



GHOST
STORIES
**BLACK
SECRET**



INSTRUKCJA

Katakumby w wiosce skrywają trzy urny zawierające prochy Wu-Fenga. Władca Dziewięciu Piekieł postanowił zdobyć je raz na zawsze. Już teraz jego demony rozdrapują swoimi czarnymi pazurami podziemne tunele w poszukiwaniu prastarego dziedzictwa. Przeklęte relikwie muszą pozostać pogrzebane albo świat żywych przestanie istnieć...

Mroczny Sekret wymaga podstawowej gry Ghost Stories i może być łączony z dodatkiem Biały Księżyc.

WSTĘP

Drugi dodatek do Ghost Stories, Mroczny Sekret, pozwala jednemu z graczy wcielić się w rolę Wu-Fenga i stanąć do walki przeciwko odważnym Taoistom, którzy bronią nawiedzanej wioski. Oprócz swoich duchów, Wu-Feng będzie mógł wezwać przerażające demony do przeszukiwania katakumb oraz rzucać klątwy na Taoistów. Aby sprostać nowemu zagrożeniu, Taoiści będą mogli wykorzystać nowe bronie, Krwawe Mantry oraz Braterstwo Krwi. Warunek ich zwycięstwa się nie zmienił – nad wszystkimi inkarnacjami Wu-Fenga muszą zostać odprawione egzorcyzmy...

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 (dwustronna) plansza Katakumb	36 żetonów Katakumb
1 (dwustronna) plansza Wu-Fenga	32 żetony Klątwy
1 figurka Cienia Wu-Fenga	9 figurek Drabiny
3 figurki Pomniejszych Demonów	4 znaczniki Braterstwa Krwi
21 kart Krwawej Mantry	3 żetony Szkieletów
10 kart Duchów	1 kafelek Wioski (Kaligraf)
5 kart Inkarnacji Wu-Fenga	1 znacznik aktywnego Taoisty
4 karty Przyzywania	

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Elementy gry Ghost Stories są rozstawiane według podstawowych reguł. Poziomy trudności (Początkujący, Normalny, Koszmary, Piekielny) pozostają niezmienione.

A) PLANSZA KATAKUMB

Plansza Katakumb ukazuje niższy poziom Wioski, jej Katakumby. Składa się z 9 kwadratów, które odpowiadają 9 kafelkom Wioski na powierzchni. Plansza jest dwustronna – możesz wybrać, którą stronę chcesz grać (lekko różnią się od siebie konfiguracją). Podczas przygotowania do gry upewnij się, że ustawiłeś Katakumby odpowiednio do kafelków Wioski: każdy jej kafelek odpowiada konkretnemu miejscu w Katakumbach.

B) DRABINY

Rozłóż 9 figurek Drabin, po jednej na każdej z 9 lokacji na planszy Katakumb.

C) ŻETONY KATAKUMB

Rozłóż 36 Żetonów Katakumb zakrytych, awerssem do dołu, tak aby było widać stronę z Symbolami Taoistów (od 1 do 4 symboli).

Następnie połóż 9 żetonów oznaczonych na odwrocie Symbolem „1 Taoisty” na 9 kwadratach planszy Katakumb: 1 żeton na jedno miejsce, awerssem do dołu.

Jeśli graczy jest trzech (dwóch Taoistów + jeden Wu-Feng), ułóż na nich 9 żetonów oznaczonych na odwrocie Symbolem „2 Taoistów”, jeśli graczy jest czterech połóż na właśnie rozłożonych żetonach 9 żetonów z Symbolem „3 Taoistów”, jeśli w grze uczestniczyło będzie 5 pięciu graczy, połóż na nich pozostałe żetony z Symbolem „4 Taoistów”. Żetony, które nie zostaną rozłożone, należy odłożyć do pudełka.

Przykład. W grze z 3 Taoistami (4 graczy), żetony z 4 Symbolami Taoistów są zwracane do pudełka. W każdym miejscu na planszy Katakumb będzie znajdował się stos składający się z 3 żetonów (od dołu do góry): 1 żeton z symbolem Taoisty, na nim 1 żeton z ikoną 2 Taoistów oraz na wierzchu żeton z ikoną 3 Taoistów.



D) PLANSZA WU-FENGA

Gracz wcielający się w rolę Wu-Fenga kładzie przed sobą planszę Wu-Fenga: jest ona dwustronna (losowo wybierzesz stronę, która będzie użyta w grze).

E) FIGURKI DEMONÓW I CIENIA WU-FENGA

3 figurki Demonów oraz figurkę Cienia Wu-Fenga umieszcza się na planszy Wu-Fenga.

F) ŻETONY SZKIELETÓW

Wu-Feng ma 3 żetony Szkieletów, które umieszcza na początku gry na planszy Wu-Fenga.

G) ŻETONY KŁĄTWY

Żetony Kłątwy należy rozdzielić według poziomów (1, 2, 3, 4) tak, aby pozostały zakryte.

Wu-Feng dobiera 5 Kłąt 1 poziomu, 4 Kłąt 2 poziomu, 3 Kłąt 3 poziomu i 2 Kłąt 4 poziomu. Pozostałe żetony należy odłożyć na bok. Następnie ujawnia się żetony Kłąt 1 poziomu tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy; pozostałe żetony pozostają na razie zakryte.

Uwaga! Biały Księżyc, należy odłożyć do pudełka 4 Kłąt ze znakiem Białego Księżyca.



Opis kłąt znajduje się na karcie pomocy. Uwaga! Kartę pomocy w polskiej wersji językowej będzie można pobrać ze strony www.rebel.pl już w maju 2015.

H) KARTY KRWAWEJ MANTRY

Karty Krwawej Mantry należy rozdzielić według poziomów (2 Qi, 3 Qi, 4 Qi). Losowo wybiera się 3 karty poziomu 2 Qi, 2 karty poziomu 3 Qi i jedną kartę poziomu 4 Qi.

Dla ułatwienia rozgrywki należy rozłożyć te 6 kart według poziomów i położyć je odkryte.

Pozostałe karty odkłada się na bok – przydadzą się w późniejszym etapie gry.

Uwaga! Jeśli gracze nie używają dodatku Biały Księżyc, należy odłożyć do pudełka 4 karty Krwawej Mantry ze znakiem Białego Księżyca.

Opis kart Krwawej Mantry znajduje się na karcie pomocy.

I) ZNACZNIKI BRATERSTWA KRWI

Znaczniki Braterstwa Krwi będą używane podczas gry. Gracz powinien trzymać je pod ręką, razem z żetonami Tao i Qi.

J) KAFELEK WIOSKI KALIGRAFA

Do gry został dodany nowy kafelek Wioski – Kaligraf. Polecamy użyć go podczas kilku pierwszych rozgrywek. Tak jak w przypadku pozostałych kafelków Wioski, jego obecność w grze nie jest wymagana i, jeśli chcą, gracze mogą losowo wybrać dziewięć kafelków.

Opis Kaligrafa znajduje się na stronie 9.

K) STOS KART DUCHÓW

10 nowych Duchów dodaje się do talii duchów wersji podstawowej gry. Wszystkie karty Duchów należy potasować i, odpowiednio do ilości Taoistów w grze, przed grą losowo przygotowuje się poniższą ilość kart:

4 Taoistów (5 graczy): 50 kart

3 Taoistów (4 graczy): 45 kart

2 Taoistów (3 graczy): 40 kart

1 Taoista (2 graczy): 35 kart

Karty Przyzywania (N) zastępują karty Inkarnacji w stosie Duchów. W zależności od poziomu trudności wybranego dla rozgrywki, pobiera się karty Przyzywania (1, 3 lub 4) i dokłada do talii Duchów według zwykłych reguł (zamiast zwykłych kart Inkarnacji).



L) STOS KART INKARNACJI

5 nowych kart Inkarnacji Wu-Fenga dodaje się do wersji podstawowej gry. Wszystkie karty Inkarnacji i układa się w stos obok gracza wcielającego się w rolę Wu-Fenga.

M) ZNACZNIK AKTYWNEGO TAOISTY

Losowo wybrany Taoista rozpoczyna grę. Gracz ten kładzie znacznik Aktywnego Taoisty na swojej planszy. Znacznik jest używany, aby wskazać planszę aktywnego gracza.

Wu-Feng otrzymuje stos kart Duchów, stos kart Inkarnacji oraz kość Kłąt. Od teraz to Wu-Feng będzie zarządzał tymi elementami gry, wedle własnego uznania w zależności od zadeklarowanych akcji. Żetony Kłąt niewylosowane podczas przygotowania do gry również należy mu przekazać, aby trzymał je pod ręką.

Uwaga! Wszystkie elementy gry (Qi, Tao, Yin-Yang, żetony Neutralnej Mocy, etc.) należące do Taoistów są widoczne dla Wu-Fenga.



Można rozpocząć rozgrywkę...

AKCJE WU-FENGA

Zasady rozgrywki dla Taoistów są takie same jak w podstawowej wersji gry Ghost Stories, natomiast gracz wcielający się w rolę Wu-Fenga będzie miał możliwość interwencji na początku tury każdego aktywnego gracza (ale nigdy dla neutralnej planszy) i za każdym razem, gdy pojawi się znak „dodaj Ducha”.

AKCJA „DODAJ DUCHA”



Za każdym razem, gdy Wu-Feng dobiera kartę Ducha, może użyć jej na JEDEN z trzech sposobów:

- umieścić Ducha w Wiosce
- przywzwać Demona do Katakumb
- rzucić Kłątwe

Ważne! Wu-Feng dokonuje wyboru (A, B lub C) za każdym razem, gdy dobierany jest Duch: krok 3 Fazy Yin, kafelek Herbaciarni, zdolności niektórych Duchów, kość Kłątwy itd.

A) UMIEŚĆ DUCHA W WIOSCE

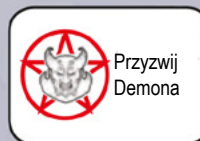


Umieść Ducha na planszy Taoistów

W podstawowej wersji Ghost Stories Taoiści wybierają rozmieszczenie kart Duchów. Niniejszy dodatek zmienia tę regułę – teraz Wu-Feng umieszcza je według własnego upodobania, stosując się do reguł obowiązujących w Ghost Stories.

Przykład. Trwa tura Niebieskiego Taoisty. Jego plansza ma dwa wolne miejsca. Wu-Feng dobiera czarnego Ducha i decyduje się na umieszczenie go w Wiosce (wybór A). Duch musi zostać umieszczony w jednym z dwóch wolnych miejsc na niebieskiej planszy. Jeśli niebieska plansza byłaby pełna, Duch ten mógłby być umieszczony na dowolnym innym wolnym miejscu.

B) PRYZYWIJ DEMONA DO KATAKUMB



Wu-Feng może wykorzystać kartę Ducha, aby przyzwać Demona. Karta Ducha trafia wtedy na stos kart odrzuconych.

Koszt przyzwania Demona



W grze występują 3 różne Demony, każdy o innym koszcie przyzwania (2, 3 lub 4).

Aby umieścić Demona w grze, odrzucona karta Ducha musi mieć odporność równą co najmniej kosztowi przyzwania Demona. Kolor odrzuconego Ducha nie ma znaczenia!

Gracz bierze odpowiednią figurkę Demona i umieszcza ją przy jednym z dwóch wejść na planszy Katakumb (Wu-Feng decyduje przy którym).

Przykład. Wu-Feng chce przywołać do Katakumb Demona o koszcie 3. Aby zapłacić tę cenę, musi odrzucić Ducha z odpornością 3 lub 4. Wtedy odpowiednia figurka z planszy Wu-Fenga jest przenoszona i umieszczana przy jednym z dwóch Wejść na planszy Katakumb.

C) RZUĆ KLĄTWĘ



Wu-Feng może zrezygnować z umieszczenia Ducha w grze, by rzucić Kłątwe. Karta trafia wtedy na stos kart odrzuconych. Następnie Kłątwa jest umieszczana na planszy Wu-Fenga i należy rozpatrzyć jej efekt!

Każda Kłątwa ma kolor (czerwony, zielony, żółty, niebieski, czarny) i poziom (1, 2, 3, 4).

Aby rzucić Kłątwe, jej kolor musi być taki sam jak na odrzuconej karcie Ducha ORAZ na planszy Wu-Fenga musi znajdować się wolne miejsce.

Czarne Duchy są uważane za Jokery i pozwalają Wu-Fengowi rzucić Kłątwe dowolnego koloru.

Kłątwy zawsze muszą być umieszczone na planszy Wu-Fenga na wolnym miejscu odpowiadającym ich poziomowi. Nie można umieścić Kłątwy w miejscu, które ma inny poziom niż rzucana Kłątwa, lub które już posiada inny żeton Kłątwy. Podczas rzucania Kłątwy odporność na karcie Ducha nie ma znaczenia!

Piramida Kłąt

Na początku gry tylko Kłątwy 1 poziomu są dostępne dla Wu-Fenga. Aby móc rzucić Kłątwe 2 poziomu, Wu-Feng musi rzucić co najmniej dwie Kłątwy 1 poziomu.

Klątwy wyższego poziomu wymagają dwóch Klątw niższego poziomu. Ten warunek jest zilustrowany na strukturze piramidy na planszy Wu-Fenga.

Gdy tylko Wu-Feng zdobędzie możliwość rzucenia Klątwy nowego poziomu, musi odwrócić wszystkie Klątwy tego poziomu awerssem do góry. Są wtedy widoczne dla wszystkich graczy.

Przykład. Wu-Feng odrzuca czarnego Ducha, którego właśnie dobrał, aby rzucić czerwoną Klątwę 1 poziomu. Umieszcza Klątwę na swojej planszy, w miejscu 1 poziomu. Ponieważ już wcześniej rzucił Klątwę 1 poziomu, ma od teraz możliwość rzucenia Klątwy 2 poziomu i odwraca żetony Klątw 2 poziomu awerssem do góry.



Uwaga! Aby Wu-Feng dysponował możliwością wyboru, w grze znajduje się więcej Klątw niż jego plansza jest w stanie pomieścić.

Odnawianie Klątw

W momencie, gdy Wu-Feng rzucił Klątwę 4 poziomu (po rozliczeniu jej efektu), Wu-Feng zbiera wszystkie żetony Klątw (te umieszczone na jego planszy, te które dotąd nie były zagrane i te odłożone podczas przygotowania do gry). Tasuje je tak, aby były zakryte i dobiera nowy zestaw według reguł ustalonych podczas przygotowania do gry. Żetony Klątw 1 poziomu są następnie odkrywane i gra jest kontynuowana.

Uwaga! Nie ma ograniczenia, ile razy Wu-Feng może odnowić swoje Klątwy podczas rozgrywki, ale może to zrobić dopiero wtedy, gdy ukończy piramidę.

FAZA DEMONÓW NA PANSZY GRACZY

KROK 1: AKCJE DEMONÓW

Przed fazą Yin każdej planszy graczy (nie dotyczy plansz neutralnych) następuje nowa faza. W tej fazie każdy Demon obecny w Katakumbach otrzymuje jedną i tylko jedną akcję: ruch ALBO przeszukiwanie.

- **Ruch.** Wu-Feng przemieszcza Demona z jego obecnego miejsca do sąsiedniego (ruch po przekątnej jest dozwolony).
- **Przeszukiwanie.** Jeśli w miejscu, w którym znajduje się Demon nie ma Taoisty, Wu-Feng odkrywa żeton Katakumb z góry stosu, który znajduje się na tym miejscu, i rozpatruje jego efekt. Następnie żeton jest usuwany z gry.

Objaśnienia ruchu i przeszukiwania dla Demonów:

- Jeśli w Katakumbach znajduje się wiele Demonów, Wu-Feng musi je aktywować według ich odporności, od najsłabszego do najsilniejszego.
- Na planszy Katakumb w tym samym miejscu może znajdować się wiele Demonów jednocześnie.
- Demony mogą się przemieszczać przez i zajmować te same pola planszy Katakumb co figurki Taoistów.

Demony nie mogą opuścić Katakumb: ich ruch jest ograniczony do planszy Katakumb.

PRYZYWANIE INKARNACJI

Kiedy Wu-Feng dobiera kartę Przyzywania, dobiera kartę Inkarnacji Wu-Fenga. Dodaje ją na rękę, a następnie wprowadza do gry wybraną przez siebie Inkarnację Wu-Fenga.

Może się zdarzyć, że Wu-Feng ma tylko jedną kartę Inkarnacji i wtedy musi ją zagrać. W innym wypadku ma możliwość wyboru, którą kartę Inkarnacji zagra w Wiosce.

Niektóre żetony Katakumb i jeden żeton Klątwy pozwalają mu dobrać dodatkowe karty Inkarnacji. Możliwość wyboru, z którą Inkarnacją Wu-Feng wkroczy do Wioski, to potężna broń przeciwko Taoistom.

Jedna z Klątw 4 poziomu oraz śmierć członka rodziny Wu (z dodatku Biały Książyc) wywołują ten sam efekt.



Wu-Feng dobiera 1 kartę Inkarnacji i dodaje ją na rękę.



Wu-Feng dobiera 1 kartę Inkarnacji, dodaje ją na rękę, a następnie zagrywa jedną z Inkarnacji według uznania.

Ważne! Karty Inkarnacji MUSZĄ zostać umieszczone w Wiosce (wybór A); nie można ich odrzucić, aby przyzwać Demona do Katakumb (wybór B) lub aby rzucić Klątwę (wybór C).

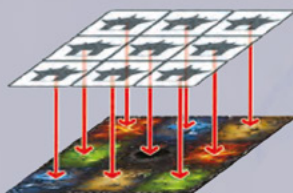
AKCJE TAOISTÓW

Akcje i możliwości Taoistów pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry, za wyjątkiem poniższych zmian.

DRABINY

ZMIANA POZIOMÓW

PO ruchu (niezależnie od tego czy gracz się ruszył, czy nie), gdy Taoista znajduje się na kafelku Wioski lub w miejscu na planszy Katakumb, na którym znajduje się figurka Drabiny, może jej użyć, aby przemieścić się na analogiczny poziom (z katakumb do wioski i odwrotnie).



Objaśnienia zmiany poziomów

- Wejście/Zejście jest możliwe tylko wtedy, gdy Drabina jest obecna w analogicznym miejscu w Katakumbach (patrz ilustracja).
 - Zmiana poziomów jest możliwa po ruchu dzięki akcji kafelka Pawilon Niebieskiego Wiatru albo Tańca Bliźniaczych Wiatrów czerwonego Taoisty.
- Objaśnienie: Strzelisty Taniec Czerwonej mocy pozwala graczowi na podwójny ruch i zmianę poziomów po każdym ruchu.

ZNIKNIĘCIE DRABIN



W momencie, gdy kafelek Wioski zostaje nawiedzony, odpowiadająca mu drabina zostaje usunięta z gry. Jeśli kafelek zostanie odzyskany później, drabina nie pojawi się z powrotem!

Uwagi:

- Niektóre Klątwy pozwolą Wu-Fengowi usunąć Drabiny z gry.
- Jedna z Krwawych Mantr pozwala Taoistom na przywrócenie do dwóch Drabin wcześniej usuniętych z Katakumb. Te Drabiny nie mogą być postawione na obecnie nawiedzonych kafelkach.
- W Katakumbach na jednym polu nie może znajdować się więcej niż jedna Drabina.

AKCJA ALBO EGZORCYZM

W Wiosce Taoista może wykonać zwykłe akcje (egzorcyzm lub poprosić o pomoc wieśniaka).

W Katakumbach Taoista może spróbować wypędzić Demona. To jest jedyna możliwa akcja. Będąc w Katakumbach, Taoista w swojej akcji nie może prosić o pomoc wieśniaków. Jednakże prośba o pomoc za pomocą użycia żetonu Yin-Yang jest wciąż możliwa.

WYPĘDZENIE DEMONA

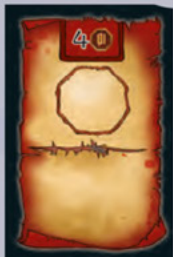
Odporność. Każdy Demon posiada swoją odporność (1, 2 lub 3). Kolor demona zmienia się i zależy od aktualnie zajmowanego przez niego pola w Katakumbach. Podczas wypędzania demona obowiązują wszystkie standardowe zasady wykonywania egzorcyzmów (dobieranie i wydawanie żetonów Tao, podwójny egzorcyzm dla Niebieskiego Taoisty, Mantra Oslabiająca). Jeśli wypędzenie zakończy się sukcesem, Demon jest usuwany z planszy i powraca na planszę Wu-Fenga. Może później wrócić z powrotem do Katakumb, przyzwany przez Wu-Fenga, gdy ten ponownie opłaci on jego koszt. Jeśli wypędzenie się nie powiedzie, nic się nie dzieje.

Objaśnienia:

- Demony nie są kartami Duchów! Akcje, które oddziałują na karty Duchów, nie mają wpływu na Demony: kafelek Chata Czarownika, Pawilon Niebieskiego Wiatru, Szkoła Kung-Fu.
- Mantra Oslabiająca Żółtego Taoisty jest umieszczana na planszy Wu-Fenga, w miejscu, w którym znajduje się wybrany Demon.
- Jeśli kilka Demonów znajduje się w tym samym miejscu, Taoista może rozdzielić pomiędzy nie kości i żetony Tao.

Przykład. Niebieski Taoista (bez żetonów Tao) i Żółty Taoista (jeden czerwony żeton Tao) znajdują się na czerwonym miejscu na planszy Katakumb. Dzielą to miejsce z Poszukiwaczem (Demonem o odporności 1) i Ogrodnikiem (Demonem o odporności 2). Niebieski Taoista próbuje dokonać egzorcyzmu: rzuca 3 kośćmi Tao i wyrzuca tylko jedną czerwoną ściankę. Ma zatem wybór między wypędzeniem Poszukiwacza, przy użyciu czerwonej ścianki, a wypędzeniem Ogrodnika, przy użyciu wyniku na kostkach i żetonu Tao należącego do Żółtego Taoisty.

KRWAWE MANTRY



Od teraz, za każdym razem, gdy Taoista lub neutralna plansza traci 1 Qi, żeton ten nie wraca do rezerwy, ale jest umieszczany na karcie Krwawej Mantry, którą wybrał sobie gracz. Kiedy liczba żetonów Qi znajdujących się na Krwawej Mantrze jest równa jej poziomowi (2, 3 lub 4), jej efekty są natychmiast rozpatrywane.

Następnie karta Mantry jest usuwana z gry, a żetony Qi wracają do rezerwy i inna karta z puli pozostałych kart Krwawej Mantry tego samego poziomu zostaje wylosowana na jej miejsce.

Objaśnienia Krwawych Mantr:

- Każdy stracony Qi należy obowiązkowo umieścić na karcie! (zapełnienie planszy, kości Kłątwy, kafelki Chaty Czarownika etc.)
- Rozmieszczenie żetonów Qi na Krwawych Mantrach jest dowolne: Taoiści mogą rozdzielić swoje żetony Qi na tyle Mantr, na ile chcą.
- Jeśli wszystkie Krwawe Mantry zostały wykorzystane, może się zdarzyć, że wykorzystana Krwawa Mantra może nie zostać zastąpiona.



BRATERSTWO KRWI



Gdy Taoiście pozostanie tylko jeden żeton Qi, automatycznie nabywa nową umiejętność: Braterstwo Krwi. Dobiera odpowiedni żeton Braterstwa Krwi z planszy przed sobą i kładzie na swojej planszy, obok swoich mocy.

Braterstwo Krwi pozwala Taoiście na użycie mocy planszy naprzeciwko jego własnej, gdy tylko używa swojej mocy z własnej planszy. Jeśli Taoista straci swój ostatni punkt Qi, umiera, a żeton Braterstwa Krwi powraca do rezerwy. Dodatkowo, jeśli Taoista z powrotem zdobędzie żeton Qi, żeton Braterstwa Krwi również wraca do rezerwy. Może ponownie zostać zdobyty w grze, jeśli Taoiście znów zostanie tylko jeden Qi.

Przykład. Zielony Taoista właśnie stracił 1 Qi i został mu tylko jeden żeton. Natychmiast bierze czerwony znacznik Braterstwa Krwi i kładzie na swojej planszy. Plansza naprzeciwko jego własnej jest planszą czerwoną, na stronie z mocą Strzelistego Tańca. Od tego momentu, gdy tylko będzie używał własnej mocy, to będzie mógł skorzystać także z mocy planszy naprzeciwko.

Objaśnienia:

- Jeśli plansza naprzeciwko jego własnej straciła moc z powodu działania Ducha albo jest nawiedzona, Taoista również traci możliwość użycia mocy Braterstwa Krwi.
- Gracz, który nie może użyć swojej własnej mocy, wciąż może posłużyć się mocą Braterstwa Krwi.
- Mantra Osłabiająca: jeśli znacznik Braterstwa Krwi pozwala graczowi użyć mocy Mantry Osłabiającej, gracz ten może umieścić lub przesunąć ten sam znacznik Mantry Osłabiającej, co Żółty Taoista. Nie pozwala graczowi umieścić drugiego znacznika.
- Plansza naprzeciwko może należeć do innego gracza lub być planszą neutralną.

OPISY DEMONÓW

a) Poszukiwacz [Koszt: 2 – Odporność: 1]

Wersja A: ten Demon może wtargnąć w każde miejsce na planszy Katakumb.

Wersja B: ten Demon nie może być wypędzony za pomocą żetonów Tao.



b) Ogrodnik [Koszt: 3 – Odporność: 2]

Wersja A: W momencie gdy ten Demon zostanie wypędzony, Taoista musi odrzucić żeton Tao według uznania Wu-Fenga. Jeśli Taoista nie ma żetonów Tao, ten efekt jest pomijany.

Wersja B: ten Demon może zawsze wykonać akcję Przeszukiwania, nawet jeśli Taoista jest obecny na tym samym kafelku.



c) Grabarz [Koszt: 4 – Odporność: 3]

Wersja A: W momencie, gdy ten Demon zostanie wypędzony, Wu-Feng dobiera kartę Duchów.

Wersja B: W momencie, gdy ten Demon zostanie wypędzony, Wu-Feng rzuca kością Kłątwy.



CIEŃ WU-FENGA

Jeśli Wu-Feng znajdzie w Katakumbach 3 żetony Urn, natychmiast w grze pojawia się Cień Wu-Fenga!

Zostaje on umieszczony w Katakumbach, w miejscu, w którym został znaleziony trzeci żeton Urny. W momencie, gdy pojawia się Cień Wu-Fenga, 3 pomniejsze Demony obecne w Katakumbach wracają na planszę Wu-Fenga: nie mogą zostać przyzwane aż do końca gry.

Cień Wu-Fenga jest uważany za Demona, aktywuje się przed fazą Yin każdej planszy gracza (nigdy na planszach neutralnych); może być również aktywowany za pomocą Kłątwy. Może wykonać jedną i tylko jedną akcję na turę:

- **Ruch.** Cień Wu-Fenga może poruszyć się gdziekolwiek na pole w Wiosce lub w Katakumbach. Ignoruje drabiny i odległości.
- **Atak na jednego lub więcej Taoistów.** Jeśli jest na kafelku Wioski (lub na polu Katakumb), na których znajduje się jeden lub więcej Taoistów, Cień Wu-Fenga może ich zaatakować: Wu-Feng rzuca 3 kośćmi Tao i za każdą wyrzuconą czarną ściankę Wu-Feng zdejmuje Taoiście 1 żeton Qi.
- **Atak na kafelek wioski.** Jeśli Cień Wu-Fenga znajduje się na kafelku Wioski BEZ żadnego Taoisty, Wu-Feng może rzucić kością Kłątwy i zastosować jej efekt na aktywnego Taoistę (utrata żetonu Qi lub Tao), przyzwać Ducha (wybór A lub C) albo nawiedzić kafelek, na którym znajduje się Cień Wu-Fenga (jeśli kafelek już jest nawiedzony, nic się nie dzieje).

Moce Cienia Wu-Fenga

Obecność Cienia na kafelku Wioski blokuje Taoistom możliwość użycia tego kafełka (poprzez akcję, yin-yang lub artefakty).

Objaśnienia: na Kręgu Modlitw obecność Cienia Wu-Fenga powoduje, że wszystkie żetony tam się znajdujące wracają do rezerwy.



Cień Wu-Fenga jest niepokonany:

Taoiści nie mogą próbować go wypędzić. Aby wygrać przy tej zwiększonej trudności, muszą dokonać egzorcyzmów nad wszystkimi inkarnacjami Wu-Fenga obecnymi zarówno w stosie kart, jak i w grze.

OPIS ŻETONÓW KATAKUMB



ZIEMIA

Brak efektu, żeton jest po prostu usuwany z gry.



BUDDA

Demon odpowiedzialny za przeszukiwanie jest usuwany z planszy Katakumb i wraca na planszę Wu-Fenga. Jeśli posiada jakąś Kłątę, to jej nie rzuca.



KREW SPRAWIEDLIWEGO

Aktywny Taoista może umieścić na Krwawej Mantrze żeton Qi z rezerwy.



PRZEKLĘTA TABLICA

Wu-Feng może rzucić Kłątę dowolnego koloru.



KOŚCI

Wu-Feng umieszcza ten żeton na wolnym miejscu Duchów wedle upodobania. Ten żeton staje się szkieletem (patrz dalej).



KREW SU-LING

Aktywny Taoista natychmiast aktywuje jedną Krwawą Mantrę. Następnie Mantra jest odrzucana.



URNA

Wu-Feng umieszcza żeton miejsca, na którym znajduje się Urna, na swojej planszy i dobiera kartę Inkarnacji. Jeśli jest to trzeci żeton Urny, natychmiast w grze pojawia się Cień Wu-Fenga.

ŻETON SZKIELETU



Żeton Szkieletu jest uważany za istotę z odpornością 1 i kolorem planszy, na której się znajduje.

Szkielety (katakumby i specjalne żetony Wu-Fenga) nie są uważane za karty Duchów (są żetonami!). Następujące akcje, które oddziałują na karty, nie mają wpływu na szkielety: akcja kafelka Chaty Czarownika, Pawilonu Niebiańskiego Wiatru i Szkoły Kung-Fu. Jeśli Wu-Feng umieści szkielet na Buddzie, szkielet jest wypędzany i Budda wraca do rezerwy.

Jeśli w momencie, w którym Wu-Feng musi umieścić szkielet, nie ma wolnego miejsca, aktywny gracz traci Qi.

KAFELEK KALIGRAFA



Usuń z gry jedną z Krwawych Mantr (jakiegokolwiek żetony Qi znajdujące się na niej wracają do rezerwy) i zastąp ją inną Mantrą tego samego poziomu według uznania Taoistów.



Umieść na wybranej Krwawej Mantrze żeton Qi z rezerwy. Jeśli w rezerwie nie ma żetonów Qi, ta akcja jest pomijana. Taoiści, jeśli chcą, mogą skorzystać z jednego lub dwóch efektów, jakie podczas gry daje ten kafelek.

KONIEC GRY

Warunki zwycięstwa lub przegranej z podstawowej wersji gry pozostają niezmiennione:

- Taoiści wygrywają, jeśli wypędzą wszystkie inkarnacje Wu-Fenga.
- Wu-Feng wygrywa, albo jeśli wszyscy Taoiści zginą, albo jeśli jednocześnie 3 kafelki Wioski są nawiedzone, albo jeśli dobierze on ostatnią kartę z talii Duchów.

PUNKTACJA

Jeśli Taoiści wygrać grę, grając z dodatkiem Mroczny Sekret, dodają 5 punktów do ich końcowego wyniku, natomiast odejmują 5 punktów, jeśli przegrają.

NOWE DUCHY

W dodatku Mroczny Sekret zostało dodanych 10 nowych kart Duchów. Ich nowe umiejętności zostały wyjaśnione poniżej:



Wu-Feng aktywuje dowolnego Demona.



Wu-Feng rzuca Klątwę dowolnego koloru.

NOWE INKARNACJE WU-FENGA

Mroczny Sekret oferuje 5 nowych Inkarnacji. Wszystkie dają nowe nagrody:



Taoista zdobywa 1 żeton Yin-Yang i 1 Qi z zasobów jest umieszczony na Krwawej Mantrze.



NOCNA WIEDZMA

Od momentu pojawienia się w grze do momentu wypędzenia Nocna Wiedźma blokuje używanie żetonów Yin-Yang (wciąż mogą być zdobywane, jeśli zostały użyte wcześniej).

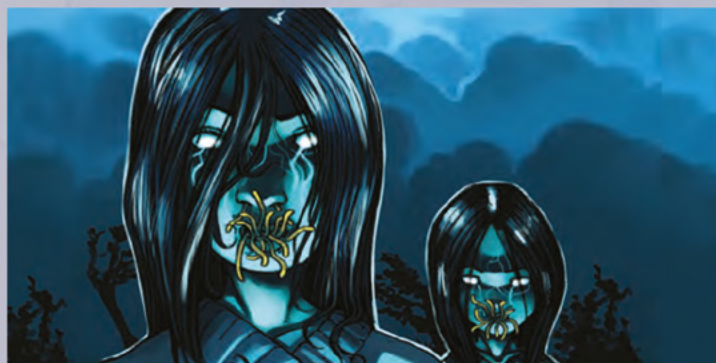


WŁADCA MARIONETEK

Od momentu pojawienia się w grze Władca Marionetek umożliwia Wu-Fengowi umieszczenie 3 żetonów Szkieletów (jeśli są dostępne).

Wu-Feng może umieścić w grze 1 żeton Szkieletu (jeśli jest dostępny)

Objaśnienie. Szkielety nie zostają zniszczone, gdy Władca Marionetek zostanie wypędzony.



NIEUSTĘPLIWY POSZUKIWACZ

Od momentu pojawienia się w grze Wu-Feng wybiera stos żetonów Katakumb. Następnie odsłania i odrzuca te żetony. Jeśli znajdzie Urnę, jej efekt jest rozliczany i zostaje ona umieszczona na planszy Wu-Fenga. Wszystkie pozostałe żetony są odrzucane BEZ rozliczania ich efektu (pozytywnego lub negatywnego).



PRAGNĄCY KRWI

Od momentu pojawienia się w grze do momentu wypędzenia Pragnący Krwi blokuje Taoistom umieszczanie ich utraconych Qi na Krwawych Mantrach. Qi wracają od razu do rezerwy.



GRZEBIĄCY ZMARŁYCH

Od momentu pojawienia się w grze do momentu wypędzenia Grzebiący Zmarłych umożliwia Wu-Fengowi rzucanie Klątw bez konieczności kierowania się zasadą kolorów. Wszystkie Klątwy mogą być rzucone dzięki użyciu Ducha dowolnego koloru.

GRA Z BIAŁYM KSIĘŻYCEM



Mimo że sugerujemy odkrywanie Mrocznego Sekretu tylko z podstawową wersją gry, można jednocześnie grać z wykorzystaniem obu dodatków: Białego Księżyca i Mrocznego Sekretu.

KRWAWY MANTRY & KLĄTWY

W pudełku znajdują się 3 Krwawe Mantry i 4 Klątwy specjalnie przeznaczone do grania z dodatkiem Biały Księżyc. Dodaj je do innych elementów.

Ważne:

- Wieśniaków nie wolno przenosić na planszę Katakumb.
- Mistyczna Bariera może zostać użyta do wypędzenia Szkieletów.



F.A.Q

P: Czy mogę umieścić Buddę w Katakumbach?

O: *Nie, tylko na wolnym miejscu dla Duchów.*

P: Wu-Feng właśnie użył kości Klątw na aktywnym graczu (używając Cienia, Klątwy lub Śmierci Demona). Co się stanie, jeśli kostka sprawi, że kafelek zostanie nawiedzony, a Taoista znajduje się w Katakumbach?

O: *Odpowiadający mu kafelek Wioski zostanie nawiedzony.*

P: Wu-Feng właśnie użył kości Klątw na aktywnym graczu (używając Cienia, Klątwy lub Śmierci Demona). Co się stanie, jeśli wynik sprawi, że kafelek zostanie nawiedzony, a miejsce, na którym znajduje się Taoista jest już nawiedzone?

O: *Brak efektu.*

P: Do czego służą puste Klątwy?

O: *Możesz ich użyć do stworzenia swojej własnej Klątwy.*

PODZIĘKOWANIA

Autor: **Antoine Bauza**

Rozwój gry: **Thomas Provoost i Cédric Caumont**

Szata graficzna: **Pierô**

Układ: **Alexis Vanmeerbeeck & Cécile -meat- Gruhier**

Testerzy: **Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Fabrice Rabellino, Benjamin David, Alexis Vanmeerbeeck, Pierre-Paul Renders, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion, Mathieu Bayo, Florian Grenier, Cédric Lefebvre, Philippe Keyaerts, Pierry, Mikael, John, Pascal, Michaël „3,14” Garrot, Alexis „Wu-Sheng” Dumont, the Jeux N’Co team, the players from Toulouse’s Alchimie du Jeu, Philippe Master K, Nadèle Miaou.**

Korekta Zasad: **Bruno Goube, Matthieu Bonin**

Tłumaczenie: **Eric Harlaux**

Tłumaczenie na język polski: **Hanna Zysnarska**

Korekta: **Eric Franklin**

Podziękowania od Autora: Antoine chciałby podziękować swoim najwierniejszym testerom, którzy uczestniczyli w rozwijaniu Ghost Stories oraz jego dodatków przez ostatnie 5 lat.

Obserwuj autora (@toinito) i wydawcę (@ReposProduction) na Twitterze lub Facebooku.



Ghost Stories – Mroczny Sekret jest grą REPOS PRODUCTION.
Tél. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170
Bruksela - Belgia • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2011. WSZYSTKIE PRAWA
ZASTRZEŻONE.

Ten materiał może być używany tylko do celów prywatnych.

Faza Demonów

1. Akcje Demonów

- Przeszukiwanie
- Ruch

Jeśli Cień Wu-Fenga jest w grze, zobacz strona 8.

Demon

Nigdy nie jest rozpatrywany podczas rozgrywania neutralnej planszy!



Faza Yin (Duchy)

1. Akcje Duchów (od prawej do lewej)
2. Wypełniona plansza? Tracisz 1 Qi.
3. Pojawia się Duch.

Yin



Duch(y)
z umiejętnością
Nawiedzania



Duch(y)
z umiejętnością
Dręczenia



Duch(y)
z umiejętnością
Pożerania

Niewypełniona plansza?



(Nigdy nie rozpatrujemy na neutralnej planszy!)

Wypełniona plansza?



Nie pojawia się Duch!

Faza Yang (Taoistów)

1. Ruch (opcjonalnie)
2. Pomoc od wieśniaka LUB próba wypędzenia LUB ocalenie wieśniaka
3. Umieść Su-Ling, Buddę, Kryształ i weź żeton Mocy (opcjonalnie)
4. Mistyczna Bariera

Yang



Użyj yin-yang kiedykolwiek w Fazie Yang.



1.a) Ruch (opcjonalnie) z lub bez wieśniaka (Biały Księżyc).



1.b) Zmiana poziomów (opcjonalnie)



2.a) Pomoc od wieśniaka

ALBO



2.b) Próba wypędzenia

ALBO



2.c) Ocalenie wieśniaka



3) Umieść Su-Ling, Buddę, Kryształ i weź żeton Mocy (opcjonalnie)



Faza Wu-Fenga

Gdy wyciągniesz Ducha:

- umieść go na planszy Taoistów, albo
- przyzwij Demona, albo
- rzuć Kłątwę.



Umieść Ducha
na planszy
Taoistów

ALBO



przyzwij
Demona,

ALBO



rzuć Kłątwę