

GHOSHTM STORIES 鬼

szabály



Kísértettörténet

Antoine Bauza játéka 1-4 játékos részére, 12 éves kortól.

Számolatlan áldozat árán sikerült véget vetni Vu Feng rémuralmának, s hamvai most egy falu temetőjében pihennek. Az évek során el is feledkeztek átkos örökségéről.

Ám Vu Feng a pokolban sem felejtett, és végre sikerült rálelnie urnájára. Utolsó inkarnációjának árnyéka már a falusiak fölé borult, bár azok erről még mit sem sejtjenek... Szerencsére a taoista szerzetesek őrt állnak az élők és a holtak birodalma közt, és készen állnak, hogy merészségük, hitük és hatalmuk erejével legyűrjék Vu Feng inkarnációját.

Előszó

Ez egy **kooperatív** játék, a játékosok közösen küzdenek a játék ellen, együtt győznek vagy együtt veszítenek.

A szabályok megértéséhez a segédletekre is szükség van.

A szabályok 4 játékoszt feltételeznek; a függelékben olvashatók a kevesebb játékosra vonatkozó szabályok.

A játéknak négy nehézségi szintje van: kezdő, haladó, rémálom, pokol. A szabályok a kezdőt részletezik, a függelékben olvashatók a többi nehézségi szintre vonatkozó speciális szabályok.



Tartalom

- | | |
|---|---------------------------------------|
| • 4 játéktábla | • 4 jinjangjelző |
| • 9 falulap | • 8 kísértet |
| • 3 taokocka | • 2 buddha |
| • 1 speciális taokocka | • a hatástalan tao jelzője |
| • 1 átokkocka | • a gyengítő mantra jelzője (tekercs) |
| • 55 (kék) kísértetkártya | • 4 tagadásjelző |
| • 10 (vörös) Vu Feng-kártya (inkarnációk) (I) | • 3 semlegesképesség-jelző |
| • 20 taojelző | • szabályfüzet |
| • 20 csijelző | • 2 segédlet |
| • 4 szerzetes | • értékelőlap |

A tartozékok részletezése

Falulapok (A)

A megvédelmezendő faluban 9 fontos helyszín van, mind-egyik egy-egy falulap. Ezek a játékosok segítségére számíthatnak, de a kísérteteknek is célpontjaik. Az egyik oldalukon látható az adott helyszín lakója (aktív helyszín), a másikon nem (kísértetjárta helyszín).

Részletesen az egyik segédlet tárgyalja a falulapokat.

Játéktáblák (B)

Mindegyiken középtűt három-három hely van kísértetkártyáknak és buddháknak, felül kísértetenként két-két hely bábuiknak, alul pedig a szerzetesek képességei láthatók.

A játéktáblák két oldala eltérő, hogy változatosabbak legyenek a játékok.

Csijelzők (C)

A csi a szerzetesek életereje. Veszíthetnek (például a kísértetek támadásai nyomán) vagy szerezhethetnek (jutalomként, bizonyos helyszíneken) csijelzőket.

Jinjangjelzők (D)

Minden szerzetesnek van egy, plusz egy akciót jelent.

Taojelzők (E)

A kísértetek elleni harcban a szerzetesek rizst (sárga), csengettyűket (zöld), füstölőket (vörös), tükröket (kék) és érméket (fekete) használnak, vagyis ötféle taojelző van, minden kísértetfajta-hoz egy.

Taokockák és az átokkocka (F)

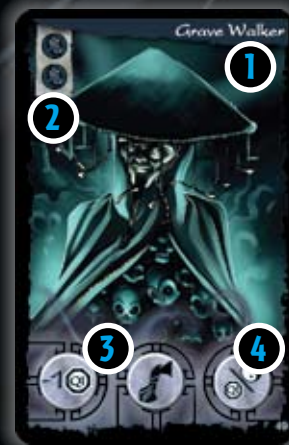
A szerzetesek a taokockákkal űzik el a kísérteteket (a speciális taokocka a zöld szerzetes egyik képességéhez tartozik). Olykor az átokkockával is dobni kell.

Kísértetek (G)

A kísérteteket színük (1), ellenállásuk (2), képességeik (3), valamint olykor jutalmuk jellemzi. Erről bővebben alantabb, illetve az egyik segédleten lehet olvasni.

A kísértetek képességei aktiválódásuk szerint csoportosíthatók:

- **bal** oldali képessége akkor aktiválódik, amikor játékba jön,
- **középső** képessége minden körben aktiválódik (jin fázis),
- **jobb** oldali képessége akkor aktiválódik, amikor elűzik (l. Átok és jutalom).



Ha egy kísértetnek több képessége van, azok balról jobbra aktiválódnak.



Amikor a kísértet a dobott lapokhoz kerül, képessége megszűnik.

Példa: Kísért érkeztek (a), kísért minden körben (b), valamint kísért elűzésekor.

Példa: Anita elűzi a levágott fejeket, így a szerzetesek visszakapják a kísértet által ellopott taokockát.

A buddhák és a kísértetek bábuik (H)

A kísértetek bábuik a falura törő kísérteteket jelképezik, a buddhák pedig a szerzetesek által felállított csapdákat.

Előkészületek (kezdő szint, 4 játékos)

A 9 falulapból véletlenszerűen alkotni kell egy 3x3-as mezőt. Most még mind aktív, egy sem kísértetjárta. Véletlenszerűen minden játékos kap egy játékos tábláját (az oldal is véletlenszerűen dől el). A játékosok táblájukat maguk elé, a faluhoz illesztve rakják le.

Minden játékos kap 4 csit, saját színében egy jinjang- és egy taojelzőt, valamint bábuját felrakja a középső falulapra.

A 2 buddhát a buddhista templomra kell tenni.

A megmaradt jelzők és bábuk alkotják a készletet.

A kék kísértetkártyákat meg kell keverni, majd a legalsó 10 lap fölé be kell rakni egy inkarnációkártyát (nem szabad megnézni, melyik az).

A játék célja

Hogy legyőzzék a kísérteteket és megvédjék a falut, a játékosoknak el kell űzniük Vu Feng inkarnációját.

A játék menete

Az kezd, aki legutóbb látott egy kung-fu filmet. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Mindenki köre két (jing és jang) fázisból áll.

Jin fázis (kísértetek)

1. lépés: A kísértetek cselekedetei

Az aktív játékos köre elején a játéktábláján lévő kísértetek középső képességei aktiválódnak.

A. Kísértő képesség

A játéktábláján lévő ilyen képességű kísértetek bábuja az aktív játékosnak mozgatnia kell. Ha a bábu a kártyán van, a kártya elé kell raknia (a kísértő szellemes helyre). Ha a bábu már itt van, a következő, a tábla széléhez közelebbi helyre (a kísértés helyére) kell átraknia azt, és a kísértet előtti első aktív falulapját át kell forgatnia. Ezután a bábu nyomban visszakerül a kártyára.

Megjegyzés a kezdő játékhoz: Ha egy sorban mind a három falulapka kísértetjárta, és egy kísértő szellem miatt át kellene forgatni egy falulapját, a játékosok veszítenek.

B. Kínzó képesség



Ahány kínzó kísértet (középen alul egy átokkocka látható) van a játékos tábláján, annyiszor dob az átokkockával:

- a) Semmi sem történik.
- b) A kísértet előtti első aktív falulapka kísértetjárta lesz.
- c) A játékosnak játékba kell hoznia egy kísértetet.
- d) A szerzetesnek el kell dobnia összes taojelzőjét.
- e) A szerzetes veszít 1 csit.



2. lépés: Teli játéktábla?

Ha tábláján mind a 3 kísértethely foglalt, az aktív játékos veszít 1 csit, és a jin fázis véget is ér (a 3. lépés elmarad).

3. lépés: Egy kísértet játékba jön

Ha az aktív játékos táblája még nincs teli, felcsapja a kísértetpakli legfelső lapját, és a kísértetet játékba hozza.

Lerakási szabályok

Vörös (hegyi), zöld (erdei), kék (folyami) és sárga (mocsári) kísértetet, ha lehet, az adott színű játéktáblára kell rakni. Ha ott nincs hely, az aktív játékos szabadon választ helyet a kísértetnek. Fekete kísértetet, ha lehet, az aktív játékos táblájára kell lerakni; ha ott nincs hely, az aktív játékos megintcsak szabadon választhat. Ha a kísértetnek van bal oldali képessége, lerakása után az nyomban aktiválódik. Megeshet, hogy amikor egy kísértet játékba jönne, mind a 12 kísértethely foglalt. Ilyenkor nem jön játékba kísértet, de az aktív szerzetes **veszít 1 csit**.

Példa: Anita a levágott fejeket húzza. Ez a kísértet fekete, ezért saját táblájára rakja - így ott már 3 kísértet van. Nem veszít csit, mivel a telítettség miatt csivesztés a 2. lépés során történik.

Azonban most játékba kell hoznia egy újabb kísértetet. Mivel mind a 12 hely foglalt, nem hoz játékba kísértetet, de veszít 1 csit. Végül egy taokockát rárak a levágott fejek kártyájára.



Jang fázis (szerzetes)

A jin fázis után a játékos szerzetesének fázisa következik, az alábbiak szerint:

- 1) Mozgás (opcionális)
- 2) Segítségkérés egy falusitól VAGY szelleműzés megkísérlése
- 3) Buddha elhelyezése (opcionális)

A játékos fázisa során bármelyik lépés előtt vagy után használhatja jingjangját.

1) Mozgás

A játékos bábuját átmozgathatja egy szomszédos falulapra. Átlósan is mozoghat. Nem kötelező mozogni.

2) Segítségkérés falusitól VAGY szelleműzés

A szerzetes csak egyet választhat az alábbi két lehetőségből:

2a) Segítségkérés egy falusitól

A szerzetes segítséget kérhet attól a falusitól, akinek a lapján áll. Az egyes cselekedeteket l. a segédleten.

2b) Szelleműzési kísérlet

Amelyik falulapon áll a szerzetes, azzal szomszédos kísértetet próbálhat meg elűzni. Ha elűzi a kísértetet, azt el kell dobni. Ha nem jár sikerrel, semmi sem történik.

A kísérletnél a játékos dob a három taokockával, és meg kell dobnia a kísértet ellenállását. **A fehér oldal dzsóker, a játékos eldöntheti, milyen színnek számít.**

Példa: A sárga szerzetes (Anita) szembeszáll a vérző szemekkel (vörös, 2-es ellenállás). Hogy visszaűzze a pokolba, a 3 taokockával 2 vöröset (vagy fehéret) kell dobnia.

Ha a játékos nem dobja meg, amit akart, a hiányt megfelelő színű taojelzők beadásával kipótolhatja.



Példa: Anitának csak egy vöröset sikerült dobnia. Ha van egy vörös taojelzője, beadhatja, hogy visszaűzze a kísértetet a pokolba.

2 kísértet elűzése

Ha a szerzetes egy sarokban van, két kísértettel is szomszédos lehet, így egy dobással mindkettőt elűzheti - ha a 3 taokockával mindkét kísértet ellenállását megdobja. Természetesen ilyenkor is adhat be taojelzőket.



Példa: A sárga szerzetes egy sarokban van épp, szomszédságában egy vérző szemek (vörös, 2-es ellenállás) és egy csalárd nimfa (kék, 1-es ellenállás). Dobása: vörös, fehér, sárga. A sárga nem jó semmire. A vörös mellé bead egy vörös taojelzőt, elűzve a vérző szemeket. A fehéret kéknek nyilvánítja, és elűzi a csalárd nimfát is.

Taojelzőt nem kötelező beadni; ha viszont csak a kockák elegek egy kísértet elűzéséhez, az elűzés megtörténik.

Példa: Anita egy sarokban áll, szomszédságában egy zombi (sárga, 2-es ellenállás) és koporsófeltörő (sárga, 1-es

ellenállás). Anita el akarja űzni a koporsófeltörőt, mert elnyomja egy szerzetes társa képességét. Dob a taokockákkal: két sárga és egy fehér. Elűzi a koporsófeltörőt, de a zombit is elűzi, és emiatt dobnia kell az átokkockával.



Közös taojelzők

Szelleműzés során az aktív szerzetes használhatja azon szerzetesek taojelzőit is, **akikkel egyazon falulapon áll**. Más módon a játékosok nem adhatnak át egymásnak taojelzőket.

Példa: Jenő vörös szerzetesével a sárga szerzeteshez lép.

Előttük egy szökdelő vámpír (sárga, 3-as ellenállás). Jenő dob a 3 taokockával: zöld, sárga, vörös. Nincs egy sárga taojelzője sem, Anitának, a sárga szerzetesnek viszont van kettő is. Úgy döntenek, hogy beadják ezeket, és elűzik a kísértetet.

Átok és jutalom (jobb képesség)

Egyes kísértetek megátkozzák és/vagy megjutalmazzák elűzőjüket (jobb oldali képességek). A leggyakoribb átok, hogy az elűzőnek dobnia kell az átokkockával, és végrehajtania annak eredményét. Lehetséges jutalmak: taojelző elvétele a készletből, csijelző, az elhasznált jinjangjelző visszavétele.

Az átkok végrehajtása megelőzi a jutalmakét.



Példa: Anita elűzött egy sötét szellemet (fekete, 2-es ellenállás). Választhat, hogy 1 csit kap, vagy visszakapja jinjangját. Ez utóbbit választja.

3) Buddha elhelyezése



Aki **egy korábbi körében** szerzett buddhát (a buddhista templom révén), az köre végén lerakhatja egy, a szerzetesével szomszédos üres kísértethelyre (a buddhás körre). Ha egy kísértet buddhával védett helyre érkezik vagy mozog, nyomban visszakerül a pokolba (a dobott lapokhoz kell tenni), a buddha pedig visszakerül a buddhista templomra. **A kísértetért nem jár a jutalma, de az átka sem jön létre.**

Jinjang

Minden szerzetesnek van egy értékes kincs: jinjangja.

Felhasználásával a szerzetes segítséget kérhet egy falusitól, de nem kell, hogy annak lapján legyen, VAGY egy kísértetjárta lapot visszaforgathat aktív oldalára. A jinjang felhasználása külön, speciális akció.

A felhasznált jinjang visszakerül a készletbe.

A szerzetes bizonyos kísértetek elűzésével visszaszerezheti jinjangját. Az aktív játékos jang fázisában bármelyik lépés előtt vagy után (pl. a fázis legelején, mozgás után, stb.) használhatja jinjangját, de egy lépés közepén nem.



Példa: Jenő egy sötét szellemmel kerül szembe (fekete, 2-es ellenállás). Nincs fekete taojelzője, de mindenképp el akarja űzni ezt a kísértetet. Úgy dönt, beadja jinjangját, hogy aktíválja az imapavilont, és oda felrakjon egy fekete taojelzőt. Ezután folytatja körét, és kísérletet tesz a szelleműzésre. Dob a 3 taokockával: fehér, fekete, zöld. Mivel az imapavilonon lévő fekete taojelző legyengítette a kísértetet, sikerül elűznie.

Szerzetes halála

Ha egy szerzetesnek nincs már csije, meghal. Mindene (taojelzői, buddhái, jinjangja) elvész, bábuja fektetve a temetőre kerül. A tábláján lévő kísértetek ottmaradnak. A játékos nem esik ki teljesen - nem cselekszik ugyan, de szelleme tanácsokkal láthatja el a többieket. Ha a szerzetesek győznek, ő is győztes. A temetőben a többiek akár fel is támaszthatják!

Táblája megszállt lesz (l. semleges táblák), és a rajta lévő kísértetek továbbra is cselekszenek, hatnak a többi szerzetesre.

Példa: Már 3 falulap kísértetjárta, és a következő játékos jin fázisában egy újabb is az lesz egy kísértet miatt. Jenőnek már csak 1 csije van, de úgy dönt, a falut megmentendő feláldozza magát, és a varázslóval elűzeti ezt a kísértetet.

Vu Feng inkarnációi

Vu Feng inkarnációja a pakli utolsó 11. lapjaként jön játékba (kezdő szint). A játékosok csak akkor győznek, ha sikerül elűzniük. Az inkarnációknak nem csupán képességeik vannak, hanem elűzésük is speciális. Minden inkarnációnak van színe, eszerint kell lerakni. Sem buddha, sem varázsló nem hat az inkarnációkra. Ha az inkarnáció buddhával védett kísértethelyen jelenik meg, nem semmi-



sül meg, de a buddha visszakerül a buddhista templomra. Egyes inkarnációk elűzésekor dobni kell az átokkockával. **Minden inkarnáció elűzésekor a csapat kap jutalmul 1 csit és 1 jinjangot. A játékosok közösen döntenek el, ki mit kap. A csi nem adható halott szerzetesnek.**

A játék vége

A játékosok győznek, ha a játékosok elűzik Vu Feng inkarnációját (rémálmom és pokol esetén inkarnációit). Ellenben **3 esetben** a játékosok veszítenek:

1. Ha az összes szerzetes meghal (nincs már csijük). Nincs ki szembeszálljon a kísértetekkel, a falu immár védtelen...
2. 4 kísértetjárta falulapka. A kísértetek ráleltek Vu Feng urnájára. Az élők világa nincs többé...
3. Kifogy a kísértetpakli, de van játékban Vu Fengnek inkarnációja. Sosem virrad fel többé...

Ha sikerül pokolra is küldeni az utolsó inkarnációt, annak átka még érvényesül, és lehet, hogy amiatt veszítenek a szerzetesek...

Példa: A szerzetesek elűzik Vu Feng inkarnációját, a Halálsereget. 3 falulap kísértetjárta. Dobnak az átokkockával, és sajnos az jön ki, hogy a kísértet előtti falulap kísértetjárta lesz. A győzelem előtt egy lépéssel buktak el...

Megjegyzés: Az első játékok valószínűleg vereséggel végződnek, ezek alatt ismerik ki a játékot a játékosok. A pokol viszont még a leggyakorlottabb játékosok számára is kihívást - bár teljesíthető kihívást - jelent. A szerzeteseknek ki kell használniuk minden képességüket, jinjangjaikat, és főként együtt kell működniük.

Ha még a kezdő szint is nehéz, 4 helyett 5 csivel kell kezdeni, de így az izgalom egy része veszik el...

Értékelés

Az értékelőlap segítségével pontozható a játékosok teljesítménye.

A pontok az alábbiak szerint számíthatók:

- minden csi 1 pont
- minden üres kísértethely 2 pont
- minden halott szerzetes -3 pont
- minden kísértetjárta falulap -4 pont
- 10 pont az első inkarnációért
- 2, 4, 6 pont a többi inkarnációért (rémálmom/pokol), illetve 1 vagy 2 játékos esetén 4 és 6 pont.

A szerzetesek képességei

Minden játéktábla két képességgel bír, a játék előtt kell véletlenszerűen eldönteni, melyik működik majd a játék során. A 8 képesség:

Sárga szerzetes

1. Feneketlen zsebek



A sárga szerzetes sosem fogy ki a komponensekből.

Mozgása előtt a sárga szerzetes elvehet egy tetszőleges taojelzőt a készletből.

2. Gyengítő mantra



A sárga szerzetes képes legyengíteni a kísérteteket.

Mozgása előtt a gyengítő mantra tekercsét le- vagy átrakhatja bármelyik játékban lévő kísértetre. Amelyik

kísérteten van épp a tekercs, annak az ellenállása 1-gyel lecsökken, bárki is próbálja épp elűzni. Ha ez a kísértet kikerül a játékból, a tekercs visszakerül a sárga szerzeteshez, aki következő körében újra használhatja. Ha a szerzetes elveszíti képességét, a tekercs kikerül a játékból.

Vörös szerzetes

1. A tornyok tánca



A vörös szerzetes repülni képes. Mozgása során bármelyik falulapkára átmehet, nem csupán szomszédosra.

2. Az ikerszelek tánca



A vörös szerzetes irányíthatja társait. Mozgása után egy hellyel arébmozgathat egy másik szerzetest.

Zöld szerzetes

1. Az istenek kegyeltje



Az ősi istenek segítik a zöld szerzetest.

Amikor taokockákkal dob, bárhányat közülük újradobhat; ha átokkockával dob, azt is

újradobhatja. Az új eredmény számít.

2. A hegyek ereje



A zöld szerzetes hatalma emberfeletti. Szelleműzésnél plusz egy kockával dob, és sosem kell dobnia az átokkockával.

Kék szerzetes

1. Égi fuvallat



A kék szerzetes gyors, mint a szél. Segítséget kérhet a falusiaktól ÉS próbát tehet a szelleműzéssel, tetszése szerinti sorrendben.

2. Segítő szél



A kék szerzetes képes lelassítani időt. Ahol épp áll, kétszer kísérelhet meg szelleműzést (két külön szelleműzés, a "félsikerek" nem adódnak össze) VAGY kétszer

kérheti a falusiak segítségét.

Szabályok 1, 2 vagy 3 játékos esetén

Előkészületek

Úgy kell eljárni, mint 4 játékosnál. A játékosok véletlenszerűen kapnak táblákat/képességeket. A többi táblát is véletlenszerűen kell felrakni. Ezek a semleges táblák.

Mindre kerül 3 csi.

Minden játékos kap 1 semlegesképesség-jelzőt is.

Minden hiányzó játékos után a dobozba kell rakni 5 lapot a pakliból (megnézés nélkül). (3 játékosnál 5, 2-nél 10, 1-nél 15 kísértetet kell félretenni.) Vu Feng inkarnációi csak ezután kerülnek a pakliba.

2 játékos esetén a játékosok egymással szemben ülnek, tábláiktól jobbra és balra semleges táblákkal.

1 játékos esetén a vörös tábla képessége mindenképp a a tornyok tánca legyen. **A játékos 3 semlegesképesség-jelzőt kap, és a feketét leszámítva minden taojelzőből egyet.**

Semleges játéktáblák

A játékos nélküli tábla "semleges tábla". Miként a játékosok, a játék elején kap csiket, és mikor rajta a sor, jin fázisa van - habár némiképp speciális.

Semleges játéktábla jin fázisa

A semleges tábla jin fázisa rövidebb (nincs 3. lépés). Jang fázis egyáltalán nincs, mert nincs vagy halott a szerzetes. A semleges tábla jin fázisa után a következő játékoson a sor.

1. lépés: A kísértetek cselekedetei

Kísértő képesség

A táblán lévő kísértő szellemek bábuait a szabályok szerint kell mozgatni.

Kínzó képesség

Egy játékosnak minden ilyen kísértet után dobnia kell az átokkockával a tábla nevében (a zöld szerzetes képessége nem véd meg). A semleges tábla nem veszít taojelzőt.

2. lépés: Teli játéktábla?

Ha a lépés kezdetén a tábla teli van, a tábla veszít 1 csit. Ha már megszállt (nincs több csi), egy játékos veszít 1 csit.

A 3. lépés (játékba jön egy kísértet) megszállt táblánál sosem jön létre. Semleges tábla sosem szerezhet csit.

Megszállt játéktábla



Ha egy szerzetes meghal, vagy egy semleges tábla elveszíti utolsó csijét, a tábla megszállt ÉS semleges lesz. A megszállt tábla képessége inaktív lesz (rá kell tenni egy

tagadásjelzőt).

Ha telítettség vagy átokkocka miatt a tábla veszítene egy csit, választani kell egy játékost, aki elveszíti azt (átoknál ilyenkor nem óv meg a zöld játékos képessége).

Semlegesképesség-jelző



A jelzővel az **aktív** játékos saját jang fázisában aktiválhatja egy semleges tábla képességét, ha az nincs **megszállva**. Egy körben több jelző beadható, de egy képesség csak **egyszer** aktiválható.

A felhasznált jelzők a falu középső lapjára kerülnek. Az aktív játékos köre végén, ha bábuja a falu középső lapján van, onnét bárhány jelzőt elvehet.

A játékosok nem adhatják át egymásnak ezeket a jelzőket sem. *Példa: Jenő gyakorlásképp egyedül játszik, a vörös szerzetessel, és van 3 ilyen jelzője. Egyazon körben elhasználhatja mindhármat, hogy egyszer-egyszer aktiválja a kék, a zöld és a sárga tábla képességét.*

Nehézség: Haladó, rémálom, pokol

Az eddigiek a kezdő játék szabályai voltak.
De még van három nehézségi szint, mind nehezebb és keményebb az előzőnél.

Haladó

Kezdődik a valódi küzdelem...

A haladó játék csak két ponton tér el a kezdőtől:

- A szerzetesek **3 csijelzővel** kezdenek, nem 4-gyel.
- A szerzetesek már **3 kísértetjárta falulapnál** veszítenek.

Rémálom

Úgy gondolod, könnyű a játék?

A haladó játék szabályai, de a győzelemhez nem 1, hanem 4 inkarnációt kell elpusztítani. A megkevert kísértetpakliba (kivéve ebből a fölös kísérteteket 4-nél kevesebb játékosnál) véletlenszerű inkarnációkat kell berakni. Alulról: 10 kísértet, inkarnáció, 10 kísértet, inkarnáció, 10 kísértet, inkarnáció, 10 kísértet, inkarnáció, a többi kísértet.

1 vagy 2 játékos esetén csak 3 inkarnáció.

Pokol

Vu Feng ezt ajánlja!

Mint a pokol, csak épp a szerzetesek úgy kezdenek, hogy nincs náluk jinjangjelző.

1 vagy 2 játékos esetén csak 3 inkarnáció.

	csijelzők	vereség	inkarnációk	egyéb
kezdő	4	4	1	
haladó	3	3	1	
rémálom	3	3	4	
pokol	3	3	4	nincs jinjang



Az Űvöltő Rémálom

Csak akkor űzhető el, ha a vele szemkötti kísértethelyen nincs kísértet.



Az Elfoghatatlan

Csak akkor űzhető el, ha a kísértethelyén van egy buddha. Ehhez vagy buddhás kísértethelyre kell mozgatni, vagy már ott kell megjelennie.

Ha ez az inkarnáció buddhával védett helyen jelenik meg, a buddha nem kerül le onnét.



A Halálhadsereg

Az aktív játékosnak körében dobnia kell az átokkockával; elűzése után is dobni kell.



Az Elfeledettek

Játékba jövele után az összes szerzetest megakadályozza képességük használatában.



A Csonttörő

Amikor játékba jön, valamint minden körben minden szerzetesnek el kell dobnia 1-1 taojelzőjét (akinek nincs, az nem dob).



A Sötét Űrnő

Játékba jövele után megakadályozza, hogy a szerzetesek taojelzőket használjanak (ki kell rakni a hatástalan tao jelzőjét).



A Kúsó Rettenet

Ellop egy taokockát (a kártyájára kell rakni).



A Vámpírok Ura

Kísértő képesség, 4-es ellenállás.



A Reménygyilkos

8-as ellenállás (2 kék, 2 sárga, 2 zöld, 2 vörös), elpusztításakor dobni kell az átokkockával.



A Névtelen

5-ös ellenállás (1-1 fekete, vörös, zöld, kék, sárga) Amikor játékba jön, eldobja a taojelzőt az imapavilonról. A taokockák fehér oldala nem számít dzsókernek.

43. a Húsfaló
44. a Dühöngő
45. bús kegyenc
46. ocsmány szépség
47. levágott fejek
48. levágott fejek
49. sírjáró
50. fekete özvegy
51. fekete özvegy
52. sötét szellem
53. sötét szellem
54. az Alaktalan Gonosz

55. a Lélekfaló
56. az Üvöltő Rémálom
57. az Elfoghatatlan
58. a Reménygyilkos
59. a Halálhadsereg
60. az Elfeledettek
61. a Csonttörő
62. a Sötét Úrnő
63. a Kúszó Rettenet
64. a Vámpírok Ura
65. a Névtelen

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. hullaevő | 22. a Mélység Haragja |
| 2. járkáló holttest | 23. vonagló |
| 3. koporsófeltörő | 24. gombalény |
| 4. koporsófeltörő | 25. bukott szerzetesek |
| 5. nyughatatlan halott | 26. bukott szerzetes |
| 6. zombi | 27. nyughatatlan lélek |
| 7. zombi | 28. romlott lélek |
| 8. szökdelő vámpír | 29. romlott lélek |
| 9. szökdelő vámpír | 30. ördög |
| 10. a Sárga Dögvész | 31. ördög |
| 11. a Holttestek Ura | 32. a Zöld Irtózat |
| 12. vízbefúlt lány | 33. a Nagy Rothadás |
| 13. mélységkopó | 34. nyúzó |
| 14. csalárd nimfa | 35. kaszás |
| 15. csalárd nimfa | 36. éleskőrmű úrnők |
| 16. nedves láb | 37. éleskőrmű úrnők |
| 17. mélységlakó | 38. vérző szemek |
| 18. mélységlakó | 39. vérivó |
| 19. sárdémon | 40. vérivó |
| 20. sárdémon | 41. bíbor gonosztevő |
| 21. a Rettenetes Hullám | 42. bíbor gonosztevő |

A Kísértettörténet a Repos Production játéka. Tel.: 32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussels - Belgium • www.rprod.com

Tervező: Antoine Bauza

Illusztrátor: Pierô

Fejlesztők: Les Belges à Sombremos (Cédric Caumont, Thomas Provoost)

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönetnyilvánítás

A tervező meghajol a mellette küzdő bátor szerzetesek, s különösen Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier és Francoise Sengissen előtt.

A fejlesztők meghajolnak Christophe «A la Guèèrrre!» Arnoulth, Nathan Morse, Eric Franklin, Eric Martin, Anthony Rubbo, Brian Yu, Mary és Frank Branham előtt.

© REPOS PRODUCTION 2008. ALL RIGHTS RESERVED FOR ALL COUNTRIES.

This material may only be used for private entertainment.

Jin

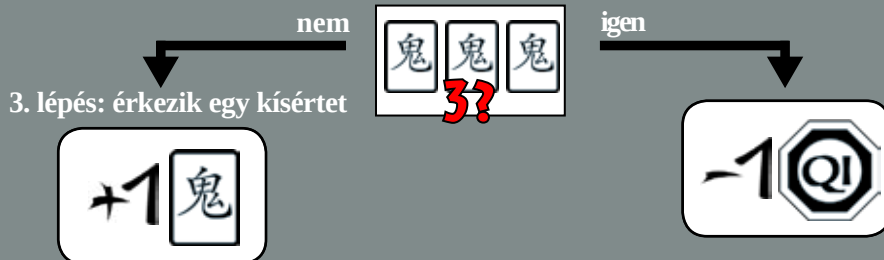
1a: kísértet(ek) a kísértés képességével



1b: kísértet(ek) a kínzás képességével

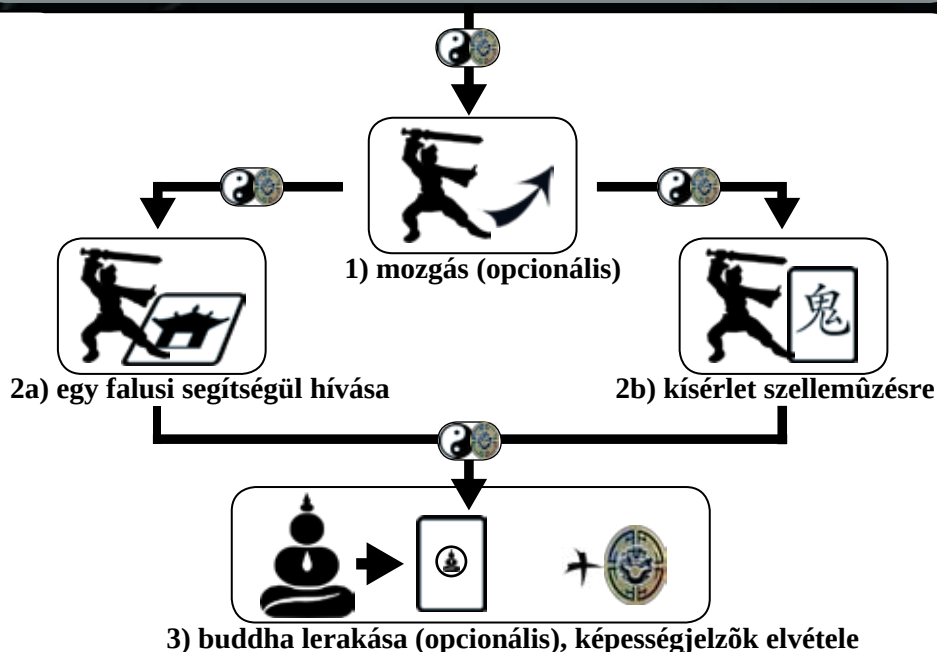


2. lépés: teli-e a tábla?



- a): semmi
- b) a kísértet előtt az első aktív falulap kísértetjárta lesz
- c) hozz játékba egy kísértetet (a lerakási szabályok szerint)
- d) dobod el összes taojel-ződet
- e) veszítesz 1 csit

Jang



A kísértetek képességei



Játékba hoz egy kísértetet.



Az első aktív falulap előttte kísértetjárta lesz.



A játékos vagy a semleges tábla veszít 1 csit.



Kísértő: Amikor játékba jön, kártyájára egy kísértetbábu kerül.



Amikor a kísértet játékba jön, bábuja nyomban kártyája elé kerül. **A továbbiakban a "rendes" módon kísért.**



A játékosnak dobnia kell az átokkockával (kivéve akkor, amikor a kísértetet buddha vagy varázsló pusztítja el).



A játékos kap egy csit vagy visszakapja jinjangjelzőjét (nem jár akkor, ha a kísértetet buddha vagy varázsló pusztítja el).



A játékos elvesz a készletből egy tetszőleges taojelzőt (ha tud) - nem jár akkor, ha a kísértetet buddha vagy varázsló pusztítja el.



Amíg le nem győzik, nem működik annak a szerzetesnek a képessége, akinek a tábláján van (rakni kell egy tagadásjelzőt a táblára).



Erre a kísértetre nem hatnak a taokockák (taojelző, imapavilon, varázsló, buddha hat rá).



Amíg le nem győzik, a játékosok nem használhatnak taojelzőket (az imapavilon hatásos marad). Elő kell venni a hatástalan tao jelzőjét.



Amíg le nem győzik, magánál tart egy taokockát (a kártyájára kell tenni), így a játékosok kevesebb kockával dobnak.



A képesség az összes játékosra/táblára hat.



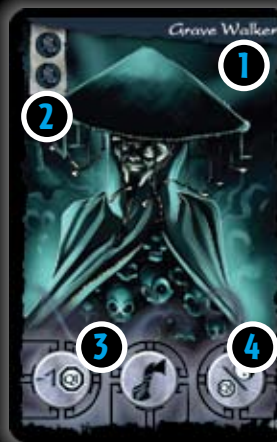
A játékos elvesz a készletből 2 tetszőleges taojelzőt (ha tud) - kivéve akkor, amikor a kísértetet buddha vagy varázsló pusztítja el.



Az aktív játékos veszít 1 taojelzőt (ha van neki).



Az inkarnáció legyőzése 1 csit és 1 jinjangjelzőt jelent a játékosoknak, akik eldöntik, hogy ezeket kik kapják.



A kísérteteket színük (1), ellenállásuk (2), képességeik (3), valamint olykor jutalmuk (4) jellemzi.

A kísértetek képességei aktiválódásuk szerint csoportosíthatók:

- bal oldali képessége akkor aktiválódik, amikor játékba jön
- középső képessége minden körben aktiválódik (jin fázis)
- jobb oldali képessége akkor aktiválódik, amikor elűzik (l. Átok és jutalom).

Ha egy kísértetnek több képessége van, azok balról jobbra aktiválódnak. **Amikor egy kísértet a dobott lapokhoz kerül, képessége megszűnik.**

A falu

Temető



A repkénnyel befutott sírkövek között a sírásó áll őrt a két világ határán.

Egy halott taoista feltámad, és kap 2 csit. Dobj az átokkockával (a kísértés a temetőre hat).

Taoista oltár



Az oltár és az óvóritusok segítenek elkergetni a kísérteteket.

Egy kísértetjárta falulapot forgass vissza aktív oldalára. Ezután hozz játékba egy kísértetet.

Gyógynövénybolt



A poros polcokon fellelhető a rítusok összes kelléke.

Dobj két taokockával, és vedd el a készletből a megfelelő taojelzőket (ha ez lehetséges). Ha fehérret dobsz, szabadon választhatsz színt.

Varázslókunyhó



A varázsló mindig kész a segítségre, és fekete mágiájának nagy a hatalma - de súlyos árat követel...

Dobj el a játékból egy tetszőleges kísértetet (ártó képessége nem hat, jutalom se jár érte). Veszítesz 1 csit.

Buddhista templom



A sötétség elleni harcban a szerzetesek támaszkodhatnak Buddha erejére és bölcsességére, valamint a hívek adományaira. Buddha kiváló segítő a Pokol elleni küzdelemben.

Vegyél el innét egy buddhát; a következő körödben lerakhatod egy kísértethelyre.

Az őrjárat útvonala



Az éjjeli őrjárat bátran járja a sötét utcákat, lámpáival megvilágítva a falut.

A kísértetek visszahökölnek a fénytől.

Egy játéktáblán az összes kísértő bábuját rakd vissza kártyájára.

Imapavilon



Az imapavilon szerzetesei minden erejükkel arra fókuszálnak, hogy egy bizonyos kísértetfajtát legyengítsenek.

Rakj ide a készletből egy taojelzőt, vagy cseréld ki az ittenit egy másikra.

Szelleműzés során az adott fajtájú kísértetek ellenállása lecsökken 1-gyel. Ez az összes szerzetes szelleműzésére igaz, és szelleműzés során nem vész el innét a taojelző.

A Mennyei Szél pavilonja



A pavilon fátýolfalai mögött a Szelek Úrnője parancsol az elemeknek, tetszése szerint mozgatva a szerzeteseket és a kísérteteket...

Egy kísértetet mozgass át egy tetszőleges üres helyre (buddha lehet ott), azután egy

másik szerzetest mozgass át egy másik falulapra.

Amikor egy kísértet mozog, "mindene" vele megy: bábuja (relatív pozícióját megtartva), a rajta lévő tekercs, tagadásjelzője, stb.

Teaház



A finom tea és a nyugodt atmoszféra időleges menedék a külvilág eseményei elől - de a kísértetek sosem pihennek...

Vegyél el egy tetszőleges taojelzőt a készletből és kapsz 1 csit, de ezután hozz játékba egy kísértetet.