

GHOST STORIES WHITE MOON

Instrukcja



Rozszerzenie Biały Księżyc

Słońce ponownie zachodzi nad wioską kryjącą w sobie przeklęte prochy Wu-Fenga. Ta noc nie będzie taka, jak inne: nieruchomy, biały księżyc rozświetla ciemność swym bladym, niepokojącym blaskiem. Bezbronni mieszkańcy wioski drżą z przerażenia na samą myśl o czającym się w pobliżu złu. Ogarnia ich panika. W swych pobliskich kryjówkach zwieroludzie Władcy Dziewięciu Piekieł coraz bardziej się niecierpliwią, kuszeni zapachem ludzkiego mięsa. Taoiści będą mieli pełne ręce roboty, zaś pomoc tajemniczej Su-Ling oraz jej Księżycowych Kryształów będą bardzo mile widziane...

Zawartość pudełka:

- 24 żetony wioski
- 1 plansza Schronienia
- 1 plansza Cmentarza
- 8 artefaktów
- 10 kart Duchów
- 6 kart inkarnacji Wu-Fenga
- 4 Księżycowe Kryształy
- 1 żeton Szkoły Kung-Fu
- 4 figurki Postumentów i 4 narożne plansze
- 1 figurka Portalu
- 1 figurka Su-Ling
- 1 karta pomocy Su-Ling



Przygotowanie rozgrywki

Podstawowa gra zostaje przygotowana zgodnie ze standardowymi zasadami. W pierwszych kilku rozgrywkach należy zastąpić Obchód Nocnego Strażnika Szkołą Kung-Fu. Później można będzie losować po prostu 9 żetonów z dostępnej puli, aby stworzyć wioskę.

Plansze Cmentarza oraz Schronienia umieszcza się w pobliżu wioski. 4 figurki Postumentów umieszcza się w narożnikach Wioski na ich planszach, zaś portal kładzie się na centralnym żetonie wioski.

Należy ułożyć 8 stosów żetonów wieśniaków (koszulkami do góry) i umieścić je na tych 8 żetonach Wioski, na których nie ma portalu.

Następnie należy odwrócić koszulką do dołu górny żeton z każdego stosu.

Figurkę Su-Ling, Księżycowe Kryształły oraz Artefakty odkłada się do rezerwy.

Przygotowanie talii Duchów

Dodaj 10 nowych kart Duchów do talii z gry podstawowej, potasuj talię i wyjmij z niej 10 losowo wybranych kart (muszą pozostać nieujawnione, zostaw je więc w pudełku z grą), aby wielkość talii Duchów pozostała taka sama, jak w grze podstawowej. Jeśli grasz z 1, 2 lub 3 graczami, usuń dodatkowe karty tak, jak zrobiłbyś to w grze podstawowej (odpowiednio 15, 10 lub 5 kart).

Następnie dodaj inkarnację Wu-Fenga, zgodnie z zasadami gry podstawowej. Jeśli grasz na poziomie trudności Koszmarny lub Piekielny, do ciebie należy decyzja, czy chcesz wykorzystywać tylko nowe inkarnacje, czy też pozostaniesz na znajomym terenie i będziesz używać tylko tych z gry podstawowej.



Przebieg rozgrywki

Rozgrywka toczy się w podobny sposób jak w przypadku gry podstawowej, za wyjątkiem następujących szczegółów.

Nowe warunki przegranej

Nowa sytuacja oznacza porażkę graczy: jeśli 12 wieśniaków zostanie zabitych, gracze przegrywają. Porażka ma miejsce natychmiast po śmierci dwunastego wieśniaka. Pozostałe warunki przegranej oraz warunków zwycięstwa z gry podstawowej pozostają bez zmian.

Nowe elementy gry

Su-Ling

Su-Ling była młodą wieśniaczką, która dawno temu poświęciła się, aby umożliwić uwięzienie popiołów Wu-Fenga. Wciąż pozostaje w wiosce, otaczając wieśniaków swą opieką i wspierając taoistów w ich zmaganiach.



Umieszczanie i ruch

Su-Ling pojawia się w grze gdy nastąpi jedno z następujących negatywnych wydarzeń:

- wieśniak zostanie zabity (patrz fragment na temat Wieśniaków);
- zostanie rzucona kość Klątwy (niezależnie od uzyskanego rezultatu);
- żeton Wioski zostanie nawiedzony.

Za każdym razem gdy będzie miało miejsce jedno z tych negatywnych wydarzeń, gracze mogą umieścić Su-Ling na planszy lub przesunąć ją. Su-Ling umieszcza się na jednej z 12 ikon Nawiedzenia pod koniec fazy Jang aktywnego gracza lub w turze neutralnej planszy. Ruch jest opcjonalny, ponieważ gracze mogą postanowić, by nie ruszać Su-Ling.



Aby uczestnicy nie zapomnieli o wykonaniu tego ruchu w fazie umieszczenia Buddy, gracz bierze żeton Su-Ling zaraz po wystąpieniu jednego z 3 negatywnych wydarzeń. Pod koniec tury gracza, ów gracz musi zwrócić żeton Su-Ling, nawet jeśli figurka nie została poruszona. Należy pamiętać, że nawet jeśli w danej turze wystąpiło więcej niż jedno negatywne wydarzenie, dozwolony jest tylko jeden ruch Su-Ling. Su-Ling nie można umieścić przed inkarnacją Wu-Fenga (nie jest na tyle potężna, by stawić mu czoła). Jeśli Wu-Feng znajdzie się przed Su-Ling, wraca ona do rezerwy i znajdzie się z powrotem w grze dopiero po wystąpieniu kolejnego negatywnego wydarzenia.

Efekty

Su-Ling anuluje zdolności środkowego kamienia ducha znajdującego się przed nią.

- duch ze zdolnością Nawiedzenie: nawiedzająca figurka nie rusza się w trakcie fazy Jin.
- duch ze zdolnością Dręczenie: w trakcie fazy Jin nie rzuca się kością Kłątwy.
- duch ze zdolnością Pożeranie: pożeracz nie zabija wieśniaka w trakcie fazy Jin.

Ponadto zneutralizowane zostają wszystkie pozostałe zdolności znajdujące się na środkowym kamieniu ducha (odporność na kość Tao itd.).

Co więcej, za każdym razem gdy Su-Ling jest umieszczana na ikonie nawiedzenia przylegającej do pustego Postumentu, gracze mogą wziąć z rezerwy żeton Księżykowego Kamienia (jeśli jest dostępny) i umieścić go na owym Postumencie.



Wieśniacy

Uwięzieni we własnej osadzie wieśniacy są łutwą zdobyczą dla hord Wu-Fenga. Taoiści muszą więc ich chronić i próbować prowadzić rodziców oraz dzieci do schronienia. Każda ocalona rodzina będzie wspierać taoistów, lecz każda osoba zabita przez duchy będzie oznaczała dla nich karę...



Ogół 24 wieśniaków składa się na 12 rodzin, podzielonych w następujący sposób:

- 4 rodziny po 3 osoby (Hua, Zhou, Li oraz Sun);
- 4 rodziny po 2 osoby (Miao, Xiang, Sheng oraz Wu);
- 4 rodziny z tylko 1 osobą (Chang, Teng, Long i Weng).

Są oni odzwierciedleni za pomocą kwadratowych żetonów. Gdy na tym samym żetonie wioski znajduje się kilku wieśniaków, z ich żetonów tworzy się stos; jedynie wieśniak ze szczytu stosu jest widoczny dla graczy.

Złota zasada: na jednym żetonie nigdy nie może znajdować się więcej niż 3 wieśniaków.

Na temat każdego z wieśniaków podanych jest sporo informacji:

- imię wieśniaka;
- rozmiar jego rodziny (1, 2 lub 3 osoby);
- po lewej stronie efekt negatywny, stosowany po jego śmierci;
- po prawej stronie efekt pozytywny, stosowany gdy cała jego rodzina zostanie uratowana.

Ruch

Wieśniacy mogą poruszać się wyłącznie w towarzystwie taoisty, nigdy samotnie. Wieśniak porusza się wraz z Taoistą, co oznacza, że przed ruchem Taoisty wieśniak znajduje się na jego żetonie, zaś po ruchu również mu towarzyszy.

Można przesunąć tylko wieśniaka ze szczytu stosu. Zawsze należy przestrzegać złotej zasady „limitu 3 wieśniaków na żeton wioski”. Ponadto, wieśniacy nigdy nie mogą znaleźć się na nawiedzonym żetonie ani przez niego przejść.

Gdy wieśniak opuszcza żeton, odśłania się następnego wieśniaka ze stosu (jego żeton odwraca się koszulką do dołu).



Wyjaśnienia:

Moc „Strzelistego Tańca” czerwonego Taoisty można wykorzystać, by przesunąć pojedynczego wieśniaka o dwa żetony, albo też by cofnąć się i wrócić, prowadząc wieśniaka z powrotem na żeton początkowy.

Moc „Taniec Bliźniaczych Wiatrów” czerwonego Taoisty oraz żeton „Pawilon Niebiańskiego Wiatru” pozwalają przesuniętemu Taoiście zabrać ze sobą wieśniaka (lecz za pomocą tej akcji nie można przesunąć samego wieśniaka).

Ruch wieśniaka podczas ruchu Taoisty jest opcjonalny.

Ratowanie wieśniaka

Gracz, którego Taoista znajduje się na żetonie wioski zawierającym Portal, ma do dyspozycji nową akcję: „Ratowanie wieśniaka”.

Oryginalna akcja tego żetonu wioski wciąż jest dostępna, gracz ma możliwość wyboru pomiędzy następującymi możliwościami:

- akcja żetonu (=akcja);
- ratowanie wieśniaka ze szczytu stosu (=akcja);
- dokonanie egzorcyzmu.

Uratowany wieśniak jest umieszczany na planszy Schronienie.

W chwili, w której wszyscy członkowie rodziny zostaną uratowani, aktywny gracz stosuje odpowiednią nagrodę.

Niektóre z nagród mają efekt stały, inne czasowy, czasami natychmiastowy, a czasami mający miejsce w późniejszym czasie.



Wyjaśnienia:

Moc „Niebiański Podmuch” pozwala niebieskiemu Taoiście wykonać, w wybranej przez siebie kolejności, egzorcyzm oraz:

- wykonać akcję z żetonu;
- lub uratować wieśniaka.

Moc ta NIE pozwala graczowi wykonać zarówno akcji z żetonu, JAK I ocalić wieśniaka.

Moc „Drugi Wiatr” pozwala niebieskiemu Taoiście:

- podjąć dwie próby egzorcyzmów;
- lub wykonać dwukrotnie akcję z żetonu; LUB uratować dwóch wieśniaków.

Przykład: niebieski Taoista wykorzystuje swą moc „Drugi Wiatr” i ratuje dwóch wieśniaków: jednego członka rodziny Long oraz jednego z członków rodziny Hua. Rodzina Long zostaje tym samym w pełni uratowana i aktywny gracz otrzymuje za to nagrodę (artefakt Elixir Zdrowia). Rodzina Hua nie została jeszcze w pełni uratowana, gracze nie otrzymują więc za nią nagrody.

Śmierć wieśniaków



Do śmierci wieśniaka może doprowadzić wiele sytuacji: niemożność ucieczki, zdolność „nawiedzenia żetonu” (z kości Kłątwy i ducha Bezkształtne Zło, śmierci członka rodziny Sheng), zdolność „pożeranie” nowych duchów oraz negatywny efekt rodziny Xiang. Gdy wieśniak zostanie zabity, umieszcza się go na wolnym polu na planszy Cmentarz, a aktywny gracz (lub neutralna plansza) musi zastosować efekt negatywny związany z rodziną wieśniaka. Jest możliwe, że jednocześnie zginie więcej niż jeden wieśniak. W takim przypadku, aby uniknąć nieporozumień i zamieszania, należy po kolei usuwać ich z żetonu wioski i stosować efekty negatywne, zaczynając od wieśniaka na szczycie stosu i kończąc na tym ze spodu.



Przykład: Ruch figurki Nawiedzenia prowadzi do śmierci członka rodziny Zhou. Aktywny gracz umieszcza żeton wieśniaka na planszy Cmentarz i stosuje efekt negatywny: jeden z Taoistów musi stracić żeton Czi.

Zdolności duchów

Ważne: od tej pory, gdy na planszy obecnych jest kilka duchów o zdolnościach w swym kamieniu środkowym (Nawiedzenie, Dręczenie, Pożeranie), efekty duchów muszą być stosowane od prawej do lewej strony. Dzieje się tak, ponieważ w przypadku korzystania z rozszerzenia Biały Księżyc ważną staje się kolejność.

Nowy efekt zdolności Nawiedzenie

Duchy ze zdolnością Nawiedzenie mogą teraz wykorzystywać nowy efekt: ucieczka.

Ucieczka:

Ruch figurki Nawiedzenia z karty na planszę sprawia, że wieśniak ucieka.



Działa to na wieśniaka ze szczytu pierwszego stosu znajdującego się przed nawiedzającym duchem. W związku z tym może to być pierwszy, drugi lub nawet trzeci żeton wioski. Ów wieśniak zostaje przesunięty na

następny żeton w kierunku przeciwnym niż duch Nawiedzenia. Jeśli na tym żetonie znajduje się już 3 wieśniaków, ucieczka jest niemożliwa. Wieśniak umiera i zostaje umieszczony na Cmentarzu.

Jeśli w wyniku ucieczki wieśniak musiałby opuścić wioskę, ginie on i zostaje umieszczony na Cmentarzu.

Jeśli w wyniku ucieczki wieśniak musiałby wejść na nawiedzany żeton, również ginie.

Pamiętaj: każdy zabity wieśniak wywołuje efekt negatywny!



Uważaj, Szybcy Nawiedzacze zmuszają wieśniaków do ucieczki w chwili przybycia.

Nawiedzenie żetonu

Zasada nawiedzania zostaje zmieniona w następujący sposób: gdy po ruchu figurki Nawiedzenia żeton ma zostać nawiedzony, czy to w wyniku kości Klątwy, czy pojawianie się ducha, czy z powodu śmierci członka rodziny Sheng, mogą nastąpić dwie sytuacje:

- jeśli jeden lub więcej wieśniaków jest obecnych na żetonie wskazanym w nawiedzaniu, wszyscy ci wieśniacy zostają zabici, lecz żeton pozostaje NIEnawiedzony.
- jeśli żaden wieśniak nie jest obecny na wskazanym żetonie, ów żeton zostaje nawiedzony zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

Przykład: duch ze zdolnością Nawiedzenie nawiedza żeton, więc 3 wieśniaków jest martwych, ale sam żeton nie jest jeszcze nawiedzony. Wieśniacy są usuwani z żetonu i uaktywniają się negatywne efekty po ich śmierci. Sheng nawiedza żeton, Sun wprowadza ducha, a drugi członek rodziny Sheng nic nie robi, gdyż żeton nie może być nawiedzony kilka razy.

Pożeranie



Podczas fazy Jin na swej planszy duch ze zdolnością Pożeranie zabija wieśniaka – znajdującego się na szczycie pierwszego stosu na żetonach znajdujących się przed nim. Jeśli na trzech żetonach przed duchem nie ma żadnych wieśniaków, gracz musi wybrać dowolnego wieśniaka widocznego w innym miejscu; to on zostaje pożarty. W przypadku, gdy nie ma więcej wieśniaków w wiosce, gracz (albo neutralna plansza) traci 1 Czi.



Uwaga: jeden konkretny duch (Szary Myśliwy) pożera wieśniaka zaraz gdy wejdzie do gry (zdolność lewego kamienia).

Przykład: trwa tura gry zielonego Taoisty. Na jego planszy obecny jest pożeracz i w związku z tym musi zabić pierwszego widocznego na planszy wieśniaka. Żeton leżący bezpośrednio przed duchem jest pusty, należy więc rozważyć kolejny żeton w rzędzie ducha. Znajduje się tam wieśniak, ginie więc, zaś gracz musi zastosować efekt negatywny...

Księżycowe Kryształy



Rezerwa zostaje uzupełniona o 4 przezroczyste Księżycowe Kryształy.

Gracze mogą je zdobyć na trzy różne sposoby:

- Dzięki akcji wspierającej żetonu wioski „Sklepek Zielarza”, białemu rezultatowi na kości Tao – mogą wziąć Księżycowy Kryształ zamiast wybranego znacznika Tao. Jeśli w rezerwie nie ma dostępnych Księżycowych Kryształów, traci się korzyści płynące z białego rezultatu kości.
- W nagrodę za wyegzorcyzmowanie określonych duchów i określonych inkarnacji Wu-Fenga.
- Poprzez wykorzystanie nagrody rodziny Cheng (artefakt Księżycowy Pył).

Księżycowe Kryształy mogą być wykorzystywane przez graczy w trakcie egzorcyzmów i liczą się wtedy jak znaczniki Tao w wybranym kolorze. Nie są jednak uważane za znaczniki Tao: zdolności żółtego Taoisty „Bezdenne Kieszenie” oraz nagrody duchów z gry podstawowej nie pozwalają graczowi wybrać Księżycowego Kryształu, nie można go też umieścić na żetonie wioski „Krag Modlitewny”. Nie działają na nie zdolności



duchów Czarnych Wdów (wciąż można je wykorzystywać pomimo obecności takich duchów w grze), ani efekt „utruty znaczników Tao” uzyskany na kości Klątwy (zachowuje się je).

Księżycowe Kryształy mają również drugie zastosowanie. Taoiści lub Su Ling mogą je umieścić na Postumentach, aby rozpocząć nową fazę gry: Mistyczną Bariere.

Taoista znajdujący się w posiadaniu Księżycowego Kryształu może umieścić go na pustym Postumencie jeśli przebywa w narożniku wioski przylegającym do tego Postumentu w 3 etapie swej fazy Jang (umieszczenie Buddy). Analogicznie jak Buddowie, Księżycowe Kryształy muszą być zdobyte przez Taoistę w poprzedniej turze gry i umieszczenie ich nie liczy się jako akcja.

Mistyczna Bariera



Na skraju wioski od zarania dziejów stoją cztery statuy, stanowiące świadectwo rytualnej magii czczącej Księżyc. Zwracając Księżycowe Kryształy do Postumentów, Taoiści zyskują siłę ciała niebieskiego, pozwalającą im odepchnąć duchy. Aby wytrwać w obliczu narastających sił mroku, Taoiści mają do dyspozycji nową broń: Mistyczną Bariere.

Taoiści oraz Su Ling mogą umieścić 4 Księżycowe Kryształy na czterech wykonanych w tym celu Postumentach. Pod koniec fazy Jang, w której umieszczony został czwarty Kryształ, Mistyczna Bariera zaczyna działać. Ma wtedy miejsce specjalna faza gry. Dzieje się ona po fazie Jang aktywnego gracza (lub neutralnej planszy).

Dla każdej planszy, zaczynając od tej na lewo od aktywnego gracza, uczestnicy mają następujące możliwości:

- zwrócenie Księżycowego Kryształu z Mistycznej Bariery do rezerwy, aby uratować wieśniaka ze szczytu stosu na żetonie z Portalem. Jeśli na tym żetonie nie ma żadnego wieśniaka, gracze mogą uratować dowolnego wieśniaka widocznego na dowolnym innym żetonie.
- rzucić 4 kośćmi Tao, aby podjąć próbę egzorcyzmu jednego lub

więcej duchów na swej planszy. Gracze mogą wykorzystać we wszystkich czterech rzutach 4 Księżycowe Kryształy niczym znaczki Tao. Podczas tych rzutów nie można korzystać ze znaczników Tao oraz zdolności Taoistów. Pod uwagę są brane Krąg Modlitewny oraz mantra. Zdolności z prawych kamieni (klątwy, nagrody) nie są aktywowane dla duchów egzorcyzmowanych w tej fazie.

Gdy wszystkie 4 plansze stanęły już przed takim wyborem, wszystkie pozostałe Księżycowe Kryształy oraz Su-Ling wracają do rezerwy. Kończy się tura gracza (lub neutralnej planszy) i gra wraca do normalnego biegu.

Przykład: w grze 3-osobowej właśnie została uaktywniona mistyczna bariera. Dla pierwszej planszy gracze zdecydowali się rzucić 4 kośćmi i uzupełnić ten rzut 2 Księżycowymi Kryształami, aby postać duchy na stos kart odrzuconych.



Druka plansza jest pusta, gracze decydują się więc, by wykorzystać trzeci kryształ na uratowanie wieśniaka widocznego na żetonie z Portalem. Dla trzeciej planszy gracze rzucają kością i wydają czwarty oraz ostatni Księżycowy Kryształ, aby postać duchy na stos kart odrzuconych. Dla czwartej planszy nie mają już żadnych Księżycowych Kryształów, nie mogą więc uratować wieśniaka. Rzucają kośćmi, aby spróbować postać duchy na stos kart odrzuconych.

Śmierć Taoisty: Zasady Dziedziczenia

Jeśli ginie (0 Czi) Taoista posiadający jeden lub więcej artefaktów, musi

on oddać swe artefakty jednemu lub kilku wciąż żyjącym Taoistom. Wybrany w ten sposób Taoista zatrzymuje artefakt do końca gry... lub do własnej śmierci, kiedy to trzeba go z kolei przekazać nowemu Taoiście.

Punktacja

Oprócz punktów otrzymywanych zgodnie z zasadami podstawowymi, punktacja graczy jest również modyfikowana w następujący sposób:

Wieśniacy: +1 za uratowanego wieśniaka.

Położenie Portalu w wiosce:

- +0 jeśli Portal znajduje się na środkowym żetonie wioski;
- +2 jeśli Portal znajduje się na żetonie położonym w prawo, lewo, górę bądź dół od żetonu środkowego wioski;
- +4 jeśli Portal znajduje się na jednym z narożnych żetonów wioski.

Poziomy trudności: Położenie Portalu

Podczas pierwszych kilku gier umieść figurkę „Portalu” na środkowym żetonie wioski. W późniejszych grach możesz zwiększyć poziom trudności (zależnie od trybu, na którym grasz: Początkujący, Normalny, Koszmarny lub Piekielny), umieszczając Portal na żetonie skrajnym.

Niezależnie od tego, w momencie rozpoczęcia gry na żetonie z Portalem nie ma żadnych wieśniaków – umieszcza się ich na pozostałych ośmiu żetonach wioski.

Zmiany dla gier z 1, 2 lub 3 graczami

Przed rozpoczęciem gry musisz uratować od 1 do 3 wieśniaków ze szczytów stosów. Gra dla 3 uczestników rozpoczyna się z 1 uratowanym wieśniakiem, dla 2 uczestników z 2 uratowanymi, zaś w grze 1-osobowej w chwili rozpoczęcia posiada się 3 uratowanych wieśniaków.

W grze dla 1 lub 2 uczestników uratowani wieśniacy muszą pochodzić z różnych stosów i z różnych rodzin.

Jeśli w ten sposób zostanie uratowana jednoosobowa rodzina, jeden z uczestników (wybrany przez pozostałych) rozpoczyna grę z nagrodą w postaci artefaktu.

Po zakończeniu tego etapu odśłoń wieśniaków ze szczytów zmodyfikowanych stosów, aby widoczni byli wieśniacy ze wszystkich stosów.

Następnie gra przebiega w zwyczajny sposób.

Nowy żeton: „Szkółka Kung-Fu”



Szkółka Kung-Fu jest nowym żetonem wioski. Akcja tego żetonu pozwala Taoiście na wykonanie JEDNEGO egzorcyzmu na: Albo wszystkich duchach koloru jego planszy; ALBO wszystkich CZARNYCH duchach. Decyzję należy podjąć przed rzutem kośćmi. Krąg Modlitewny, Mantra Osłabiająca oraz moce Taoisty wciąż zachowują swój efekt. Po

wykonaniu rzutu kośćmi gracz może je wykorzystać jak tylko chce i może wydać swe Tao oraz Kryształ. Należy jednak uważać, ponieważ to wciąż jest akcja wspierająca i nie stosuje się zasady dzielenia znaczników Tao – pozostali mnisi obecni na żetonie nie mogą wydawać swych znaczników Tao oraz Kryształów.

Zauważ, że zdolności prawego kamienia (klątwy i nagrody) nie stosuje się do duchów postanych na stos kart odrzuconych dzięki tej akcji.

Inkarnacje Wu-Fenga nie podlegają wpływowi akcji Szkółka Kung-Fu.

Wyjaśnienie dla gier 1, 2 lub 3-osobowych: wykorzystując Szkółkę Kung-Fu, Taoista może wydać znacznik Mocy nie tylko by wykorzystać moc neutralnej planszy, lecz również by namierzyć duchy w tym samym kolorze co neutralna plansza. (przykład: w grze 1-osobowej, w której bierze udział niebieski Taoista, gracz może wydać znacznik Mocy, aby móc namierzać czerwone, zielone lub żółte duchy).

Uwaga: jeśli moc planszy nie jest aktywna, gracz nie może namierzać duchów w tym kolorze wydając znacznik Mocy.

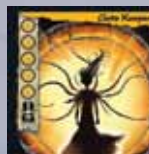
Nowa akcja dla żetonu Cmentarz



Od tej pory żeton wioski „Cmentarz” z gry podstawowej pozwala również Taoistom sprowadzić zabitych wieśniaków z powrotem do gry. Podobnie jak w przypadku Taoisty, gracz podejmujący się tej akcji musi rzucić kością Klątwy i zastosować się do wyniku. Wieśniak (wybrany przez graczy spośród zabitych) wraca do gry na żetonie wioski „Cmentarz” (musi być tam

dla niego miejsce, należy pamiętać o limicie 3 wieśniaków na żeton). Sprowadzenie wieśniaka z powrotem do gry może umożliwić graczom uratowanie całej jego rodziny i zdobycie związanej z tym nagrody, lecz klątwa nałożona w momencie jego śmierci nie zostaje zdjęta i może znów zostać zastosowana, jeśli wieśniak ponownie zginie.

Nowe inkarnacje Wu-Fenga



Odźwierny – Gate Keeper

Gdy tylko ta inkarnacja wejdzie do gry i do momentu jej zniszczenia, Portal zostaje usunięty z gry (umieść go na karcie inkarnacji).

Gdy ta inkarnacja zostaje wysłana na stos kart odrzuconych, gracze muszą umieścić żeton z powrotem na polu, na którym się pierwotnie znajdował.



Żarłok – Voracious

Ta inkarnacja zabija wieśniaka wybranego przez graczy spośród wszystkich widocznych w grze zaraz gdy wejdzie do gry i na początku każdej fazy Jin gracza, na którego planszy się znajduje (albo neutralnej planszy).



Wyjąca Rusałka – Howling Ondine

Zaraz po wejściu tej inkarnacji do gry i do momentu jej zniszczenia, Su-Ling zostaje usunięta z wioski (umieść ją na karcie inkarnacji).

Gdy ta inkarnacja zostanie odesłana na stos kart odrzuconych, Su-Ling znów będzie dostępna w rezerwie i będzie można się nią posługiwać zgodnie z jej zasadami.



Władca Korzeni – Root Master

Gdy ta inkarnacja wchodzi do gry, wszystkie figurki Taoistów należy położyć koszulkami do góry – są unieruchomieni. Muszą poświęcić swą następną fazę ruchu, aby się podnieść.

Użycie Pawilonu Niebiańskiego Wiatru oraz zdolności czerwonego Taoisty „Taniec Bliźniaczych Wiatrów” pozwala Taoiście wstać.

Moc czerwonego Taoisty „Strzelisty Taniec” pozwala mu wstać i przesuwać się o jedno pole zamiast o dwa.



Władca Czasu – Time Keeper

Gdy inkarnacja wchodzi do gry, ostatnie 2 duchy z dna talii duchów zostają usunięte z gry.

Na początku każdej fazy Jin gracza, na którego planszy znajduje się inkarnacja (lub neutralnej planszy), jeden duch wchodzi do gry.



Zmiennokształtny – Shapeshifter

Ten duch przyjmuje kolor planszy, na której się znajduje. Jego kolor może się więc zmieniać w miarę przemieszczania się.

Duch zostaje dołączony do gry zaraz gdy ta inkarnacja wejdzie do gry.

Na początku każdej fazy Jin gracza, na którego planszy się znajduje (lub neutralnej planszy), inkarnacja przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następne wolne pole dla ducha. Jeśli inkarnacja nie może wejść na nowe pole, nie przesuwa się.

Często zadawane pytania

Pytanie: Do gry wchodzi inkarnacja Wu-Fenga Nieuchwytny – co robić?

Odpowiedź: Jeśli w grze znajdują się Świątynia Buddyjska oraz Pawilon Niebiańskiego Wiatru, zachowajcie go. W pozostałych przypadkach zastąpcie go innym Wu-Fengiem wyciągniętym losowo z pudełka.

Pytanie: Czy podczas fazy Mistycznej Bariery mogę wykorzystać kości Tao zabrane przez duchy?

Odpowiedź: Tak. Mistyczna Bariera jest specjalną fazą gry. Zawsze można w niej użyć 4 kości Tao. Pod koniec tej fazy zabrane kości wracają z powrotem do duchów, oczywiście jeśli wciąż są one w grze.

Pytanie: Co się dzieje, jeśli Hua zginie podczas tury neutralnej planszy?

Odpowiedź: Nic, klątwa Hua nie wywiera efektu na neutralną planszę.

Pytanie: Jeśli członek rodziny Hua zginie po pierwszej akcji niebieskiego Taoisty, czy wciąż mogę wykonać drugą akcję?

Odpowiedź: Tak, klątwa Hua wpływa tylko na ruch.

Pytanie: Czy mogę użyć żetonu „Pawilon Niebiańskiego Wiatru” lub zdolności czerwonego Taoisty „Taniec Bliźniaczych Wiatrów”, aby postawić figurkę z powrotem gdy została przewrócona przez klątwę rodziny Hua lub specjalną zdolność inkarnacji Krwiopijca?

Odpowiedź: Tak, postawienie z powrotem figurki Taoisty jest uważane za ruch.

Q: Co się dzieje, jeśli Sheng umiera z powodu nawiedzenia żetonu przez ducha?

A: Najpierw umierają wszyscy wieśniacy obecni na żetonie, po czym żeton zostaje nawiedzony (efekt śmierci Shenga). Jeśli jest między nimi drugi Sheng, jego negatywna zdolność nie działa, bo żeton nie może być nawiedzony kilka razy.

Pytanie: Jeśli rodzina zostanie całkowicie uratowana w fazie Mistycznej Bariery, jak zastosuje się jej efekt?

Odpowiedź: Efekt stosuje się pod koniec fazy Mistycznej Bariery, zanim aktywny gracz skończy swą turę.

Pytanie: Jeśli Taoista musi przesunąć/umieścić Su-Ling, lecz ginie przed końcem swej tury, co się dzieje?

Odpowiedź: Gracz może przesunąć/umieścić Su-Ling, nawet jeśli zginie w tej turze.

Pytanie: Co się stanie, jeśli w trakcie fazy Mistycznej Bariery artefakt zostanie zdobyty w turze rozgrywanej na neutralnej planszy?

Odpowiedź: Artefakt otrzyma następny uczestnik w kolejności gry.

Pytanie: Mój Taoista ma Szpon Zemsty i podczas egzorcyzmu w narożniku wioski chybiam jednego z dwóch obecnych duchów. Czy mogę wziąć znacznik Tao koloru chybionego ducha?

Odpowiedź: Nie, egzorcyzm musi zakończyć się całkowitą porażką, aby można było wykorzystać Szpon Zemsty.

Pytanie: Czy mogę wykorzystać kości zabrane przez duchy, jeśli wykonuję akcję przy użyciu Szkoły Kung-Fu?

Odpowiedź: Nie, tylko Mistyczna Bariera pozwala wykorzystywać kości zabrane przez duchy.

Pytanie: Czy Boski Miecz działa wraz z akcją Szkoła Kung-Fu?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Inkarnacja Wu-Fenga Zmiennokształtny wchodzi na pole z Budda, co się wtedy dzieje?

Odpowiedź: Budda zostaje usunięty z tego pola i jego miejsce zajmuje inkarnacja (Buddowie nie działają na Wu-Fenga).

Pytanie: Czy mogę wykorzystać moje Jin-Jang, aby doprowadzić wieśniaka do schronienia?

Odpowiedź: Nie, Jin-Jang pozwala graczom prosić o pomoc odległą wioskę lub odwrócić nawiedzony żeton wioski.

Ghost Stories: White Moon jest rozszerzeniem autorstwa Repos Productions
Telefon +32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

Gra oryginalna: Antoine Bauza

Ilustracje: Pierô

Rozwinięcie: "Belgowie w sombreroch", czyli Cédric Caumont & Thomas Provoost

Tłumaczenie: Piotr Kucharski

Redakcja: Eric Franklin

Grę można wykorzystywać wyłącznie do rozrywki w gronie prywatnym.

© 2008-2010 REPOS PRODUCTION WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Podziękowania

Autor chciałby podziękować testerom, którzy zostali bezlitośnie pożarci podczas tworzenia tego dodatku: Mickaël Bertrand, Michael Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Houssais, Dominique Figuet, Mickael Genin, członkowie klubu Jeux en Société de Grenoble oraz gracze, którzy spotkali się na partię lub dwie podczas konwentów. Specjalne podziękowania dla Cyberfaba za jego pomoc i sugestie.

Belgowie w sombreroch chcieliby podziękować Club de Liège Objectif Jeux, Alexisowi -Twilight Imperium- Desplatsowi oraz jego licznym znajomym z całego świata.

Pierô dziękuje swej damie Coralie za jej wsparcie, komentarze i niezmienną pomoc, zaś synkowi Silasowi za uśmiechy, ślinienie się i długie noce, podczas których pozwalał mi pracować do bardzo późna.



Kolejność tur:

Faza Jin (Duchy)

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

Jin

Duch(y) ze zdolnością Nawieście

Duch(y) ze zdolnością Dręczenie

Duch(y) ze zdolnością Pożeranie

Krok 2. Plansza wypełniona?

Nie

Tak

Krok 3. Przybycie ducha (Nigdy nie jest przeprowadzane na neutralnej planszy!)

+1 鬼

Strata 1 Qi
Brak kroku 3.

-1 Qi

Faza Jang (Taoiści)

1. Ruch (opcjonalny)
2. Pomoc od wieśniaka LUB próba egzorcyzmu
3. Su-Ling, kryształy, umieszczenie Buddy (opcjonalne), wzięcie znaczników Mocy (opcjonalne)
4. Mistyczna Bariera

Jang

1) Ruch (opcjonalny)

2. a) Poproszenie wieśniaka o pomoc

2. b) Próba egzorcyzmu

2. c) Ratowanie wieśniaka

3) Su-Ling, kryształy, umieszczenie Buddy (opcjonalne), wzięcie znaczników Mocy

4) Mistyczna Bariera