

GHOST STORIES™

鬼

Instrukcja



Ghost Stories

Gra autorstwa Antoine'a Bauzy dla 1 do 4 graczy w wieku od 12 lat.

Wielu poległo w walkach, które położyły kres rządcom Wu Fenga, władcy dzięgięciu otchłani. Urna z jego prochami została zakopana na cmentarzu w jednej z niewielkich wiosek Państwa Środka. Lata mijały, a jego przeklęte imię zostało zapomniane pośród żywych.

Jednak ukryty w głębiach otchłani Wu Feng nie zapomniał. Niestrudzone poszukiwania w końcu doprowadziły go do miejsca, gdzie ukryto urnę. Cień jego poprzedniego wcielenia już rozciąga się nad mieszkańcami wsi nieświadomymi grożącego im niebezpieczeństwa.

Na szczęście fat-si (kapłani taoistyczni) trzymają straż i strzegą granicy pomiędzy światami żywych i umarłych. Uzbrojeni w odwagę, wiarę i mistyczne moce próbują odesłać wcielenie Wu Fenga z powrotem do otchłani.

Wstęp

Ghost Stories to gra **kooperacyjna**, w której będziecie współpracować przeciwko mechanizmowi gry i albo wspólnie odniesiecie zwycięstwo, albo ponieście porażkę. Podczas pierwszej lektury zasad warto zapoznać się z informacjami na karcie pomocy, które pomogą zrozumieć mechanikę gry.

Instrukcja zawiera zasady rozgrywki 4-osobowej. Rozgrywka dla 1, 2 albo 3 graczy wymaga pewnych zmian, które opisano na stronie 9.

W *Ghost Stories* można grać na 4 poziomach trudności: początkującym, normalnym, koszmarnym i piekielnym. Poniższe zasady odnoszą się do poziomu początkującego. Odpowiednie zmiany, które należy wprowadzić w grze na innych poziomach trudności, omówiono w dalszej części instrukcji.



Zawartość pudełka

- 4 plansze graczy,
- 9 kafli wioski,
- 3 kości tao,
- specjalna kość tao (szara),
- kość kłówny (czarna),
- 55 kart duchów (niebieskie),
- 10 kart wcieleń Wu Fenga (czerwonych),
- 20 znaczników tao,
- 20 znaczników qi (czyt. ci),
- 4 figurki taoistów,
- 4 znaczniki jin-jang,
- 8 figurek duchów,
- 2 figurki Buddy,
- znacznik nieaktywnego tao,
- zwój mantry osłabienia,
- 4 znaczniki nieaktywnej mocy,
- 3 żetony mocy,
- instrukcja,
- karta pomocy,
- arkusz do zapisywania wyników rozgrywek.

Elementy gry

Kafle wioski (A)

Wioska broniona przez taoistów składa się z 9 obszarów reprezentowanych przez kafle wioski. Gracze mogą w nich uzyskać pomoc, ale niestety obszary mogą także zostać nawiedzone przez duchy. Awers każdego kafła przedstawia jego aktywny obszar, czyli miejsce i jego właściciela, zaś rewers przedstawia nawiedzony obszar – to samo miejsce bez właściciela. Kafle wioski zostały dokładnie opisane na karcie pomocy.

Plansze graczy (B)

Na każdej z 4 plansz znajdują się: 3 prostokątne miejsca, na których pojawiają się duchy atakujące wioskę, 6 okrągłych kamieni nawiedzenia (2 szare okręgi nad każdym z 3 miejsc na duchy), gdzie stawia się figurki duchów, 3 okrągłe miejsca na figurki Buddy oraz szare okrągłe miejsca (kamienie) w lewym dolnym rogu określające moc taoisty. Plansze są dwustronne – na każdej stronie występuje inna moc, którą można wykorzystać w różnych rozgrywkach.

Znaczniki qi (C)

Znaczniki qi reprezentują energię życiową taoistów. Można je stracić (z powodu działań duchów i w kilku innych przypadkach), ale też odzyskać (dzięki nagrodom i jednemu z kafli wioski).

Moc jin-jang (D)

Każdy taoista posiada 1 znacznik jin-jang, który może wydać, aby wykonać dodatkową akcję.

Znaczniki tao (E)

Podczas potyczek z duchami taoiści korzystają z magicznych substancji, każdą z nich symbolizuje znacznik tao w 1 z 5 kolorów. Kleisty ryż (żółty), srebrne dzwonki (zielony), pałeczki kadzidła (niebieski) i monety (czarny) pomagają w walce z duchami tej samej barwy.

Kości tao i kość kłówny (F)

Taoiści przepędzają duchy, odpowiadając egzorcyzmy za pomocą 3 kości tao (dodatkowa kość tao związana jest ze specjalną mocą zielonego taoisty). Czasem gracze muszą rzucić inną kością – czarną kością kłówny, która sprowadza na nich różne nieszczęścia.

Duchy (G)

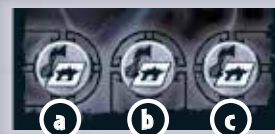
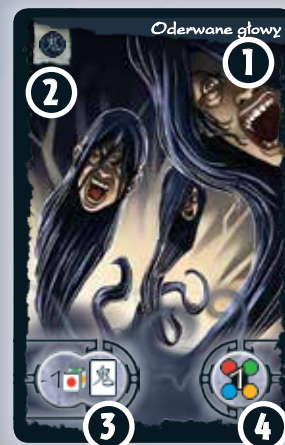
Karty duchów mają takie cechy jak: kolor (1), siła (2), umiejętności (3) i czasem nagroda (4), która przysługuje za ich przepędzenie. Właściwości te wyjaśniono poniżej i na karcie pomocy. Umiejętności duchów rozmieszczone są wedle kolejności aktywacji:

- umiejętność na kamieniu z lewej strony aktywuje się, gdy duch pojawia się w grze;
- umiejętność na środkowym kamieniu aktywuje się w każdej turze (w fazie jin);
- umiejętność na prawym kamieniu aktywuje się po przegnaniu ducha (zob. *Kłówny i nagrody*).

Jeśli duch ma kilka umiejętności, to uaktywniają się od lewej do prawej. Umiejętności ducha przestają działać po umieszczeniu go na stosie kart odrzuconych.

Przykład. (a) Duch nawiedza 1 kafel po przybyciu, (b) nawiedza 1 kafel w każdej turze, (c) nawiedza 1 kafel po przegnaniu.

Przykład. Bartek przegnał *Oderwane głowy*, więc grupa odzyskuje kość tao, którą ten duch porwał, oraz wybrany znacznik tao.





Wcielenia Wu Fenga (H)

Wu Feng wchodzi do gry jako 1 ze swoich 10 kart wcieleń (albo – na niektórych poziomach trudności – kilka wcieleń). Wcielenia są rozpoznawalne dzięki czerwonym awersom i symbolowi „Wu Feng” pod oznaczeniem siły. Każde z nich ma własne umiejętności, które wyjaśniono później.

Figurki duchów i Buddy (I)

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

Przygotowanie do rozgrywki

(poziom początkujący, 4 graczy)

9 kafli wioski należy ułożyć w kwadrat 3 × 3. Na początku rozgrywki żaden obszar nie jest nawiedzony, więc wszyscy wieśniacy są widoczni. Wzdłuż boków kwadratu z kafkami wioski należy umieścić 4 plansze w taki sposób, aby przed każdą z nich zasiadał gracz. Kolory do graczy przyporządkowuje się losowo i losuje stronę planszy, z której będzie korzystać każdy z nich. 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, 1 czarny znacznik tao i kładzie figurkę taoisty w swoim kolorze na centralnym kafku wioski.

2 figurki Buddy należy położyć na kafku *Świątynia buddyjska*.

Pozostałe elementy (znaczniki tao i qi, figurki) tworzą bank.

Jeden z graczy najpierw tasuje wszystkie karty duchów, a następnie przygotowuje talię duchów.

Na 10 losowo wybranych kart duchów należy położyć 1 losową kartę wcielenia Wu Fenga, a na górę resztę kart duchów (kart nie można podglądać pod żadnym pozorem). Talia duchów powinna być ułożona w następujący sposób: 45 kart duchów, 1 karta wcielenia Wu Fenga i 10 kart duchów.

Cel gry

Aby wygrać, gracze muszą przegnać wcielenie Wu Fenga, odnosząc w ten sposób zwycięstwo nad duchami i ocalając wioskę.

Gracze przegrywają natychmiast, jeśli:

1. Wszyscy taoiści są martwi (nie mają już znaczników qi).
2. Trzy obszary w wiosce są nawiedzone.
3. Talia duchów się wyczerpie, a wcielenie 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 kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 2 faz (jin i jang), po których turę rozpoczyna kolejny gracz. Diagram na ostatniej stronie instrukcji podsumowuje turę gracza.

I. Faza jin (duchy)

Krok 1. Akcje duchów (środkowy kamień)

Aktywny gracz na początku swojej tury sprawdza, jakie karty duchów są obecne na jego planszy. Jeśli są tam duchy z umiejętnościami przedstawionymi na środkowych kamieniach, umiejętności te aktywowane są w fazie jin.

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



A. Obecność ducha(ów) ze zdolnością nawiedzania

Jeśli na planszy aktualnego gracza znajdują się duchy ze zdolnością nawiedzania, należy przesunąć figurkę takiego ducha o 1 pole do przodu (na kolejny kamień).

Jeśli figurka wejdzie na ostatni kamień (na skraju planszy), gracz musi obrócić pierwszy kafel wioski znajdujący się bezpośrednio przed duchem rewersem do góry. Figurka ducha natychmiast wraca na kartę i jest gotowa do następnego takiego cyklu. Jeśli duch nie zostanie przegnany, będzie co 2 tury nawiedzał kafle wioski od strony planszy, na której został postawiony.

Uwaga! Jeśli kafel przed duchem jest już nawiedzony (odwrócony rewersem do góry), należy obrócić następny w tej samej linii.

B. Obecność ducha(ów) ze zdolnością dręczenia

Jeśli na planszy aktywnego gracza znajdują się duchy ze zdolnością dręczenia, musi rzucić kością kłatwy za każdego takiego ducha obecnego na jego planszy, a następnie postąpić zgodnie z wynikiem rzutu:

- (a) Nic się nie dzieje.
- (b) Pierwszy aktywny kafel wioski przed duchem zostaje nawiedzony.
- (c) Gracz musi wprowadzić do gry kolejnego ducha (zgodnie z normalnymi zasadami rozmieszczenia).
- (d) Gracz musi odrzucić wszystkie swoje znaczniki tao.
- (e) Taoista traci 1 znacznik qi.





Krok 2. Plansza zapełniona duchami

Jeśli na początku tury gracza wszystkie 3 miejsca na jego planszy są zajęte, natychmiast traci 1 znacznik qi i kończy swoją fazę jin.

Krok 3. Przybycie ducha

Jeśli na początku tury plansza nie jest zapełniona duchami, 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) albo żółtego (bagienny) ducha należy położyć na dowolnym niezajętym polu planszy odpowiadającej mu kolorem. Jeśli wszystkie 3 miejsca na tej planszy są już zajęte, aktywny gracz wybiera inne niezajęte miejsca na pozostałych planszach. Jeśli to możliwe, czarnego ducha należy położyć na planszy aktywnego gracza. Jeśli wszystkie 3 pola są zajęte, można wybrać dowolne 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 zajęte. W tej sytuacji zamiast ciągnąć kartę aktywny **taoista traci 1 znacznik 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 bierze Oderwane głowy, a ponieważ ten duch jest czarny, kładzie go na swojej planszy jako trzeciego ducha. Nie traci znacznika qi, ponieważ utrata znaczników qi spowodowana zapełnieniem planszy ma miejsce w kroku 2 tury aktywnego gracza, ale musi położyć 1 z 3 kości tao na Oderwane głowy. Teraz musi dodać kolejnego ducha (z powodu umiejętności

Oderwanych głów), ale jako że wszystkie 12 miejsc jest już zajętych, zamiast dodawać kolejnego ducha traci 1 znacznik qi.

II. Faza jang (taoisci)

Po zakończeniu fazy jin gracz wykonuje ruchy swoim taoistą, zgodnie z poniższą kolejnością:

- 1) ruch,
- 2) pomoc od wieśniaka ALBO próba przegania ducha,
- 3) umieszczenie Buddy (opcjonalne).

Uwaga! Aktywny gracz może użyć swojej mocy jin-jang przed albo po dowolnym kroku swojej fazy jang.

Krok 1. Ruch

Gracz może przesunąć figurkę swojego taoisty na każdy kafel sąsiadujący z tym, na którym się obecnie znajduje (także po skosie). Ruch nie jest obowiązkowy.

Krok 2. Pomoc od wieśniaka ALBO próba przegania ducha

Taoista może wykonać wyłącznie 1 z poniższych 2 akcji:

a) Pomoc od wieśniaka

Taoista może poprosić o pomoc wieśniaka, którego wizerunek został przedstawiony na kafel, na jakim się obecnie znajduje. Efekt pomocy zależy od konkretnego kafała wioski (zob. Karta pomocy). Jeśli kafel jest nawiedzony, to nie ma nim wieśniaka, nie może więc udzielić graczowi pomocy.

b) Próba przegania ducha

Taoista może przegnać ducha znajdującego się na polu planszy sąsiadującym z kafel wioski, na którym obecnie stoi (nie można przegnać ducha, gdy stoi się na środkowym kafel wioski).

Gracz próbuje przegnać ducha, rzucając 3 kośćmi tao. Aby przegnanie się powiodło, na kostkach musi wypaść liczba ścianek w konkretnym kolorze (bądź kolorach) zaznaczona na karcie (siła ducha).



Uwaga! Białe ścianki to jokery, które reprezentują dowolny kolor wybrany przez gracza.

Przykład. Żółty taoista, którym gra Bartek, występuje przeciwko Krwawej masce (czerwony, siła 2). Aby przegnać go do otchłani, Bartek musi uzyskać 2 czerwone (albo białe) ścianki na 3 kościach tao.

Jeśli graczowi nie uda się rzut, może odrzucić tyle swoich znaczników tao w odpowiednim kolorze, ile zabrakło mu do uzyskania pozytywnego wyniku rzutu.

Przykład. Bartek rzuca kośćmi tao i otrzymuje tylko 1 czerwoną ściankę. Jeśli ma czerwony znacznik tao, może go wydać, aby odesłać ducha do otchłani.

Po udanym przegnananiu ducha należy odrzucić jego kartę (i ewentualnie związaną z nią figurkę), wtrącając go z powrotem do otchłani, a następnie rozpatrzyć kłątwe albo nagrodę wskazaną na karcie (zob. niżej). Jeśli przegnanie się nie uda, nic się nie dzieje.

Próba przegnania 2 duchów jednocześnie

Taoista stojący na 1 z 4 narożnych kafli wioski może próbować przegnać duchy jednocześnie z obydwu miejsc przylegających do kafła, na którym stoi. Aby tego dokonać, gracz musi w jednym rzucie uzyskać wynik wystarczający do pokonania obu duchów. Może też dorzucić znaczniki tao, aby uzyskać brakujący wynik. Jeśli graczowi uda się przegnać tylko jednego z duchów, może zdecydować, którą z kart przegnanych duchów chce odrzucić.



Przykład. Żółty taoista znajduje się na narożnym kafli. Dwa sąsiednie miejsca są zajęte przez duchy - Krwawą maskę (czerwony, siła 2) i Perfidną nimfę (niebieski, siła 1). Rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 1 czerwoną, 1 żółtą i 1 białą ściankę. Wydaje czerwony znacznik tao, dzięki czemu uzyskuje wynik wystarczający do przegnanania Krwawej maski. Używa białej ścianki jako niebieskiej, aby przegnać Perfidną nimfę.

Uwaga! Gracz nie musi wydawać znaczników tao, ale jeśli wynik rzutu wystarczy, by przegnać ducha, gracz musi odesłać go do otchłani.

Przykład. Bartek jest na narożnym kafli. Sąsiednie miejsca są zajęte przez Zombie (żółty, siła 2) i Umarlaki (żółty, siła 1). Bartek chce przegnać Umarlaki, ponieważ ten duch anuluje moc specjalną planszy, na której stoi. Gracz rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 2 żółte i 1 białą ściankę. Udało mu się odegnać Umarlaki, ale musi także przegnać Zombie (musi więc rzucić kością kłątwy, ponieważ ta umiejętność Zombie aktywuje się po jego przegnananiu).



Dzielenie się znacznikami tao

Podczas przeganiania duchów aktywny gracz może użyć znaczników tao należących do 1 lub więcej taoistów stojących z nim na kafli wioski. Poza tą sytuacją gracze nie mogą ani przekazywać znaczników, ani się nimi wymieniać.

Przykład. Bartek przesuwającego swojego czerwonego taoistę na pole zajmowane przez żółtego taoistę. Miejsce przed tym kaflem jest zajęte przez Wampira (żółty, siła 3). Bartek rzuca 3 kośćmi tao i otrzymuje 1 zieloną, 1 żółtą i 1 czerwoną ściankę. Bartek nie ma żółtych znaczników tao, aby zwiększyć wynik swojego rzutu, ale Grzesiek, żółty taoista, ma 2. Gracze postanawiają je wydać, aby uzyskać wynik 3 żółtych i odesłać ducha na stos kart odrzuconych.

Kłątwy i nagrody (prawy kamień)

Niektóre duchy przeklinają lub nagradzają taoistę, który je przegnał. Kłątwy i nagrody znajdują się na prawym kamieniu na karcie ducha. Najczęstsza kłątwa skutkuje rzutem kością kłątwy i zastosowaniem się do wyniku. Potencjalne nagrody obejmują:

- uzyskanie znacznika tao (gracz wybiera dowolny znacznik z dostępnych w banku);
- uzyskanie znacznika qi;
- odzyskanie wydanego wcześniej jin-jang.

Kłątwy zawsze rozpatruje się przed nagrodami.



Przykład. Bartkowi udaje się przegnać Mroczną zjawę (czarny, siła 3). Może zyskać 1 znacznik qi albo odzyskać jin-jang. Wybiera jin-jang.

Krok 3. Umieszczenie Buddy

Gracz, który zdobył figurkę Buddy w poprzedniej turze (dzięki kaflowi wioski Świątynia buddyjska – zob. Karta pomocy), może umieścić ją na koniec swojej tury, jeśli jego taoista znajduje się naprzeciwko pustego miejsca na ducha. Figurkę Buddy należy umieścić na symbolu na środku pola na planszy. Można umieścić 2 figurki Buddy w tej samej turze, jeśli taoista znajduje się na narożnym kaflu wioski i oba przyległe obszary nie są zajęte przez duchy.

Gdy duch się pojawia na miejscu z figurką Buddy albo zostaje na nie przesunięty, natychmiast odsyła się go do otchłani (na stos kart odrzuconych), a figurka Buddy wraca na Świątynię buddyjską. Duchy odesłane przez Buddę nie rzucają klątw, ale nie dają także nagrody.



Jin-jang

Każdy taoista może skorzystać ze swojego znacznika jin-jang. Użycie jin-jang pozwala taoiście na otrzymanie pomocy od wieśniaka, gdy jego figurka nie znajduje się na kaflu z tym wieśniakiem, ALBO pozwala taoiście odwrócić nawiedzony kafel na aktywną stronę z wieśniakiem. Użycie jin-jang to dodatkowa akcja (poza zwykłymi akcjami gracza).

Zużyte znaczniki jin-jang wracają do banku.

Taoista może odzyskać swój znacznik, jeśli przegna niektóre duchy. Aktywny gracz może używać jin-jang przed albo po dowolnym kroku fazy jang.



Czasami taoista może użyć jin-jang 2 razy w czasie tury – gracz może użyć znacznika jin-jang, odzyskać go dzięki przegnaniu ducha, natychmiast dostać go jako nagrodę i użyć ponownie.

Przykład. Grzesiek walczy z Mroczną zjawą (czarny, siła 3). Nie ma czarnych znaczników tao, ale bardzo zależy mu na przegnaniu tego ducha. Postanawia użyć jin-jang, aby wykorzystać pomoc z kafla Krąg modlitewny, i kładzie na nim czarny znacznik tao. Kontynuuje swoją turę i próbuje przegnać 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 skutecznie przegnać ducha.

Śmierć taoisty

Taoista bez znaczników qi umiera. Traci wszystkie posiadane przedmioty (znaczniki tao, figurki Buddy i jin-jang). Jego figurkę kładzie się leżącą na boku na kaflu Cmentarz. 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 dzięki kaflowi Cmentarz (zob. Karta pomocy).

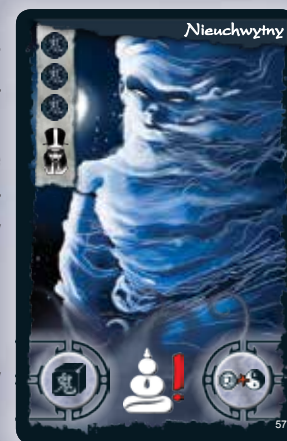
Jego plansza staje się nawiedzona (zob. Neutralna plansza i Nawiedzona plansza, str. 10), zaś znajdujące się na niej duchy są ciągle aktywne pomimo śmierci taoisty – krok 1. i 2. jego fazy jin wciąż są rozgrywane. Inni gracze podlegają efektom spowodowanym przez duchy na jego planszy.

Przykład. Drugi kafel w wiosce zostaje nawiedzony. Podczas fazy jin następnego gracza kolejny kafel zostanie nawiedzony przez nadchodzącego ducha. Grzeszkowi został tylko 1 znacznik qi, ale postanawia się poświęcić i skorzystać z kafla Chata czarownika, który odesła ducha do otchłani.

Wcielenia Wu Fenga

Wcielenie Wu Fenga wchodzi do gry na 10 kart przed końcem talii (na poziomie początkującym). Przegnanie jego wcielenia jest jedynym sposobem, w jaki gracze mogą wygrać. Każde posiada specyficzne zdolności, a także określone na karcie warunki, jakie trzeba spełnić, aby pokonać dane wcielenie.

Każde wcielenie ma kolor i podlega tym samym zasadom rozmieszczania na planszy co zwykłe duchy (Bezimiennego i Zabójcę nadziei należy traktować jako czarne).



Na wcielenia nie mają wpływu ani kafel *Chata czarownika*, ani figurki Buddy. Wcielenie wchodzące do gry na miejsce zajęte przez Buddę nie zostaje wyeliminowane, ale Buddę i tak trzeba umieścić na kaflu *Świątyni Buddyjskiej*.

Uwaga! Niektóre wcielenia rzucają kłtwę po ich przegnananiu.

Pokonanie każdego wcielenia przynosi grupie nagrodę w postaci 1 znacznika qi i 1 znacznika jin-jang – gracze decydują, kto je otrzyma. Martwy taoista nie może otrzymać znacznika qi ani jin-jang. Na poziomie początkującym i normalnym te nagrody podnoszą tylko ostateczny wynik punktowy, bo nie ma więcej wcieleń do przegnanania. Na poziomie koszmarnym i piekielnym nagrody stają się niezwykle pomocne w dalszej rozgrywce.

Koniec gry

Gra się kończy, jeśli graczom uda się przegnać ostatnie wcielenie Wu Fenga. (Na poziomie koszmarnym i piekielnym jest ich więcej niż 1).

Porażkę graczy powodują 3 sytuacje:

1. Wszyscy taoiści są martwi (nie mają już znaczników qi). Bez swoich obrońców cała wioska wymiera...
2. Trzeci kafel w wiosce zostaje nawiedzony. Duchy odzyskały urnę z prochami Wu Fenga. Świat żywych obraca się w pył...
3. Talia duchów się wyczerpuje, a wcielenie Wu Fenga jest ciągle w grze. Wioska nigdy nie ujrzy już światła poranka...

Uwaga! Nawet po odesłaniu do otchłani ostatniego wcielenia gracze muszą zastosować się do kłtwy, którą przedstawiono na ostatniej karcie. Wygrają tylko w sytuacji, gdy wprowadzenie efektów kłtwy nie spowoduje ich przegranej.

Przykład. Taoiści próbują przegnać Armie umarłych – wcielenie Wu Fenga. Przed rzutem kością kłtwy 2 kafle wioski są już nawiedzone. Niestety wynikiem rzutu kością jest nawiedzenie kafla wioski znajdującego się przed wcieleniem. Gracze przegrywają tę partię w ostatniej chwili...

Uwagi od autora

Nie zniechęcajcie się, jeśli Wasze pierwsze rozgrywki skończą się porażką. *Ghost Stories* to gra, w którą trzeba się nauczyć grać, i może się zdarzyć, że będziecie musieli zdobyć doświadczenie w kilku partiach na danym poziomie, zanim uda się Wam po raz pierwszy wygrać. Piekielny poziom trudności będzie wyzwaniem nawet dla najbardziej zaawansowanych graczy, choć nie wyzwaniem, któremu nie można sprostać. Pamiętajcie tylko, żeby stosować się do wszystkich zasad, używajcie wszystkich mocy i posiadanych jin-jang i, przede wszystkim, współpracujcie ze sobą. Uda się Wam!

Jeśli poziom początkowy wydaje się Wam za trudny, możecie rozpocząć grę z 5 znacznikami 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 punkty, należy zastosować poniższe wartości:

10 punktów	zwycięstwo na poziomie początkującym, normalnym albo koszmarnym;
20 punktów	zwycięstwo na poziomie piekielnym;
+1 punkt	za każdy pozostały znacznik 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 kafel wioski;
+2 punkty	za pierwsze przegnane wcielenie na poziomie koszmarnym i piekielnym;
+4 punkty	za drugie przegnane wcielenie na poziomie koszmarnym i piekielnym;
+6 punktów	za trzecie przegnane wcielenie na poziomie koszmarnym i piekielnym (3 albo 4 graczy).

Moce taoistów



Na każdej stronie planszy gracza znajduje się inna moc. Podczas każdej rozgrywki gracz będzie dysponował jedną z nich, używając losowo wybranego awersu albo rewersu planszy.

Poszczególne moce opisano poniżej.

W przypadku, gdy taoista straci swoją moc z powodu działania umiejętności ducha, może ją odzyskać w momencie, gdy duch zostanie usunięty z planszy.

Żółty taoista



1. Zwój mantry osłabienia

Żółty taoista może magicznie osłabić duchy.

Przed ruchem umieszcza albo przemieszcza zwój mantry osłabienia na dowolnego ducha w grze. Wartość siły ducha, na którego rzucono ten czar, zmniejsza się o 1 niezależnie od tego, który taoista z nim walczy. Gdy duch będący pod działaniem mantry zostaje usunięty z gry, należy zwrócić zwój żółtemu taoiście, który będzie mógł ponownie z niego skorzystać w swojej następnej turze. Jeśli gracz straci moc, należy usunąć z gry zwój mantry osłabienia.

Uwaga! W przypadku walki z wielokolorowym wcieleniem kolor, na który działa zwój mantry osłabienia, może być wybrany PO rzucie kością.

Uwaga! Nawet ducha o sile 0 nie usuwa się z planszy – po prostu próba przegnanania go zawsze się powiedzie.



2. Bezdenne kieszenie

Żółtemu taoiście nigdy nie brakuje magicznych komponentów. Przed ruchem bierze znacznik tao dowolnego koloru ze znaczników dostępnych w banku.

Czerwony taoista



1. Taniec bliźniaczych wiatrów

Czerwony taoista może prowadzić swoich towarzyszy – przed swoim ruchem może przesunąć innego taoistę o 1 pole.



2. Lewitacja

Czerwony taoista posiada umiejętność latania. Podczas ruchu może przemieścić się na dowolny kafel wioski, a nie tylko na kafle przylegające do tego, na którym się znajduje.

Niebieski taoista



1. Drugi wiatr

Niebieski taoista może spowolnić upływ czasu. Może dwukrotnie poprosić o pomoc wieśniaka z kafła wioski, na którym się obecnie znajduje, ALBO dwukrotnie podjąć próbę przegnania ducha. Obie próby są od siebie niezależne, nie można więc użyć wyniku na ścianie z pierwszego rzutu w drugim rzucie.



2. Niebiański podmuch

Niebieski taoista może działać błyskawicznie.

Może uzyskać pomoc od wieśniaków ORAZ spróbować przegnać ducha (w dowolnej kolejności).

Zielony taoista



1. Siła góry

Zielony taoista ma nadzwyczajną moc. Podczas prób przegnania ducha (albo duchów) dysponuje czwartą kością tao (szarą). Ponadto nigdy nie rzuca kością kłątwy.



2. Ulubieniec bogów

Zielonemu taoiście towarzyszą bogowie. Może przerzucić każdą wykorzystaną kość tao, aby wykonać akcję z kafła Sklepek zielarza albo spróbować przegnać ducha (może zatrzymać niektóre z kości i przerzucić resztę). Może także przerzucić kość kłątwy. Musi jednak wtedy zastosować się do nowego wyniku.

Zasady rozgrywki dla 1, 2 albo 3 graczy

Przygotowanie rozgrywki

Dla 2 albo 3 graczy

Grę należy przygotować tak, jak przy rozgrywce dla 4 graczy. Plansze i moce (awers/rewers planszy) należy rozdać losowo pomiędzy graczy. Pozostałe plansze także rozkłada się losowo – będą neutralne. Na każdej z neutralnych plansz należy umieścić 3 znaczniki qi.

Oprócz znaczników jin-jang, znacznika tao w swoim kolorze i czarnego znacznika tao każdy gracz otrzymuje żeton mocy.

Neutralne plansze nie otrzymują znaczników tao ani jin-jang.

W grze 2-osobowej gracze muszą siedzieć naprzeciwko siebie w taki sposób, aby plansze neutralne leżały po obu stronach pomiędzy nimi (jedna po lewej, jedna po prawej).

Przygotowanie talii duchów:

- przy rozgrywce 3-osobowej należy usunąć 5 kart,
- przy rozgrywce 2-osobowej należy usunąć 10 kart.

Te karty odkłada się do pudełka. Wcielenia Wu Fenga dodaje się do talii PO wyjęciu z niej kart.

Dla 1 gracza

- Przed dodaniem wcielenia Wu Fenga należy usunąć 15 losowych kart duchów.
- Gracz bierze 4 żetony tao: niebieski, czerwony, zielony i żółty (dodatkowo 1 czarny na poziomie początkującym).
- Gracz bierze 3 żetony mocy.
- Należy upewnić się, że czerwona plansza położona jest na stronie z mocą lewitacji (aby umożliwić latanie).
- Kafel *Cmentarz* nie działa.
- Kafel *Pawilon niebiańskiego wiatru* pozwala graczowi przesunąć własnego taoistę.



Żeton mocy

Żeton mocy pozwala aktywnemu graczowi użyć specjalnej mocy neutralnej planszy (o ile nie jest nawiedzona). Moc planszy aktywuje się przed mocą aktywnego gracza.

Gracz może użyć więcej niż 1 żetonu mocy w swojej turze, ale nie może użyć tej samej mocy 2 razy. Po zużyciu żetonu mocy jest odkładany na środkowy kafel wioski (bez względu na to, czy ta część wioski została nawiedzona). Taoista, który

kończy turę na środkowym kaflu wioski, może wziąć 1 lub więcej dostępnych na tym kaflu żetonów mocy. Gracze nie mogą przekazywać sobie żetonów mocy. Jeśli taoista umiera, jego żetony mocy umieszcza się na środkowym kaflu wioski.

Przykład. Janek gra sam. Kontroluje czerwonego taoistę i ma 3 żetony mocy. Może użyć wszystkich 3 w turze, używając 1 raz mocy żółtej, niebieskiej i zielonej planszy.

Neutralna plansza

Plansze, na których nie ma żadnych graczy, nazywane są „neutralnymi”. Neutralne plansze na początku rozgrywki otrzymują 3 znaczniki qi. Podobnie jak plansze z graczami mogą stracić znaczniki, ale nie mogą ich odzyskać. Faza jin w turze planszy neutralnej składa się tylko z kroku 1. i 2., a faza jang jest pomijana.

Ważne. Nigdy nie wykonuje się kroku 3. fazy jin planszy neutralnej – dodania ducha.

Krok 1. Akcje duchów

Obecność ducha (albo duchów) ze zdolnością nawiedzania

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

Obecność ducha (albo duchów) ze zdolnością dręczenia

Za każdego ducha z tą zdolnością gracz musi rzucić kością kłętwy 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 duchami

Jeśli plansza jest wypełniona duchami na początku tego kroku, traci 1 znacznik qi.

Uwaga! Neutralna plansza nie może otrzymywać znaczników qi.



Nawiedzona plansza

Jeśli taoista umrze albo neutralna plansza utraci wszystkie znaczniki qi, plansza staje się nawiedzona ORAZ neutralna. Moc nawiedzonej planszy

jest nieaktywna (gracz nie może korzystać już z mocy tej planszy przy użyciu żetonów mocy).

Jakkolwiek utrata znaczników qi (np. wypełniona plansza albo duch ze zdolnością dręczenia) przechodzi na innego wybranego gracza (jeśli utrata znacznika qi jest spowodowana rzutem kością kłętwy, moc zielonego taoisty nie będzie działać).

Poziomy trudności

Opisane powyżej zasady odnosily się do rozgrywki w *Ghost Stories* na poziomie początkującym. Gdy osiągniesz już mistrzostwo na tym poziomie, możesz zapoznać się z 3 dodatkowymi poziomami trudności, które stanowią coraz większe wyzwanie.

Poziom normalny

Zaczyna się prawdziwa przygoda...

Poziom normalny różni się od początkującego 2 zasadami:

- taoiści zaczynają rozgrywkę z 3 znacznikami qi, a nie 4,
- taoiści zaczynają grę ze znacznikiem tao w swoim kolorze i bez czarnego znacznika tao.

Poziom koszmarny

Zrobiliście postępy? Wu Feng też!

Poziom koszmarny rozgrywa się na zasadach poziomu normalnego, ale liczba wcieleń, jakie gracze muszą odesłać do otchłani, aby zwyciężyć, jest większa!

- 3 albo 4 graczy – 4 wcielenia,
- 1 albo 2 graczy – 3 wcielenia.

Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, należy usunąć odpowiednią liczbę kart, a następnie (bez podglądania!) włożyć na spód talii losowe wcielenia w następujący sposób:

- 3 albo 4 graczy – 10 duchów, 1 wcielenie, 10 duchów, 1 wcielenie, 10 duchów, 1 wcielenie, 10 duchów, 1 wcielenie, po czym reszta kart,
- 1 albo 2 graczy – 10 duchów, 1 wcielenie, 10 duchów, 1 wcielenie, 10 duchów, 1 wcielenie, po czym reszta kart.

Poziom piekielny

Polecany przez samego Wu Fenga!

Poziom piekielny przebiega tak samo jak koszmarny, tylko z jedną małą różnicą: taoiści rozpoczynają grę bez swoich jin-jang.

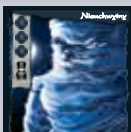
poziom	qi	wcielenia	inne
początkujący	4	1	 +     + 
normalny	3	1	    + 
koszmarny	3	4 (3)	    + 
piekielny	3	4 (3)	   

Moce wcieleń



Wyjający koszmar

Aktywny taoista może przegnać to wcielenie tylko wtedy, gdy miejsce na kartę ducha znajdujące się naprzeciwko *Wyjącego koszmaru* na planszy gracza po przeciwnej stronie obszaru gry nie jest zajęte przez ducha.



Nieuchwytny

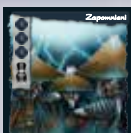
To wcielenie można przegnać tylko z zajętego przez figurkę Buddy pola na planszy. Można tego dokonać, przesuwając to wcielenie na Buddę, albo przez wprowadzenie go do gry od razu na pole z Buddą.

Uwaga! To wcielenie jest jedynym, które można położyć na figurce Buddy, nawet jeśli dopiero wchodzi do gry.



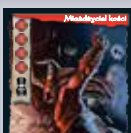
Armia umarłych

To wcielenie ma zdolność dręczenia i wymaga, aby aktywny gracz rzucił kością kłtwy w każdej turze. Kością kłtwy należy rzucić również wtedy, gdy wcielenie zostanie zniszczone.



Zapomnieni

W momencie pojawienia się na planszy i aż do momentu, w którym zostanie przegnane, to wcielenie uniemożliwia wszystkim taoistom używanie ich mocy (łącznie z żetonami mocy).



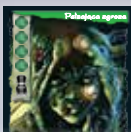
Miażdźciel kości

Na początku każdej fazy jin gracza, na którego planszy znajduje się to wcielenie, oraz w momencie, w którym wcielenie to pojawia się w grze, każdy taoista traci znacznik tao. Jeśli gracz nie ma znacznika tao, nic się nie dzieje.



Czarna Pani

Gdy to wcielenie wchodzi do gry, taoiści nie mogą korzystać ze znaczników tao (należy położyć na stole znacznik nieaktywnych tao).



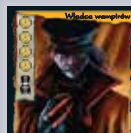
Pełzająca zgroza

Gdy to wcielenie wchodzi do gry, kradnie kość tao i zatrzymuje ją, dopóki nie zostanie przegnane (należy położyć kostkę na karcie wcielenia).



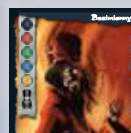
Zabójca nadziei

To wcielenie ma siłę 8 (2 niebieskie + 2 czerwone + 2 zielone + 2 żółte) i wymaga rzutu kością kłtwy, gdy zostanie przegnane.



Władca wampirów

Władca wampirów jest po prostu duchem ze zdolnością nawiedzania i siłą 4.



Bezimienny

Siła: 1 niebieski + 1 zielony + 1 żółty + 1 czerwony + 1 czarny. Gdy to wcielenie pojawia się w grze, znacznik tao z kafła wioski *Krag modlitewny* zostaje odrzucony, a białe ścianki na kościach tao przestają liczyć się jako „jokery”.

Lista duchów

1. Ghul
2. Ożywieniec
3. Umarłaki
4. Umarłaki
5. Niespokojny duch
6. Zombie
7. Zombie
8. Wampir
9. Wampir
10. Żółta plaga
11. Licz
12. Topielica
13. Groza z głębin
14. Perfidna nimfa
15. Perfidna nimfa
16. Śluzonóg
17. Zło z otchłani
18. Zło z otchłani
19. Mulisty demon
20. Mulisty demon
21. Ciekła zmara
22. Furia z otchłani
23. Pełzające widmo
24. Grzybotwór
25. Upadli mnisi
26. Upadły mnich
27. Niespokojna dusza
28. Zgniła dusza
29. Zgniła dusza
30. Nikczemny
31. Nikczemny
32. Zielona ohyda
33. Wielka zgnilizna
34. Obdzieracz
35. Żniwiarz
36. Szponiaste demone
37. Szponiaste demone
38. Krwawa maska
39. Krwiopijca
40. Krwiopijca
41. Szkarłatny złoczyńca
42. Szkarłatny złoczyńca
43. Pożeracz ciał
44. Wściekły
45. Posępny sługa
46. Odrażająca piękność
47. Oderwane głowy
48. Oderwana głowa
49. Grabarz
50. Czarna wdowa
51. Czarna wdowa
52. Mroczna zjawa
53. Mroczna zjawa
54. Bezkształtne zło
55. Duszożerca
56. Wyjający koszmar
57. Nieuchwytny
58. Zabójca nadziei
59. Armia umarłych
60. Zapomnieni
61. Miażdźciel kości
62. Czarna Pani
63. Pełzająca zgroza
64. Władca wampirów
65. Bezimienny

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

Autor: Antoine Bauza

Ilustracje: Pierô

Kierownik produkcji: Belgowie w sombrero, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost

Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony-Szweda i Szymon Szweda

Redakcja: zespół Rebel

Podziękowania: *Autor chciałby podziękować dzielnym taoistom, takim jak Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier, i Françoise Sengissen, którzy zmierzli się z niezliczonymi ilościami testów.*

Belgowie w sombrero chcieliby podziękować Christopherowi „A la Guèrre!” Arnulthowi, Nathanowi Morse’owi, Ericowi Franklinowi, Ericowi Martinowi, Anthony’emu Rubbowi, Brianowi Yu, Mary i Frankowi Branhamom.

© REPOS PRODUCTIONS 2008. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Kolejność tur

Faza jin (duchy)

1. Akcje duchów;
2. Jeśli plansza jest zapełniona, gracz traci 1 znacznik qi, a krok 3. jest pomijany;
3. Przybycie ducha.

jin

1.1. Duch(y) ze zdolnością nawiedzania



1.2. Duch(y) ze zdolnością dręczenia



Krok 2. Plansza zapełniona duchami



Faza jang (taoiści)

1. Ruch (opcjonalny);
2. Pomoc od wieśniaka ALBO próba przegnanie ducha;
3. Umieszczenie figurki Buddy (opcjonalne).

yang

