelingen tegels
- 1 Schuilplaats bord
- 1 Begraafplaats bord
- 8 Artefacten
- 10 Geest kaarten
- 6 Wu-Feng Incarnatie kaarten
- 4 Maan Kristallen
- 1 Kung-Fu School dorpsstegel
- 4 Bokaal figuren
- 4 Hoekstukken
- 1 Portaal figuur
- 1 Su-Ling figuur
- 1 Su-Ling spelerhulp



Vorbereiding

Het spel wordt voorbereid volgens de normale regels. Vervang in je eerste aantal spellen de Toren van de Nachtwaker door de Kung-Fu School dorps- tegel. Daarna kun je 9 willekeurige dorps- tegels trekken om het dorp te ma- ken.

De Begraafplaats- en Schuilplaats borden worden naast het dorp gelegd. De 4 Bokaal figuren worden op de Hoekstukken op de hoeken van het dorp gezet. Het Portaal wordt op de centrale dorps- tegel gezet.

Maak 8 stapels van elk 3 Dorpelingen tegels (blind) en leg deze op de 8 dorps- tegels waar het Portaal niet op staat.

Draai daarna de bovenste tegel van iedere stapel om (zichtbaar).

De Su-Ling figuur en spelerhulp, de Maan Kristallen en de Artefacten wor- den als voorraad opzij gelegd.

Geesten Stapel

Voeg de 10 nieuwe Geest kaarten samen met de kaarten uit het basisspel. Schud de kaarten en verwijder willekeurig 10 kaarten (leg deze ongezien terug in de doos), zodat het aantal kaarten waarmee gespeeld wordt even groot is als in het basisspel. Verwijder net als in het basisspel extra kaarten als je met 1, 2 of 3 spelers speelt (respectievelijk 15, 10 of 5 kaarten).

De Incarnatie(s) van Wu-Feng worden dan volgens de normale regels toege- voegd. Als je de Nachtmerrrie of Hel moeilijkheidsgraad speelt kun je kiezen of je enkel met de nieuwe Incarnaties speelt of samen met de incarnaties uit het basisspel.



Het spel spelen

Het spel verloopt hetzelfde als in het basisspel, met uitzondering van de volgende regels.

Nieuwe verlies situatie

Een nieuwe situatie resulteert in het verlies van de spelers: Als 12 dorpe- lingen zijn gedood, verliezen de spelers het spel. De spelers verliezen direct zodra de 12e dorpe- ling gedood wordt. De verlies situaties uit het basisspel blijven onveranderd.

Nieuwe spelelementen

Su-Ling

Su-Ling was een jonge dorpe- ling die zichzelf lang geleden op- geofferd heeft om de verzegeling van Wu-Feng's as mogelijk te maken. Ze waart nu rond in het dorp om haar bescherming aan de inwoners te geven en de Taoïsten te helpen in hun strijd.



Verplaatsen

Su-Ling komt in het spel nadat een van de volgende negatieve gebeurtenis- sen heeft plaatsgevonden:

- een dorpe- ling is gedood (zie sectie over Dorpelingen);
- een Vloek dobbelsteen is gerold (onafhankelijk van het resultaat);
- een Dorps- tegel is geplaagd.

Elke keer als een van deze negatieve gebeurtenissen plaatsvindt, kunnen de spelers Su-Ling verplaatsen. Su-Ling wordt na de Yang fase van de actieve speler (of een neutraal speelbord) op één van de 12 Plagings symbolen ge- zet. Deze verplaatsing is optioneel, want de spelers hoeven Su-Ling niet op een ander symbool te plaatsen.



Om aan het eind van de Yang fase de verplaatsing niet te vergeten, krijgt de actieve speler de Su-Ling spelerhulp zodra één van de 3 negatieve gebeurtenissen plaatsvindt. Na de beurt van de speler moet de Su-Ling spelerhulp worden afgegeven zelfs als de Su-Ling figuur niet verplaatst is. Pas op – zelfs als in een beurt meer dan één negatieve gebeurtenis heeft plaatsgevonden is slechts één verplaatsing van Su-Ling toegestaan.

Su-Ling kan niet voor een incarnatie van Wu-Feng worden gezet (ze is niet sterk genoeg om hem te confronteren). Als een Wu-Feng voor Su-Ling komt te staan, wordt ze terug in de voorraad gelegd en komt ze opnieuw in het spel na de volgende negatieve gebeurtenis.

Effecten

Su-Ling annuleert de krachten van het centrale symbool van de geest die voor haar ligt.

- **Plaaggeest:** de Spook figuur wordt niet bewogen tijdens de Yin fase.
- **Vloekgeest:** de Vloek dobbelsteen wordt niet gegooid tijdens de Yin fase.
- **Vraatgeest:** er wordt geen dorpeling gedood tijdens de Yin fase.

Behalve deze worden alle andere krachten op het centrale symbool ook geannuleerd (weerstand tegen Tao dobbelstenen, etc.).

Bovendien kunnen de spelers elke keer als Su-Ling verplaatst wordt naar een veld naast een lege Bokaal een Maan Kristal uit de voorraad nemen (indien beschikbaar) en in de Bokaal plaatsen.



Dorpelingen

Gevangen in hun eigen dorp zijn de dorpelingen een makkelijke prooi voor Wu-Feng's hordes. De Taoïsten zullen ze moeten beschermen en proberen om de ouders en kinderen naar een veilige plek te brengen. Elke geredde familie helpt de Taoïsten, maar elk door de geesten gedood lid zal ze straffen...



De in totaal 24 dorpelingen zijn als volgt over 12 families verdeeld:

- 4 families met 3 leden (de Hua, Zhou, Li en Sun);
- 4 families met 2 leden (de Miao, Xiang, Sheng en Wu);
- 4 families met 1 lid (de Chang, Teng, Long en Weng).

Ze worden voorgesteld door vierkante tegels. Als er meerdere dorpelingen op dezelfde dorpsstegel liggen, worden ze gestapeld: alleen de bovenste is zichtbaar voor de spelers.

Gouden regel: er kunnen nooit meer dan 3 dorpelingen op een dorpsstegel liggen.

Op elke tegel van een dorpeling staat de volgende informatie:

- De (familie)naam van de dorpeling;
- De grootte van de familie van de dorpeling (1, 2 of 3 leden);
- Een negatief effect links, dat wordt uitgevoerd zodra de dorpeling wordt gedood;
- Een positief effect rechts, dat wordt uitgevoerd zodra de complete familie gered is.

Bewegen

Dorpelingen kunnen alleen bewegen als ze vergezeld worden door een Taoïst en nooit zelfstandig. Een dorpeling beweegt samen met een Taoïst, wat betekent dat de dorpeling op een dorpsstegel ligt waar de Taoïst voor zijn beweging staat en op de dorpsstegel eindigt waar de Taoïst na zijn beweging staat.



Alleen de dorpeling bovenop de stapel kan bewegen. De gouden regel van "maximaal 3 dorpelingen per dorpstegel" moet altijd gerespecteerd worden. Bovendien kunnen dorpelingen nooit op een geplaagde dorpstegel liggen of over een geplaagde dorpstegel bewegen.

Als een dorpeling een dorpstegel verlaat wordt de volgende dorpeling op de stapel omgedraaid (zodat zijn details zichtbaar zijn).

Verduidelijking:

- De «Dans over de Toppen» kracht van de rode Taoïst kan gebruikt worden om één dorpeling twee tegels te verplaatsen of om heen en weer te gaan en zo een dorpeling op te halen (naar de start tegel).
- Met de «Dans van de Tweelingwinden» kracht van de rode Taoïst en de «Paviljoen van de Hemelse Wind» dorpstegel kan de verplaatste Taoïst een dorpeling meenemen (maar de actie kan niet worden gebruikt om alleen een dorpeling te bewegen).
- Het bewegen van een dorpeling tijdens de beweging van een Taoïst is optioneel.

Een Dorpeling Redden

Een speler met zijn Taoïst op de dorpstegel met het Portaal heeft een nieuwe actie beschikbaar: «Red een Dorpeling».

De originele actie van de dorpstegel is nog steeds mogelijk; de speler heeft nu dus de keuze tussen:

- de kracht van de dorpstegel (= actie);
- redden van de bovenste dorpeling (=actie);
- of een uitdrijving pogen.

Een geredde dorpeling wordt op het Schuilplaats bord gelegd.



Zodra alle leden van een familie zijn gered, krijgt de actieve speler de bijbehorende beloning.

Sommige beloningen hebben een permanent effect; andere een tijdelijk effect, direct of later.

Verduidelijking:

Met de «Berijder der Winden» kracht kan de blauwe Taoïst, in willekeurige volgorde, een uitdrijving pogen en:

- de kracht van de dorpstegel gebruiken;
- OF een dorpeling redden.

Deze Kracht KAN NIET gebruikt worden door de speler om zowel de Kracht van de dorpstegel te gebruiken EN een dorpeling te redden.

Met de «Tweede Wind» kracht kan de blauwe Taoïst:

- twee uitdrijvingen pogen;
- OF twee keer de Kracht van de dorpstegel gebruiken;
- OF twee dorpelingen redden.

Voorbeeld: de blauwe Taoïst redt twee dorpelingen door zijn «Tweede Wind» kracht: het enige lid van de Long familie en een lid van de Hua familie. De Long familie is daardoor volledig gered en de actieve speler krijgt daar de beloning voor (het Levensdrank Artefact). De Hua familie is nog niet volledig gered; daarom krijgt de speler daar geen beloning voor.

Dood van de Dorpelingen



Vele situaties kunnen tot de dood van een dorpeling leiden: de onmogelijkheid om te vluchten, de «Plaag een Tegel» kracht (van de Vloek dobbelsteen, de Sheng familie en de Shapeless Evil geest), de «Vraat» kracht van de nieuwe geesten en het negatieve effect van de Xiang familie. Een gedode dorpeling wordt op een vrije plaats op het Begraafplaats bord gelegd en de actieve speler (of het neutrale speelbord) moet het negatieve effect ondergaan horend bij de familie van de dorpeling. Het is mogelijk dat meerdere dorpelingen tegelijk worden gedood. Pas in dit geval om verwar- ring te voorkomen de negatieve effecten één voor één toe en leg ze daarna op het Begraafplaats bord.



Voorbeeld: De beweging van een Spook figuur doodt een lid van de Zhou familie. De actieve speler legt de dorpeling tegel op het Begraafplaats bord en ondergaat het negatieve effect: één van de Taoïsten of een neutraal speelbord moet een Qi fiche afgeven.

Geest Krachten

Belangrijk: als er meerdere geesten op een speelbord aanwezig zijn met een symbool in het midden (Plaag-, Kwel- of Vraatgeest) moeten de effecten van deze geesten van rechts naar links worden toegepast. Dit is omdat deze volgorde van belang is als met de White Moon uitbreiding wordt gespeeld.

Nieuwe Effecten van de Plaaggeest Kracht

Plaaggeesten hebben nu een nieuw effect dat ze kunnen veroorzaken: **vluchten**.

Vluchten:

De beweging van een Spook figuur van de kaart naar het speelbord veroorzaakt de vlucht van een dorpeling.



Dit geldt voor de eerste zichtbare dorpeling voor de Plaaggeest. Deze kan zich dus op de 1e, 2e of zelfs de 3e dorpstegel voor de geest bevinden. Deze

dorpeling wordt naar de volgende dorpstegel verplaatst weg van de Plaaggeest. Als op deze dorpstegel al 3 dorpelingen liggen dan is vluchten onmogelijk – de dorpeling wordt gedood en op het Begraafplaats bord gelegd. Als de dorpeling door vluchten gedwongen wordt om het dorp te verlaten, wordt de dorpeling gedood en op het Begraafplaats bord gelegd. Als de dorpeling gedwongen is te vluchten naar een geplaagde dorpstegel, wordt de dorpeling ook gedood.

Herinnering: elke gedode dorpeling veroorzaakt een negatief effect!



Pas op, «Snelle» Plaaggeesten zorgen ervoor dat dorpelingen vluchten zodra ze in het spel komen.

Dorpstegel Plagen

De regel voor het plagen wordt als volgt veranderd: als een tegel geplaagd wordt na de beweging van een Spook figuur, de dood van een Sheng familielid, door het resultaat van de Vloek dobbelsteen of door een nieuwe Geest, kunnen de volgende twee dingen gebeuren:

- Als één of meer dorpelingen aanwezig zijn op de dorpstegel, worden deze allemaal gedood, maar de dorpstegel zelf wordt NIET geplaagd.
- Als er geen dorpeling op de dorpstegel aanwezig is, wordt de dorpstegel geplaagd volgens de regels van het basisspel.

Voorbeeld: een Plaaggeest veroorzaakt de dood van een stapel dorpelingen. De dorpelingen worden van de dorpstegel verwijderd en hun negatieve effect wordt opeenvolgend toegepast. Het Sheng familielid plaagt de dorpstegel aangezien deze nu leeg is. Het Sun familielid brengt een nieuwe Geest in het spel en de Ze Sheng doet niets aangezien de dorpstegel al geplaagd is...



Vraatgeesten



Een Vraatgeest doodt tijdens de Yin fase van het speelbord waar deze ligt een dorpeling – de eerste zichtbare dorpeling voor de Vraatgeest. Als er geen dorpelingen op de drie dorpsstegels voor de geest liggen, moeten de spelers een willekeurige andere zichtbare dorpeling kiezen; deze dorpeling wordt dan gedood.

In het zeldzame geval dat er geen enkele dorpeling meer is, verliest de actieve speler (of het neutrale speelbord) 1 Qi.

Opmerking: één specifieke geest (Grey Hunter) doodt een dorpeling zodra deze in het spel komt (kracht op het linker symbool).

Voorbeeld: de groene Taoïst is aan de beurt. Er ligt een Vraatgeest op zijn speelbord en hij moet daarom de eerste zichtbare dorpeling doden. De dorpsstegel direct voor de geest is leeg, dus wordt naar de volgende dorpsstegel in de rij voor de geest gekeken. De dorpeling op die dorpsstegel wordt gedood; de speler moet het negatieve effect ondergaan...



Maan Kristallen

4 Maan Kristallen, doorzichtig, worden als voorraad opzij gelegd.

Spelers kunnen deze op drie manieren verkrijgen:

- Door de actie van de «Kruidenwinkel» dorpsstegel met een wit resultaat van de Tao dobbelsteen – er moet dan een Maan Kristal genomen worden i.p.v. een Tao fiche naar keuze. Als er geen Maan Kristal beschikbaar is vervalt het voordeel van het witte resultaat en mag er geen Tao fiche naar keuze worden genomen.
- Als beloning voor het uitdrijven van bepaalde geesten en bepaalde incarnaties van Wu-Feng.
- Door de beloning voor het redden van de Chang familie (Maanstof Artefact).

De Maan Kristallen kunnen door de spelers tijdens uitdrijvingen worden ingezet en tellen dan als Tao fiches van een kleur naar keuze. Ze worden echter niet beschouwd als Tao fiches: met de Bodemloze Zakken kracht



van de gele Taoïst en de beloning van sommige geesten kan de speler geen Maan Kristal kiezen, en er mag er ook geen op de “Gebedscirkel” dorpsstegel gelegd worden. Ze worden niet beïnvloed door de Black Widow geesten (ze kunnen ondanks de aanwezigheid van een dergelijke geest gebruikt worden), en niet door het effect van het “Verlies alle Tao Fiches” Vloek dobbelsteen resultaat (ze mogen gehouden worden).

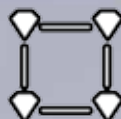
Maan Kristallen hebben nog een tweede functie. Ze kunnen door de Taoïsten of Su-Ling in de Bokalen geplaatst worden om een nieuwe spelfase te activeren: de Mystieke Barrière.

Een Taoïst die een Maan Kristal bezit kan het in een lege Bokaal plaatsen als hij op de hoekstegel grenzend aan de Bokaal staat tijdens stap 3 van zijn Yang fase (Boeddha Plaatsen). Net als de Boeddha's moet het Maan Kristal door de Taoïst verkregen zijn in een vorige beurt en het plaatsen zelf telt niet als actie.



De Mystieke Barrière

Aan de rand van het dorp staan sinds het begin der tijden 4 monumenten voor het uitvoeren van een magisch ritueel om de maan te eren. Door het plaatsen van de Maan Kristallen in de Bokalen krijgen de Taoïsten extra kracht van het hemellichaam om de geesten terug te dringen.



Om weerstand te bieden aan de verhoogde kracht van de legers der duisternis hebben de Taoïsten een nieuw wapen: de Mystieke Barrière.

De Taoïsten en Su-Ling kunnen de 4 Maan Kristallen in de 4 Bokalen plaatsen. Aan het eind van de Yang fase waarin het vierde Kristal is geplaatst wordt de Mystieke Barrière actief. Een speciale spelfase wordt dan uitgevoerd. Deze vindt plaats na de Yang fase van de actieve speler (of een neutraal speelbord).

Voor elk speelbord, beginnend met het speelbord links van de actieve speler, kunnen de spelers één van de volgende acties kiezen:

- een Maan Kristal van de Mystieke Barrière terug leggen in de voorraad om de dorpeling bovenop de stapel op de dorpsstegel met het Portaal

te redden. Als er geen dorping op die dorpsstegel ligt mogen de spelers een zichtbare dorping naar keuze redden.

- 4 Tao dobbelstenen gooien om één of meer geesten uit te drijven op het speelbord. De spelers kunnen Maan Kristallen uit de Bokalen gebruiken als Tao fiches in aanvulling op het geworpen resultaat. De krachten en Tao fiches van de Taoïsten zelf kunnen niet als aanvulling gebruikt worden. De Gebedscirkel en het Verzwakkings Mantra fiche kunnen wel gebruikt worden. Krachten in het rechter symbool (vloeken, beloningen) worden niet uitgevoerd voor geesten die tijdens deze fase worden uitgedreven. **Wu-Feng Incarnaties kunnen niet door de Mystieke Barrière worden uitgedreven.**

Zodra alle 4 speelborden hun keuze hebben gemaakt en uitgevoerd, worden overgebleven Maan Kristallen en Su-Ling terug gelegd in de voorraad. De beurt van de speler (of neutraal speelbord) is voorbij en het spel hervat zijn normale loop.



Voorbeeld: een mystieke barrière is niet geactiveerd in een spel met 3 spelers. Voor het eerste speelbord kiezen de spelers voor het gooien van de 4 dobbelstenen en vullen deze worp aan met 2 Maan Kristallen om geesten uit te drijven en op de aflegstapel te leggen. Het tweede speelbord is leeg en de spelers besluiten om een derde Kristal te gebruiken om de dorping bij het Portaal te redden. Voor het derde speelbord rollen de spelers de 4 dobbelstenen en gebruiken het vierde en laatste Maan Kristal om geesten uit te drijven. Voor het vierde speelbord hebben ze geen Kristallen meer over en kunnen dus geen dorping redden. Ze rollen met de 4 dobbelstenen om te pogen geesten uit te drijven.

Dood van een Taoïst: Erfenis Regels

Als een Taoïst met één of meer Artefacten sterft (0 Qi), moet deze Taoïst de Artefacten aan één of meer levende Taoïsten geven. Deze Taoïsten houden de Artefacten tot het eind van het spel... of hun eigen dood, waardoor ze deze opnieuw aan een andere Taoïst moeten geven.

Score

Bovenop de punten van de basis regels krijgen de spelers de volgende punten:

Dorpingen : +1 per geredde dorping.

Positie van het Portaal in het dorp

- +0 als het Portaal op de centrale dorpsstegel staat;
- +2 als het Portaal op een van de tegels recht naast de centrale dorpsstegel staat;
- +4 als het Portaal op een van de hoektegels staat.

Moeilijkheidsgraden: Positie van het Portaal

Plaats het Portaal op de centrale dorpsstegel tijdens je eerste paar spellen. Daarna kun je de moeilijkheid verhogen (onafhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad: Initiatie, Normaal, Nachmerrie of Hel) door het op een andere dorpsstegel te plaatsen.

In elk geval worden er aan het begin van het spel nooit dorpingen geplaatst op de dorpsstegel waar het Portaal staat – ze worden op de andere acht dorpstegels geplaatst.

Veranderingen voor 1, 2 of 3 spelers

Red voordat het spel begint 1 tot 3 dorpingen bovenop de stapels. Een spel met 3 spelers begint met 1 geredde dorping, een spel met 2 spelers met 2 geredde dorpingen en een 1-persoons spel begint met 3 geredde dorpingen.

In een spel met 1 of 2 spelers moeten de geredde dorpingen van verschillende stapels komen en van verschillende families zijn.

Als hierdoor een familie bestaande uit 1 lid wordt gered krijgt een speler naar keuze de bijbehorende beloning.

Draai hierna de dorpingen om op de stapels waar de dorpingen van gered zijn, zodat alle dorpingen bovenop de stapels zichtbaar zijn.

Het spel verloopt daarna op de normale manier.

Nieuwe Dorpstegel: «Kung-Fu School»



De Kung-Fu School is een nieuwe dorpstegel. Met de actie van deze tegel kan een Taoïst een ZELFSTANDIGE uitdrijving pogen op:

- Alle geesten van de kleur van zijn speelbord;
- OF alle zwarte geesten.

De keuze moet voor het gooien van de dobbelstenen gemaakt worden.

De Gebedscirkel, Verzwakkings Mantra en de krachten van de Taoïst kunnen hierbij gebruikt worden. Na het gooien van de dobbelstenen kan de speler nog zijn eigen Tao fiches en Kristallen toevoegen. Belangrijk is wel dat er geen Tao fiches en Kristallen verkregen kunnen worden van andere spelers, aangezien het hier om een actie van een dorpstegel gaat.

Opmerking: de symbolen in het rechter veld van uitgedreven geesten worden niet toegepast (vloeken en beloningen).

De Wu-Feng Incarnaties worden niet getroffen door de Kung-Fu School actie.

In spellen met 1, 2 of 3 spelers kan een Taoïst een Geheime Kracht fiche gebruiken om niet alleen de kracht van een neutraal speelbord te gebruiken, maar ook om geesten van dezelfde kleur als het neutrale speelbord uit te drijven als hij de actie van de Kung-Fu School gebruikt. Voorbeeld: in een 1-persoons spel waar de speler met de blauwe Taoïst speelt kan de speler een Geheime Kracht fiche gebruiken om rode, groene of gele geesten uit te drijven.

Opmerking: als de kracht van een speelbord inactief is kan de speler geen geesten van die kleur uitdrijven door het gebruik van een Geheime Kracht fiche.

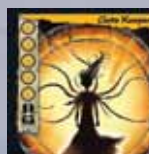
Nieuwe actie voor de Kerkhof dorpstegel



De Taoïsten kunnen de «Kerkhof» dorpstegel nu ook gebruiken om gedode dorpelingen terug in het spel te brengen. Net als bij een Taoïst moet de speler die de actie uitvoert de Vloek dobbelsteen rollen en het resultaat toepassen. De dorpeling (gekozen uit de gedode dorpelingen) komt terug in het spel op de «Kerkhof» dorpstegel (zolang er niet al 3 dorpelingen liggen). Een terug gebrachte

dorpeling kan weer gered worden en zo een complete familie redden waardoor de beloning verkregen wordt, maar de vloek voor het doodgaan geldt ook opnieuw als de dorpeling weer gedood wordt.

Nieuwe Wu-Feng Incarnaties



Gate Keeper

Zodra deze in het spel komt en totdat deze uitgedreven is wordt het Portaal uit het dorp verwijderd (zet deze op de kaart van de incarnatie).

Als deze incarnatie is uitgedreven wordt het Portaal terug op de oorspronkelijke dorpstegel gezet.



Voracious

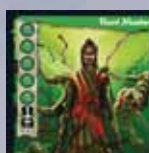
Deze incarnatie doodt een zichtbare dorpeling naar keuze zodra hij in het spel komt en aan het begin van de Yin-fase van de speler op welk speelbord deze ligt (of het neutrale speelbord).



Howling Ondine

Zodra deze in het spel komt en totdat deze uitgedreven is wordt Su-Ling uit het dorp verwijderd (zet haar op de kaart van de incarnatie).

Als deze incarnatie is uitgedreven wordt Su-Ling terug in de voorraad gelegd en kan weer in het spel komen volgens de normale regels.



Root Master

Zodra deze incarnatie in het spel komt worden alle Taoïst figuren op hun kant gelegd – ze zijn immobiel en kunnen niet meer bewegen. Ze moeten hun volgende bewegingsactie gebruiken om weer op te staan.

Met de «Paviljoen van de Hemelse Wind» dorpstegel en de «Dans van de Tweelingwinden» kracht van de rode Taoïst kan een Taoïst ook weer opstaan.

Met de «Dans over de Toppen» kracht van de rode Taoïst kan deze opstaan en één veld bewegen i.p.v. de normale 2 velden.



Time Keeper

Zodra deze in het spel komt worden de onderste 2 geesten van de trekstapel ongezien uit het spel verwijderd. Aan het begin van de Yin-fase van de speler op welk speelbord deze ligt (of het neutrale speelbord), wordt een nieuwe geest in het spel gebracht.



Shape-shifter

Deze geest neemt de kleur aan van het speelbord waar hij ligt; zijn kleur verandert dus als deze verplaatst wordt. Zodra deze incarnatie in het spel komt wordt er een nieuwe geest in het spel gebracht.

Aan het begin van de Yin-fase van de speler op welk speelbord deze ligt (of het neutrale speelbord), wordt de incarnatie in de richting van de klok naar het eerstvolgende vrije geest veld verplaatst. Als er geen vrije velden zijn wordt hij niet verplaatst.

Regelvragen

V: Wat doen we als de Uncatchable incarnatie van Wu-Feng in het spel komt?

A: Als de Boeddhistische Tempel en het Paviljoen van de Hemelse Wind in het spel zijn wordt hij geplaatst. In elk ander geval wordt hij omgeruild tegen een willekeurig getrokken Wu-Feng.

V: Kan ik gevangen genomen Tao dobbelstenen gebruiken tijdens de Mystieke Barrière fase?

A: Ja. De mystieke barrière is een speciale spelfase. De 4 Tao dobbelstenen worden altijd gebruikt. Na deze fase worden gevangen genomen Tao dobbelstenen weer terug gelegd als deze geesten nog in het spel zijn.

V: Wat gebeurt er als een Hua doodgaat tijdens de beurt van een neutraal speelbord?

A: Niets, de vloek van de Hua heeft geen effect op een neutraal speelbord.

V: Kan de tweede actie van de blauwe Taoïst nog worden uitgevoerd als een Hua familielid doodgaat na de eerste actie?

A: Ja, alleen de beweging wordt getroffen door de vloek van de Hua.

V: Kan ik de «Paviljoen van de Hemelse Wind» dorpstegel of de «Dans van de Tweelingwinden» kracht van de rode Taoïst gebruiken om een neergelegde figuur recht te zetten nadat deze getroffen is door de vloek van de Hua familie of de Root Master incarnatie?

A: Ja, het weer opstaan van een Taoïst figuur geldt als een beweging.

Q: Wat gebeurt er als een Sheng familielid doodgaat door de plaging van een dorpstegel?

A: Eerst sterven alle dorpelingen op de tegel, daarna wordt de dorpstegel geplaagd en omgedraaid. Mocht er een tweede Sheng in de stapel zitten wordt zijn effect genegeerd.

V: Hoe wordt de beloning uitgevoerd als een familie compleet is gered tijdens de Mystieke Barrière?

A: De beloning wordt aan het eind van de Mystieke Barrière fase uitgevoerd, voor het eind van de beurt van de actieve speler.

V: Wat gebeurt er als een Taoïst Su-Ling mag verplaatsen en dan doodgaat voor het einde van zijn beurt?

A: De speler mag Su-Ling verplaatsen, zelfs als hij tijdens zijn beurt is doodgegaan.

V: Wat gebeurt er als er een Artefact verkregen is tijdens de beurt van een Neutraal speelbord tijdens de Mystieke Barrière fase?

A: De eerstvolgende speler krijgt het Artefact.

V: Mijn Taoïst heeft de Klaauw der Wrake en tijdens een uitdrijving op een hoektegeltel faalt het voor één van de twee aanwezige geesten; kan ik een Tao fiche van de kleur van de gefaalde geest nemen?

A: Nee, de uitdrijving moet totaal mislukken om het effect van de Klaauw der Wrake te kunnen gebruiken.

V: Kan ik door geesten gevangen genomen dobbelstenen gebruiken als ik de actie van de Kung-Fu School uitvoer?

A: Nee, alleen met de Mystieke Barrière kunnen gevangen genomen Tao dobbelstenen gebruikt worden.

V: Werken het Goddelijk Zwaard en de Klaauw der Wrake tijdens de Kung-Fu School actie?

A: Ja.

V: Wat gebeurt er als de Shape-shifter incarnatie van Wu-Feng naar een veld met een Boeddha beweegt?

A: De Boeddha wordt van het veld gehaald en de incarnatie neemt zijn plaats in (Boeddha's hebben geen effect op Wu-Feng).

V: Kan ik mijn Yin-Yang gebruiken om een dorpeling te redden?

A: Nee, met het Yin-Yang fiche kunnen de spelers hulp vragen van een andere dorpstegel of een geplaagde dorpstegel weer actief maken.

Nieuwe Geesten

- 72. Wererat
- 73. Vermin Lord
- 74. Weresnake
- 75. Naga Queen
- 76. Wereboar
- 77. Razorback
- 78. Weretiger
- 79. Silver Fangs
- 80. Werewolf
- 81. Grey Hunter

Ghost Stories: White Moon is een uitbreiding door Repos Productions
Telefoon +32477.25.45.18 • Lambert Vanderveldestraat 7 • 1170 Watermael-Boitsfort – België • www.rprod.com

Originele spel: Antoine Bauza

Illustraties: Pierô

Ontwikkeling: «De Sombrero-dragende Belgen» ofwel Cédric Caumont & Thomas Provoost

Vertaling: Humphrey Clerx

Dit spel is uitsluitend te gebruiken voor privé vermaak.

© 2008-2010 REPOS PRODUCTION ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dankwoord

De auteur wil de testers bedanken die genadeloos zijn opgeslokt tijdens de ontwikkeling van deze uitbreiding: Mickaël Bertrand, Michael Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Houssais, Dominique Fiquet, Mickael Genin, de leden van de Jeux en Société de Grenoble club en de spelers die het kwamen spelen tijdens beurzen. Speciale dank aan Cyberfab voor zijn hulp en zijn implicaties.

De Sombrero-dragende Belgen willen de Club de Liège Objectif Jeux, Alexis -Twilight Imperium- Desplats en zijn vele vrienden wereldwijd bedanken.

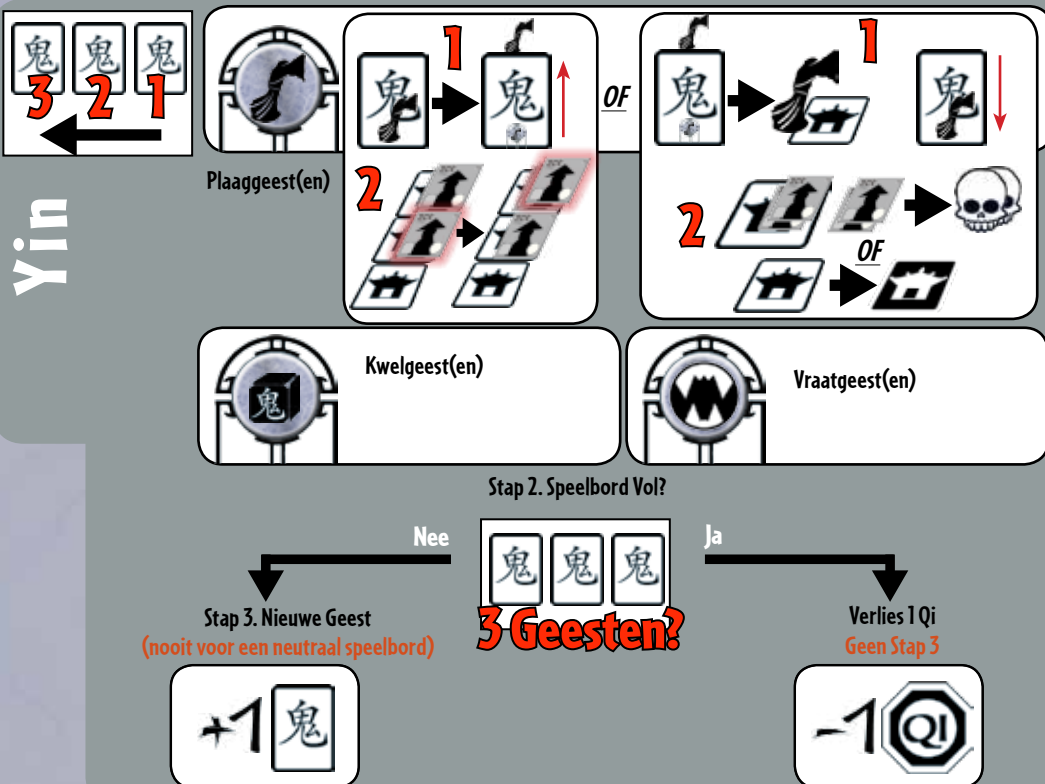
Pierô bedankt Coralie voor haar steun, commentaar en altijd-aanwezige hulp en zijn zoon Silas voor zijn lachen, zijn gekwijn en zijn lange nachten die het mij mogelijk hebben gemaakt om tot in de kleine uurtjes door te werken.



Beurt volgorde

Yin Fase (Geesten)

1. Acties Geesten (van rechts naar links)
2. Bord Vol? Verlies 1 Qi fiche of:
3. Nieuwe Geest



Yang Fase (Taoist)

1. Bewegen (optioneel)
2. Hulp van een Dorpsbewoner OF Geest Uitdrijven OF Red een Dorpeling
3. Plaats Su-Ling, Maan Kristal, Boeddha (optioneel)
4. Mystieke Barrière

