

GHOSTTM STORIES 鬼

Spelregels



Ghost Stories

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

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

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

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

Inleiding

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

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

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



Inhoud

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

Spelelementen

Dorpstegels (A)

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

Speelborden (B)

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

Qi Punten (C)

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

Yin-Yang Kracht (D)

Elke Taoïst heeft één Yin-Yang fiche dat hij voor een extra actie kan inzetten. Deze kan worden teruggewonnen door het uitdrijven van bepaalde Geesten.

Tao Fiches (E)

Om de Geesten het hoofd te bieden vertrouwen de Taoïsten op mystieke hulpmiddelen: (Kleefrijst (geel), Zilveren bellen (groen), Wierook (rood), Taoïstische Spiegels (blauw) en Munten (zwart)) gesymboliseerd door Tao fiches. Deze fiches

zijn er in 5 kleuren, waarbij elke kleur overeenkomt met een bepaald type Geest.

Tao- en Vloek Dobbelstenen (F)

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

Geesten (G)

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

De Krachten van de Geesten zijn als volgt gegroepeerd:

- de Krachten op het **linker** symbool moeten uitgevoerd worden **als de Geest in het spel komt**.

- de Krachten op het **middelste** symbool **moeten iedere beurt (in de Yin fase)** uitgevoerd worden.

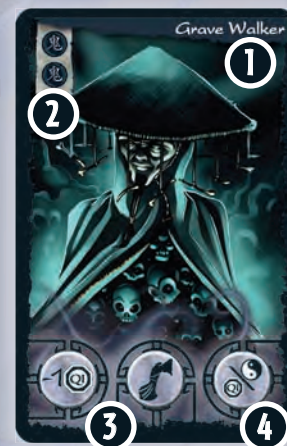
- de Krachten op het **rechter** symbool moeten uitgevoerd worden **als de Geest uitgedreven is** (Zie Vloek en Beloning).

Als een Geest meerdere Krachten heeft, worden ze van links naar rechts uitgevoerd.

Als een Geest op de aflegstapel wordt gelegd verdwijnen zijn Krachten.

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

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



Incarnaties van Wu-Feng (H)

Wu-Feng verschijnt in het spel als een incarnatie (meerdere in hogere moeilijkheidsgraden). Er zijn 10 verschillende Incarnaties. Het zijn de kaarten met de rode rugzijde en het Wu-Feng symbool onder de Weerstand. Elke Incarnatie heeft bepaalde krachten die later in de regels worden beschreven.

Spook- en Boeddha Figuren (I)

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

Vorbereiding (Beginnersgraad, 4-spelers)

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

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

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

Elke speler pakt 4 Qi fiches, het Yin-Yang fiche van zijn kleur, een Tao fiche in zijn kleur, een zwart Tao fiche en zet de Taoïst pion van zijn kleur op de centrale Dorpstegel. Zet de 2 Boeddha's op de "Boeddhistische Tempel" Dorpstegel.

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

Vorbereiding Geest kaarten

Schud de Geest kaarten. Voeg 10 kaarten voor het einde een willekeurige Incarnatie als 11e kaart toe (ongezien!). De stapel bestaat nu uit 45 Geest kaarten, gevolgd door een Wu-Feng kaart en aansluitend nog 10 Geest kaarten.

Doel van het Spel

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

Het Spel Spelen

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

Yin Fase (Geesten)

Stap 1. Acties van de Geesten

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

A. Plaaggeest(en)



Voor elke Plaaggeest (met een Spook symbool in het midden) op zijn Speelbord moet de speler de positie van het bijbehorende Spook aanpassen. Er zijn 3 mogelijke posities: Één op de Geest kaart en twee erboven op het speelbord.

Op de kaart: Als het Spook op de kaart staat, zet de speler deze naar het symbool met het spook boven de kaart. Er gebeurt verder niets.



Op het speelbord: Als het Spook al op dit symbool staat wordt ze op het symbool erboven gezet en wordt de eerste Dorpstegel voor de Geest geplaagd. Het Spook wordt daarna teruggezet op de kaart. Als de Taoïsten niets ondernemen plaagt het Spook dus een dorpsstegel om de 2 ronden.

Dorpsstegel geplaagd: Als een Spook een dorpsstegel plaagt wordt de eerste actieve dorpsstegel voor het Spook omgedraaid (op non-actief). Als een dorpsstegel in de rij voor een Spook al non-actief is, wordt de volgende in de rij omgedraaid.

B. Kwelgeest(en)



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

(a): Geen effect.

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

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

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

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



Stap 2. Speelbord Vol?

Als alle 3 Geest velden op zijn Speelbord bezet zijn, verliest de speler 1 Qi en **slaat Stap 3 over** (hij trekt geen Geest kaart begint direct aan zijn Yang-fase).

Stap 3. Nieuwe Geest

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

Plaatsingsregels voor een Geest

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

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

Als er een Plaaggeest wordt getrokken (met een Spook-figuur erop) wordt er direct een Spook-figuur op de kaart gezet.



Voorbeeld: Bruce trekt Severed Heads en omdat de Geest Zwart is legt hij deze op zijn Speelbord, waardoor hij in totaal 3 Geesten op zijn bord heeft. Hij verliest geen Qi omdat Qi verlies wegens een vol bord in Stap 2 plaats vindt. Hij moet nu echter nog een nieuwe Geest in het spel brengen, maar aangezien alle 12 velden bezet zijn kan hij dit niet doen en verliest hij alsnog 1 Qi.

Yang Fase (Taoïst)

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

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

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

1) Bewegen

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

2) Hulp van een Dorpsbewoner OF Geest Utdrijven

De Taoïst moet één van de volgende 2 acties uitvoeren:

2.a) Hulp van een Dorpsbewoner

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

2.b) Geest Utdrijven

De Taoïst mag de Geest utdrijven op het veld grenzend aan de tegel waar de Taoïst staat. Vanuit de centrale tegel kan dus geen Geest worden uitgedreven.

Om een Geest uit te drijven, gooit de speler de 3 Tao dobbelstenen en moet hij minstens het aantal gekleurde symbolen gooien gelijk aan de weerstand van de Geest. Opmerking: de witte symbolen zijn jokers en kunnen voor elke kleur naar keuze gebruikt worden. Een uitgedreven Geest wordt op een aflegstapel gelegd. Als de speler faalt gebeurt er niets.



Voorbeeld: De gele Taoïst, gespeeld door Bruce, vecht tegen Bleeding Eyes (Rood, weerstand 2). Om deze uit te drijven moet hij 2 rode, of 1 rood en 1 wit, of 2 witte symbolen met de 3 Tao dobbelstenen gooien.

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

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

Twee Geesten Utdrijven

Een Taoïst die op één van de vier hoeken van het dorp staat kan beide aangrenzende velden utdrijven en daardoor dus twee Geesten in één keer utdrijven. Om dit te doen moet de speler de weerstand van beide Geesten in één worp gooien eventueel aangevuld door Tao fiches. Als de dobbelstenen en Tao-fiches het toestaan om één van de twee Geesten uit te drijven mag de speler kiezen welke Geest wordt uitgedreven.



Voorbeeld: De gele Taoïst staat op een hoektegel. De twee aangrenzende velden zijn bezet door Geesten: Bleeding Eyes (Rood, weerstand 2) en Perfidious Nymph (Blauw, weerstand 1). Hij gooit de 3 Tao dobbelstenen en heeft

1 rood, 1 wit en 1 geel symbool. Het gele symbool is waardeloos. Hij levert een Rood Tao fiche in, die het rode symbool aanvult en drijft Bleeding Eyes uit. Hij gebruikt het witte symbool (voor blauw) om Perfidious Nymph uit te drijven.
Speciale opmerking: Een speler is niet verplicht Tao fiches te gebruiken, maar als de dobbelstenen alleen genoeg zijn om een Geest uit te drijven moet hij dat doen.



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

Tao fiches delen

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

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

Vloek en Beloning (rechter symbool)

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

van het spel had, gelimiteerd door de voorraad. **Vloeken worden altijd toegepast voor beloningen.**



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

3) Boeddha Zetten



Een speler die in een vorige beurt een Boeddha heeft gekregen (met de "Boeddhistische Tempel" Dorpstegel) mag deze aan het eind van zijn beurt op een leeg veld grenzend aan zijn Taoïst zetten. Zet de Boeddha figuur op het Boeddha symbool op het bord. Het is mogelijk om 2 Boeddha's in één beurt te zetten als de speler op een hoek staat kan.

Een Geest die in het spel komt op (of door het "Paviljoen van de Hemelse Wind" verplaatst wordt naar) een veld dat door een Boeddha is beschermd, wordt direct uitgedreven (naar de aflegstapel). De Geest past zowel zijn speciale Kracht (linker symbool) als zijn vloek en/of beloning (rechter symbool) niet toe. De Boeddha wordt dan terug op de "Boeddhistische Tempel" tegel gezet.

Yin-Yang

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

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

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

actie. In zeldzame gevallen kunnen de Taoïsten hun Yin-Yang twee keer gebruiken: inzetten, een Geest uitdrijven en daardoor het Yin-Yang fiche terugkrijgen en daarna opnieuw gebruiken.



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

Dood van een Taoïst

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

Een speler wiens Taoïst dood is blijft meespelen en overleggen met de andere Taoïsten. Hij kan zelfs het spel winnen als hij dood is en terug tot leven komen dankzij de Kerkhof tegel (en de andere Taoïsten!).

Zijn bord wordt bezeten (zie Neutrale Borden hieronder) en de Geesten die er op liggen blijven actief en voeren hun acties uit als het bord aan de beurt is (Stap 1 en 2). De andere spelers moeten de effecten en gevolgen van deze Geesten ondergaan.

Voorbeeld: 2 Dorpstegels worden al geplaagd. Tijdens de Yin fase van de volgende speler zal één Dorpstegel extra worden geplaagd door een Plaaggeest. Sam heeft nog maar 1 Qi over, maar om het dorp te redden besluit hij zichzelf op te offeren door hulp aan de Heks te vragen zodat deze Geest wordt uitgedreven.

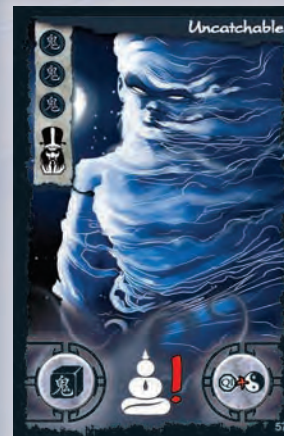
De Incarnaties van Wu-Feng

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

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

De Incarnaties worden noch door de "Hut van de Heks" noch door Boeddha's beïnvloed. Een Incarnatie die op een veld komt met een Boeddha wordt niet uitgedreven en de Boeddha wordt teruggezet op de "Boeddhistische Tempel" tegel. Opmerking: Sommige Incarnaties spreken een vloek uit als ze worden uitgedreven.

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



Einde van het Spel

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

Er zijn 3 situaties waardoor de spelers verliezen:

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

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

Voorbeeld: De Taoïsten drijven de "Death Army" Incarnatie van Wu-Feng uit. Er zijn al 2 Dorpstegels geplaagd voor ze de Vloek dobbelsteen moeten gooien. Helaas is het resultaat van de worp dat een extra Dorpstegel geplaagd wordt. De spelers verliezen het spel op het allerlaatste moment...

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

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

Score

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

Bereken je score, door middel van de volgende punten:

- +10 voor winst (Beginner, Normaal, Nachtmerrie moeilijkheidsgraad)
- +20 voor winst in de Hel moeilijkheidsgraad
- +1 per overgebleven Qi
- +1 per overgebleven Geest kaart in de trekstapel/ -1 per kaart indien verloren
- -3 per dode Taoïst
- -4 per geplaagde Dorpstegel
- +2 voor het uitdrijven van de 1e Incarnatie (Nachtmerrie en Hel moeilijkheidsgraad)
- +4 voor het uitdrijven van de 2e Incarnatie (Nachtmerrie en Hel moeilijkheidsgraad)
- +6 voor het uitdrijven van de 3e Incarnatie (Nachtmerrie en Hel moeilijkheidsgraad, bij 3 of 4 spelers)

De Krachten van de Taoïsten



Elk bord heeft twee verschillende Krachten. In elk spel kan de speler één van de twee Krachten gebruiken door met de voor- of achterkant van het speelbord te spelen. De 8 Krachten worden hieronder beschreven. Een Taoïst kan zijn Kracht tijdens het spel verliezen onder invloed van bepaalde Geesten op zijn speelbord. Zodra deze zijn uitgedreven krijgt hij zijn Kracht weer terug.

Gele Taoïst

1. Verzwakkings Mantra



De gele Taoïst kan Geesten mystieke boeien omdoen.

Voordat hij beweegt, mag hij het Verzwakkings Mantra fiche op een willekeurige Geest in het spel (her)plaatsen. Een Geest onder invloed van de mantra heeft een weerstand van 1 minder, onafhankelijk van welke Taoïst de uitdrijving uitvoert. Als de Geest onder invloed van de mantra is uitgedreven gaat het fiche terug naar de gele Taoïst die het fiche vanaf zijn volgende beurt opnieuw kan gebruiken. Als de speler zijn Kracht verliest wordt het Verzwakkings Mantra fiche uit het spel verwijderd.

2. Bodemloze Zakken



De gele Taoïst heeft nooit gebrek aan mystieke voorwerpen.

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

Rode Taoïst

1. Dans van de Tweelingwinden



De rode Taoïst kan zijn kameraden gidsen.

Voor zijn beweging kan hij één andere Taoïst naar een aangrenzend veld bewegen.

2. Dans over de Toppen



De rode Taoïst kan vliegen.

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

Blauwe Taoïst

1. Tweede Wind



De blauwe Taoïst kan de tijd vertragen.

Van zijn huidige tegel kan hij twee keer hulp vragen OF hij kan twee keer uitdrijven. De twee uitdrijvingen zijn onafhankelijk.

Hij kan geen gedeeltelijk succes van de eerste uitdrijving behouden en gebruiken bij de tweede.

2. Berijder der Winden



De blauwe Taoïst kan in een oogwenk opereren.

Hij kan in willekeurige volgorde zowel de Hulp vragen van Dorpsbewoners EN een Geest Utdrijven.

Groene Taoïst

1. Kracht van Bamboe



De groene Taoïst heeft een buitengewone Kracht.

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

2. De Favoriet der Goden

De oude goden vergezellen de groene Taoïst.



Hij mag één keer per beurt zijn Tao dobbelstenen opnieuw gooien (hij mag er een aantal apart leggen en de rest opnieuw gooien). Hij mag ook één keer de Vloek dobbelsteen opnieuw gooien. De tweede worp geldt altijd.

Regels voor 1, 2 of 3 Spelers

Vorbereiding

Vorbereiding voor 2 of 3 spelers

Bereid het spel voor zoals voor 4 spelers.

Wijs iedere speler een Speelbord toe en de Kracht (voor- of achterkant van het bord). Leg de andere borden willekeurig neer. Deze borden zijn Neutraal. **Leg 3 Qi fiches op elk Neutraal bord.**

Iedere speler krijgt een Tao fiche in de kleur van zijn speelbord, een zwart Tao fiche, een Yin-Yang fiche en een "Geheime Kracht" fiche. De neutrale speelborden krijgen geen Tao- en Yin-Yang fiche.

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

Vorbereiding Geest kaarten:

Verwijder 15 willekeurige kaarten.

Verwijder 10 willekeurige kaarten met 2 spelers.

Leg de verwijderde kaarten terug in de doos. Voeg de Incarnatie(s) van Wu-Feng toe NA het verwijderen van de extra kaarten.

Vorbereiding voor 1 speler (solo)

Verwijder 15 willekeurige kaarten en voeg dan de Incarnatie(s) van Wu-Feng toe.

Neem 1 Tao fiche van elke kleur, behalve zwart. (en 1 zwarte in Beginnersgraad)

Neem 3 "Geheime Kracht" fiches.

Speel met het rode speelbord en de Kracht "Dans over de Toppen" (mogelijkheid tot vrij bewegen).

De dorpstegel "Kerkhof" heeft geen effect.

Met de dorpstegel "Paviljoen van de Hemelse Wind" mag de eigen pion worden bewogen.

Geheime Kracht fiches



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

Leg elk Geheime Kracht fiche na gebruik op de centrale Dorpstegel.

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

Net als Tao fiches kunnen Kracht fiches niet uitgewisseld worden tussen spelers. Als een Taoïst sterft wordt zijn Geheime Kracht fiches op de centrale dorpstegel gelegd, waar ze door de andere spelers kunnen worden genomen.

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

Neutrale Borden

De borden zonder spelers heten "Neutrale Borden". Ze spelen slechts de eerste 2 stappen van de Yin fase. Ze voegen geen nieuwe Geesten toe en hebben geen Yang fase.

Ze krijgen 3 Qi fiches aan het begin van het spel die ze kunnen verliezen, maar niet kunnen terugkrijgen.

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

Stap 1. Acties van de Geesten

Plaaggeest(en)

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

Kwelgeest(en)

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

Stap 2. Speelbord Vol?

Als het speelbord vol is aan het begin van deze stap, verliest het bord 1 Qi fiche, anders gebeurt er niets.

Bezeten bord



Als een neutraal bord zijn laatste Qi verliest, geldt het bord als bezeten en zijn Kracht kan niet meer d.m.v. een Geheime Kracht fiche gebruikt worden. De Kracht van het bord wordt inactief (leg een "Kracht Inactief" fiche op de Kracht symbolen van het bord). **Elk verlies van verdere Qi moet door een speler naar keuze genomen worden.** (de Kracht van de groene Taoïst heeft dan geen werking).

Moeilijkheidsgraden: Normaal, Nachtmerrrie en Hel

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

Moeilijkheidsgraad Normaal

Het ware avontuur begint...

De Normale moeilijkheidsgraad verschilt van Beginner op twee punten:

- De Taoïsten beginnen het spel met **3 Qi fiches**, niet 4.
- De Taoïsten beginnen het spel met het Tao fiche in hun kleur, maar zonder het zwarte Tao fiche.

Moeilijkheidsgraad Nachtmerrrie

Je hebt vorderingen gemaakt? Hoe durf je?!

Nachtmerrrie gebruikt de regels van de Normale moeilijkheidsgraad, maar nu moeten meerdere Incarnaties worden uitgedreven.

Bij 3 of 4 spelers: 4 Incarnaties van Wu-Feng.

Bij 1 of 2 spelers: 3 Incarnaties van Wu-Feng.

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

Bij 3 of 4 spelers: 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, dan de resterende Geesten.

Bij 1 of 2 spelers: 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, 10 Geesten, 1 Incarnatie, dan de resterende Geesten.

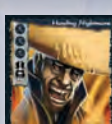
Moeilijkheidsgraad Hel

Goedgekeurd door Wu-Feng zelf!

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

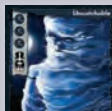
Moeilijkheidsgraad	Qi fiches	Incarnaties	Anders
Beginner	4	1	1 zwart Tao fiche / Taoïst
Normaal	3	1	
Nachtmerrrie	3	4 (3)	
Hel	3	4 (3)	geen Yin-Yang

Appendix: Krachten van de Incarnaties



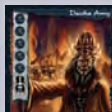
Howling Nightmare

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



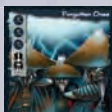
Uncatchable

Deze Incarnatie moet op een veld liggen met een Boeddha figuur om uitgedreven te kunnen worden. Dit kan gedaan worden door de Incarnatie naar een Boeddha te verplaatsen (Paviljoen van de Hemelse Wind) of in het spel te brengen op een Boeddha. De incarnatie blijft op dat veld liggen en kan aansluitend volgens de normale regels uitgedreven worden. De Boeddha word terug op de Boeddhistische Tempel gelegd. **Opmerking: dit is de enige Incarnatie die wordt beïnvloed door een Boeddha.**



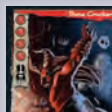
Death Army

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



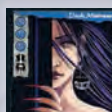
Forgotten Ones

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



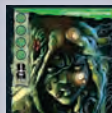
Bonecracker

Als deze Incarnatie in het spel komt moet iedere Taoïst een Tao fiche inleveren. Elke keer als het bord waar deze ligt aan de beurt komt, moeten alle spelers een Tao fiche inleveren. Als een speler geen Tao fiches meer heeft, gebeurt er niets.



Dark Mistress

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



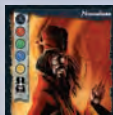
Creeping Horror

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



Hope Killer

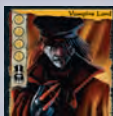
Deze Incarnatie heeft een weerstand van 8 (2 blauw + 2 rood + 2 groen + 2 geel) en vereist een worp met de Vloek dobbelsteen als hij uitgedreven is.



Nameless

Weerstand: 1 blauw + 1 groen + 1 geel + 1 rood + 1 zwart

Als deze Incarnatie in het spel komt wordt het Tao fiche op de "Gebedsirkel" verwijderd. Bovendien tellen vanaf nu de witte symbolen op de Tao dobbelstenen niet meer als joker.



Vampire Lord

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

- | | | |
|----------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1. Ghoul | 24. Fungus Thing | 45. Gloomy Minion |
| 2. Walking Corpse | 25. Fallen Monk | 46. Repellent Beauty |
| 3. Coffin Breaker | 26. Fallen Monk | 47. Severed Heads |
| 4. Coffin Breaker | 27. Restless Spirit | 48. Severed Heads |
| 5. Restless Dead | 28. Rotten Soul | 49. Gravewalker |
| 6. Zombie | 29. Rotten Soul | 50. Black Widow |
| 7. Zombie | 30. Wicked one | 51. Black Widow |
| 8. Hopping Vampire | 31. Wicked one | 52. Dark Wraith |
| 9. Hopping Vampire | 32. Green Abomination | 53. Dark Wraith |
| 10. Yellow Plague | 33. Great Putrid | 54. Shapeless Evil |
| 11. Lich | 34. Skinner | 55. Soul Eater |
| 12. Drowned Maiden | 35. Reaper | 56. Howling Nightmare |
| 13. Hound of Death | 36. Sharp-Nailed Mistress | 57. Uncatchable |
| 14. Perfidious Nymph | 37. Sharp-Nailed Mistress | 58. Hope Killer |
| 15. Perfidious Nymph | 38. Bleeding Eyes | 59. Death Army |
| 16. Sticky Feet | 39. Blood Drinker | 60. Forgotten Ones |
| 17. Abysmal | 40. Blood Drinker | 61. Bonecracker |
| 18. Abysmal | 41. Scarlet Evildoer | 62. Dark Mistress |
| 19. Ooze Devil | 42. Scarlet Evildoer | 63. Creeping Horror |
| 20. Ooze Devil | 43. Flesh Devourer | 64. Vampire Lord |
| 21. Liquid Horror | 44. Raging One | 65. Nameless |
| 22. Fury of Depth | | |
| 23. Creeping One | | |

Ghost Stories is een spel van Repos Production Tel.+32477.25.45.18 •
Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-Boitfort - België •
www.rprod.com

Ontwerper: Antoine Bauza

Illustraties: Pierô

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

Vertaling: Humphrey Clerx

Dankwoord

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

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

© REPOS PRODUCTION 2008-2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN VOOR ALLE LANDEN.

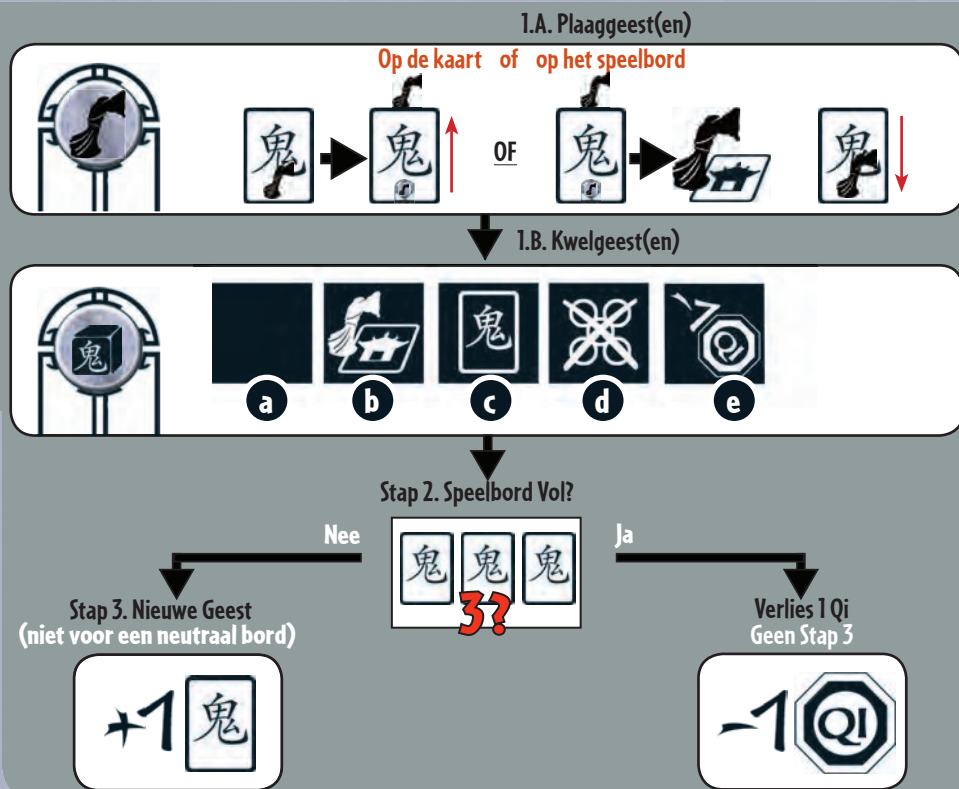
Dit materiaal mag alleen voor privé speldoeleinden gebruikt worden.

Beurt Volgorde

Yin Fase (Geesten)

1. Geest Acties
2. Speelbord Vol? Verlies 1 Qi of
3. Nieuwe Geest

Yin



Yang Fase (Taoïst)

1. Bewegen (optioneel)
2. Hulp van een Dorpsbewoner OF Geest Utdrijven
3. Boeddha Zetten (optioneel)

Yang

