GHOST STORIES™ 鬼

Regel

Ghost Stories

Ein Spiel von Antoine Bauza für 1 bis 4 Spieler ab 12 Jahren.

Zahlreiche Kämpfer sind gefallen, um der Schreckensherrschaft von Wu-Feng, dem Herrn der Neun Höllen, Einhalt zu gebieten.

Die Bestattungsurne mit seiner Asche wurde auf dem Friedhof eines kleinen Dorfes im Reich der Mitte verborgen. Jahre gingen ins Land, Generation folgte auf Generation und das Wissen um das verfluchte Erbe wurde von den Lebenden vergessen. Der in der Unterwelt gefangene Wu-Feng hat hingegen nichts vergessen. Seine ruhelosen Nachforschungen haben ihm den Aufbewahrungsort der Urne enthüllt, mit deren Hilfe er wieder ins Leben zurückkehren kann. Der Schatten seiner Inkarnation greift bereits nach den Dorfbewohnern, die nicht ahnen, dass sie in höchster Gefahr schweben.

Glücklicherweise halten die Fat-Si, taoistischen Mönche, Wache. Sie sichern die Grenze zischen dem Reich der Toten und dem der Lebenden. Bewaffnet mit ihrem Mut, ihrem Glauben und ihrer Kraft versuchen sie, die Inkarnation von Wu-Feng zurück in die Verdammnis zu schicken, aus der sie kommt.

Einführung

Ghost Stories ist ein kooperatives Spiel. Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Entweder Ihr tragt gemeinsam den Sieg davon oder erleidet alle zusammen eine Niederlage.

Haltet beim ersten Lesen der Spielregel die Spielhilfen bereit: Sie werden Euch dabei unterstützen, den Spielmechanismus zu verstehen.

Die Regel ist für eine Partie mit 4 Spielern geschrieben. Partien mit 1, 2 oder 3 Spielern erfordern Anpassungen, die im Anhang erklärt werden.

Ghost Stories bietet 4 Schwierigkeitsstufen an: Anfänger, Normal, Albtraum und Hölle. Die nachfolgende Regel entspricht der Schwierigkeitsstufe Anfänger. Wenn Ihr erst einmal in dieser Schwierigkeitsstufe Erfolg habt, dann bietet Euch Ghost Stories die Möglichkeit, den Reiz zu erhöhen, indem Ihr die Schwierigkeit anhebt. Die Anpassungen, die für die höheren Schwierigkeitsstufen vorgenommen werden müssen, findet Ihr im Anhang.

Spielmaterial

- 4 Spieltafeln
- 9 Dorffelder
- 3 Tao-Würfel
- 1 spezieller Tao-Würfel
- 1 Fluch-Würfel
- 55 Geister-Karten
- 10 Karten mit Inkarnationen von Wu-Feng
- 20 Tao-Marker
- 20 Qi-Marker
- 4 Taoisten-Figuren
- 4 Yin-Yang-Marker
- 8 Spuk-Figuren
- 2 Buddha-Figuren
- 1 Marker "Tao inaktiv"
- 1 Marker "Schriftrolle der Schwächung"
- 4 Marker "Kraft inaktiv"
- 3 Marker "Geliehene Kraft"
- 1 Spielregel
- 2 Spielhilfen
- 1 Blatt zum Vermerken Eurer Spielergebnisse

Spielelemente

Dorffelder - (A)

Das von den Spielern verteidigte Dorf besteht aus 9 Dorffeldern, jedes dargestellt durch ein quadratisches Plättchen. Die Eigenschaften dieser Felder helfen den Spielern, allerdings können Geister dort herumspuken und die Bewohner vertreiben. Die Vorderseite jedes Dorffeldes symbolisiert den Ort mit seinem Bewohner (Ort aktiv), die Rückseite steht für den Ort ohne seinen Bewohner (es spukt in diesem Ort). Die einzelnen Dorffelder werden in der Spielhilfe näher beschrieben.

Spieltafeln - (B)

Alle 4 Spieltafeln haben 3 Felder, auf die die Karten der angreifenden Geister gelegt werden, Markierungen für die Spuk- und Buddhafiguren sowie die Kraft des jeweiligen Taoisten. Die Platten sind doppelseitig bedruckt mit jeweils unterschiedlichen Kräften des Taoisten, um so für Abwechslung in jedem Spiel zu sorgen.

Qi-Punkte - (C)

Die Qi-Punkte stellen die Lebensenergie der Taoisten dar. Sie können verloren (unter dem Ansturm der Geister oder in einigen anderen Fällen) und wiedererlangt werden (im Rahmen der Belohnung und auf einem speziellen Dorffeld). Ein Taoist kann mehr Qi-Punkte erhalten als er zu Beginn der Partie hatte. Die Anzahl an Qi-Punkten ist begrenzt durch den Vorrat.

Kraft des Yin-Yang - (D)

Jeder Taoist besitzt einen Yin-Yang-Marker, den er einsetzen kann, um eine besondere Aktion auszuführen. Dieser Marker kann im Spielverlauf zurückerlangt werden durch das Austreiben bestimmter Geister.

Tao-Marker - (E)

Um den Geistern Einhalt zu gebieten greifen die Taoisten auf mystische Hilfsmittel zurück: Klebreis (gelb), Silberglöckchen (grün), Räucherstäbchen (rot), Spiegel des Tao (blau), Münzen (schwarz). Sie werden in Form von Tao-Markern dargestellt. Diese Marker gibt es in 5 Farben, wobei jede Farbe einer bestimmten Geisterart zugeordnet ist.

Tao- und Fluch-Würfel - (F)

Die drei Tao-Würfel werden von den Taoisten dazu verwendet, Geister zu bekämpfen. Der zusätzliche spezielle Tao-Würfel (grau) hängt mit einer besonderen Kraft des grünen Taoisten zusammen. Manchmal sind die Spieler auch dazu gezwungen, den Fluch-Würfel zu werfen und dessen negative Auswirkungen zu erleiden (siehe Anhang).

Geister - (G)

Die Geister werden charakterisiert durch Farbe (1), Widerstand (2), Mächte (3) und manchmal auch Belohnung (4). Diese Begriffe werden weiter unten und in der Spielhilfe näher beschrieben.
Die Mächte der Geister werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingesetzt:
- Die Mächte auf dem linken Symbol müssen angewendet werden, sobald der Geist ins Spiel kommt.
- Die Mächte auf dem mittleren Symbol müssen jede Runde (Yin-Phase) angewendet werden.
- Die Mächte auf dem rechten Symbol müssen angewendet werden, wenn der Geist ausgetrieben wird (siehe Flüche und Belohnungen).
Verfügt ein Geist über mehrere Mächte, werden sie von links nach rechts angewendet.
Wird ein Geist ausgetrieben, verschwinden sofort seine Mächte.

Beispiel: (a) Spukt sofort in einem Dorffeld, wenn er ins Spiel kommt. (b) Spukt jede Runde in einem Dorffeld. (c) Spukt in einem Dorffeld wenn er ausgetrieben wird.

Beispiel: Bruce besiegt einen Severed Heads und die Spieler erhalten den Tao-Würfel zurück, den der Geist gestohlen hatte.

Inkarnationen von Wu-Feng - (H)

Wu-Feng erscheint im Spiel in Form einer Inkarnation seines bösartigen Wesens (sogar mehrere in höheren Schwierigkeitsstufen). 10 verschiedene Inkarnationen stehen zu Verfügung, sie sind durch Karten mit einer roten Rückseite und dem Symbol von Wu-Feng unter ihrem Widerstand dargestellt. Jede Inkarnation verfügt über ihre eigenen Fähigkeiten, die weiter unten beschrieben werden.

Spuk- und Buddhafiguren - (I)

Sie stehen jeweils für die Bedrohung, die die Geister für das Dorf bedeuten und für die mystischen Fallen, die die Taoisten den Geistern stellen können.

Spielaufbau (Schwierigkeitsstufe Anfänger, 4 Spieler)

Die 9 Dorffelder werden zufällig und in Form eines Quadrats von 3 mal 3 Feldern ausgelegt (Dorfbewohner sind sichtbar).
Die 4 Spieltafeln werden an die Seiten des entstandenen Quadrats gelegt, eine vor jeden Spieler. Die Farben der Spieltafeln werden zufällig bestimmt, ebenso wie die Seite (Vorder- oder Rückseite), die in der aktuellen Partie verwendet wird.
Jeder Spieler legt 4 Qi-Marker, den Yin-Yang-Marker seiner Farbe und einen Tao-Marker seiner Farbe vor sich ab und setzt die Figur seiner Farbe, die den Taoisten darstellt, auf das Dorffeld in der Mitte. Die zwei Buddha-Figuren werden auf das Dorffeld „Buddhistischer Tempel" gesetzt.
Das übrige Material (Tao-Marker, Qi-Marker, Figuren) stellt die Reserve dar.

Vorbereitung des Geisterstapels:

Die Geister-Karten werden gemischt. 10 Karten vor dem Ende des Kartenstapels wird eine zufällige Inkarnationskarte von Wu-Feng als 11. Karte eingefügt (nicht anschauen!). Der Kartenstapel besteht nun also aus 45 Geister-Karten, dann folgt die Wu-Feng-Karte und schließlich nochmals 10 Geister-Karten.

Ziel des Spiels

Um die Geister endgültig zu vertrieben und das Dorf zu retten, müssen die Spieler die Inkarnation von Wu-Feng besiegen.

Ablauf einer Partie

Der Spieler, der zuletzt einen Kung-Fu-Film gesehen hat, beginnt. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spielzug eines Spielers besteht aus zwei Phasen (Yin und Yang). Die Übersicht auf der letzten Seite dieser Regel fasst den Ablauf zusammen.

Yin-Phase (Geister)

Schritt 1: Aktionen der Geister

Zu Beginn seiner Runde prüft der aktive Spieler, welche Geister sich auf seiner Spieltafel befinden. Ihre aktiven Mächte in der Yin-Phase befinden sich auf deren mittleren Symbol.

A. Geist(er) mit der Macht Spuk

Für jeden Geist auf seiner Spieltafel mit dieser Macht muss der Spieler die Position der dazugehörigen Spuk-Figur neu bestimmen. Es gibt 3 mögliche Positionen: Eine auf der Karte und zwei auf der Spieltafel.

Auf der Karte: Befindet sich die Figur auf der Geister-Karte, dann bewegt sie sich auf das für diesen Effekt vorgesehene Spukfeld auf der Spieltafel vor der Geister-Karte und nichts Weiteres geschieht.

Auf der Spieltafel: Befindet sich die Figur bereits auf dem Spukfeld, bewegt sie sich weiter vor in die Spukzone und der Spieler muss das vorderste Dorffeld umdrehen, das sich vor dem Geist befindet: Der Geist treibt in diesem Ort sein Unwesen und die Bewohner fliehen. Die Figur kehrt zurück auf die Geister-Karte. Wenn die Taoisten ihn nicht aufhalten, wird der Geist also im übernächsten Zug wiederkommen und weiterspuken!
Ist das Feld vor dem Geist bereits umgedreht, so spukt er automatisch im nächsten Feld in derselben Richtung.

Anmerkung zur Schwierigkeitsstufe Anfänger: Wenn die ganze Reihe der 3 Dorffelder vor dem Geist bereits umgedreht sind, verlieren die Spieler sofort die Partie.

B. Geist(er) mit der Macht Folter

Für jeden Geist mit der Macht Folter (= Fluch-Würfel auf dem mittleren Symbol abgebildet), der sich auf seiner Spieltafel befindet, muss der aktive Spieler den Fluch-Würfel werfen und den entsprechenden Effekt erleiden:

(a) Kein Effekt.
(b) Das erste aktive Dorffeld vor dem Geist wird sofort umgedreht.
(c) Der Spieler muss sofort einen neuen Geist ins Spiel bringen.
(d) Der Spieler verliert alle seine Tao-Marker.
(e) Der Spieler verliert 1 Qi.

Schritt 2: Spieltafel überfüllt?

Sind alle drei Felder auf seiner Spieltafel mit Geistern belegt, verliert der Spieler stattdessen 1 Qi und überspringt Schritt 3 (Er bringt keinen neuen Geist ins Spiel und geht über in seine Yang-Phase).

Schritt 3: Eintreffen eines Geistes

Wenn die Spieltafel des Spielers nicht von drei Geistern besetzt ist, zieht der Spieler die oberste Geisterkarte vom Stapel und bringt sie gemäß der nachfolgenden Regel ins Spiel.

Regel zur Platzierung der Geister

Ein roter, grüner, blauer oder gelber Geist muss bevorzugt auf die Spieltafel gelegt werden, die seiner Farbe entspricht. Ein schwarzer Geist muss bevorzugt auf die Spieltafel des aktiven Spielers gelegt werden. Sind die drei Plätze der entsprechenden Spieltafel bereits besetzt, wählt der aktive Spieler einen freien Platz auf einer anderen Spieltafel aus. Die Mächte, die auf den Symbolen links aufgeführt sind, werden angewendet, sobald die Karte ausgelegt wird.

Es kann vorkommen, dass alle 12 Plätze auf allen Spieltafeln bereits von Geistern besetzt sind und der Spieler trotzdem einen (oder mehrere) hinzufügen muss. Ist dies der Fall, so verliert der aktive Taoist stattdessen 1 Qi-Punkt.

Kommt ein Geist mit der Macht „Spuk" ins Spiel, wird sofort eine Spuk-Figur auf die Karte platziert.

Beispiel: Bruce zieht einen Severed Heads. Da dieser Geist schwarz ist, legt er ihn auf seine Spieltafel, auf der nun 3 Geister liegen. Er verliert kein Qi, da der Verlust bei einer überfüllten Spieltafel nur in Schritt 2 der Runde des aktiven Spielers angewendet wird. Allerdings muss er einen weiteren Geist ins Spiel bringen. Da aber die 12 Plätze belegt sind, tut er dies nicht und verliert 1 Qi.

Yang-Phase (Taoisten)

Sobald die Yin-Phase abgeschlossen ist, handelt der Spieler mit seinem Taoisten in dieser Reihenfolge:

1) Bewegung (freiwillig)
2) Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Austreibung
3) Buddha platzieren (freiwillig)

Achtung: Der aktive Spieler kann zwischen diesen einzelnen Teilen seiner Yang-Phase seine Yin-Yang-Kraft einsetzen.

1) Bewegung

Der Spieler kann seinen Taoisten von dem Feld, auf dem er sich befindet, auf ein angrenzendes Feld ziehen. Diagonale Bewegungen sind erlaubt. Er ist nicht verpflichtet, sich zu bewegen.

2) Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Austreibung

Der Taoist kann eine der 2 folgenden Aktionen ausführen:

2a) Dorfbewohner um Hilfe bitten

Der Taoist kann die Hilfe des Dorfbewohners erbitten, auf dessen Dorffeld er sich befindet. Diese Aktionen werden in der Spielhilfe näher beschrieben.

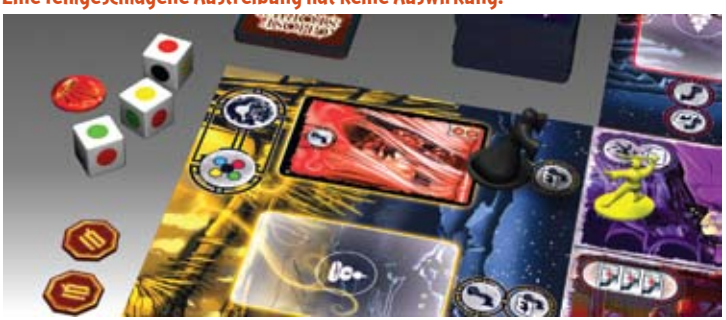
2b) Austreibung

Der Taoist kann versuchen, einen Geist auf einer Spieltafel auszutreiben, wenn er auf einem Dorffeld direkt vor der Geister-Karte steht. Vom zentralen Feld aus ist keine Austreibung möglich.

Um einen Geist auszutreiben wirft ein Spieler die 3 Tao-Würfel und muss die Anzahl von Symbolen in der Farbe des Geistes erzielen, die dem Widerstandswert des angegriffenen Geistes entspricht.

Achtung: Die weißen Symbole gelten als Joker und können eine vom Spieler gewählte Farbe annehmen. Ein Geist, der ausgetrieben wurde, wird auf den Ablagestapel gelegt und somit zurück in die Hölle verbannt.

Eine fehlgeschlagene Austreibung hat keine Auswirkung.



Beispiel: Der gelbe Taoist, der von Bruce gespielt wird, befindet sich vor Bleeding Eyes (rot, Widerstand 2). Um ihn zu besiegen, muss er 2 rote oder 2 weiße oder 1 rotes und 1 weißes Symbol mit den 3 Tao-Würfeln erzielen.

Erzielt der Spieler nicht die nötige Anzahl an Symbolen, kann er mit Tao-Markern der richtigen Farbe diese dafür ausgeben, um die Differenz zu begleichen.

Beispiel: Bruce wirft die Tao-Würfel und erwürfelt nur ein rotes Symbol. Wenn er einen roten Marker besitzt und ihn dafür ausgeben möchte, kann er den Geist austreiben.

Zwei Geister gleichzeitig austreiben

Ein Taoist, der sich auf einem der vier Eckfelder des Dorfes befindet, kann mit einer einzigen Austreibung die zwei angrenzenden Felder der Spieltafeln erreichen und somit möglicherweise beide Geister austreiben. Dazu muss der Spieler ihren gemeinsamen Widerstandswert mit Tao-Würfeln und eventuell mit Tao-Markern erreichen. Wenn es Würfelwurf und Tao-Marker erlauben, entweder den einen oder den anderen Geist auszutreiben, darf der Spieler entscheiden, welcher Geist ausgetrieben wird.

Beispiel: Der gelbe Taoist befindet sich auf einem Eckfeld. Die beiden benachbarten Felder der Spieltafel sind von Geistern besetzt: einem Bleeding Eyes (rot, Widerstand 2) und einer Perfidious Nymph (blau, Widerstand 1). Er wirft die drei Tao-Würfel und erhält ein rotes, ein weißes und ein gelbes Symbol. Das gelbe Symbol nützt ihm nichts. Er gibt einen roten Tao-Marker aus, der zusammen mit dem gewürfelten, roten Symbol den Bleeding Eyes austreiben und er verwendet das weiße Symbol (Joker) um die Perfidious Nymph auszutreiben.

Sonderfall: Man ist nicht dazu verpflichtet, Tao-Marker auszugeben, wenn aber die Würfel allein eine Austreibung ermöglichen, muss der Spieler diese Austreibung durchführen.

Beispiel: Bruce befindet sich auf einem Eckfeld. Die benachbarten Felder der Spieltafel sind von einem Zombie (gelb, Widerstand 2) und einem Coffin Breaker (gelb, Widerstand 1) besetzt. Bruce möchte den Coffin Breaker bekämpfen, da dieser die Kraft der Spieltafel, auf der er sich befindet, deaktiviert. Er wirft die drei Würfel und erhält zwei gelbe und ein weißes Symbol. Er treibt den Coffin Breaker aus, aber ebenso den Zombie. Er muss anschließend den Fluch-Würfel (Macht dieses Geistes) werfen.

Tao-Marker gemeinsam nutzen

Im Verlauf einer Austreibung kann der aktive Spieler die Tao-Marker derjenigen Spieler verwenden, die sich auf demselben Dorffeld befinden wie er. Ansonsten dürfen sich die Spieler keine Tao-Marker geben oder austauschen.

Beispiel: Bruce bewegt seinen roten Taoisten auf ein Feld, auf dem sich der gelbe Taoist befindet. Auf dem Feld der Spieltafel daneben liegt ein Hopping Vampire (gelb, Widerstand 3). Bruce wirft die 3 Tao-Würfel und erhält ein grünes, ein gelbes und ein rotes Symbol. Bruce hat keine gelben Tao-Marker, um seinen Wurf zu verbessern. Samo, der gelbe Taoist, hat aber zwei. Sie beschließen, die Marker auszugeben, um eine Summe von drei gelben Punkten zu erreichen und den Geist somit auszutreiben.

Flüche und Belohnungen (rechtes Symbol)

Einige Geister verfluchen den Taoisten, der sie ausgetrieben hat und/oder gewähren ihm eine Belohnung. Diese Flüche und Belohnungen sind auf dem rechten Symbol aufgeführt.

Der häufigste Fluch ist der Wurf mit dem Fluch-Würfel, dessen Effekt sofort angewendet werden muss. Mögliche Belohnungen sind der Gewinn von Tao-Markern (der Spieler wählt die von ihm gewünschte Farbe aus den noch im Vorrat enthaltenen Markern aus), der Gewinn eines Qi-Punktes oder die Möglichkeit, sein Yin-Yang zurück zu erhalten. Ein Spieler darf mehr Qi besitzen als er zu Spielbeginn hatte, solange genug Qi-Marker zur Verfügung stehen.

Flüche werden immer vor Belohnungen ausgeführt.

Beispiel: Bruce hat soeben einen Dark Wraith (schwarz, Widerstand 3) ausgetrieben. Er hat die Wahl, ob er einen Qi-Punkt gewinnen oder sein Yin-Yang zurück erhalten möchte. Er entscheidet sich für das Yin-Yang und verzichtet auf das Qi.

3) Buddha platzieren

Ein Spieler, der eine Buddha-Figur im Verlauf einer vorhergehenden Runde erhalten hat, kann am Ende seiner Runde diese Buddha-Figur vor sich auf ein leeres Feld der Spieltafel setzen. Es ist möglich, gleichzeitig zwei Buddha-Figuren auf zwei freie Felder zu platzieren, wenn der Taoist auf einem Eckfeld steht. Die Buddha-Figur wird auf das Buddha-Symbol gesetzt.

Sobald ein Geist auf ein Feld mit einem Buddha gelegt (oder mittels des Pavillions der Himmlischen Winde umplatziert) wird, ist er sofort vernichtet und ausgetrieben. Dieser Geist kann keinerlei Mächte einsetzen, wenn er das Spiel betritt oder verläßt und gewährt keine Belohnung. Die Buddha-Figur wird anschließend wieder in den Buddhistischen Tempel zurück gestellt.

Yin-Yang

Die Taoisten verfügen mit dem Yin-Yang über einen besonderen Vorteil. Das Yin-Yang ermöglicht dem Taoisten, entweder die Hilfe eines beliebigen Dorfbewohners in Anspruch zu nehmen (ohne sich auf dem entsprechenden Dorffeld zu befinden) ODER einen Ort wieder umzudrehen. Die Benutzung des Yin-Yang erfolgt zusätzlich zur normalen Aktion des Spielers.
Wenn ein Spieler sein Yin-Yang einsetzt, legt er den Marker zurück in den Vorrat.
Die Taoisten können durch Austreiben bestimmter Geister ihr Yin-Yang zurückgewinnen. Das Yin-Yang des aktiven Spielers darf zu jedem Zeitpunkt während der Yang-Phase eingesetzt werden (vor oder nach seiner Bewegung, etc.), aber nicht während einer laufenden Aktion.
Die Taoisten können in seltenen Fällen ihr Yin-Yang sogar zweimal nutzen: Es einsetzen, einen Geist austreiben und dadurch das Yin-Yang zurückerhalten und anschließend wieder einsetzen.

Beispiel: Samo steht einem Dark Wraith (schwarz, Widerstand 3) gegenüber. Er hat keine schwarzen Marker mehr, möchte jedoch diesen Geist um jeden Preis austreiben, also setzt er sein Yin-Yang ein. So nutzt er die Mönche vom Gebetskreis und legt einen schwarzen Tao-Marker auf das Dorffeld. Er setzt seine Runde fort und versucht, den Geist auszutreiben. Er würfelt mit 3 Tao-Würfeln und erhält ein schwarzes, ein weißes und ein grünes Symbol. Dank des schwarzen Markers auf dem Gebetskreis sowie des weißen und des schwarzen Symbols hat seine Austreibung Erfolg.

Tod eines Taoisten

Ein Taoist, der kein Qi mehr besitzt, ist tot. All seine Besitztümer gehen verloren (seine Tao-Marker, seine Buddha-Figuren, sein Yin-Yang, seine Kraft-Marker). Seine Figur wird auf das Dorffeld Friedhof gelegt. Die Geister auf seiner Spieltafel bleiben im Spiel.
Ein Spieler, dessen Taoist gestorben ist, darf sich mit den anderen Spielern weiterhin gemeinsam Gedanken über die Strategie machen. Er gewinnt die Partie auch mit totem Taoisten. Dieser kann mittels des Dorffeldes Friedhof (und Dank der anderen Taoisten) wiederbelebt werden. Seine Spieltafel gilt als besessen (siehe unten „Neutrales Spielfeld“) und die Geister dort handeln zu dem Zeitpunkt weiter, an dem der Spieler an der Reihe wäre (Schritte 1 und 2). Die anderen Spieler müssen die Effekte und Folgen der Geister, die sich auf dieser Spieltafel befinden, umsetzen.

Beispiel: Es sind bereits drei Dorffelder umgedreht. Ein weiteres Dorffeld wird von einem Geist mit der Macht Spuk bedroht – wenn nichts geschieht, ist im Zug des nächsten Spielers das Dorf verloren! Samo hat nur noch ein einziges Qi und beschließt, sich zu opfern, um das Dorf zu retten. Er bittet die Hexe um Hilfe, und deren Hilfe hat ihren Preis...

Inkarnationen von Wu-Feng

Wu-Feng kommt gegen Ende des Kartenstapels ins Spiel und wird platziert wie andere Geister auch. Jede Inkarnation hat besondere Mächte und auch Bedingungen, um besiegt zu werden.
Die Inkarnationen werden weder durch die Hütte der Hexe noch durch die Buddhas beeinflusst.
Eine Inkarnation, die auf einem durch einen Buddha besetzten Feld ins Spiel kommt, wird nicht ausgetrieben und der Buddha kommt zurück in den Buddhistischen Tempel.
Jede Inkarnation hinterlässt der Gruppe 1 Qi-Marker und 1 Yin-Yang-Marker. Die Spieler entscheiden, wie sie diese Belohnungen unter sich aufteilen. Ein toter Taoist kann kein Qi oder Yin-Yang erhalten.

Ende der Partie

Die Partie endet, wenn es den Spielern gelingt, die Inkarnation von Wu-Feng zu besiegen.

In drei Fällen ist das Spiel verloren:

1. Alle Taoisten sind tot (keine Qi-Marker mehr). Es gibt nun keine Helden mehr, die sich der Bedrohung entgegenstellen können und das Dorf verdunkelt sich unter dem Ansturm der Geister...
2. Ein viertes Dorffeld wird umgedreht. Die Geister haben die Urne mit der Asche von Wu-Feng gefunden. Die Welt der Lebenden existiert nicht mehr...
3. Die letzte Geisterkarte wird ins Spiel gebracht, obwohl die Inkarnation von Wu-Feng noch im Spiel ist. Das Spiel ist sofort beendet. Die Sonne wird nicht wieder über dem Dorf aufgehen...

Achtung: Selbst wenn die Inkarnation in die Hölle geschickt wurde, müssen die Spieler den eventuell durch sie verursachten Fluch erdulden. Sie gewinnen nur, wenn die Folgen der Macht dieses Fluches keine Niederlage bedeutet.

Beispiel: Die Taoisten haben gerade die Inkarnation von Wu-Feng, die „Armee der Toten", ausgetrieben. Es gibt bereits drei umgedrehte Dorffelder, bevor der Fluch-Würfel geworfen wird. Unglücklicherweise fällt der Würfel auf die Seite, die die Verfluchung des Dorffeldes verursacht, das sich vor der Inkarnation befindet. Die Partie ist nun dennoch verloren!

Anmerkung: Wenn Eure ersten Spiele immer in Niederlagen enden, seid nicht beunruhigt. Ghost Stories erfordert mehrere Partien, damit es Euch gelingt, die verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu meistern. Selbst für erfahrene Spieler bedeutet der Schwierigkeitsgrad „Hölle" eine ordentliche Herausforderung, die aber zu schaffen ist. Stellt sicher, dass Ihr die Regeln richtig anwendet, setzt Eure Kräfte und Euer Yin-Yang geschickt ein und arbeitet zusammen, um den Sieg zu erringen.

Wenn der Schwierigkeitsgrad Anfänger immer noch zu schwer ist, könnt Ihr mit 5 Qi beginnen, doch das Spiel verliert dann deutlich an Reiz und Spannung.

Punkte

Um Eure Leistung zu bewerten und Euch bei Eurem Fortschritt zu helfen, findet Ihr beim Spielmaterial ein Blatt, auf dem Ihr die Ergebnisse Eurer Partien festhalten könnt.

Um Euren Punktestand zu berechnen, benutzt Ihr die nachfolgenden Werte:

10 Punkte für einen Sieg über Wu-Feng (Anfänger, normal, Albtraum)
20 Punkte für einen Sieg über Wu-Feng (Hölle)
+ 1 für jeden übrig gebliebenen Qi-Punkt
+ 1 für jede übrig gebliebene Geisterkarte (-1 im Fall einer Niederlage)
- 3 für jeden toten Taoisten
- 4 für jedes umgedrehte Dorffeld
+ 2 für die erste besiegte Inkarnation auf Stufe Albtraum/Hölle
+4 für die zweite besiegte Inkarnation auf Stufe Albtraum/Hölle
+6 für die dritte besiegte Inkarnationen von Wu-Feng

Kräfte der Taoisten

Jede Spieltafel hat zwei unterschiedliche Kräfte. Zu Beginn jeder Partie verfügt jeder Spieler entweder über die eine oder über die andere Kraft – je nachdem, ob die Vorderseite oder die Rückseite der Spieltafel verwendet wird. Diese Kräfte sind nachfolgend beschrieben. Während des Spiels kann ein Taoist seine Kraft verlieren. Er erlangt sie sofort wieder, wenn der entsprechende Geist ausgetrieben wird.

Gelber Taoist

1. Schriftrolle der Schwächung

Der gelbe Taoist kann Geistern mystische Fesseln anlegen.

Vor seiner Bewegung setzt er den Marker „Schriftrolle der Schwächung" auf einen beliebigen Geist im Spiel. Ein Geist, der unter dem Effekt der „Schriftrolle der Schwächung" steht, hat bei einer Austreibung einen um 1 reduzierten Widerstandswert, unabhängig davon, welcher Taoist die Austreibung durchführt. Wenn der von der „Schriftrolle der Schwächung" betroffene Geist aus dem Spiel genommen wird, geht der Marker „Schriftrolle der Schwächung" wieder an den gelben Taoisten zurück, der ihn in seiner nächsten Runde erneut einsetzen kann. Wenn der Mönch seine Kraft verliert, wird die Schriftrolle der Schwächung aus dem Spiel genommen.

2. Bodenlose Taschen

Dem gelben Taoisten gehen niemals die mystischen Komponenten aus.

Vor seiner Bewegung nimmt er einen verfügbaren Tao-Marker einer beliebigen Farbe aus dem Vorrat.

Roter Taoist

1. Tanz der Zwillingswinde

Der rote Taoist kann seine Mitstreiter steuern.

Nach seiner Bewegung kann er zusätzlich einen anderen Taoisten um ein Feld bewegen.

2. Schwingen des Kranichs

Der rote Taoist hat die Fähigkeit zu fliegen.
Vor seiner Bewegung kann er sich auf jedes beliebige Dorffeld begeben.

Blauer Taoist

1. Schneller Schritt

Der Taoist kann den Lauf der Zeit verlangsamen.
Er kann entweder zwei Mal die Hilfe eines Dorfbewohners erbitten ODER zwei Austreibungen von seinem Feld aus ausführen. Die zwei Austreibungen sind voneinander unabhängig: Würfelergebnisse der ersten Austreibung dürfen nicht beim zweiten Wurf benutzt werden.

2. Atem der Schlange

Der blaue Taoist kann schneller handeln, als ein Herz schlägt.
Er kann in der von ihm gewünschten Reihenfolge die Hilfe eines Dorfbewohners erbitten UND eine Austreibung versuchen.

Grüner Taoist

1. Kraft des Bambus

Der grüne Taoist verfügt über eine übermenschliche Kraft.
Er verfügt beim Austreiben über einen vierten Taowürfel. Er muss nie den Fluch-Würfel werfen.

2. Liebling der Götter

Die Unsterblichen begleiten den grünen Taoisten.
Er darf einmal jeden seiner Taowürfel neu würfeln (Austreibung oder Hilfe eines Dorfbewohners). Das zweite Resultat ist dann bindend. Er darf auch den Fluch-Würfel einmal erneut werfen.

Regeln für 1, 2 oder 3 Spieler

Spielaufbau

Aufbau für 2 und 3 Spieler

Baut das Spiel so auf wie in der Version für 4 Spieler.
Teilt jedem Spieler zufällig eine Spieltafel zu. Die anderen Spieltafeln werden ebenfalls zufällig ausgelegt, sie werden als neutral betrachtet. Legt 3 Qi-Marker auf jede neutrale Spieltafel.
Jeder Spieler erhält einen Tao-Marker in der Farbe seiner Spieltafel, einen Yin-Yang-Marker und einen Marker „Geliehene Kraft". Die neutralen Spieltafeln bekommen keinen Tao-Marker und auch keinen Yin-Yang-Marker.

In einer Partie zu zweit müssen die Spieler die gegenüberliegenden Spieltafeln nehmen. Sie haben also sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite eine neutrale Spieltafel.
Vorbereitung des Kartenstapels:
Bei 3 Spielern entfernt ihr 5 zufällig gezogene Geisterkarten.
Bei 2 Spielern entfernt ihr 10 zufällig gezogene Geisterkarten.
Die Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Inkarnationen von Wu-Feng werden NACH diesem Vorgang hinzugefügt.

Aufbau für 1 Spieler (Solitärspiel)

- Entferne 15 zufällig gezogene Geisterkarten und fügt dann den/die Inkarnation/en ein.
- Nimm 1 Tao-Marker jeder Farbe außer schwarz.
- Nimm 3 Marker „Geliehene Kraft".
- Nimm die rote Spieltafel mit der Kraft „Schwingen des Kranichs" (Fähigkeit zu fliegen).
- Das Dorffeld „Friedhof" hat keinen Effekt.
- Das Dorffeld „Pavillon der Himmlischen Winde" erlaubt es, den eigenen Taoisten zu bewegen.

Marker „Geliehene Kraft"

Dieser Marker ermöglicht dem aktiven Spieler, während seiner Yang-Phase zusätzlich zu seiner eigenen Kraft die aktive Kraft einer neutralen Spieltafel zu nutzen (diese darf nicht besessen sein). Man darf mehrere Marker in derselben Runde benutzen, es ist jedoch verboten, dieselbe Kraft mehrmals zu benutzen.
Ein benutzter Marker „Geliehene Kraft" wird auf das mittlere Dorffeld gelegt. Ein aktiver Spieler, der seine Runde in der Mitte des Dorfes beendet, kann einen oder mehrere dieser Marker an sich nehmen. Ebenso wie die Tao-Marker können die Kraft-Marker nicht unter den Spielern getauscht werden. Wenn ein Taoist stirbt, wandern die Marker „Geliehene Kraft" in die Dorfmitte zurück, wo sie von den Mitspielern wieder aufgenommen werden können.
Beispiel: Samo denkt während einer Einzelspielerpartie über seine Optionen nach. Er kontrolliert den roten Taoisten und verfügt über drei Marker „Geliehene Kraft". Er kann alle drei in derselben Runde benutzen, um jeweils einmalig die Kraft der gelben, der blauen und der grünen Spieltafel zu nutzen.

Neutrale Spieltafel

Spieltafeln ohne Spieler werden „neutral" genannt. Ihr Spielzug ist anders: Sie spielen nur die ersten 2 Schritte der Yin-Phase. Sie fügen keine neuen Geister hinzu und haben keine Yang-Phase.

Sie beginnen das Spiel mit 3 Qi-Markern, die sie verlieren aber nicht zurückgewinnen können.

Schritt 1: Aktionen der Geister

Geist(er) mit der Macht Spuk

Jeder Geist auf der neutralen Spieltafel mit dieser Macht muss die Spuk-Figur nach den Regeln weiter bewegen.

Geist(er) mit der Macht Folter

Für jeden Geist auf der neutralen Spieltafel mit dieser Macht müssen die Spieler den Fluch-Würfel werfen und den Effekt auf die neutrale Spieltafel anwenden (Ist die Tafel des grünen Taoisten neutral, so ist dessen Kraft wirkungslos). Der Verlust von Tao-Markern hat bei neutralen Spieltafeln keinen Effekt.

Schritt 2: Spieltafel überfüllt?

Wenn die neutrale Spieltafel mit 3 Geistern besetzt ist, verliert sie 1 Qi, ansonsten geschieht nichts.

Besessene Spieltafel (0 Qi)

Wenn eine neutrale Spieltafel ihr letztes Qi verliert, gilt die Spieltafel als besessen und ihre Kraft kann nicht mehr mit dem Marker „Geliehene Kraft" verwendet werden.

Jeglicher Verlust von Qi-Punkten einer besessenen Spieltafel muss von einem Spieler ausgeglichen werden (die Kraft des grünen Taoisten hat dann keinen Effekt).

Schwierigkeit Normal, Albtraum und Hölle

Die vorhergehenden Regeln ermöglichen es Euch, Ghost Stories im Anfängermodus kennen zu lernen.

Wenn Ihr diese Schwierigkeitsstufe geschafft habt, bietet Euch Ghost Stories eine neue Herausforderung mit drei zusätzlichen Schwierigkeitsstufen.

Schwierigkeitsstufe Normal

Hier beginnt das richtige Abenteuer...

Die Schwierigkeitsstufe Normal unterscheidet sich von der für Anfänger in zwei Punkten:

- Die Taoisten beginnen die Partie mit 3 Qi-Markern statt 4.
- Die Taoisten verlieren die Partie, wenn 3 Dorffelder umgedreht wurden statt 4.

Schwierigkeitsstufe Albtraum

Ihr habt Fortschritte gemacht? Das Böse ebenfalls!

Die Schwierigkeitsstufe Albtraum entspricht den Regeln der Schwierigkeitsstufe Normal, doch nun müssen mehrere Inkarnationen von Wu-Feng vernichtet werden:

Bei 3 oder 4 Spielern: 4 Inkarnationen von Wu-Feng

Bei 1 oder 2 Spielern: 3 Inkarnationen von Wu-Feng

Sortiert Geister aus, wenn Ihr weniger als 4 Spieler seid und fügt anschließend zufällig die Inkarnationen von Wu-Feng ein:

Bei 3 oder 4 Spielern: 10 Geister, 1 Inkarnation, 10 Geister, 1 Inkarnation, 10 Geister, 1 Inkarnation, 10 Geister, 1 Inkarnation, restliche Geister.

Bei 1 oder 2 Spielern: 10 Geister, 1 Inkarnation, 10 Geister, 1 Inkarnation, 10 Geister, 1 Inkarnation, restliche Geister.

Schwierigkeitsstufe Hölle

Von Wu-Feng persönlich empfohlen!

Die Schwierigkeitsstufe Hölle entspricht den Regeln der Schwierigkeitsstufe Albtraum mit einem Unterschied: Die Taoisten beginnen die Partie ohne Yin-Yang

Schwierigkeitsstufe	Qi-Marker	Dorffelder	Inkarnationen	Andere
Anfänger	4	4	1	
Normal	3	3	1	
Albtraum	3	3	4 (3)	
Hölle	3	3	4 (3)	ohne Ying-Yang

Anhang: Mächte der Inkarnationen

Klagender Albtraum (Howling Nightmare)

Die Taoisten können diese Inkarnation nur dann austreiben, wenn das Feld, das sich auf der gegenüberliegenden Spieltafel befindet, nicht von einem Geist besetzt ist.

Unfassbare (Uncatchable)

Diese Inkarnation muss auf einem Feld mit einem Buddha stehen, bevor sie ausgetrieben werden kann. Dazu kann sie entweder auf ein Feld mit einem Buddha bewegt werden (Pavillion) oder direkt auf einem Feld mit einem Buddha ins Spiel gebracht werden. Die Inkarnation bleibt dann auf dem Feld liegen und kann anschließend entsprechend der Regeln ausgetrieben werden. Der Buddha wird zurück in den Tempel gestellt.

Anmerkung: Diese Inkarnation ist die einzige, die von einem Buddha beeinflusst wird.

Armee der Toten (Death army)

Diese Inkarnation besitzt die Macht Folter. Ausserdem muss der Spieler, der sie austreibt, den Fluch-Würfel werfen.

Vergessene Seelen (Forgotten ones)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, verlieren alle Taoisten und neutralen Spieltafeln ihre Kräfte.

Knochenbrecher (Bonecracker)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, muss jeder Taoist sofort einen Tao-Marker ablegen. Zusätzlich muss jeder Spieler zu Beginn der Runde des Spielers, auf dessen Spieltafel die Inkarnation liegt, einen Tao-Marker ablegen. Hat ein Spieler keine Tao-Marker, geschieht nichts.

Finstere Herrin (Dark mistress)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, kann kein Taoist Tao-Marker einsetzen (der Marker „Tao inaktiv" wird gut sichtbar für alle auf die Spieltafel gelegt).

Schleichender Schrecken (Creeping Horror)

Diese Inkarnation stiehlt einen Tao-Würfel (Würfel auf die Karte legen), der nicht mehr verwendet werden darf.

Zerstörer der Hoffnung (Hope killer)

Diese Inkarnation hat einen Widerstandswert von 8 (2 rot + 2 grün + 2 blau + 2 gelb) und erfordert einen Wurf mit dem Fluch-Würfel, wenn sie ausgetrieben wird.

Namenloser (Nameless)

Widerstand: 1 schwarz + 1 rot + 1 grün + 1 blau + 1 gelb
Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt wird der Tao-Marker auf dem Dorffeld „Gebetskreis" entfernt. Außerdem zählen ab diesem Zeitpunkt die weißen Würfelseiten nicht mehr als Joker. Sie sind ebenfalls beim Kräuterhändler wirkungslos.

Vampirlord (Vampire Lord)

Der Vampirlord ist eine Inkarnation mit der Macht Spuk und Widerstand 4.

1	Ghul	23	Kriechender	45	Dunkler Diener
2	Wandelnder Leichnam	24	Schimmelteufel	46	Abstoßende Schönheit
3	Wiedergänger	25	Herzlose Mönche	47	Abgeschlagene Köpfe
4	Wiedergänger	26	Herzloser Mönch	48	Abgeschlagene Köpfe
5	Rastloser Soldat	27	Atemloser Geist	49	Grabwanderer
6	Zombie	28	Verfaulte Seele	50	Schwarze Witwe
7	Zombie	29	Verfaulte Seele	51	Schwarze Witwe
8	Leichenstarrer Vampir	30	Boshafter Waldteufel	52	Finsterer Geist
9	Leichenstarrer Vampir	31	Boshafter Waldteufel	53	Finsterer Geist
10	Gelbe Pest	32	Grünes Scheusal	54	Formloses Böses
11	Untoter Zauberer	33	Moderner Riese	55	Seelenfresser
12	Ertränkte Maid	34	Hautabzieher	56	Klagender Albtraum
13	Höllenschlange	35	Henkergeist	57	Unfassbarer
14	Hinterlistige Nymphe	36	Meisterin der Krallen	58	Zerstörer der Hoffnung
15	Hinterlistige Nymphe	37	Meisterin der Krallen	59	Armee der Toten
16	Klebfuß	38	Blutträne	60	Vergessene Seelen
17	Naga	39	Blutsäufer	61	Knochenbrecher
18	Naga	40	Blutsäufer	62	Finstere Herrin
19	Schleimteufel	41	Tiefroter Unhold	63	Schleichender Schrecken
20	Schleimteufel	42	Tiefrote Schlitzerin	64	Vampirlord
21	Fließendes Grauen	43	Fleischverschlinger	65	Namenloser
22	Naga des Abgrunds	44	Rasender Dämon		

Ghost Stories ist ein Spiel von Repos Production• Tel.+32477.25.45.18 •
Rue Lambert Vandervelde 7 • 1180 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

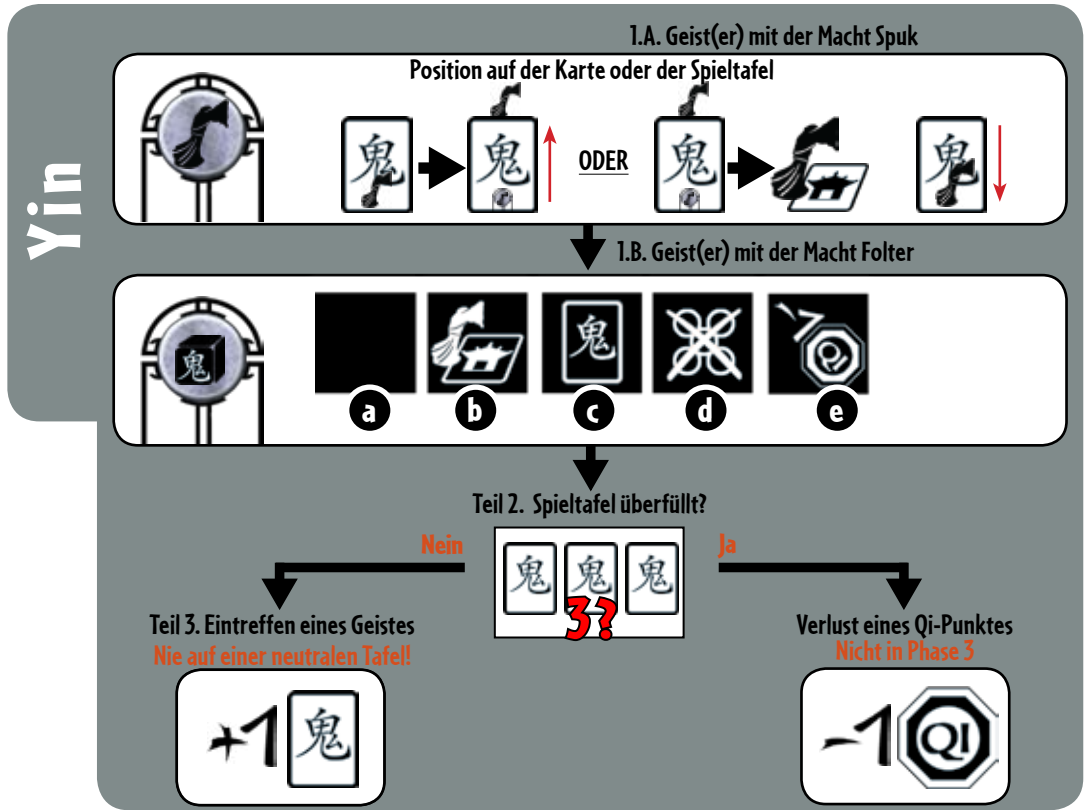
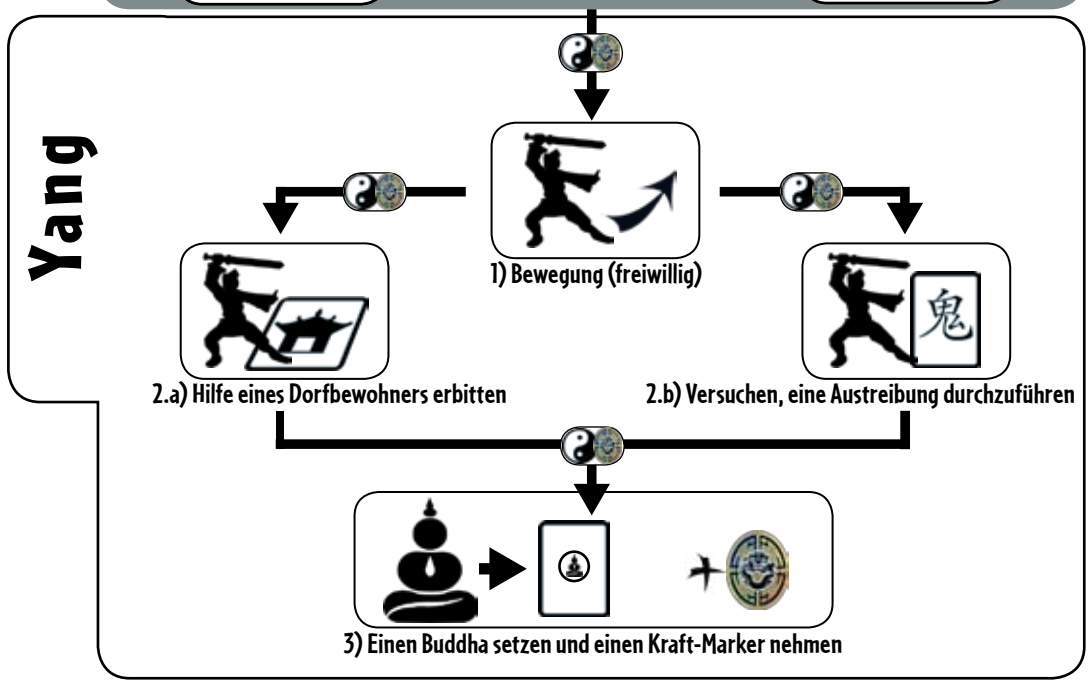
Spiel : Antoine Bauza • Graphik : Pierô • Entwicklung : "Die Belgier mit Sombreros" alias Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Übersetzung: Barbara Palm • Redaktion: Guido Heinecke
Korrekturleser: Klaus Ottmaier

© REPOS PRODUCTION 2008-2009. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Material darf nur für private Spielzwecke benutzt werden.

Zugreihenfolge

Yin-Phase (Geister)

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

Yang-Phase (Taoisten)

1. Bewegung (freiwillig)
2. Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Austreibung
3. Buddha platzieren (freiwillig)