

GHOST STORIES

Gra autorstwa Antoine Bauza dla 1 do 4 graczy w wieku od 12 lat

Wielu poległo kładąc kres rządowi Wu-Fenga, Władcy Dziewięciu Piekieł. Urna zawierająca jego prochy została pochowana na cmentarzu w niewielkiej wiosce w Środkowym Cesarstwie. Lata mijały, a przeklęte dziedzictwo popadło w zapomnienie pośród żywych.

Ukryty w głębiach piekieł Wu-Feng nie zapomniał niczego. Niestrudzone poszukiwania w końcu doprowadziły go do miejsca, gdzie ukryto urnę. Cień jego poprzedniej inkarnacji już rozciąga się nad wieśniakami, nieświadomymi groźącego im niebezpieczeństwa.

Na szczęście Fat-Si (kapłani taoistyczni) trzymają straż, strzegąc granicy pomiędzy światami żywych i umarłych. Uzbrojeni w odwagę, wiarę i moce, spróbują odesłać reinkarnację Wu-Fenga z powrotem do piekła.

WSTĘP

Ghost Stories to gra kooperacyjna. Gracze jako drużyna grają przeciwko grze. Spotka ich wspólne zwycięstwo bądź razem poniosą porażkę. Podczas pierwszej lektury zasad należy odnieść się do kart pomocy, które pomogą ci zrozumieć mechanikę gry. W niniejszej instrukcji zawarto zasady rozgrywki 4-osobowej. Rozgrywka dla 1, 2 lub 3 graczy wymaga pewnych zmian, które opisano w dodatku do instrukcji.

W Ghost Stories można grać na czterech poziomach trudności: Początkowy, Normalny, Koszmarny i Piekielny. Poniższe zasady odnoszą się do poziomu Początkowego. Po przejściu tego poziomu Ghost Stories pozwala na zwiększenie trudności rozgrywki. Odpowiednie zmiany, jakie należy wprowadzić przy grze na innych poziomach trudności omówiono w dodatku do instrukcji

ZAWARTOŚĆ PUDELKA

4 plansze

9 żetonów Wioski

3 kości Tao

1 specjalna kość Tao

1 kość Kłątwy

55 karty Duchów (niebieskie)

10 kart inkarnacji Wu-Fenga (czerwone)

20 znaczników Tao

20 znaczników Czi

4 figurki Taoistów

4 znaczniki Jin-Jang

8 figurek Duchów

2 figurki Buddy

1 znacznik Nieaktywnych Tao

1 znacznik Osłabiającej Mantry (zwój)

4 znaczniki Nieaktywnej Mocy

3 znaczniki Neutralnej Mocy

1 instrukcja

2 karty pomocy

1 karta do zapisywania wyników rozgrywek

ELEMENTY GRY

ŻETONY WIOSKI (A)

Wioska broniona przez Taoistów składa się z 9 lokacji, reprezentowanych przez żetony Wioski. W tych miejscach gracze mogą uzyskać pomoc, ale mogą je również nawiedzać duchy. Awers każdego żetonu przedstawia miejsce oraz jego właściciela (czyli aktywną lokację), zaś rewers przedstawia to samo miejsce bez właściciela (czyli nawiedzoną lokację). Żetony Wioski zostały dokładnie opisane na jednej z kart pomocy.

PLANSZE (B)

Każda z 4 plansz posiada 3 prostokątne miejsca, na których pojawiają się duchy atakujące wioskę, 6 okrągłych kamieni (po 2 stopnie przed każdym z 3 miejsc na duchy) gdzie kładzie się figurki Duchów, 3 okrągłe miejsca na figurki Buddy oraz kamienie w dolnym lewym rogu, przedstawiające moc Taoisty.



Plansze te są dwustronne, na każdej stronie znajduje się inna moc do wykorzystania w różnych rozgrywkach.

PUNKTY CZI (C)

Punkty Czi reprezentują energię życiową Taoistów. Można je stracić (pod naporem Duchów oraz w kilku innych przypadkach), ale też odzyskać (poprzez nagrody i jeden z żetonów Wioski)

MOC JIN-JANG (D)

Każdy taoista posiada jeden znaczek Jin-Jang, który można wydać aby wykonać dodatkową akcję.

ZNACZNIKI TAO (E)

Podczas potyczek z duchami taoiści korzystają z mistycznych substancji - kleistego ryżu (żółty), srebrnych dzwoneczków (zielony), pałeczek kadzidła (czerwony), luster taoistycznych (niebieski) i monet (czarny), symbolizowanych przez znaczki Tao. Znaczniki te występują w 5 kolorach, z których każdy odpowiada innemu typowi duchów.

KOŚCI TAO I KOŚĆ KLĄTWA (F)

Taoiści egzorcyzmują duchy przy pomocy 3 kości Tao (dodatkowa kość Tao związana jest ze specjalną mocą zielonego Taoisty). Czasem gracze muszą rzucić inną kością - kością Klątwy, która sprowadza na nich nieszczęścia.

DUCHY (G)

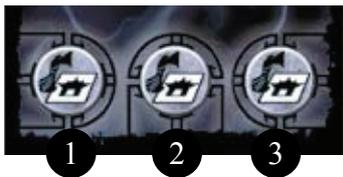


Duchy dzielą się ze względu na kolor (1), Odporność (2), Zdolności (3), a czasem też Nagrodę (4). Właściwości te wyjaśniono poniżej oraz na jednej z kart pomocy. Zdolności duchów pogrupowane są pod względem momentu aktywacji:

- zdolności na lewym kamieniu należy stosować gdy duch wchodzi do rozgrywki
- zdolności na środkowym kamieniu należy stosować w każdej turze (w fazie Jin)
- zdolności na prawym kamieniu

należy stosować po wyegzorcyzmowaniu ducha (patrz Klątwa i Nagroda).

Jeżeli duch ma kilka zdolności, stosuje się je od lewej do prawej.



Zdolności ducha znikają po umieszczeniu go na stosie kart odrzuconych.

Przykład: (a) Nawiedza jeden żeton po przybyciu, (b) nawiedza jeden żeton w każdej turze, (c) nawiedza jeden żeton po wyegzorcyzmowaniu

Przykład: Bartek wyegzorcyzmował Odrąbane Głowy, więc grupa odzyskuje kość Tao, którą ten duch porwał.

FIGURKI DUCHÓW I BUDDY (H)

Figurki duchów reprezentują zagrożenie, jakie upiory stanowią dla wioski, zaś figurki Buddy reprezentują mistyczne pułapki, które zastawiać mogą Taoiści.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI (POZIOM POCZĄTKUJĄCY, 4 GRACZY)

Losowo rozłóż 9 żetonów Wioski, tworząc kwadrat o bokach 3 na 3. Na początku rozgrywki żadne lokacje nie są nawiedzone, więc wszyscy wieśniacy są widoczni. Umieść 4 plansze wzdłuż boków kwadratu z żetonami wioski w taki sposób, aby przed każdą z nich zasiadał gracz. Losowo przyporządkuj kolory do graczy oraz w przypadku każdego gracza losowo zdecyduj, której

strony planszy będzie używał. Każdy z graczy bierze 4 znaczki Czi, znacznik Jin-Jang w swoim kolorze, znacznik tao w swoim kolorze i kładzie figurkę Taoisty w swoim kolorze na centralnym żetonie wioski.

Umieść 2 figurki Buddy na żetonie wioski ze Świątynią Buddyjską.

Pozostałe elementy (znaczniki Tao i Czi, figurki) tworzą bank.

Jeden z graczy przygotowuje talię Duchów: należy przetasować karty Duchów. Na 10 kart przed końcem talii należy włożyć losową kartę Inkarnacji, nie patrząc na żadne z kart.

CEL GRY

Gracze muszą wyegzorcyzmować Inkarnację Wu-Fenga aby odnieść zwycięstwo nad duchami i ocalić wioskę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział film kung-fu. Gracze grają w turach, zmieniając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura każdego gracza składa się z 2 faz (Jin i Jang). Diagram na ostatniej stronie niniejszej instrukcji podsumowuje turę gracza.

FAZA JIN (DUCHY)

Krok 1. Akcje duchów

Aktywny gracz na początku swojej tury oświadcza, jakie duchy obecne są na jego planszy. Zdolności przedstawione na ich centralnych kamieniach są aktywne w fazie Jin, czyli teraz.

A. Obecność ducha(ów) ze zdolnością Nawiedzenie



Gracz musi w przypadku każdego z takich duchów obecnych na swojej planszy zaktualizować pozycję związanej z duchem figurki. Jeżeli znajduje się ona na karcie, gracz przesuwają ją do przodu na kamień przedstawieniem ducha. Jeżeli zaś figurka znajduje się już na pierwszym kamieniu na planszy, należy przesunąć ją na kamień nawiedzenia na skraju planszy, a wtedy gracz musi obrócić pierwszy żeton wioski znajdujący się bezpośrednio przed duchem na rewers. Jeżeli żeton przed duchem jest już nawiedzony (obrócony na rewers), należy obrócić następny w tej samej linii. Figurka ducha w takiej sytuacji natychmiast powraca na kartę, gotowa do następnego takiego cyklu.

Uwaga dla poziomu Początkującego: Jeżeli wszystkie 3 żetony leżące przed duchem są już nawiedzone, a więc duch nawiedzałby nie istniejący czwarty żeton w tym rzędzie, gracze natychmiast przegrywają grę.

B. Obecność ducha(ów) ze zdolnością Dręczenie



Aktywny gracz musi rzucić kością Klątwy za każdego z takich duchów (z kością Klątwy przedstawioną na centralnym kamieniu) obecnych na planszy, a następnie zastosować się do wyniku rzutu:

- (a): nic się nie dzieje
- (b): pierwszy aktywny żeton wioski przed duchem zostaje nawiedzony
- (c): gracz musi wprowadzić do gry ducha zgodnie z zasadami ich rozmieszczania
- (d): gracz musi odrzucić wszystkie swoje znaczki tao
- (e): Taoista traci jeden punkt Czi



Krok 2. Plansza zapełniona

Jeżeli wszystkie 3 miejsca na duchy na planszy są zajęte, gracz traci 1 Czi i natychmiast kończy swoją fazę Jin bez przechodzenia do Kroku 3.

Krok 3. Przybycie ducha

Jeżeli na planszy gracza nie ma 3 duchów, ciągnie on pierwszą kartę ducha z talii i wprowadza ją do gry zgodnie z następującymi zasadami:

ZASADY ROZMIESZCZANIA DUCHÓW

Czerwony (górski), Zielony (leśny), Niebieski (rzeczny) lub Żółty (bagienny) duch musi zostać położony na planszy odpowiadającej mu kolorem, jeżeli jest to możliwe. Jeżeli wszystkie 3 miejsca na tej planszy są już zajęte, aktywny gracz wybiera dowolną inną lokację. Zdolności przedstawione na lewym kamieniu na karcie ducha wchodzi w życie natychmiast po wybraniu lokacji.

Może się zdarzyć, że gdy nadejdzie kolej danego gracza, by położyć ducha, wszystkie 12 miejsc będzie już zajętych. W tej



sytuacji zamiast dodawać ducha aktywny Taoista traci 1 Czi. *Przykład: Bartek ciągnie Odrąbane Głowy, a ponieważ duch ten jest czarny, kładzie go na swojej planszy, przez co znajdują się tam już 3 duchy. Nie traci Czi, ponieważ utrata Czi na skutek zapelnienia planszy następuje podczas Kroku 2 w turze aktywnego gracza. Teraz jednak musi dodać kolejnego ducha, ale ponieważ wszystkie 12 miejsc jest już zajętych, zamiast dodawać kolejnego ducha traci 1 Czi. Na koniec kładzie on jedną z 3 kości Tao na Odrąbanych Głowach.*

FAZA JANG (TAOIŚCI)

Po rozwiązaniu fazy Jin, gracz wciela się w rolę swojego Taoisty, zgodnie z poniższą sekwencją:

- 1) Ruch (opcjonalny)
- 2) Pomoc od wieśniaka LUB próba egzorcyzmu
- 3) Umieszczenie Buddy (opcjonalne)

Uwaga: Aktywny gracz może użyć swojej mocy Jin-Jang przed lub po dowolnym kroku swojej fazy Jang.

1) Ruch

Gracz może przesunąć figurkę swojego Taoisty na pole sąsiadujące z obecnie zajmowanym. Dozwolony jest ruch po przekątnej. Ruch nie jest konieczny.

2) Pomoc od wieśniaka LUB próba egzorcyzmu

Taoista może wykonać tylko jedną z poniższych 2 akcji:

2a) Pomoc od wieśniaka

Taoista może poprosić o pomoc wieśniaka przedstawionego na żetonie, na którym się obecnie znajduje. Rodzaje akcji opisano w karcie pomocy.

2b) Próba egzorcyzmu

Taoista może wyegzorcyzmować ducha z pola sąsiadującego z żetonem wioski, na którym obecnie stoi taoista. Po wyegzorcyzmowaniu ducha należy odrzucić jego kartę, wtrącając go z powrotem do piekiel. Jeżeli graczowi się nie uda, nic się nie dzieje. Aby wyegzorcyzmować ducha gracz rzuca 3 kośćmi Tao, i musi wypaść tyle ścianek w danym kolorze, ile wynosi odporność ducha. Uwaga: Białe ścianki to jokery, które reprezentują dowolny kolor wybrany przez gracza.

Przykład: Żółty Taoista, którym gra Bartek, występuje przeciwko Krwawiącym Oczom (Czerwony, odporność 2). Aby odesłać go do piekła, Bartek musi uzyskać 2 czerwone (lub białe) ścianki na swoich 3 kościach Tao.

Jeżeli graczowi nie uda się rzut, może on wydać swoje znaczniki Tao w odpowiednim kolorze w ilości brakującej do pozytywnego wyniku rzutu.



Przykład: Bartek rzuca kośćmi Tao i otrzymuje jedynie jedną czerwoną ściankę. Jeżeli ma czerwony znacznik, mógłby go wydać aby odesłać ducha do piekła.

EGZORCYZMOWANIE 2 DUCHÓW

Mnich stojący na jednym z czterech narożnych żetonów wioski może wyegzorcyzmować obydwa przylegające do tej lokacji miejsca, a więc pozbyć się dwóch duchów za jednym zamachem. Aby tego dokonać, gracz musi w jednym rzucie uzyskać wynik wystarczający aby pokonać odporności obu duchów. Może też dorzucać znaczniki Tao aby uzyskać brakujący wynik.



Przykład: Żółty Taoista jest obecnie na żetonie narożnym. Dwa sąsiednie miejsca są zajęte przez duchy Krwawiące Oczu (Czerwony, odporność 2) i Perfidną Nimfę (Niebieski, odporność 1). Rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 1 czerwoną, 1 żółtą i 1 białą ściankę. Żółta ścianka jest bezużyteczna. Wydaje czerwony znacznik Tao, przez co uzyskuje wynik wystarczający do wyegzorcyzmowania Krwawiących Oczu. Używa białej ścianki jako niebieskiej aby wyegzorcyzmować Perfidną Nimfę.

Uwaga: Gracz nie ma obowiązku wydawania tao, ale jeśli wynik rzutu wystarczy, by wyegzorcyzmować ducha, gracz musi odesłać ducha z powrotem do piekła.

Przykład: Bartek jest na narożnym żetonie. Sąsiednie miejsca są zajęte przez Zombie (Żółty, odporność 2) oraz Wygrzebańca (Żółty, odporność 1). Bartek chce wyegzorcyzmować Wygrzebańca, ponieważ anuluje on moc specjalną planszy, na której stoi. Gracz rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 2 żółte i 1 białą ściankę. Udało mu się odegnąć Wygrzebańca, ale musi także wyegzorcyzmować Zombie. Musi więc rzucić kością Klątwy, ponieważ ta umiejętność Zombie aktywuje się po wyegzorcyzmowaniu.



DZIELENIE SIĘ ZNACZNIKAMI TAO

Jeżeli jest to konieczne, to podczas egzorcyzmu aktywny gracz może użyć znaczników Tao należących do jednego lub

więcej Taoistów stojących z nim na tym samym żetonie wioski. Jednakże poza tą sytuacją gracze nie mogą ani dawać, ani wymieniać się znacznikami.

Przykład: Bartek przesuwa swojego czerwonego Taoistę na pole zajmowane przez żółtego Taoistę. Miejsce przed tym żetonem jest zajęte przez Skaczącego Wampira (Żółty, odporność 3). Bartek rzuca trzema kośćmi Tao i otrzymuje 1 zieloną, 1 żółtą i 1 czerwoną ściankę. Bartek nie ma żółtych znaczników Tao aby uzupełnić rzut, ale Grzesiek, żółty Taoista, ma 2. Gracze postanawiają je wydać aby uzyskać wynik 3 żółtych i odesłać ducha na stos kart odrzuconych.

KLĄTWY I NAGRODY (PRAWY KAMIEŃ)

Niektóre duchy przeklinają i/lub nagradzają Taoistę, który je wyegzorcyzmował. Klątwy i nagrody wskazane są na prawym kamieniu na karcie ducha. Najczęstsza klątwa polega na rzucie kością Klątwy i zastosowaniu się do wyniku. Potencjalne nagrody obejmują: zyskaj znaczniki Tao (gracz wybiera kolor spośród dostępnych w banku), zyskaj znacznik Czi oraz odzyskaj Jin-Jang (jeżeli wcześniej go wydałeś). Klątwy zawsze rozwiązuje się przed nagrodami.



Przykład: Bartkowi udaje się wyegzorcyzmować Mrocznego Upiora (Czarny, odporność 3). Ma wybór pomiędzy zyskaniem 1 Czi lub odzyskaniem Jin-Jang. Woli odzyskać Jin-Jang zamiast zyskać punkt Chi.



3) Umieszczenie Buddy

Gracz, który pozyskał figurkę Buddy w poprzedniej turze (poprzez żeton wioski ze świątynią buddyjską), może umieścić ją na koniec swojej tury, jeżeli jego taoista znajduje się naprzeciwko pustego miejsca na duchy. Należy umieścić figurkę Buddy na symbolu Buddy.

Jeżeli duch pojawia się lub jest przesunięty na miejsce chronione przez Buddę, jest on natychmiast odsyłany do piekła (na stos kart odrzuconych). Budda jest następnie zwracany na żeton ze świątynią buddyjską. Duchy odesłane przez Buddę nie rzucają klątw, ale nie dają także nagrody.

JIN-JANG

Każdy z Taoistów ma jedną szczególnie ważną zaletę: Jin-Jang. Wykorzystanie Jin-Jang pozwala Taoiście na otrzymanie pomocy od wieśniaka gdy jego figurka nie znajduje się na żetonie z tym wieśniakiem, LUB pozwala taoiście odwrócić nawiedzony żeton na aktywną stronę, przywracając wieśniaka. Użycie Jin-Jang działa dodatkowo do zwykłej akcji gracza.

Gdy gracz używa Jin-Jang, zwraca jego znacznik do banku. Taoista ma możliwość odzyskania swojego znacznika poprzez egzorcyzmowanie niektórych duchów. Aktywny gracz może używać Jin-Jang przed lub po dowolnym Kroku fazy Jang (zanim zrobi cokolwiek, zanim się ruszy, etc.), ale nie w środku akcji. *Przykład: Grzesiek walczy z Mrocznym Upiorem (Czarny, odporność 3). Nie ma czarnych znaczników Tao, ale bardzo mu*

zależy na wyegzorcyzmowaniu tego ducha. Postanawia użyć Jin-Jang aby wykorzystać pomoc z żetonu Krąg Modlitewny, i kładzie na nim czarny znacznik Tao. Kontynuuje swoją turę i próbuje wyegzorcyzmować zjawę. Rzuca 3 kośćmi tao i otrzymuje 1 czarną, 1 białą i 1 zieloną ściankę. Ponieważ czarny znacznik na Kręgu Modlitewnym osłabia czarne duchy, czarna i biała ścianka pozwalają na udany egzorcyzm.



ŚMIERĆ TAOISTY

Taoista bez punktów Czi umiera. Traci wszystkie posiadane przedmioty (znaczniki Tao, figurki Buddy, Jin-Jang). Jego figurkę kładzie się leżącą na boku na żetonie Cmentarza. Duchy na jego planszy pozostają w grze.

Gracz kierujący umarłym taoistą może ciągle grać i rozmawiać z innymi Taoistami (choć nie może działać bezpośrednio, inni mogą konsultować się z jego duchem, korzystając z mądrości umarłych). Może wygrać grę, nawet jeśli jest martwy. Może nawet powrócić do życia przy pomocy żetonu Cmentarza (i innych Taoistów!)

Jego plansza staje się nawiedzona (patrz neutralna plansza poniżej), zaś znajdujące się na niej duchy ciągle działają, pomimo śmierci Taoisty. Inni gracze wystawieni są na konsekwencje i efekty spowodowane przez duchy na jego planszy. *Przykład: 3 żetony wioski są już nawiedzone. Podczas fazy Jin następnego gracza kolejny żeton zostanie zawiedzony przez nadchodzącego ducha. Grześkowi został tylko 1 znacznik Czi, ale postanawia on poświęcić się i skorzystać z pomocy czarownika, który odeśle ducha do piekła.*

INKARNACJE WU-FENGA



Inkarnacja Wu-Fenga wchodzi do gry na 10 kart przed końcem talii (na poziomie Początkowym). Wyegzorcyzmowanie jego inkarnacji jest jedynym sposobem, na jaki gracze mogą wygrać grę. Każda z inkarnacji posiada nie tylko zdolność, ale i warunki, jakie trzeba spełnić aby ją pokonać.

Każda inkarnacja ma kolor i podlega tym samym zasadom rozmieszczania na planszy, co zwykłe duchy.

Na inkarnacje nie mają wpływu ani żeton Chata Czarownika, ani

figurki Buddy. Inkarnacja wchodząca do gry na miejscu zajęтым przez Buddę nie zostaje wyeliminowana, ale Buddę i tak trzeba zwrócić na żeton Świątyni Buddyjskiej.

Uwaga: Niektóre inkarnacje rzucają klątwę po ich wyegzorcyzmowaniu.

Pokonanie każdej inkarnacji przynosi grupie nagrodę w postaci 1 znacznika Czi i 1 znacznika Jin-Jang. Gracze decydują kto je otrzyma. Martwy Taoista nie może otrzymać Czi.

KONIEC GRY

Gra kończy się jeżeli graczom uda się wyegzorcyzmować ostatnią inkarnację Wu-Fenga. (Na poziomie Koszmarnym i Piekelnym jest ich więcej niż 1).

3 sytuacje powodują porażkę graczy:

1. Wszyscy Taoiści są martwi (nie mają już znaczników Czi). Z braku obrońców wioska wymiera pod naporem atakujących ją duchów...

2. Czwarta lokacja w wiosce zostaje nawiedzona. Duchy odzyskały urnę z prochami Wu-Fenga. Świat żywych przestaje istnieć...

3. Talia duchów zostaje wyczerpana podczas gdy inkarnacja Wu-Fenga jest ciągle w grze. Wioska nigdy już nie ujrzy światła poranka...

Uwaga: Nawet po odesłaniu do piekła ostatniej inkarnacji gracze muszą zastosować się do klątwy, którą przedstawiono na tej karcie. Wygrają tylko w sytuacji, gdy wprowadzenie efektów klątwy nie spowoduje ich przegranej.

Przykład: Taoiści egzorcyzmują Armię Śmierci, inkarnację Wu-Fenga. Przed rzutem kością Klątwy 3 żetony wioski są już nawiedzone. Niestety, wynikiem rzutu kością jest nawiedzenie żetonu wioski znajdującego się przed inkarnacją. Gracze przegrywają tą partię w ostatniej chwili...

Uwagi: Nie zniechęcajcie się, jeżeli Wasze pierwsze rozgrywki skończą się porażką. Ghost Stories to gra, której trzeba się nauczyć i może się zdarzyć, że będziecie musieli zdobyć doświadczenie w kilku partiach na danym poziomie zanim uda Wam się po raz pierwszy wygrać. Nawiasem mówiąc, Piekłelny poziom trudności będzie wyzwaniem nawet dla najbardziej zaawansowanych graczy, choć nie wyzwaniem niemożliwym. Pamiętajcie tylko, żeby stosować się do wszystkich zasad, używajcie wszystkich mocy i posiadanych Jin-Jang, zaś przede wszystkim współpracujcie między sobą. Uda Wam się! Jeżeli poziom Początkowy jest jednak za trudny, możecie rozpoczynać grę z 5 Czi, ale rozgrywka wiele na tym straci.

PUNKTACJA

Aby ocenić jak Wam poszło i rozwijać swoją znajomość gry, możecie wypełnić kartę punktacji dokumentując Wasze rozgrywki.

Aby obliczyć punktację należy zastosować poniższe wartości:

1 za Czi

2 za puste miejsce na duchy

-3 za martwego Taoistę

-4 za nawiedzony żeton wioski

+ 10 za ostatnią inkarnację

+2, +4, +6 za inne inkarnacje (poziomy Koszmarny i Piekłelny),

+4, +6 przy 1 i 2 graczach.

MOCE TAOISTÓW

Każda plansza zawiera dwie różne moce. Podczas każdej rozgrywki gracz będzie dysponował jedną z nich, używając awersu lub rewersu planszy (wybierane losowo). 8 mocy opisano poniżej:

ŻÓŁTY TAOISTA

1. Bezdenne Kieszenie

Żółtemu Taoiście nigdy nie brakuje mistycznych komponentów.



Przed ruchem bierze on znacznik Tao dowolnego koloru spośród znaczników dostępnych w banku.

2. Mantra Osłabiająca

Żółty taoista może magicznie osłabić duchy. Przed ruchem umieszcza on lub przemieszcza znacznik Mantry Osłabiającej na dowolnego ducha w grze. Duch objęty tym czarem zmniejsza swa odporność na egzorcyzmy o 1 (duch o odporności 3 ma odporność 2), niezależnie od tego, który Taoista dokonuje egzorcyzmu. Gdy duch będący celem Mantry Osłabiającej zostaje usunięty z gry, należy zwrócić znacznik mantry żółtemu Taoiście, który będzie mógł ponownie z niego

skorzystać w swojej następnej turze. Jeżeli mnich straci moc, należy usunąć z gry znacznik Mantry Osłabiającej.

CZERWONY TAOISTA

1. Strzelisty Taniec



Czerwony Taoista posiada umiejętność latania. Podczas ruchu może przemieścić się na dowolny żeton wioski, nie tylko na żetony przylegające do tego, gdzie się

akurat znajduje.

2. Taniec Bliźniaczych Wiatrów



Czerwony Taoista może prowadzić swoich towarzyszy. Po swoim ruchu może przemieścić o jedno pole innego Taoistę.

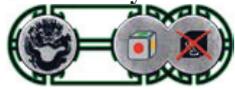
ZIELONY TAOISTA

1. Ulubieniec Bogów



Bogowie przodków towarzyszą zielonemu Taoiście. Może przerzucić każdą kość Tao związaną z akcją pomocniczą lub egzorcyzmem (może zatrzymać niektóre z kości i przerzucić resztę). Może także przerzucić kość Klątwy. Musi zawsze zatrzymać nowy wynik rzutu.

2. Siła Góry



Zielony Taoista ma nadzwyczajną moc - dysponuje czwartą kością Tao podczas wykonywania egzorcyzmów. Ponadto nigdy nie rzuca kością Klątwy.

NIEBIESKI TAOISTA

1. Niebiański Podmuch



Niebieski Taoista może działać błyskawicznie. Może uzyskać pomoc od wieśniaków ORAZ dokonywać egzorcyzmu, w wybranej przez siebie kolejności.

2. Drugi Wiatr



Niebieski Taoista może spowolnić upływ czasu. Może dwukrotnie poprosić o pomoc wieśniaka z żetonu wioski, na którym się obecnie znajduje LUB dwukrotnie dokonać egzorcyzmu. Dwa egzorcyzmy są niezależne od siebie: nie może zatrzymać częściowego sukcesu z pierwszego rzutu i zastosować go przy drugim.

ZASADY ROZGRYWKI DLA 1, 2 LUB 3 GRACZY

Przygotowanie rozgrywki

Grę należy przygotować tak jak przy rozgrywce dla 4 graczy.

Losowo rozdysponuj plansze i moce (awers/rewers planszy) pomiędzy graczy. Pozostałe plansze także rozłóż losowo. Na każdej z neutralnych plansz połóż po 3 znaczniki Czi.

Oprócz znaczników Jin-Jang i Tao każdy gracz otrzymuje znacznik Mocy.

Za każdego brakującego gracza wyjmij z talii 5 losowych kart i odłóż je do pudełka. (Czyli przy rozgrywce 3-osobowej wyjmij 5 kart, przy 2-osobowej - 10 kart, zaś jeżeli grasz sam, wyjmij 15 kart). Inkarnacje Wu-Fenga dodaj do talii PO wyjęciu z niej kart.

Przy rozgrywce dwuosobowej gracze muszą siedzieć naprzeciwko siebie, tak, by ich plansze znajdowały się po przeciwnych stronach wioski, oddzielone po lewej i prawej stronie planszami neutralnymi.

Przy jednoosobowej rozgrywce upewnij się, że czerwona plansza położona jest na stronie z mocą Strzelisty Taniec (aby umożliwić latanie). Weź po jednym znaczniku Tao z każdego koloru za wyjątkiem czarnego oraz 3 znaczniki Mocy.

NEUTRALNE PLANSZE

Plansze pozbawione graczy nazywane są "neutralnymi".

Podobnie jak plansze z graczami, otrzymują one znaczniki Czi na początku rozgrywki, zaś w swojej turze będą miały fazę Jin (brak Kroku 3), chociaż nieco odmienną.

FAZA JIN NEUTRALNEJ PLANSZY

Tura neutralnej planszy jest ograniczona do skróconej fazy Jin (brak Kroku 3). Nie ma fazy Jang, ponieważ taoista jest martwy albo nie ma kontrolującego planszę gracza. Na końcu fazy Jin neutralnej planszy rozpoczyna się tura następnego gracza (kolejnego po neutralnej planszy).

Krok 1. Akcje duchów

Obecność ducha(ów) ze zdolnością Nawiedzanie
Przesuń każdą z figurek duchów na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.

Obecność ducha(ów) ze zdolnością Dreczenie
Za każdego ducha z tą zdolnością gracz musi rzucić kością Kłątwy i zastosować jej wynik do neutralnej planszy (moc zielonego Taoisty nie działa w przypadku tego rzutu). Utrata znaczników tao nie ma wpływu na neutralną planszę.

Krok 2. Plansza zapelniona?

Jeżeli plansza jest wypełniona duchami na początku tego kroku, traci ona jeden Czi. Jeżeli plansza była już "nawiedzona" (0 Czi), utrata Czi spada na gracza.

Uwaga: Krok 3 (dodawanie nowego ducha) nigdy nie mam miejsca na "nawiedzonej" planszy.

Uwaga: Neutralna plansza nie może otrzymywać Czi.

NAWIEDZONA PLANSZA



Jeżeli Taoista umrze lub neutralna plansza utraci wszystkie Czi, plansza staje się nawiedzona ORAZ neutralna. Moc nawiedzonej planszy jest nieaktywna (połóż znacznik Nieaktywnej Mocy na kamieniu mocy tej planszy).

Jakakolwiek utrata punktów Czi (np. zapelniona plansza lub duch ze zdolnością Dreczenie) spada na wybranego gracza (moc zielonego Taoisty nie działa jeżeli następuje to na skutek rzutu kością).

ZNACZNIK MOCY



Znacznik Mocy pozwala aktywnemu graczowi użyć aktywnej mocy neutralnej planszy podczas swojej fazy Jang, jeżeli tylko neutralna plansza nie jest nawiedzona. Możliwe jest wykorzystanie kilku znaczników w tej samej turze, jednak zabronione

jest używanie tej samej mocy kilka razy w ciągu jednej tury. Zużyte znaczniki Mocy należy odkładać na centralny żeton wioski. Aktywny gracz, który kończy swoją turę w centrum wioski, może odzyskać jeden lub więcej znaczników Mocy. Gracze nie mogą wymieniać się znacznikami Mocy, podobnie jak znacznikami Tao.

Przykład: Grzesiek gra sam przeciwko grze. Kontroluje czerwonego Taoistę i ma 3 znaczniki Mocy. Może użyć wszystkich 3 w tej samej turze aby skorzystał jednokrotnie z mocy zielonej, niebieskiej i żółtej planszy.

POZIOM TRUDNOŚCI: NORMALNY, KOSZMARNY I PIEKIELNY

Opisane powyżej zasady odnosiły się do rozgrywki w Ghost Stories na poziomie Początkowym. Kiedy już osiągniesz mistrzostwo na tym poziomie, Ghost Stories pozwala na zabawę na 3 dodatkowych poziomach trudności, które okażą się coraz większym wyzwaniem.

POZIOM NORMALNY

Rozpoczyna się prawdziwa przygoda...

Tryb Normalny różni się od Początkowego w dwóch kwestiach:

- Taoiści zaczynają rozgrywkę z 3 znacznikami Czi, a nie 4
- Taoiści przegrywają grę jeżeli 3 żetony wioski są nawiedzone, a nie 4

POZIOM KOSZMARNY

Zrobiłeś postępy? Jak śmiałeś?!

Poziom Koszmary rozgrywa się na zasadach poziomu Normalnego, ale ilość inkarnacji jakie gracze muszą odesłać do piekła aby zwyciężyć wynosi teraz 5.

Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, usuń odpowiednią liczbę kart, a następnie (bez podglądania!) włoż do talii losowe inkarnacje według zasady: 10 kart, 1 inkarnacja, 10 kart, 1 inkarnacja, 10 kart, 1 inkarnacja, 10 kart, 1 inkarnacja, a dalej reszta talii.

Przy rozgrywce z udziałem 1 lub 2 graczy w talii są tylko 3 inkarnacje.

POZIOM PIEKIELNY

Polecany przez samego Wu-Fenga!

Poziom Piekielny przebiega tak samo jak Koszmary, z jedną małą różnicą: Taoiści rozpoczynają grę bez swoich Jin-Jang.

Pamiętaj, przy rozgrywce z udziałem 1 lub 2 graczy w talii są tylko 3 inkarnacje.

Tryb	Znaczniki Czi	Żetony do porażki	Inkarnacje	Inne
Początkujący	4	4	1	
Normalny	3	3	1	
Koszmary	3	3	4	
Piekielny	3	3	4	bez Jin-Jang

DODATEK: MOCE INKARNACJI



WYJĄCY KOSZMAR - HOWLING NIGHTMARE

Taoiści mogą wyegzorcyzmować tę inkarnację tylko jeżeli kamień nawiedzenia znajdujący się naprzeciwko niej planszy po przeciwnej stronie nie jest zajęty przez Ducha.



NIEUCHWYTNY - UNCATCHABLE

Ta inkarnacja musi znajdować się na lokacji zajętej przez figurkę Buddy aby można było ją wyegzorcyzmować. Można tego dokonać przesuwając tę inkarnację na Buddę lub przez wprowadzenie jej do gry od razu na Buddę.

Uwaga: Ta inkarnacja jest jedyną, którą można położyć na figurce Buddy, nawet jeśli dopiero wchodzi do gry.



ARMIA UMARŁYCH - DEATH ARMY

Ta inkarnacja wymaga aby aktywny gracz rzucił kością Kłątwy w każdej turze, a ponadto gdy inkarnacja zostaje zniszczona.



ZAPOMNIANI - FORGOTTEN ONES

W momencie pojawienia się na planszy inkarnacja ta nie pozwala wszystkim Taoistom na używanie ich mocy.



ŁAMACZ KOŚCI - BONECRACKER

Gdy ta inkarnacja wchodzi do gry, każdy Taoista musi odrzucić jeden znacznik tao. W każdej turze każdy gracz musi odrzucić 1 znacznik Tao. Jeżeli gracz nie posiada Tao, nic się nie dzieje.



MROCZNA KOCHANKA - DARK MISTRESS

Gdy ta inkarnacja wchodzi do gry, nie pozwala ona Taoistom korzystać ze znaczników tao (należy położyć na stole znacznik Nieaktywnych Tao).



PEŁZAJĄCY HORROR - CREEPING HORROR

Zdolność: Zabiera kość Tao (połóż kość na tej karcie)



WŁADCA WAMPIRÓW - VAMPIRE LORD

Władca Wampirów jest po prostu duchem ze zdolnością Nawiedzanie i odpornością 4.



ZABÓJCA NADZIEI - HOPE KILLER

Ta inkarnacja ma odporność 8 (2 niebieskie + 2 czerwone + 2 zielone + 2 żółte) i wymaga rzutu kością Kłątwy gdy zostanie zniszczona.



BEZIMIENNY - NAMELESS

Odporność: 1 niebieski + 1 zielony + 1 żółty + 1 czerwony + 1 czarny. Gdy ta inkarnacja wchodzi do gry, odrzucony zostaje znacznik tao z żetonu wioski

Krąg modlitewny. Ponadto białe ścianki na kościach tao nie liczą się już jako jokery.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Ghul | 2. Chodzący Trup |
| 3. Wyrzebaniec | 4. Wyrzebaniec |
| 5. Żywy Trup | 6. Zombie |
| 7. Zombie | 8. Skaczący Wampir |
| 9. Skaczący Wampir | 10. Żółta Plaga |
| 11. Licz | 12. Topielica |
| 13. Ogar Śmierci | 14. Perfidna Nimfa |
| 15. Perfidna Nimfa | 16. Lepkie Stopy |
| 17. Bezdeny | 18. Bezdeny |
| 19. Śluzowy Diabeł | 20. Śluzowy Diabeł |
| 21. Płynny Horror | 22. Furia Głębi |
| 23. Pełzacz | 24. Fungus |
| 25. Upadły Mnich | 26. Upadły Mnich |
| 27. Niespokojny Duch | 28. Zgniła Dusza |
| 29. Zgniła Dusza | 30. Nikczemny |
| 31. Nikczemny | 32. Zielona Abominacja |
| 33. Wielka Zgnilizna | 34. Skórownik |
| 35. Żniwiarz | 36. Szponiasta Kochanka |
| 37. Szponiasta Kochanka | 38. Krwawiące Oczy |
| 39. Krwiopijca | 40. Krwiopijca |
| 41. Szkarłatny Złoczyńca | 42. Szkarłatny Złoczyńca |
| 43. Pożeracz Mięsa | 44. Furiat |
| 45. Ponury Poplecznik | 46. Odrażająca Piękność |
| 47. Odrąbane Głowy | 48. Odrąbane Głowy |
| 49. Chodzący Trup | 50. Czarna Wdowa |
| 51. Czarna Wdowa | 52. Mroczny Upiór |
| 53. Mroczny Upiór | 54. Bezkształtne Zło |
| 55. Pożeracz Dusz | 56. Wyjący Koszmar |
| 57. Nieuchwytny | 58. Zabójca Nadziei |
| 59. Armia Umarłych | 60. Zapomniani |
| 61. Łamacz Kości | 62. Mroczna Kochanka |
| 63. Pełzający Horror | 64. Władca Wampirów |
| 65. Bezimienny | |

Ghost Stories jest grą wydawnictwa Repos Production

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Pierô

Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony-Szweda i Szymon Szweda

Skład: Szymon Szweda

©REPOS PRODUCTIONS 2008. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Tych materiałów można używać jedynie do celów prywatnej rozrywki.

Rebel Centrum Gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel

Rebel.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony-Szweda

Skład: Szymon Szweda



ZDOLNOŚCI DUCHÓW



Dodaj ducha.



Nawiedza pierwszy aktywny żeton wioski przed duchem.



Gracz lub neutralna plansza traci jeden Czi.



Nawiedzanie: gdy ten duch się pojawia, umieść na jego karcie figurkę ducha.



Gdy ten duch się pojawia, umieść figurkę ducha bezpośrednio na planszy. Reszta cyklu nawiedzania przebiega normalnie.



Gracz rzuca kością Kłątwy. Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie musisz rzucać kością.



Gracz otrzymuje 1 Czi LUB odzyskuje znacznik Jin-Jang. Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie otrzymujesz tej nagrody.



Gracz otrzymuje 1 znacznik Tao dowolnego koloru (jeśli są dostępne). Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie otrzymujesz tej nagrody.



Dopóki ten duch nie zostanie pokonany, nie można korzystać z mocy planszy, na której się znajduje (umieść znacznik Nieaktywnej Mocy na kamieniu mocy tej planszy).



Kości Tao nie mają wpływu na tego ducha. Znaczniki Tao, Krąg Modlitewny, Budda i czarownik działają na ducha normalnie.



Dopóki ten duch nie zostanie pokonany, gracze nie mogą korzystać ze swoich znaczników Tao (Krąg Modlitewny ciągle działa). Aby o tym pamiętać umieść znacznik Nieaktywnych Tao na stole.



Dopóki ten duch nie zostanie pokonany, zabiera kość tao. Połóż jedną kość na tej karcie. Gracze rzucają jedną kością mniej do chwili pokonania ducha.



Grupa. Ta zdolność odnosi się do wszystkich graczy i plansz...



Gracz otrzymuje dwa znaczniki Tao dowolnego koloru (jeśli są dostępne). Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie otrzymujesz tej nagrody.



Aktywny gracz traci 1 znacznik tao, jeżeli jakiegś posiada.



Każda inkarnacja zwraca grupie 1 znacznik Czi i 1 znacznik Jin-Jang. Gracze decydują, komu przypadną nagrody.



Duchy dzielą się ze względu na kolor (1), Odporność (2), Zdolności (3), a czasem też Nagrodę (4). Właściwości te wyjaśniono w niniejszej instrukcji oraz na jednej z kart pomocy. Zdolności duchów pogrupowane są pod względem momentu aktywacji:

- zdolności na lewym kamieniu należy stosować gdy duch wchodzi do rozgrywki
- zdolności na środkowym kamieniu należy stosować w każdej turze (w fazie Jin)
- zdolności na prawym kamieniu

należy stosować po wyegzorcyzmowaniu ducha (patrz Klątwa i Nagroda).

Jeżeli duch ma kilka zdolności, stosuje się je od lewej do prawej. Zdolności ducha znikają po umieszczeniu go na stosie kart odrzuconych.

KARTA POMOCY - ŻETONY WIOSKI



Cmentarz

Pośród porośniętych chwastami nagrobków grabarz strzeże drzwi pomiędzy królestwami. Przywróć zmarłego Taoistę do rozgrywki. Daj mu 2 Czi, następnie rzuć kością Klątwy.



Ołtarz Taoistyczny

Dzięki temu ołtarzowi i ochronnym rytuałom wierni uczniowie pomogą ci przegonić ducha nawiedzającego żeton wioski.

Anuluj nawiedzenie jednego żetonu wioski, odwracając go na aktywną stronę, a następnie wprowadź do gry ducha.



Sklepek Ziołiarza

Na zakurzonych półkach tego sklepu znajdują się wszelkie komponenty do mistycznych rytuałów.

Rzuć 2 kośćmi Tao i weź z banku znaczniki tao w odpowiednich kolorach, zgodnie z ich dostępnością. Każda wyrzucona biała ścianka pozwala Ci wybrać kolor znacznika Tao.



Chata Czarownika

W głębi swej chaty wioskowy czarownik zawsze gotów jest do pomocy. Jego czarna magia jest potężna, ale słono kosztuje...

Wyślij dowolnego ducha w grze na stos kart odrzuconych, nie stosując jego zdolności, ale też nie biorąc za niego nagrody. Tracisz jeden punkt Czi.



Świątynia Buddyjska

W obliczu nadchodzącego mroku Taoiści mogą liczyć na Siłę i Mądrość Buddy i na ofiary wiernych.

Mądrość Buddy jest nieocenioną pomocą w walce z siłami piekła. Weź figurkę Buddy, którą w następnej turze będziesz mógł umieścić na dowolnym kamieniu nawiedzenia.



Obchód Nocnego Strażnika

Pomimo chłodnego powietrza uliczek, nocny strażnik robi obchód i zapala wioskowe latarnie.

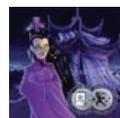
Odstraszone przez światło duchy cofają się. Przesuń wszystkie figurki duchów na jednej planszy z powrotem na karty.



Krag Modlitewny

Mnisi z Kręgu Modlitewnego, jednomyślni w obliczu zagrożenia ze strony Wu-Fenga, koncentrują się na osłabieniu konkretnego typu duchów.

Umieść na tym żetonie znacznik Tao z banku lub zmień znacznik już tam obecny. Wszystkie duchy w kolorze znacznika Tao leżącego na tym żetonie mają o 1 mniejszą odporność podczas egzorcyzmów (duch o odporności 3 ma odporność 2). Działa dla wszystkich Taoistów. Znacznik tao pozostaje aktywny na tym żetonie również po egzorcyzmach.



Pawilon Niebiańskiego Wiatru

Pani Wiatrów, ukryta za przezroczystymi zasłonami swego pawilonu, sprawuje kontrolę nad żywiołami, przemieszczając Taoistów i duchy wedle swej woli...

Przemieść dowolnego ducha na dowolne wolne miejsce (miejsce to może być zajęte przez figurkę Buddy), następnie przenieś innego Taoistę na wybrany żeton wioski.

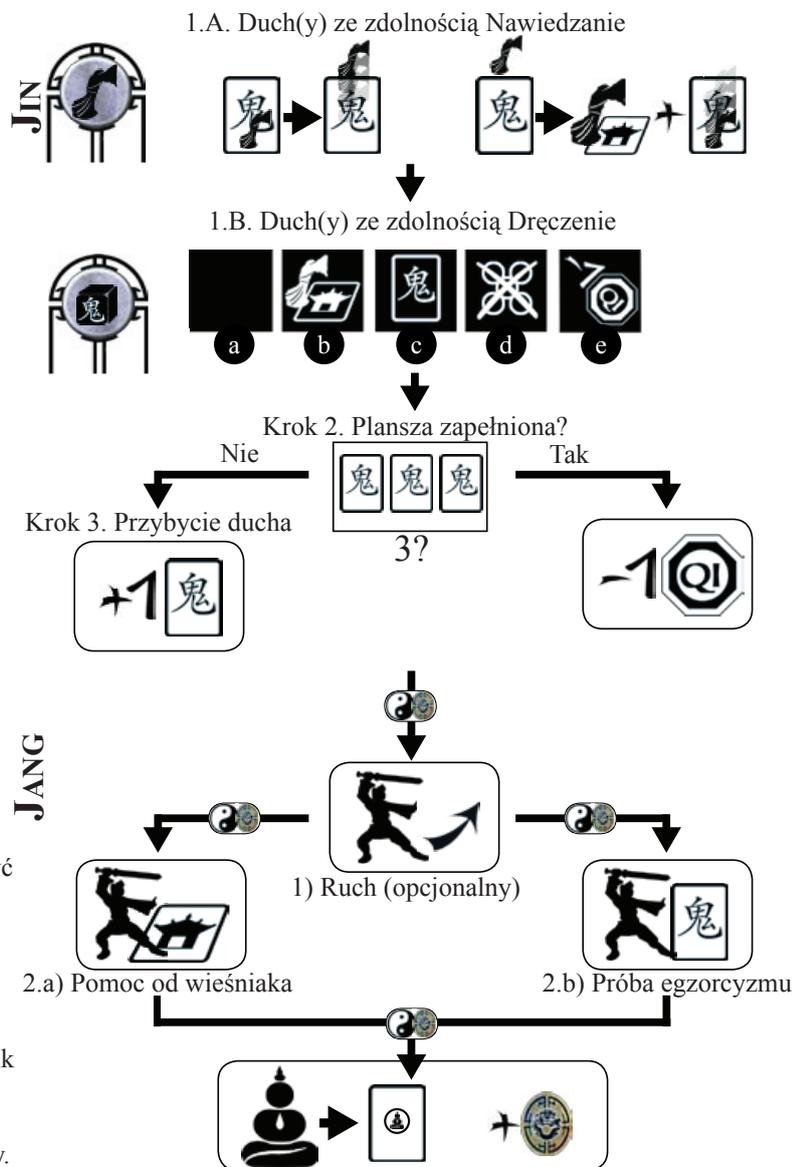
Uwaga: Gdy duch się przemieszcza, wraz z nim przenoszą się wszystkie jego przedmioty. Zabiera ze sobą figurkę na tej samej pozycji, swój znacznik dezaktywujący moc, swoją mantrę osłabiającą itd.



Herbaciarnia

Ten przybytek zapewnia kubek gorącej herbaty i relaksującą atmosferę, która pozwoli ci na chwilę zapomnieć o grożącym na zewnątrz niebezpieczeństwie, ponieważ duchy - no cóż, one nigdy nie odpoczywają...

Weź z banku znacznik Tao w dowolnym kolorze i zyskaj jeden punkt Czi. Następnie wprowadź do gry ducha.



- (a): nic się nie dzieje
- (b): pierwszy aktywny żeton wioski przed duchem zostaje nawiedzony
- (c): gracz musi wprowadzić do gry ducha zgodnie z zasadami ich rozmieszczania
- (d): gracz musi odrzucić wszystkie swoje znaczniki Tao
- (e): Taoista traci jeden punkt Czi