

GHOST STORIES™

鬼

Instrukcja



Ghost Stories

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

Wielu poległo w walkach, które położyły kres rządóm Wu-Fenga, Władcy Dziewięciu Piekieł. Urna zawierająca jego prochy została pochowana na cmentarzu w jednej z niewielkich wiosek Państwa Środka. Lata mijały, a jego przeklęte imię zostało zapomniane pośród żywych.

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

Na szczęście Fat-Si (kapłani taoiści) trzymają straż, strzegąc granicy pomiędzy światami żywych i umarłych. Uzbrowieni w odwagę, wiarę i moce, próbują 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 dalszej części instrukcji.

W Ghost Stories można grać na czterech poziomach trudności: Początkującym, Normalnym, Koszmarnym i Piekelnym. Poniższe zasady odnoszą się do poziomu Początkującego. Po przejściu tego poziomu Ghost Stories pozwala na zwiększenie trudności rozgrywki. Odpowiednie zmiany, jakie należy wprowadzić przy grze na innych poziomach trudności, omówiono w dalszej części instrukcji.



Zawartość pudełka

- 4 plansze graczy
- 9 żetonów Wioski
- 3 kości Tao
- 1 specjalna kość Tao (szara)
- 1 kość Klątwy (czarna)
- 55 kart Duchów (niebieskie)
- 10 kart inkarnacji Wu-Fenga (czerwone)
- 20 znaczników Tao
- 20 znaczników Qi (czyt. cz)
- 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, niestety, mogą one także zostać nawiedzone przez 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 graczy (B)

Każda z czterech 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 kamień w dolnym lewym rogu, przedstawiające moc Taoisty. Plansze te są dwustronne, na każdej stronie znajduje się inna moc do wykorzystania w różnych rozgrywkach.

Punkty Qi (C)

Punkty Qi 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 znacznik 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 kadzidł (czerwony), luster taoistycznych (niebieski) i monet (czarny), symbolizowanych przez znaczniki Tao. Znaczniki te występują w 5 kolorach, z których każdy pomaga w walce z duchem o innym kolorze.

Kości Tao i Kość klątwy (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 - czarną kością Klątwy, która sprowadza na nich nieszczęścia.

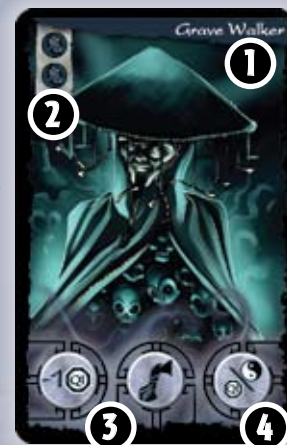
Duchy (G)

Duchy charakteryzują się Kolorem (1), Odpornością (2), Zdolnościami (3), a czasem też Nagrodą (4). Właściwości te wyjaśniono poniżej oraz na jednej z kart pomocy.

Zdolności duchów umieszczone są na karcie zgodnie z momentem ich aktywacji:

- zdolności na lewym kamieniu należy stosować, gdy duch wchodzi do rozgrywki;
- zdolności na środkowym kamieniu należy stosować w każdej turze (wfazie 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 Severed Heads, więc grupa odzyskuje kość Tao, którą ten duch porwał.

Inkarnacje Wu-Fenga (H)



Wu-Feng wchodzi do gry jako Inkarnacja (albo kilka inkarnacji na niektórych poziomach trudności). Dostępnych jest 10 Inkarnacji. Są rozpoznawalne dzięki czerwonym awersom i symbolowi « Wu Feng » pod znacznikiem Odporności. Każda z Inkarnacji ma własne zdolności, które będą wyjaśnione później.

Figurki Duchów i Buddy (I)

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

Przygotowanie do 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 wylosuj, której strony swojej planszy będzie używał. Na początku gry plansze graczy są puste (nie kładzie się na nich żadnych kart ani figurek).

Każdy z graczy bierze 4 znaczniki Qi, 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 Qi, figurki) tworzą bank.

Jeden z graczy przygotowuje talię Duchów:

Należy przetasować karty Duchów, następnie odliczyć 10 kart, położyć na nie 1 losową kartę Inkarnacji Wu-Fenga, a na górę resztę kart duchów, nie patrząc na żadną z kart.

Cel gry

Aby wygrać, gracze muszą wygorszyć Inkarnację Wu-Fenga w ten sposób odnosząc zwycięstwo nad duchami i ocalić wioskę.

Gracze przegrywają natychmiast, jeżeli:

1. Wszyscy Taoiści są martwi (nie mają już znaczników Qi).
2. Cztery lokacje w wiosce są nawiedzone.
3. Talia duchów zostaje wyczerpana, podczas gdy inkarnacja Wu-Fenga jest ciągle w grze.

Przebieg Rozgrywki

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział film kung-fu. Każdy z graczy wykonuje swoje ruchy w turach, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Tura składa się z 2 faz (Jin i Jang) i wykonywana jest w całości zanim swoją turę rozpocznie następny gracz. Diagram na ostatniej stronie niniejszej instrukcji podsumowuje turę gracza.

I. Faza Jin (Duchy)

Krok 1. Akcje duchów (środkowy kamień)

Aktualny gracz na początku swojej tury sprawdza, jakie karty duchów są obecne na jego planszy. Jeżeli są tam duchy ze zdolnościami przedstawionymi na ich środkowych kamieniach, zdolności te aktywowane są w fazie Jin, czyli teraz.

Krok 1 jest pomijany, jeżeli na planszy gracza nie znajdują się żadne karty duchów (na przykład na początku rozgrywki).

A. Obecność ducha(ów) ze zdolnością Nawiedzanie



Jeżeli na planszy aktualnego gracza znajdują się duchy ze zdolnością Nawiedzanie, należy przesunąć figurkę takiego ducha o jedno pole do przodu (na kolejny kamień).

Jeżeli figurka wejdzie na ostatni kamień (na skraju planszy) gracz musi obrócić pierwszy żeton wioski znajdujący się bezpośrednio przed duchem rewersem do góry. Figurka ducha natychmiast powraca na kartę, gotowa do następnego takiego cyklu. Jeśli Taoiści nie zareagują na to zagrożenie, duch taki



zawsze będzie nawiedzał wioskę co dwie tury gracza, na planszy którego duch został położony.

Uwaga: Jeżeli żeton przed duchem jest już nawiedzony (obrócony na rewers), należy obrócić następny w tej samej linii.



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

B. Obecność ducha(ów) ze zdolnością Dręczenie

Jeżeli na planszy aktywnego gracza znajdują się duchy ze zdolnością Dręczenie, musi on rzucić kością Kłatwy za każdego takiego ducha obecnego na swojej 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 kolejnego ducha (zgodnie z normalnymi zasadami ich rozmieszczania)
- (d): gracz musi odrzucić wszystkie swoje znaczniki Tao
- (e): Taoista traci jeden punkt Qi



Krok 2. Plansza zapełniona?

Jeżeli na początku tury gracza wszystkie 3 miejsca na jego planszy są zajęte, natychmiast traci on 1 Qi i kończy swoją fazę Jin pomijając Krok 3 (przybycie ducha).

Krok 3. Przybycie ducha

Gracz ciągnie pierwszą kartę ducha z talii i wprowadza ją do gry zgodnie z następującymi zasadami:

Zasady rozmieszczania duchów

Czerwonego (górski), Zielonego (leśny), Niebieskiego (rzeczny) lub Żółtego (bagienny) ducha należy położyć na dowolnym, niezajętym polu planszy odpowiadającej mu kolorem. Jeżeli wszystkie 3 miejsca na tej planszy są już zajęte, aktywny gracz wybiera dowolne inne niezajęte miejsca na pozostałych planszach. Czarnego ducha, jeżeli to możliwe, należy położyć na planszy aktywnego gracza. Analogicznie, jeżeli wszystkie 3 pola są zajęte, może wybrać dowolne inne niezajęte miejsca na pozostałych planszach graczy.

Może się zdarzyć, że gdy nadejdzie kolej danego gracza, by położyć ducha, wszystkie 12 miejsc na planszach graczy będzie już zajętych. W tej sytuacji zamiast ciągnąć kartę aktywny **Taoista traci 1 Qi**.

Zdolności przedstawione na lewym kamieniu na karcie ducha zostają aktywowane w tym momencie (ich dokładny opis znajduje się w dalszej części instrukcji).



Przykład: Bartek ciągnie Severed Heads, a ponieważ duch ten jest czarny, kładzie go na swojej planszy, przez co znajdują się tam już 3 duchy. Nie traci Qi, ponieważ utrata Qi na skutek zapełnienia 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 Qi. Na koniec kładzie on jedną z 3 kości Tao na Severed Heads.

II. Faza Jang (Taoiści)

Po rozwiązaniu fazy Jin, gracz wykonuje ruchy swoim Taoistą, zgodnie z poniższą kolejnością:

- 1) Ruch
- 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.

Krok 1. Ruch

Gracz może przesunąć figurkę swojego Taoisty na pole sąsiadujące z obecnie zajmowanym (także po skosie). Ruch nie jest obowiązkowy.

Krok 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. Efekt pomocy zależy od żetonu wioski, ich rodzaje opisano szczegółowo na karcie pomocy.

2b) Próba egzorcyzmu

Taoista może wyegzorcyzmować ducha znajdującego się na polu sąsiadującym z żetonem wioski, na którym obecnie stoi Taoista (zatem egzorcyzm nie może być przeprowadzony ze środkowego żetonu wioski).

Gracz rzuca 3 kośćmi Tao. Aby egzorcyzm się powiódł, na kostkach musi wypaść tyle ścianek w takim kolorze, jak zaznaczone na karcie (odporność



ducha). Uwaga: Białe ścianki to jokery, które reprezentują dowolny kolor wybrany przez gracza.

Przykład: Żółty Taoista, którym gra Bartek, występuje przeciwko Bleeding Eyes (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.

Po udanym wyegzorcymowaniu ducha należy odrzucić jego kartę (i ew. związaną z nią figurkę), wtrącając go z powrotem do piekieł a następnie wprowadzić klątwę/nagrodę oznaczoną na karcie (patrz niżej). Jeżeli egzorcyzm się nie uda, nic się nie dzieje.

Egzorcymowanie 2 duchów jednocześnie

Taoista stojący na jednym z czterech narożnych żetonów wioski może wyegzorcymować obydwu 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 dorzucić znaczniki Tao, aby uzyskać brakujący wynik.



Przykład: Żółty Taoista jest obecnie na żetonie narożnym. Dwa sąsiednie miejsca są zajęte przez duchy Bleeding Eyes (Czerwony, odporność 2) i Perfidious Nymph (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 wyegzorcymowania Bleeding Eyes. Używa białej ścianki jako niebieskiej aby wyegzorcymować Perfidious Nymph.

Uwaga: Gracz nie ma obowiązku wydawania Tao, ale jeśli wynik rzutu wystarczy, by wyegzorcymować 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 Coffin Breaker (Żółty, odporność 1). Bartek chce wyegzorcymować Coffin Breaker, ponieważ anuluje on moc specjalną planszy, na której stoi. Gracz rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 2 żółte i 1 białą

ściankę. Udało mu się odegnać Coffin Breaker, ale musi także wyegzorcymować Zombie (musi więc rzucić kością Klątwy, ponieważ ta umiejętność Zombie aktywuje się po wyegzorcymowaniu).



Dzielenie się znacznikami Tao

Jeżeli jest to konieczne, 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 przesuwającego swojego czerwonego Taoistę na pole zajmowane przez żółtego Taoistę. Miejsce przed tym żetonem jest zajęte przez Hopping Vampire (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 wyegzorcymował. 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 znacznik Tao (gracz wybiera kolor spośród dostępnych w banku);
 - zyskaj znacznik Qi;
 - odzyskaj Jin-Jang (jeżeli wcześniej go wydałeś).
- Klątwy zawsze rozwiązuje się przed nagrodami.



Przykład: Bartkowi udaje się wyegzorcymować Dark Wraith (Czarny, odporność 3). Ma wybór pomiędzy zyskaniem 1 Qi lub odzyskaniem Jin-Jang. Woli odzyskać Jin-Jang zamiast zyskać punkt Qi.

Krok 3. Umieszczenie Buddy

Gracz, który pozyskał figurkę Buddy w poprzedniej turze (poprzez żeton wioski ze świątynią - patrz karta pomocy), może umieścić ją na koniec swojej tury, jeżeli jego Taoista znajduje się naprzeciwko pustego miejsca na ducha. Należy umieścić figurkę Buddy na symbolu na środku pola. Można umieścić 2 figurki Buddy w tej samej turze, jeśli Taoista znajduje się na narożnym żetonie wioski i oba przyległe obszary nie są zajęte przez duchy.

W momencie gdy duch pojawia się lub zostaje przesunięty na miejsce z figurką Buddy, jest on natychmiast odsyłany do piekła (na stos kart odrzuconych) a figurka Buddy wraca na żeton ze świątynią. 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 obok 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, itd.), ale nie w środku akcji.



Czasami Taoista ma okazję użycia Jin-Jang dwa razy w czasie jednej tury: gracz może użyć swoje Jin-Jang, odzyskać je poprzez wyegzorcyzmowanie ducha natychmiast po tym otrzymać (jako nagrodę) i użyć Jin-Jang ponownie.

Przykład: Grzesiek walczy z Dark Wraith (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 Qi 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 umartłym Taoistą może ciągle grać i rozmawiać z innymi Taoistami. Może wygrać grę, nawet jeśli jest martwy. Może nawet powrócić do życia przy pomocy żetonu Cmentarza (opisanego szczegółowo na karcie pomocy).

Jego plansza staje się nawiedzona (patrz „Neutralna Plansze” poniżej), zaś znajdujące się na niej duchy ciągle działają, pomimo śmierci Taoisty: krok 1 i 2 jego fazy Jin wciąż są rozgrywane. 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 Qi, ale postanawia on poświęcić się i skorzystać z pomocy żetonu Chata Czarownika, który odesła ducha do piekła.

Inkarnacje Wu-Fenga

Inkarnacja Wu-Fenga wchodzi do gry na 10 kart przed końcem talii (na poziomie Początkującym). Wyegzorcyzmowanie jego inkarnacji jest jedynym sposobem w 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 („Nameless” i „Hope Killer” należy traktować jako czarne).

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 kłtwę po ich wyegzorcymowaniu.

Pokonanie każdej inkarnacji przynosi grupie nagrodę w postaci 1 znacznika Qi i 1 znacznika Jin-Jang - gracze decydują, kto je otrzyma. Martwy Taoista nie może otrzymać Qi ani Jin-Jang. Na poziomie Początkującym oraz Normalnym te nagrody tylko podnoszą ostateczny wynik punktowy zwycięstwa, gdyż nie ma więcej inkarnacji do wyegzorcymowania. Na poziomie Koszmarnym i Piekelnym te nagrody stają się niezwykle pomocne w dalszej rozgrywce.

Koniec gry

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

Trzy sytuacje powodują porażkę graczy:

1. Wszyscy Taoiści są martwi (nie mają już znaczników Qi). 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 kłtwy, którą przedstawiono na tej karcie. Wygrają tylko w sytuacji, gdy wprowadzenie efektów kłtwy nie spowoduje ich przegranej.

Przykład: Taoiści egzorcyzmują Death Army, inkarnację Wu-Fenga. Przed rzutem kością Kłtwy 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, Piekelnym 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 rozpocząć grę z 5 Qi, ale rozgrywka wiele na tym straci.

Punktacja

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

Aby obliczyć punktację, należy zastosować poniższe wartości:

- 10 punktów za zwycięstwo (poziomy Początkujący, Normaly, Koszmarny)
- 20 punktów za zwycięstwo (poziomy Piekelnym)
- + 1 punkt za każde nieużyte Qi
- + 1 punkt za każdego ducha, który został nieodkryty w talii w przypadku zwycięstwa (- 1 w przypadku przegranej)
- - 3 punkty za każdego martwego Taoistę
- - 4 punkty za każdy nawiedzony żeton wioski
- + 2 punkty za pierwszą wyegzorcymowaną inkarnację na poziomie Koszmarnym i Piekelnym.
- + 4 punkty za drugą wyegzorcymowaną inkarnację na poziomie Koszmarnym i Piekelnym.
- + 6 punktów za trzecią wyegzorcymowaną inkarnację na poziomie Koszmarnym i Piekelnym (3 lub 4 graczy)

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. 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 swą odporność na egzorcyzm o 1 (np. 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. Uwaga! Nawet duch o odporności 0 nie jest usuwany z planszy - po prostu próba wyegzorcymowania go zawsze się powiedzie.

2. Bezdenne Kieszenie



Żółtemu Taoiście nigdy nie brakuje mistycznych komponentów. Przed ruchem bierze on znacznik Tao dowolnego koloru spośród znaczników dostępnych w banku.

Czerwony Taoista

1. Taniec Bliźniaczych Wiatrów



Czerwony Taoista może prowadzić swoich towarzyszy - po swoim ruchu może przesunąć o jedno pole innego Taoistę.

2. 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.

Niebieski Taoista

1. 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.

2. Niebiański Podmuch



Niebieski Taoista może działać błyskawicznie.

Może uzyskać pomoc od wieśniaków ORAZ dokonywać egzorcyzmu, w wybranej przez siebie kolejności.

Zielony Taoista

1. Siła Góry



Zielony Taoista ma nadzwyczajną moc.

Dysponuje on czwartą kością Tao (szarą) podczas wykonywania egzorcyzmów. Ponadto nigdy nie rzuca kością

Kłątwy.

2. Ulubieniec Bogów



Bogowie przodków towarzyszą zielonemu Taoiście.

Może rzucić ponownie każdą kością Tao związaną z akcją pomocniczą lub egzorcyzmem (może zatrzymać niektóre z kości i przerzucić resztę). Może także przerzucić kość Kłątwy. Musi zawsze zatrzymać nowy wynik rzutu.

Zasady rozgrywki dla 1, 2 lub 3 graczy

Przygotowanie rozgrywki

Dla 2 lub 3 graczy

Grę należy przygotować tak jak przy rozgrywce dla 4 graczy. Losowo rozdaj plansze i moce (awers/rewers planszy) pomiędzy graczy. Pozostałe plansze także rozłóż losowo, będą one neutralne. Na każdej z neutralnych plansz połów 3 znaczniki Qi.

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

Neutralne plansze nie otrzymują znaczników Tao ani Jin-Jang.

W grze dwuosobowej gracze muszą siedzieć naprzeciwko siebie, tak że plansze neutralne będą po obu stronach pomiędzy nimi (jedna po lewej, jedna po prawej).

Przygotowanie talii duchów:

- przy rozgrywce 3-osobowej usuń 5 kart
- przy rozgrywce 2-osobowej usuń 10 kart

Karty te są odkładane do pudełka (nie patrz na nie). Inkarnacje Wu-Fenga dodaj do talii PO wyjęciu z niej kart.

Przy jednoosobowej rozgrywce:

Usuń 15 losowych duchów przed dodaniem inkarnacji Wu-Fenga.

Weź 4 żetony Tao: niebieski, czerwony, zielony i żółty (bez czarnego).

Weź 3 żetony Mocy.

Upewnij się, że czerwona plansza położona jest na stronie z mocą Strzelisty Taniec (aby umożliwić latanie).

Żeton Cmentarza nie działa.

Żeton Pawilon Niebiańskiego Wiatru pozwala graczowi przesunąć własnego Taoistę.

Żeton Mocy



Pozwala on aktywnemu graczowi użyć specjalną zdolność neutralnej planszy (o ile nie jest ona nawiedzona, patrz dalej). Moc tej planszy jest użyta przed własną mocą aktywnego gracza.

Gracz może użyć więcej niż jeden żeton Mocy w czasie swojej tury, ale nie może użyć tej samej mocy dwa razy. Po zużyciu żeton Mocy jest odkładany na środkowym żetonie wioski (bez względu na to czy jest ta część wioski nawiedzona czy nie). Taoista, który kończy turę na środkowym żetonie wioski, może wziąć jeden lub więcej dostępnych żetonów Mocy. Gracze nie mogą się wymieniać Żetonami Mocy. Jeśli taoista umiera, jego żetony Mocy umieszczane są na środkowym żetonie wioski.

Przykład: Janek gra sam. Kontroluje czerwonego Taoistę i ma 3 żetony Mocy. Może użyć wszystkie 3 w jednej turze, używając po jednym razie mocy żółtej, niebieskiej i zielonej planszy.

Neutralne Plansze

Plansze pozbawione graczy nazywane są "neutralnymi". Podobnie jak plansze z graczami, otrzymują one znaczki Qi na początku rozgrywki, które mogą stracić, ale nigdy ich nie odzyskają. Tura planszy neutralnej jest znacznie prostsza: faza Jin ma tylko krok 1 i 2, nie ma fazy Jang.

Ważne: krok 3 fazy Jin planszy neutralnej - dodanie ducha - nigdy nie jest wykonywany!

Krok 1. Akcje duchów

Obecność ducha(ów) ze zdolnością Nawiedzanie

Prześuń każdą z figurek duchów na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.

Obecność ducha(ów) ze zdolnością Dręczenie

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 wypełniona?

Jeżeli plansza jest wypełniona duchami na początku tego kroku, traci ona jeden Qi.

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

Uwaga: Neutralna plansza nie może otrzymywać Qi.

Nawiedzona Plansza



Jeżeli Taoista umrze lub neutralna plansza utraci wszystkie Qi, plansza staje się nawiedzona ORAZ neutralna. Moc nawiedzonej planszy jest nieaktywna (położony znaczki Nieaktywnej Mocy na kamieniu

mocy tej planszy).

Jakakolwiek utrata punktów Qi (np. wypełniona plansza lub duch ze zdolnością Dręczenie) spada na innego wybranego gracza (moc zielonego Taoisty nie działa jeżeli następuje to na skutek rzutu kością).

Poziom trudności: Normalny, Koszmarny i Piekielny

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

Poziom Normalny

Rozpoczyna się prawdziwa przygoda...

Tryb Normalny różni się od Początkującego w dwóch kwestiach:

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

Poziom Koszmarny

Zrobięś postępy? Tak samo Wu-Feng!

Poziom Koszmarny rozgrywa się na zasadach poziomu Normalnego, ale ilość inkarnacji jakie gracze muszą odesłać do piekła, aby zwyciężyć jest większa!

- 3 lub 4 graczy : 4 inkarnacje
- 1 lub 2 graczy : 3 inkarnacje

Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, usuń odpowiednią liczbę kart, a następnie (bez podglądania!) włóż na spód talii losowe inkarnacje według zasady:

3 lub 4 graczy: 10 duchów, 1 inkarnacja, 10 duchów, 1 inkarnacja, 10 duchów, 1 inkarnacja, 10 duchów, 1 inkarnacja, po czym reszta kart.

1 lub 2 graczy: 10 duchów, 1 inkarnacja, 10 duchów, 1 inkarnacja, 10 duchów, 1 inkarnacja, po czym reszta kart.

Poziom Piekielny

Polecany przez samego Wu-Fenga!

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

Poziom	Qi	Liczba utraconych żetonów wioski powodująca przegraną	Inkarnacje	inne
Początkujący	4	4	1	
Normalny	3	3	1	
Koszmarny	3	3	4 (3)	
Piekielny	3	3	4 (3)	bez Jin Jang

Dodatek: moce inkarnacji



Howling Nightmare

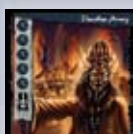
Taoiści mogą wyegzorcyzmować tę inkarnację, tylko jeżeli kamień nawiedzenia znajdujący się naprzeciwko niej na planszy po przeciwnej stronie nie jest zajęty przez Ducha.



Uncatchable

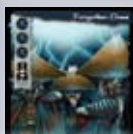
Ta inkarnacja musi znajdować się na lokacji zajętej przez figurkę Buddy aby można było ją wyegzorcyzmować. Można tego dokonać przesuwając tę inkarnację na Buddę lub przez wprowadzenie jej do gry od razu na Buddę.

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



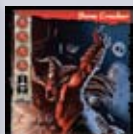
Death Army

Ta inkarnacja wymaga, aby aktywny gracz rzucił kością Kłątwy w każdej turze. Kością Kłątwy należy rzucić również, gdy inkarnacja zostaje zniszczona.



Forgotten Ones

W momencie pojawienia się na planszy inkarnacja ta uniemożliwia wszystkim Taoistom używania ich mocy.



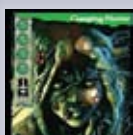
Bonetracker

Gdy ta inkarnacja wchodzi do gry oraz w każdej turze planszy, na której stoi ta inkarnacja, każdy Taoista musi odrzucić jeden znacznik Tao. Jeżeli gracz nie posiada Tao, nic się nie dzieje.



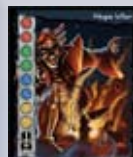
Dark Mistress

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



Creeping Horror

Ta inkarnacja kradnie kość Tao, gdy tylko wchodzi do gry i zatrzymuje ją tak długo, dopóki nie zostanie wyegzorcyzmowana (położ kostkę na karcie inkarnacji).



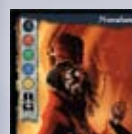
Hope Killer

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



Vampire Lord

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



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

Ghost Stories jest grą wydawnictwa Repos Production Tel.+32477.25.45.18
7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Pierô

Rozwój : Les Belges i Sombreros aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony-Szweda i Szymon Szweda

Podziękowania: *Autor chciałby podziękować dzielnym Taoistom, którzy zmierzli się z niezliczoną liczbą testów, z w szczególności Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier, i Françoise Sengissen.*

Les Belges i Sombreros chciałby podziękować Christophe «A la Gučrrre!» Arnoulth, Nathan Morse, Eric Franklin, Eric Martin, Anthony Rubbo, Brian Yu, Mary i Frank Branham.

©REPOS PRODUCTIONS 2008. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE DLA WSZYSTKICH PAŃSTW.

Tych materiałów można używać jedynie do celów prywatnej rozrywki.

Kolejność tur:

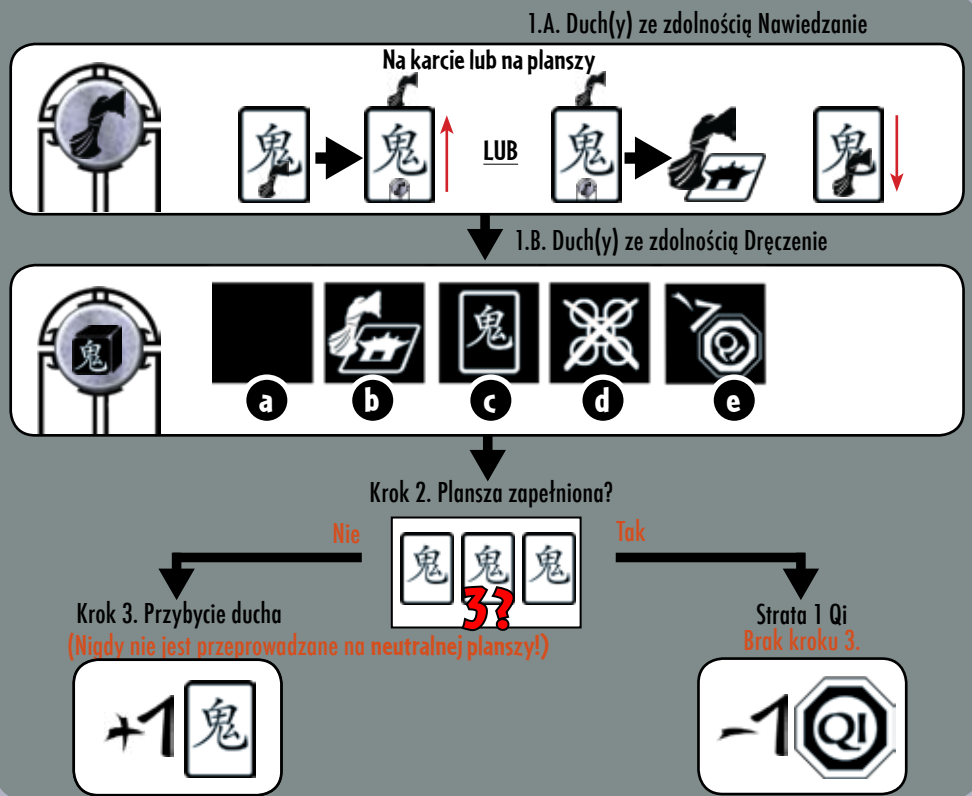
Faza Jin (Duchy)

1. Akcje duchów
2. Plansza wypełniona? Strata jednego żetonu Qi lub:
3. Przybycie ducha

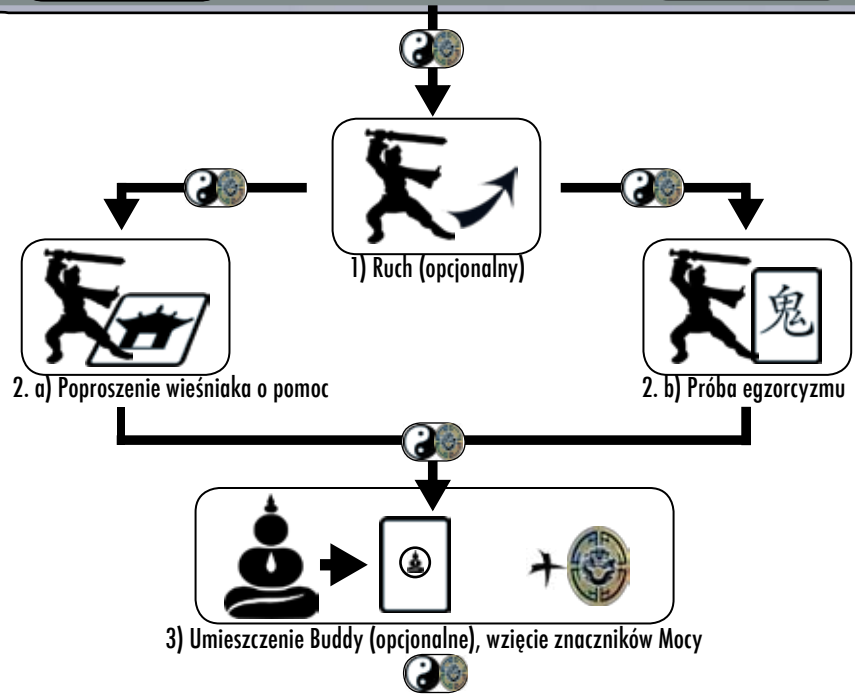
Faza Jang (Taoiści)

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

Jin



Jang



Karta Pomocy - Żetony Wioski

Cmentarz



Pośród porośniętych chwastami nagrobków grabarz strzeże drzwi pomiędzy królestwami.

Zmarły Taoista może wrócić do gry. Otrzymuje 2 Qi z zasobów. Figurkę stawia się na żetonie Cmentarza. Następnie aktywny gracz rzuca kostką Klątwy. Uwaga: Jeśli zostanie wyrzucone Nawiedzenie, nawiedzony zostaje żeton Cmentarza. Od następnej tury gracz, przywrócony do gry, gra już normalnie.

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 nowego ducha**.

Sklepek Zielarza



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

Rzuc 2 kośćmi Tao i weź z banku znaczniki Tao w odpowiednich kolorach, jeśli są dostępne. 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...

Odrzuć dowolnego ducha w grze na stos kart odrzuconych, nie stosując jego zdolności, ale też nie biorąc za niego nagrody (na prawym kamieniu). **Tracisz jeden punkt Qi.**

Nocny Strażnik



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 (możesz wybrać planszę) spowrotem na ich karty. Jeśli figurka ducha już znajduje się na karcie, akcja nie wpływa na jej pozycję.

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. W następnej turze będziesz mógł postawić ją na wolnym od duchów miejscu (gdzie zwykle duchy są wykładane na plansze), o ile znajduje się ono tuż obok Twojego Taoisty. Akcji tej nie można przeprowadzić, jeśli żadna figurka Buddy nie jest dostępna.

Krąg Modlitewny



Mniisi 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 tak długo dopóki nie zostanie zmieniony.

Uwaga: Jeśli odporność ducha wyniesie 0 tylko dzięki temu aktywnemu znacznikowi, nadal należy go wyegzorcyzmować, ale walka jest automatycznie wygrywana przez Taoistę.

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 Taoistę (ale nie swojego) 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 groźącym na zewnątrz niebezpieczeństwie, ponieważ duchy - no cóż, one nigdy nie odpoczywają...

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

Zdolności duchów



Gracz (lub neutralna plansza) wprowadza ducha do gry.



Duch nawiedza pierwszy aktywny żeton wioski znajdujący się przed duchem.



Gracz lub neutralna plansza traci jeden Qi.



Nawiedzanie: gdy ten duch wchodzi do gry, umieść na jego karcie figurkę ducha. Duch ten będzie przesuwal się do przodu w każdej fazie Jin na planszy, na której stoi.



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



Gracz (lub neutralna plansza) **rzuca kością Klątwy**. Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie musisz rzucać kością.



Gracz otrzymuje 1 Qi 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 (jeżeli 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 karcie tego ducha. Gracze rzucają jedną kością mniej do chwili pokonania ducha.



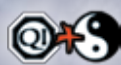
Grupa. Ta zdolność odnosi się do wszystkich graczy i neutralnych plansz.



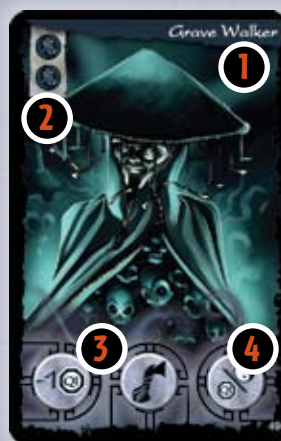
Gracz otrzymuje dwa znaczniki Tao w wybranych przez siebie kolorach (jeżeli są dostępne). Uwaga: jeżeli duch zostaje zniszczony przez Buddę lub Czarownika, nie otrzymujesz tej nagrody.



Aktywny gracz traci 1 znacznik Tao, jeżeli jakiś posiada.



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



Duchy charakteryzują się **Kolorem** (1), **Odpornością** (2), **Zdolnościami** (3), a czasem też **Nagrodą** (4). Właściwości te wyjaśniono w instrukcji oraz na jednej z kart pomocy.

Zdolności duchów umieszczone są na karcie zgodnie z momentem ich 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 wyegzorcymowaniu 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.