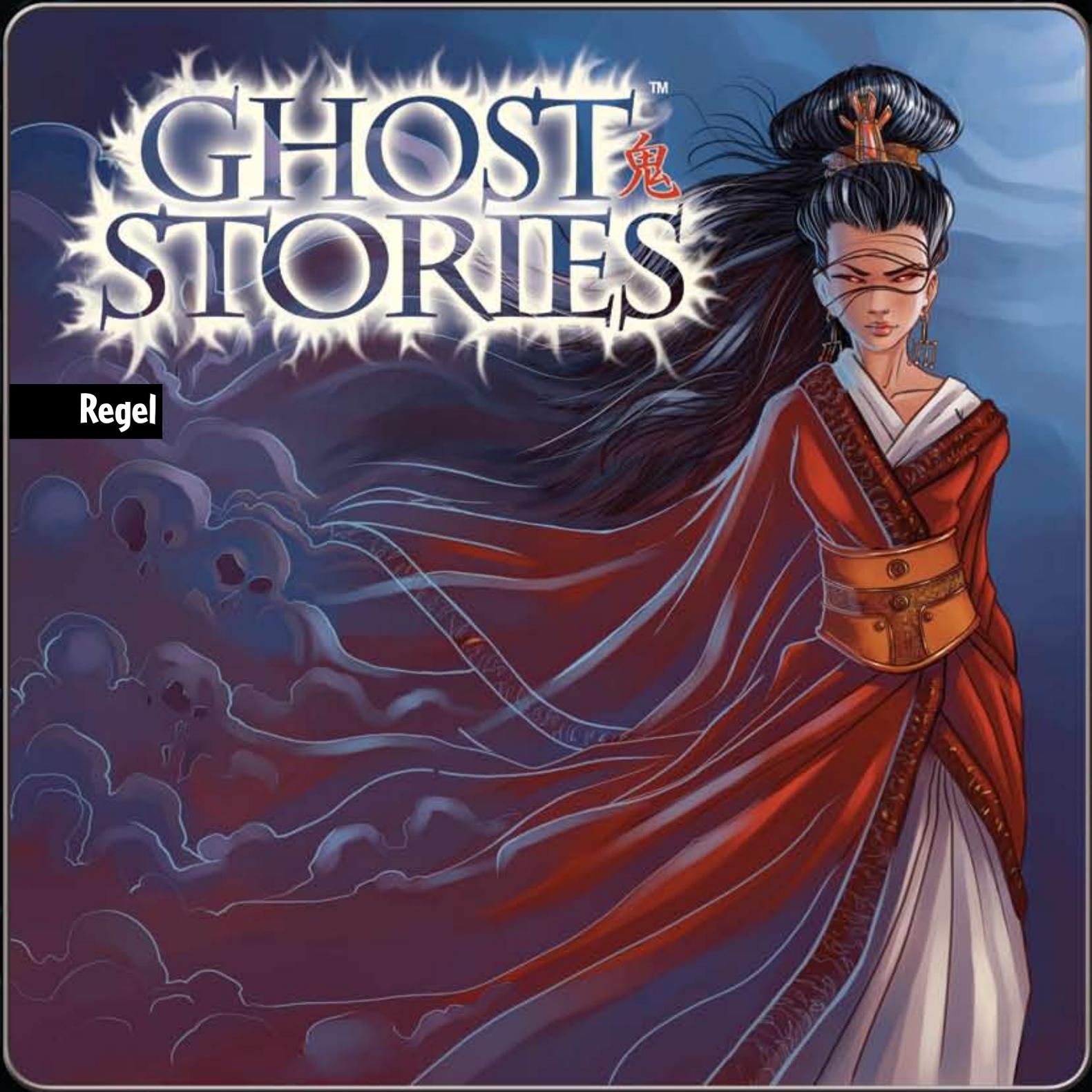


GHOST STORIES™

鬼

Regel



Ghost Stories

Ein Spiel von Antoine Bauza für 1 bis 4 Spieler ab 12 Jahren.

Zahlreiche Kämpfer sind gefallen, um der Schreckensherrschaft von Wu-Feng, dem Herrn der Neun Höllen, Einhalt zu gebieten.

Die Bestattungsurne mit seiner Asche wurde auf dem Friedhof eines kleinen Dorfes im Reich der Mitte verborgen. Jahre gingen ins Land, Generation folgte auf Generation und das Wissen um das verfluchte Erbe wurde von den Lebenden vergessen. Der in der Unterwelt gefangene Wu-Feng hat hingegen nichts vergessen. Seine ruhelosen Nachforschungen haben ihm den Aufbewahrungsort der Urne enthüllt, mit deren Hilfe er wieder ins Leben zurückkehren kann. Der Schatten seiner Inkarnation greift bereits nach den Dorfbewohnern, die nicht ahnen, dass sie in höchster Gefahr schweben.

Glücklicherweise halten die Fat-Si, die taoistischen Mönche, Wache. Sie sichern die Grenze zwischen dem Reich der Toten und dem der Lebenden. Bewaffnet mit ihrem Mut, ihrem Glauben und ihrer Kraft versuchen sie, die Inkarnation von Wu-Feng zurück in die Verdammnis zu schicken, aus der sie kommt.

Einführung

Ghost Stories ist ein kooperatives Spiel. Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Entweder Ihr tragt gemeinsam den Sieg davon oder erleidet alle zusammen eine Niederlage.

Haltet beim ersten Lesen der Spielregel die Spielhilfen bereit: Sie werden Euch dabei unterstützen, den Spielmechanismus zu verstehen.

Die Regel ist für eine Partie mit 4 Spielern geschrieben. Partien mit 1, 2 oder 3 Spielern erfordern Anpassungen, die im Anhang erklärt werden.

Ghost Stories bietet 4 Schwierigkeitsstufen an: Anfänger, Normal, Albtraum und Hölle. Die nachfolgende Regel entspricht der Schwierigkeitsstufe Anfänger. Wenn Ihr erst einmal in dieser Schwierigkeitsstufe Erfolg habt, dann bietet Euch Ghost Stories die Möglichkeit, den Reiz zu erhöhen, indem Ihr die Schwierigkeit anhebt. Die Anpassungen, die für die höheren Schwierigkeitsstufen vorgenommen werden müssen, findet Ihr im Anhang.



Spielmaterial

- 4 Spielfelder
- 9 Dorffelder
- 3 Tao-Würfel
- 1 spezieller Tao-Würfel
- 1 Fluch-Würfel
- 55 Geister-Karten
- 10 Karten mit Inkarnationen von Wu-Feng
- 20 Tao-Marker
- 20 Qi-Marker
- 4 Taoisten-Figuren
- 4 Yin-Yang-Marker
- 8 Spuk-Figuren
- 2 Buddha-Figuren
- 1 Marker „Tao inaktiv“
- 1 Marker „Mantra der Schwärzung“
- 4 Marker „Kraft inaktiv“
- 3 Kraft-Marker
- 1 Spielregel
- 2 Spielhilfen
- 1 Blatt zum Vermerken Eurer Spielergebnisse

Spielelemente

Dorffelder (A)

Das von den Spielern verteidigte Dorf besteht aus 9 Orten, jedes dargestellt durch ein quadratisches Plättchen. Die Eigenschaften dieser Orte helfen den Spielern, allerdings können Geister dort herumspuken und die Bewohner vertreiben. Die Vorderseite jedes Dorffeldes symbolisiert den Ort mit seinem Bewohner (Ort aktiv), die Rückseite steht für den Ort ohne seinen Bewohner (es spukt in diesem Ort). Die einzelnen Dorffelder werden in der Spielhilfe näher beschrieben.

Spielfelder (B)

Alle 4 Spielfelder haben 3 Felder, auf die die Karten der angreifenden Geister gelegt werden, zweimal 3 Felder für die Spuk-Figuren, 3 Felder für die Buddha-Figuren sowie die Kraft des Taoisten. Die Platten sind doppelseitig bedruckt mit jeweils unterschiedlichen Kräften des Taoisten.

Qi-Punkte (C)

Die Qi-Punkte stellen die Lebensenergie der Taoisten dar. Sie können verloren (unter dem Ansturm der Geister und in einigen anderen Fällen) und wiedererlangt werden (im Rahmen der Belohnung und auf einem speziellen Dorffeld).

Kraft des Yin-Yang (D)

Jeder Taoist besitzt einen Yin-Yang-Marker, den er einsetzen kann, um eine zusätzliche Aktion zu erhalten.

Tao-Marker (E)

Um den Geistern Einhalt zu gebieten greifen die Taoisten auf mystische Hilfsmittel zurück: Klebreis (gelb), Silberglöckchen (grün), Räucherstäbchen (rot), Spiegel des Tao (blau), Münzen (schwarz). Sie werden in Form von Tao-Markern symbolisiert. Diese Marker gibt es in 5 Farben, wobei jede Farbe einer bestimmten Geisterart zugeordnet ist.

Tao- und Fluch-Würfel (F)

Die drei Tao-Würfel werden von den Taoisten dazu verwendet, Geister zu bekämpfen. Der zusätzliche spezielle Tao-Würfel hängt mit einer besonderen Kraft des grünen Taoisten zusammen. Manchmal müssen die Spieler auch den Fluch-Würfel werfen und dessen negative Auswirkungen ausführen.

Geister (G)

Die Geister werden charakterisiert durch Farbe (1), Widerstand (2), Mächte (3) und manchmal auch Belohnung (4). Diese Begriffe werden weiter unten und in der Spielhilfe näher beschrieben.

Die Mächte der Geister werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingesetzt:

- Die Mächte auf dem **linken** Symbol müssen angewendet werden, **sobald der Geist ins Spiel kommt**.

- die Mächte auf dem **mittleren** Symbol müssen **jede Runde (Yin-Phase)** angewendet werden.

- die Mächte auf dem **rechten** Symbol müssen angewendet werden, **wenn der Geist ausgetrieben wird** (siehe Fluch und Belohnung).

Verfügt ein Geist über mehrere Mächte, werden sie von links nach rechts angewendet.

Wird ein Geist abgelegt, verschwinden auch seine Mächte.



Beispiel:

(a) Spukt in einem Dorffeld, wenn er ins Spiel kommt.

(b) Spukt jede Runde in einem Dorffeld.

(c) Spukt in einem Dorffeld wenn er ausgetrieben wird.

Beispiel: Bruce besiegt einen Severed Heads und die Spieler erhalten den Tao-Würfel zurück, den der Geist entwendet hatte.

Spuk- und Buddha-Figuren (H)

Sie stehen jeweils für die Bedrohung, die die Geister für das Dorf bedeuten und für die mystischen Fallen, die die Taoisten den Geistern stellen können.

Spieldaufbau (Schwierigkeitsstufe Anfänger, 4 Spielern)

Die 9 Dorffelder werden zufällig und in Form eines Quadrats von 3 mal 3 Feldern ausgelegt. Zu Beginn der Partie spukt es noch in keinem Ort (Dorfbewohner sind sichtbar).

Die 4 Spieltafeln werden an die Seiten des entstandenen Quadrats gelegt, eine vor jeden Spieler. Die Farben der Spieltafeln werden zufällig bestimmt, ebenso wie die Seite (Vorder- oder Rückseite), die in der aktuellen Partie verwendet wird.

Jeder Spieler legt 4 Qi-Marker, den Yin-Yang-Marker seiner Farbe und den Tao-Marker seiner Farbe vor sich ab und setzt die Figur seiner Farbe, die den Taoisten darstellt, auf das Dorffeld in der Mitte. Die zwei Buddha-Figuren werden auf das Dorffeld „Buddhistischer Tempel“ gesetzt.

Das übrige Material (Tao-Marker, Qi-Marker, Figuren) stellt die Reserve dar.

Einer der Spieler bereitet das Material für die Geister vor:

Die Geister-Karten werden gemischt. 10 Karten vor dem Ende des Kartenstapels wird eine Inkarnationskarte eingefügt, die zufällig gezogen und nicht angeschaut wird.

Ziel des Spiels

Um den Sieg über die Geister zu erringen und das Dorf zu retten, müssen die Spieler die Inkarnation von Wu-Feng besiegen.

Ablauf einer Partie

Der Spieler, der zuletzt einen Kung-Fu-Film gesehen hat, beginnt. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spielzug eines Spielers besteht aus zwei Phasen (Yin und Yang). Die Übersicht auf der letzten Seite dieser Regel fasst den Ablauf zusammen.

Phase Yin (Geister)

Teil 1. Aktionen der Geister

Zu Beginn seiner Runde prüft der aktive Spieler, welche Geister sich auf seiner Spieltafel befinden. Ihre aktiven Mächte in der Yin-Phase befinden sich auf dem **mittleren** Symbol.

A. Geist(er) mit der Macht Spuk



Für jeden Geist auf seiner Spieltafel mit dieser Macht muss der Spieler die Position der dazugehörigen Spuk-Figur neu bestimmen. Befindet sich die Figur auf der Geister-Karte, dann bewegt der Spieler sie einen Schritt weiter auf die für diesen Effekt vorgesehene Stelle oberhalb der Geister-Karte. Befindet sich die Figur bereits dort, bewegt sie sich einen Schritt vor in die Spuk-Zone und der Spieler muss das vorderste Dorffeld umdrehen, das sich vor dem Geist befindet: Der Geist treibt in diesem Ort sein Unwesen und die Bewohner fliehen. Wenn das Feld vor dem Geist bereits umgedreht ist, so gilt der Spuk automatisch für das nächste Feld in derselben Richtung. Die Spuk-Figur wird anschließend wieder auf das Feld zurück gestellt und ist bereit für den folgenden Zyklus.

Anmerkung zur Schwierigkeitsstufe Anfänger: Wenn die ganze Reihe der 3 Dorffelder vor dem Geist bereits umgedreht sind, verlieren die Spieler sofort die Partie.

B. Geist(er) mit der Macht Folter



Für jeden Geist mit der Macht Folter (= Fluch-Würfel auf dem mittleren Symbol), der sich auf seiner Spieltafel befindet, muss der aktive Spieler den Fluch-Würfel werfen und den Effekt anwenden:

- (a) kein Effekt.
- (b) Der Geist spukt im ersten aktiven Dorffeld vor dem Geist (umdrehen).
- (c) Der Spieler muss einen Geist nach den Regeln der Platzierung ins Spiel bringen.
- (d) Der Spieler muss alle seine Tao-Marker ablegen.
- (e) Der Taoist verliert 1 Qi-Punkt.



Teil 2. Spieltafel überfüllt?

Wenn die drei Geist-Felder auf seiner Spieltafel besetzt sind, verliert der Spieler ein Qi und beendet seine Yin-Phase umgehend, ohne Teil 3 auszuführen.

Teil 3. Eintreffen eines Geistes

Wenn die Spieltafel des Spielers nicht von drei Geistern besetzt ist, zieht der Spieler die oberste Geisterkarte vom Stapel und bringt sie gemäß der nachfolgenden Regel ins Spiel.

Regel zur Platzierung der Geister

Ein roter (Gebirge), grüner (Wald), blauer (Fluss) oder gelber (Sumpf) Geist muss bevorzugt auf die Spielfel gelegt werden, die seiner Farbe entspricht. Sind die drei Plätze der entsprechenden Spielfel bereits besetzt, wählt der aktive Spieler einen freien Platz auf einer anderen Spielfel aus. Ein schwarzer Geist muss bevorzugt auf die Spielfel des aktiven Spielers gelegt werden. Die Mächte, die auf den Symbolen links aufgeführt sind, werden angewendet, sobald die Karte ausgelegt wird. Es kann vorkommen, dass alle zwölf Plätze auf den Spielfeln bereits von den Geistern besetzt sind und der Spieler trotzdem einen (oder mehrere) hinzufügen muss. Ist dies der Fall, so verliert der aktive Spieler stattdessen **1 Qi-Punkt**.



Beispiel: Bruce zieht einen Severed Heads, und da dieser Geist schwarz ist, legt er ihn auf seine Spielfel, auf der bereits 3 Geister liegen. Er verliert kein Qi, da der Verlust bei einer überfüllten Spielfel nur in Teil 2 der Runde des aktiven Spielers angewendet wird. Allerdings muss er einen weiteren Geist ins Spiel bringen, da aber die zwölf Plätze belegt sind, tut er dies nicht und verliert ein Qi. Anschließend legt er einen der drei Tao-Würfel auf den Severed Heads.

Phase Yang (Taoisten)

Sobald die Phase Yin abgeschlossen ist, handelt der Spieler mit seinem Taoisten nach dieser Reihenfolge:

- 1) **Bewegung** (freiwillig)
- 2) **Hilfe von einem Dorfbewohner erbitten ODER versuchen, eine Austreibung durchzuführen**
- 3) **Platzieren eines Buddha** (freiwillig)

Achtung, der aktive Spieler kann zwischen diesen einzelnen Teilen seiner Yang-Phase seine Yin-Yang-Kraft einsetzen.

1) Bewegung

Der Spieler kann seine Taoisten-Figur von dem Feld, auf dem sie sich befindet, auf ein angrenzendes Feld ziehen. Diagonale Bewegungen sind erlaubt. **Er ist nicht verpflichtet, sich zu bewegen.**

2) Hilfe eines Dorfbewohners erbitten ODER versuchen, eine Austreibung durchzuführen

Der Taoist kann eine der 2 folgenden Aktionen ausführen.

2.a) Hilfe eines Dorfbewohners erbitten

Der Taoist kann die Hilfe des Dorfbewohners erbitten, auf dessen Dorffeld er sich befindet.

Diese Aktionen werden in der Spielhilfe näher beschrieben.

2.b) Versuchen, eine Austreibung durchzuführen

Der Taoist kann einen Geist bekämpfen, wenn er auf einem Dorffeld direkt neben der Geister-Karte der Spielfel steht. Ein Geist, der ausgetrieben wurde, wird auf den Ablagestapel gelegt und somit zurück in die Hölle verbannt.

Um einen Geist zu bekämpfen wirft ein Spieler die 3 Tao-Würfel und muss die Anzahl von Symbolen in der Farbe des Geistes erreichen, die dem Widerstandswert des angegriffenen Geistes entspricht. **Achtung:** Die weißen Symbole gelten als **Joker** und können die vom Spieler gewählte Farbe annehmen.

Eine fehlgeschlagene Austreibung hat keine Auswirkung.

Beispiel: Der gelbe Taoist, der von Bruce gespielt wird, befindet sich vor Bleeding Eyes (rot, Widerstand 2). Um ihn zu besiegen und in die Hölle zurückschicken zu können, muss er 2 rote (oder weiße) Symbole mit den 3 Tao-Würfeln erhalten.

Erreicht der Spieler nicht die notwendige Anzahl an Symbolen, kann er, wenn er über Tao-Marker der richtigen Farbe verfügt, diese dafür ausgeben, die Differenz zu begleichen.



Beispiel: Bruce wirft die Tao-Würfel und erwürfelt nur ein rotes Symbol. Wenn er einen roten Marker besitzt und ihn dafür ausgeben möchte, kann er den Geist besiegen und austreiben.

Zwei Geister bekämpfen

Ein Mönch, der sich auf einem der vier Eckfelder des Dorfes befindet, kann die zwei angrenzenden Orte auf der Spielfel einer Austreibung unterziehen und somit möglicherweise zwei Geister besiegen. Der Spieler muss ihren gemein-

samen Widerstandswert mit den Tao-Würfeln und eventuell mit seinen Tao-Markern erreichen.



Beispiel: Der gelbe Taoist befindet sich auf einem Eckfeld. Die beiden benachbarten Orte sind von Geistern besetzt: einem Bleeding Eyes (rot, Widerstand 2) und einer Perfidious Nymph (blau, Widerstand 1). Er wirft die drei Tao-Würfel und erhält ein rotes, ein weißes und ein gelbes Symbol. Das gelbe Symbol nützt ihm nichts. Er gibt einen roten Tao-Marker aus, der zusammen mit dem gewürfelten, roten Symbol den Bleeding Eyes austreiben und er verwendet das weiße Symbol, den Joker, um die Perfidious Nymph auszutreiben.

Sonderfall: Man ist nicht dazu verpflichtet, Tao-Marker auszugeben, wenn aber die Würfel allein eine Austreibung ermöglichen, muss der Spieler diese Austreibung durchführen.



Beispiel: Bruce befindet sich auf einem Eckfeld. Die benachbarten Orte sind von einem Zombie (gelb, Widerstand 2) und einem Coffin Breaker (gelb, Widerstand 1) besetzt. Bruce möchte den Coffin Breaker bekämpfen, da dieser die Kraft der Spieltafel, auf der er sich befindet, deaktiviert. Er wirft die drei Würfel und erhält zwei gelbe und ein weißes Symbol. Er treibt den Coffin Breaker aus, aber ebenso den Zombie. Er muss daher den Fluch-Würfel (Macht dieses Geistes) werfen.

Tao-Marker vereinigen

Im Verlauf einer Austreibung kann der aktive Spieler, wenn nötig, die Tao-Marker eines oder mehrerer Spieler verwenden, die sich auf **demselben Dorffeld befinden** wie er. Andernfalls können die Spieler sich keine Tao-Marker geben oder austauschen.

Beispiel: Bruce setzt seinen roten Taoisten auf ein Feld, auf dem sich der gelbe Taoist befindet. Im Ort neben diesem Feld spukt ein Hopping Vampire (gelb, Widerstand 3). Bruce wirft die 3 Tao-Würfel und erhält ein grünes, ein gelbes und ein rotes Symbol. Bruce hat keine gelben Tao-Marker, um seinen Wurf aufzuwerten, doch Samo, der gelbe Taoist, hat zwei. Die Spieler beschließen, die Marker auszugeben, um eine Summe von drei gelben Punkten zu erreichen und den Geist auf den Ablagestapel zu schicken.

Flüche und Belohnungen (rechtes Symbol)

Einige Geister verfluchen oder belohnen den Taoisten, der sie ausgetrieben hat. Die Flüche und Belohnungen sind auf dem rechten Symbol aufgeführt.

Der häufigste Fluch bewirkt, dass der Fluch-Würfel geworfen und sein Effekt angewendet werden muss. Mögliche Belohnungen sind der Gewinn von Tao-Markern (der Spieler wählt die von ihm gewünschte Farbe aus den noch im Vorrat enthaltenen Markern aus), der Gewinn eines Qi-Punktes oder die Möglichkeit, sein Yin-Yang aufzufüllen (wenn dieses bereits ausgegeben wurde).

Die Flüche werden immer vor den Belohnungen ausgeführt.

Beispiel: Bruce hat soeben eine Austreibung gegen einen Dark Wraith (schwarz, Widerstand 3) gemeistert. Er hat die Wahl, ob er einen Qi-Punkt gewinnen oder sein Yin-Yang auffüllen möchte. Er entscheidet sich für die zweite Möglichkeit und verzichtet auf das Qi.



3) Einen Buddha setzen

Ein Spieler, der eine Buddha-Figur **im Verlauf einer vorhergehenden Runde** über das Dorffeld „Buddhistischer Tempel“ erhalten hat, kann diese Buddha-Figur am Ende seiner Runde und wenn er sich vor einem leeren Feld der Spieltafel befindet dorthin setzen. Die Buddha-Figur wird auf das Buddha-Symbol gesetzt. Sobald ein Geist auf ein Feld ge- oder versetzt wird, das von einem Buddha geschützt wird, wird er umgehend in die Hölle (den Ablagestapel) zurückgeschickt. Der Buddha wird anschließend auf das Feld des „Buddhistischen Tempels“ zurückgesetzt. **Die Geister, die von einem Buddha besiegt werden, können ihren Fluch oder ihre Flüche nicht zum Einsatz bringen, werfen aber im Gegenzug auch keine Belohnung ab.**



In seltenen Fällen kann ein Spieler in einem Zug 2 Buddhas einsetzen.

Yin-Yang

Die Taoisten verfügen über einen besonderen Trumpf, das Yin-Yang. Die Benutzung seines Yin-Yangs ermöglicht dem Taoisten, die Hilfe eines beliebigen Dorfbewohners in Anspruch zu nehmen ohne sich auf dem entsprechenden Dorffeld zu befinden. Er darf sogar einen Ort wieder umdrehen und den Dorfbewohner somit zurückholen. Die Benutzung des Yin-Yang erfolgt zusätzlich zur normalen Aktion des Spielers.

Wenn ein Spieler sein Yin-Yang einsetzt, legt er seinen Marker in den Vorrat.

Die Taoisten können durch das Austreiben bestimmter Geister ihr Yin-Yang zurückgewinnen. Das Yin-Yang des aktiven Spielers darf zu jedem Zeitpunkt während der Yang-Phase eingesetzt werden (vor, nach seiner Bewegung,



etc.), aber nicht während einer laufenden Aktion.

Beispiel: Samo steht einem Dark Wraith (schwarz, Widerstand 3) gegenüber. Er hat keine schwarzen Marken mehr, möchte jedoch diesen Geist um jeden Preis austreiben. Er entscheidet sich dafür, sein Yin-Yang einzusetzen. Damit ruft er das Dorffeld „Gebetskreis“ an und legt einen schwarzen Tao-Marker darauf. Er setzt seine Runde fort und versucht, den Geist auszutreiben. Er würfelt mit 3 Tao-Würfeln und erhält ein schwarzes, ein weißes und ein grünes Symbol. Dank des schwarzen Markers auf dem Gebetskreis, des weißen und des schwarzen Symbols hat seine Austreibung Erfolg.

Tod eines Taoisten

Ein Taoist, der kein Qi mehr besitzt, ist tot. All seine Besitztümer gehen verloren (sein Tao-Marker, seine Buddha-Figuren, sein Yin-Yang). Seine Figur wird auf das Dorffeld Friedhof gelegt. Die Geister auf seiner Spieltafel bleiben im Spiel.

Ein Spieler, dessen Taoist gestorben ist, spielt weiter, indem er sich mit den anderen Spielern gemeinsam Gedanken über die Strategie macht. Er gewinnt die Partie auch als Toter. Er kann Dank des Dorffeldes Friedhof (und Dank der anderen Taoisten) wiederbelebt werden. **Seine Spieltafel gilt als besessen (siehe unten „Neutrales Spielfeld“)** und die Geister, die es besetzt haben, handeln zu dem Zeitpunkt, an dem der tote Taoist an der Reihe wäre, weiter. Die anderen Spieler müssen die Effekte und Folgen der Geister, die sich auf diesem Spielfeld befinden, umsetzen.

Beispiel: Es sind bereits drei Dorffelder umgedreht. Während der Yin-Phase des nächsten Spieler wird ein weiteres Dorffeld von einem Geist mit der Macht Spuk bedroht. Samo hat nur noch ein einziges Qi und beschließt, sich zu opfern, um das Dorf zu retten, indem er die Hilfe der Hexe erbittet, um den Geist zurück in die Hölle zu schicken.

Die Inkarnationen von Wu-Feng

Die Inkarnation wird 10 Karten vor dem Ende des Kartenstapels ins Spiel gebracht (Schwierigkeitsgrad Anfänger). Sie zu besiegen ist die einzige Möglichkeit für die Spieler, die Partie zu gewinnen. Jede Inkarnation hat besondere Mächte, aber auch bestimmte Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, um sie zu besiegen.

Alle Inkarnationen haben eine Farbe und sind denselben Regeln zur Platzierung unterworfen wie die Geister.

Die Inkarnationen werden weder durch das Dorffeld „Hütte der Hexerin“ noch durch die Buddhas betroffen. Eine Inkarnation, die auf einem durch einen Buddha besetzten Feld ins Spiel gebracht wird, wird nicht eliminiert und der Buddha wird auf das Dorffeld „Buddhistischer Tempel“ zurückgesetzt.

Achtung, einige Inkarnationen hinterlassen einen Fluch, wenn sie ausgetrieben werden.

Jede Inkarnation hinterlässt der Gruppe einen Qi-Marker und einen Yin-Yang-Marker. Die Spieler entscheiden, wie sie diese Belohnungen unter sich aufteilen. **Ein toter Taoist kann kein Qi erhalten.**



Ende der Partie

Die Partie endet, wenn es den Spielern gelingt, die Inkarnation von Wu-Feng zu besiegen.

In drei Fällen ist das Spiel verloren:

1. Alle Taoisten sind tot (keine Qi-Marker mehr). Es gibt nun niemanden mehr, der sich der Bedrohung entgegenstellen könnte und das Dorf verdunkelt sich unter dem Ansturm der Geister.
2. Ein viertes Dorffeld wird umgedreht. Die Geister haben die Urne mit der Asche von Wu-Feng gefunden. Die Welt der Lebenden existiert nicht mehr.
3. Der Kartenstapel der Geister ist aufgebraucht, obwohl die Inkarnation von Wu-Feng noch im Spiel ist. Die Sonne wird nicht mehr über dem Dorf aufgehen.

Achtung: Selbst wenn die Inkarnation in die Hölle geschickt wurde, müssen die Spieler den eventuell durch sie verursachten Fluch erdulden. Sie gewinnen nur, wenn die Folgen der Macht dieses Fluches keine Niederlage bedeutet.

Beispiel: Die Taoisten haben gerade die Inkarnation von Wu-Feng, die „Armee der Toten“, ausgetrieben. Es gibt bereits drei umgedrehte Dorffelder, bevor der Fluch-Würfel geworfen wird. Unglücklicherweise fällt der Würfel auf die Seite, die die Verfluchung des Dorffeldes verursacht, das sich vor der Inkarnation befindet. Die Partie ist nun dennoch verloren.

Anmerkung: Wenn eure ersten Spiele immer in Niederlagen enden, seid nicht beunruhigt. Ghost Stories erfordert eine Lernphase und mehrere Partien, damit es gelingt, die verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu meistern, die euch angeboten werden. Selbst für erfahrene Spieler bedeutet der Schwierigkeitsgrad „Hölle“ eine ordentliche Herausforderung, die aber zu schaffen ist. Stellt sicher, dass ihr die Regeln richtig anwendet, setzt eure Kräfte und euer Yin-Yang richtig ein und arbeitet zusammen, um den Sieg zu erringen.

Wenn der Schwierigkeitsgrad Anfänger immer noch zu schwer ist, könnt ihr mit fünf Qi beginnen, doch das Spiel wird deutlich an Reiz und Spannung verlieren.

Punkte

Um eure Leistung zu bewerten und um euch bei euren Fortschritten zu helfen, findet ihr beim Spielmaterial auch ein Blatt mit einem Punktestand, um die Ergebnisse eurer vergangenen Partien festhalten zu können.

Um euren Punktestand zu berechnen, benutzt ihr die nachfolgenden Werte:

- + 1 für jeden Punkt Qi
- + 2 für jedes leere Geisterfeld

- + 1 für jede übrig gebliebene Geister-Karte/-1 im Fall einer Niederlage
- - 3 für jeden toten Taoisten
- - 4 für jedes umgedrehte Dorffeld
- + 10 für den Sieg über Wu-Feng
- + 2, +4, +6 für andere besiegte Inkarnationen von Wu-Feng/+4, +6 in Solitär- und Zweispielerpartien (Schwierigkeitsgrade Albtraum und Hölle)

Kräfte der Taoisten

Jede Spieltafel hat zwei unterschiedliche Kräfte. Zu Beginn jeder Partie verfügt jeder Spieler entweder über die eine oder über die andere Kraft, je nachdem, ob die Vorderseite oder die Rückseite der Spieltafel verwendet wird. Diese Kräfte sind nachfolgend beschrieben:

Gelber Taoist

1. Bodenlose Taschen



Dem gelben Taoisten gehen niemals die mystischen Komponenten aus.

Bevor er sich bewegt, nimmt er einen Tao-Marker einer beliebigen verfügbaren Farbe aus dem Vorrat.

2. Mantra der Schwächung



Der gelbe Taoist kann Geistern mystische Fesseln anlegen.

Vor seiner Bewegung setzt oder versetzt er den Marker „Mantra der Schwächung“ auf einen beliebigen Geist im Spiel. Ein Geist, der unter dem Effekt

des Mantras der Schwächung steht, hat im Zuge einer Austreibung ein um 1 reduzierten Widerstandswert, unabhängig davon, welcher Taoist die Austreibung durchführt. Wenn der vom Mantra der Schwächung betroffene Geist aus dem Spiel genommen wird, geht der Marker „Mantra der Schwächung“ wieder an den gelben Taoisten zurück, der ihn in seiner nächsten Runde erneut einsetzen kann. Wenn der Mönch seine Kraft verliert, wird das Mantra der Schwächung aus dem Spiel genommen.

Roter Taoist

1. Tanz über den Gipfeln



Der rote Taoist hat die Fähigkeit zu fliegen.

Bei seiner Bewegung kann er sich nicht nur auf ein angrenzendes Dorffeld, sondern auf jedes beliebige Dorffeld begeben.

2. Weg der Zwillingsswinde



Der rote Taoist kann seine Mitstreiter lenken.

Nach seiner Bewegung kann er zusätzlich **einen anderen** Taoisten um ein Feld bewegen.

Grüner Taoist

1. Liebling der Götter



Die Unsterblichen begleiten den grünen Taoisten.

Er kann jeden Taowürfel erneut werfen, der im Rahmen einer unterstützenden Aktion oder einer Austreibung verwendet wird (er

kann einen Teil der Taowürfel so belassen und den Rest erneut werfen). Das zweite Resultat ist in diesem Fall gültig. Er kann auch den Fluch-Würfel erneut werfen.

2. Stärke des Bambus



Der grüne Taoist verfügt über eine außergewöhnliche Kraft.

Er verfügt beim Austreiben über einen vierten Taowürfel. Darüber hinaus muss er nie den Fluch-Würfel einsetzen.

Blauer Taoist

1. Reiter der Winde



Der blaue Taoist kann schneller handeln, als ein Herz schlägt.

Er kann in der von ihm gewünschten Reihenfolge die Hilfe eines Dorfbewohners erbitten UND eine Austreibung durchführen.

2. Schwingen des Kranichs



Der Taoist kann den Lauf der Zeit verlangsamen.

Er kann die Hilfe von Dorfbewohnern zwei Mal erbitten ODER zwei Austreibungen von dem Feld aus ausführen, auf dem er sich

befindet. Die zwei Austreibungen sind voneinander unabhängig, ein Erfolg der ersten Austreibung kann keinesfalls auf die zweite übertragen werden.

Spielregeln für 1, 2 oder 3 Spieler

Spielaufbau

Baut das Spiel so auf wie in der Version für vier Spieler.

Teilt jedem Spieler zufällig eine Spielfafel und eine Kraft (Vorder- oder Rückseite) zu. Die anderen Spielfafeln werden ebenfalls zufällig ausgelegt, sie werden als neutral betrachtet. **Legt drei Qi-Marker auf jede neutrale Spielfafel.**

Neben dem Tao-Marker und dem Yin-Yang-Marker teilt Ihr jedem Spieler noch einen Kraft-Marker aus.

Wenn Ihr den Kartenstapel bildet, entfernt ihr fünf zufällige Karten (legt sie in die Spielschachtel) für jeden Spieler weniger als 4 (also 3 Spieler = 5 Karten, 2 Spieler = 10 Karten, 1 Spieler = 15 Karten). In einer Partie zu zweit müssen die Spieler die gegenüberliegenden Spielfafeln nehmen. Sie haben also sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite eine neutrale Spielfafel. Die Inkarnationen von Wu-Feng werden NACH diesem Vorgang hinzugefügt.

Im Solitärspiel nehmt Ihr die rote Spielfafel mit der Kraft „Tanz über den Gipfeln“ (Fähigkeit zu fliegen), **einen Tao-Marker jeder Farbe außer schwarz und drei Kraft-Marker.**

Neutrale Spielfafel

Die Spielfafeln ohne Spieler werden „neutrale Spielfafeln“ genannt. Sie erhalten ebenso wie die Spieler Qi-Marker zu Beginn des Spiels und haben ebenfalls in ihrer Runde eine Yin-Phase, die jedoch speziell verläuft.

Yin-Phase neutraler Spielfafeln

Die Runde einer neutralen Spielfafel wird auf eine verkürzte Yin-Phase reduziert (keine Phase 3). Es gibt keine Yang-Phase, wenn der Spieler entweder tot oder nicht vorhanden ist.

Nach der Yin-Phase der Spielfafel kommt der nächste Spieler oder die nächste neutrale Spielfafel an die Reihe.

Teil 1: Aktionen der Geister

A. Geist(er) mit der Macht Spuk

Für jeden dieser Geister, der sich auf der Spielfafel befindet, muss die Position der Spuk-Figur nach den normalen Regeln neu bestimmt werden.

B. Geist(er) mit der Macht Folter

Für jeden Geist mit der Macht Folter muss der Spieler den Fluch-Würfel werfen und den Effekt auf die neutrale Spielfafel anwenden (die Kraft des grünen Taoisten ist in diesem Fall wirkungslos, was den Würfelwurf betrifft). Der Verlust von Tao-Markern hat bei neutralen Spielfafeln keinen Effekt.

Teil 2: Spieltafel überfüllt?

Wenn die Spieltafel zu Beginn der Runde vollkommen mit Geistern besetzt ist, verliert sie 1 Qi. Wenn die Spieltafel bereits besessen ist (0 Qi), muss einer der Spieler den Verlust des Qi in Kauf nehmen.

Achtung, Teil 3 (Hinzufügen eines Geistes) findet auf einer besessenen Spieltafel niemals statt.

Anmerkung: Eine neutrale Spieltafel kann niemals Qi erhalten.

Besessene Spieltafel



Falls ein Spieler stirbt oder eine neutrale Spieltafel ihr letztes Qi verliert, gilt die Spieltafel als besessen UND neutral.

Die Kraft einer besessenen Spieltafel wird **inaktiv** (legt einen Marker „Kraft inaktiv“

auf die Kraft-Zone). Jeglicher Verlust von Qi-Punkten (Spieltafel voll besetzt, Geist mit der Macht Folter) muss von einem ausgewählten Spieler angenommen werden (die Kraft des grünen Taoisten hat keinen Effekt, wenn dies zu einem Würfelwurf führen sollte).

Kraft-Marker



Der Kraft-Marker ermöglicht dem aktiven Spieler, während seiner Yang-Phase **zusätzlich zu seiner eigenen Kraft die aktive Kraft einer neutralen Spieltafel zu nutzen** (diese darf **nicht besessen** sein). Man darf mehrere Marker in derselben Runde benutzen, es ist jedoch **verboten**, dieselbe Kraft

mehrmals zu benutzen.

Ein benutzter Kraft-Marker wird auf das mittlere Dorffeld gelegt.

Ein aktiver Spieler, der seine Runde in der Mitte des Dorfes beendet, kann einen oder mehrere Kraft-Marker an sich nehmen. Ebenso wie die Tao-Marker können die Kraft-Marker nicht unter den Spielern getauscht werden.

Beispiel: Samo überdenkt seine Austreibungsrituale bei einer Einzelspielerpartie. Er kontrolliert den roten Taoisten und verfügt über drei Kraft-Marker. Er kann alle drei in derselben Runde benutzen, um jeweils einmalig die Kraft der gelben, der blauen und der grünen Spieltafel zu nutzen.

Schwierigkeitsgrade: Normal, Albtraum und Hölle

Die vorhergehenden Regeln ermöglichen es Euch, Ghost Stories im Anfängermodus zu entdecken.

Wenn Ihr in dieser Schwierigkeitsstufe erst gewonnen habt, bietet Euch Ghost Stories eine neue Herausforderung und steigert den Schwierigkeitsgrad in drei zusätzlichen Schwierigkeitsstufen.

Schwierigkeitsstufe Normal

Nun beginnt das wirkliche Abenteuer.

Die Schwierigkeitsstufe Normal unterscheidet sich von der für Anfänger in zwei Punkten:

- Die Taoisten beginnen die Partie mit **3 Qi-Markern statt 4**.

- Die Taoisten verlieren die Partie, wenn **3 Dorffelder umgedreht** wurden und nicht 4.

Schwierigkeitsstufe Albtraum

Ihr habt Fortschritte gemacht? Das Böse auch!

Die Schwierigkeitsstufe Albtraum baut auf den Regeln der Schwierigkeitsstufe Normal auf, doch die Zahl der Inkarnationen, die zur Hölle geschickt werden müssen, um zu gewinnen, beträgt nun 4.

Sortiert Geister aus, wenn Ihr nicht 4 Spieler seid und fügt anschließend zufällig und verdeckt die Inkarnationen nach dem folgenden Prinzip ein: 10 Karten, 1 Inkarnation, 10 Karten, 1 Inkarnation, 10 Karten, 1 Inkarnation, 10 Karten, 1 Inkarnation, restliche Karten.

Zu Zweit und im Einzelspiel gibt es nur 3 Inkarnationen.

Schwierigkeitsstufe Hölle

Von Wu-Feng höchstpersönlich geprüft!

Die Schwierigkeitsstufe Hölle ähnelt der Schwierigkeitsstufe Albtraum mit einem einzigen Unterschied: Die Taoisten beginnen die Partie ohne ihr Yin-Yang. Zur Erinnerung: Zu Zweit und im Einzelspiel gibt es nur 3 Inkarnationen.

Schwierigkeitsstufe	Qi-Marker	Dorffelder	Inkarnationen	andere
Anfänger	4	4	1	-
Normal	3	3	1	-
Albtraum	3	3	4	-
Hölle	3	3	4	ohne Yin-Yang

Anhang: Mächte der Inkarnationen



Klagender Albtraum (Howling Nightmare)

Die Taoisten können diese Inkarnation nur dann bekämpfen, wenn das Feld, das sich auf der gegenüberliegenden Spielfeld befindet, nicht von einem Geist besetzt ist.



Unfassbare (Uncatchable)

Die Taoisten müssen diese Inkarnation, sobald sie ins Spiel kommt, vorzugsweise auf ein Feld mit einem Buddha setzen. Sie kann nur dann bekämpft werden, wenn auf ihrem Feld ein Buddha steht.

Anmerkung: Diese Inkarnation ist die einzige, die zu einer Buddha-Figur gesetzt werden darf, sogar dann, wenn sie ins Spiel gebracht wird.



Armee der Toten (Death army)

Diese Inkarnation zwingt den aktiven Spieler, den Fluch-Würfel sowohl jede Runde als auch bei ihrer Zerstörung zu werfen.



Vergessene Seelen (Forgotten ones)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, können alle Taoisten ihre Kräfte bis zum Spielende nicht mehr nutzen.



Knochenbrecher (Bonecracker)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, muss jeder Taoist einen Tao-Marker ablegen. Zusätzlich müssen alle Spieler in jeder Runde einen Tao-Marker ablegen. Wenn ein Spieler kein Tao mehr hat, geschieht nichts.



Finstere Herrin (Dark mistress)

Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt, verhindert sie, dass die Taoisten Tao-Marker einsetzen (der Marker „Tao inaktiv“ wird gut sichtbar für alle irgendwo auf das Spielfeld gelegt).



Schleichender Schrecken (Creeping Horror)

Macht: Stiehlt einen Tao-Würfel (Würfel auf die Karte legen).



Vampirlord (Vampire Lord)

Der Vampirlord ist „nichts weiter“ als ein Gespenst mit der Macht Spuk.



Zerstörer der Hoffnung (Hope killer)

Diese Inkarnation hat einen Widerstandswert von 8 (2 rot + 2 grün + 2 blau + 2 gelb) und erfordert einen Wurf mit dem Fluch-Würfel, wenn sie zerstört wird.



Namenloser (Nameless)

Widerstand: 1 schwarz + 1 rot + 1 grün + 1 blau + 1 gelb
Wenn diese Inkarnation ins Spiel kommt wird der Tao-Marker auf dem Dorffeld „Gebetskreis“ abgelegt. Außerdem zählen ab diesem Zeitpunkt die weißen Würfelseiten nicht mehr als Joker.

Ghost Stories • Tél. +32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgien • www.rprod.com
Spiel : Antoine Bauza • Graphik : Pierö • Entwicklung : "Die Belgier mit Sombreros" alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Deutsche Übersetzung : Barbara Palm, Redaktion: Guido Heinecke, Angela Jahn

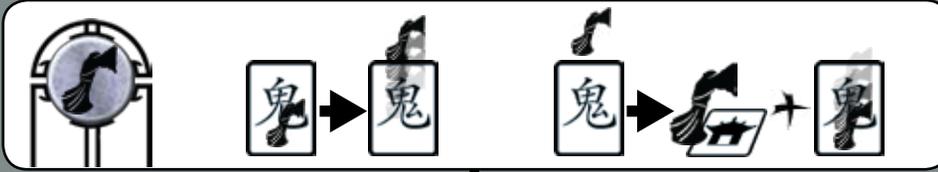
© REPOS PRODUCTION 2008. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Material darf nur für private Spielzwecke benutzt werden.

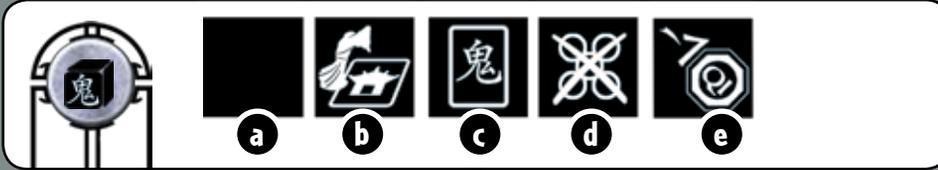
1 Ghul	23 Kriechender	45 Dunkler Diener
2 Wandelnder Leichnam	24 Schimmelteufel	46 Abstoßende Schönheit
3 Wiedergänger	25 Herzlose Mönche	47 Abgeschlagene Köpfe
4 Wiedergänger	26 Herzloser Mönch	48 Abgeschlagene Köpfe
5 Rastloser Soldat	27 Atemloser Geist	49 Grabwanderer
6 Zombie	28 Verfaulte Seele	50 Schwarze Witwe
7 Zombie	29 Verfaulte Seele	51 Schwarze Witwe
8 Leichenstarrer Vampir	30 Boshafter Waldteufel	52 Finsterer Geist
9 Leichenstarrer Vampir	31 Boshafter Waldteufel	53 Finsterer Geist
10 Gelbe Pest	32 Grünes Scheusal	54 Formloses Böses
11 Untoter Zauberer	33 Moderner Riese	55 Seelenfresser
12 Ertränkte Maid	34 Hautabzieher	56 Klagender Albtraum
13 Höllenschlange	35 Henkergeist	57 Unfassbarer
14 Hinterlistige Nympe	36 Meisterin der Krallen	58 Zerstörer der Hoffnung
15 Hinterlistige Nympe	37 Meisterin der Krallen	59 Armee der Toten
16 Klebfuß	38 Blutträne	60 Vergessene Seelen
17 Naga	39 Blutsäufer	61 Knochenbrecher
18 Naga	40 Blutsäufer	62 Finstere Herrin
19 Schleimteufel	41 Tiefroter Unhold	63 Schleichender Schrecken
20 Schleimteufel	42 Tiefrote Schlitzerin	64 Vampirlord
21 Fließendes Grauen	43 Fleischverschlinger	65 Namenloser
22 Naga des Abgrunds	44 Rasender Dämon	

Yin

1.A. Geist(er) mit der Macht Spuk



1.B. Geist(er) mit der Macht Folter

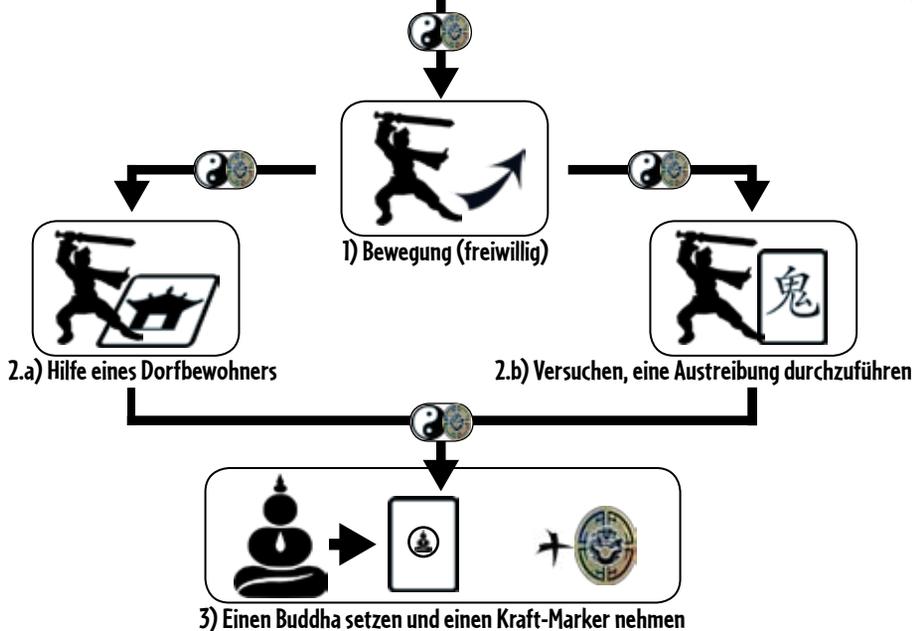


Teil 2. Spieltafel überfüllt?



- (a) kein Effekt.
- (b) Der Geist spukt im ersten aktiven Dorffeld vor dem Geist (umdrehen).
- (c) Der Spieler muss einen Geist nach den Regeln der Platzierung ins Spiel bringen.
- (d) Der Spieler muss alle seine Tao-Marker ablegen.
- (e) Der Taoist verliert 1 Qi-Punkt.

Yang



Spielhilfe Dorffelder



Friedhof

Zwischen den von Unkraut überwucherten Grabsteinen hält der Totengräber stille Wache an der Pforte zwischen dem Reich der Lebenden und dem der Toten.

Der aktive Spieler holt einen toten Taoisten mit 2 Punkten Qi ins Spiel zurück und wirft den Fluch-Würfel. Fällt das Symbol für die Verfluchung, so wird das Friedhofsfeld umgedreht.



Taoistischer Altar

Durch ihren Altar und ihre Schutzriten helfen Euch die treuen Jünger dabei, einen Geist zu verjagen, der in einem Dorffeld Angst und Schrecken verbreitet hat.

Macht einen Spuk in einem Dorffeld rückgängig. **Es wird auf die aktive Seite gedreht und ein Geist wird ins Spiel gebracht.**



Marktstand des Kräuterhändlers

Dieser Marktstand mit seinen staubbedeckten Regalen verkauft alle Arten von Zutaten für mystische Rituale.

Der aktive Spieler würfelt mit zwei Tao-Würfeln und nimmt sich, wenn verfügbar, die Tao-Marker der entsprechenden Farben. Jedes weiße Symbol ermöglicht es, sich die Farbe des Tao-Markers auszusuchen.



Hütte der Hexe

Die Hexe des Dorfes sitzt in ihrer klammen Hütte und ist immer bereit, Hilfe zu leisten. Ihre schwarze Magie ist stark, doch ihr Preis ist hoch...

Ein beliebiges Gespenst, das sich im Spiel befindet, wird abgelegt, ohne seine Macht anzuwenden, aber auch ohne mögliche Belohnungen zu erhalten. **Der aktive Spieler verliert einen Qi-Punkt.**



Buddhistischer Tempel

Angesichts der Schatten können die Taoisten auf die Macht und die Weisheit Buddhas und auf die Opfergaben seiner Jünger zählen. Die Weisheit Buddhas ist eine kostbare Hilfe im Kampf gegen die Unterwelt.

Der aktive Spieler nimmt eine Buddha-Figur, die zu Beginn seiner nächsten

Runde auf ein beliebiges freies Feld einer Spieltafel neben seiner Taoisten-Figur gesetzt werden kann.



Turm des Nachtwächters

Trotz der eisigen Luft in den Straßen dreht der Nachtwächter seine Runden und entzündet die Lampions des Dorfes. Die spukenden Geister werden durch das Licht aufgeschreckt und ziehen sich zurück.

Alle Figuren auf einer Spieltafel mit der Macht Spuk treten zurück auf ihre Geister-Karte.



Gebetskreis

Geeint in den Vorbereitungen für den Kampf gegen Wu-Feng konzentrieren sich die Mönche des Gebetskreises darauf, eine bestimmte Sorte Geister zu schwächen.

Der aktive Spieler legt einen Tao-Marker aus der Reserve auf dieses Feld oder tauscht den bereits dort liegenden Marker aus.

Alle Geister, die dieselbe Farbe haben wie der Tao-Marker auf diesem Feld erhalten einen Malus von 1 auf ihren Widerstand, wenn sie bekämpft werden sollen. Dies gilt für alle Taoisten. Der Tao-Marker wird danach nicht entfernt!



Pavillon der Himmlischen Winde

Hinter den zarten Schleiern ihres Pavillons befiehlt die liebevolle Herrin der Stürme die Himmlischen Winde und versetzt Taoisten und Geister nach ihrem Belieben.

Versetzt einen Geist Eurer Wahl auf irgendein freies Feld (es darf sich ein Buddha auf dem Feld befinden) und anschließend einen anderen Taoisten auf ein Dorffeld.

Anmerkung: Gegebenenfalls wird der Geist mit seiner Spuk-Figur, seinem Mantra der Schwächung und dem Marker für eine inaktive Kraft versetzt.



Teehaus

Dieser Ort bietet neben einer Tasse warmen Tees auch den richtigen Rahmen, um sich zu erholen und die Anspannung draußen zu vergessen. Die Geister hingegen ruhen niemals.

Der aktive Spieler nimmt einen Tao-Marker einer Farbe seiner Wahl aus der Reserve und gewinnt einen Qi-Punkt. **Anschließend kommt ein neuer Geist ins Spiel.**

Mächte der Geister



Bringt einen neuen Geist ins Spiel.



Spukt im ersten aktiven Dorffeld vor sich.



Der Spieler oder die neutrale Spielfeld verlieren ein Qi.



Spukender Geist. Setze eine Spuk-Figur auf die Karte, wenn der Geist ins Spiel kommt.



Wenn dieser Geist ins Spiel kommt, dann setzt Ihr sofort eine Spuk-Figur auf die Spielfeld. **Der Rest des Spuk-Zyklus verläuft wie gewohnt.**



Der Spieler muss den Fluch-Würfel werfen. **Achtung:** Wurde der Geist durch den Buddha oder die Hexe zerstört, muss der Würfel nicht geworfen werden.



Der Spieler erhält ein Qi ODER bekommt seinen Yin-Yang-Marker zurück. **Achtung:** Wurde der Geist durch den Buddha oder die Hexe zerstört, erhaltet Ihr diese Belohnung nicht.



Der Spieler erhält einen Tao-Marker seiner Wahl, wenn er verfügbar ist. **Achtung:** Wurde der Geist durch den Buddha oder die Hexe zerstört, erhaltet Ihr diese Belohnung nicht.



Solange dieser Geist im Spiel ist, blockiert er die Kraft der Spielfeld auf der er liegt (Legt den Marker „Kraft inaktiv“ auf die Kraft).



Die Tao-Würfel haben keinen Effekt bei diesem Geist. Der Gebetskreis, die Tao-Marker, die Buddhas und die Hexe wirken.



Solange dieser Geist im Spiel ist, können die Spieler keine Tao-Marker einsetzen (Ihr könnt aber weiterhin den Gebetskreis nutzen). Legt den Marker „Tao inaktiv“ gut sichtbar ins Spiel, um Euch daran zu erinnern.



Solange dieser Geist im Spiel ist, stiehlt er einen Tao-Würfel. Legt einen Tao-Würfel auf diesen Geist. Alle Spieler werfen einen Würfel weniger.



Die Macht wird auf alle Spieler angewandt, auch auf neutrale Spielfeldern.



Der Spieler erhält zwei Tao-Würfeln seiner Wahl, wenn er verfügbar ist. **Achtung:** Wurde der Geist durch den Buddha oder die Hexe zerstört, erhaltet Ihr diese Belohnung nicht.



Der Spieler verlieren einen Tao-Marker. Wenn ein Spieler kein Tao mehr hat, geschieht nichts.



Jede Inkarnation hinterlässt der Gruppe einen Qi-Marker und einen Yin-Yang-Marker. Die Spieler entscheiden, wie sie diese Belohnungen unter sich aufteilen.



Die Geister werden charakterisiert durch Farbe (1), Widerstand (2), Mächte (3) und manchmal auch Belohnung (4). Diese Begriffe werden oben und in der Spielregel genauer beschrieben.

Die Mächte der Geister werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingesetzt:

- Die Mächte auf dem **linken** Symbol müssen angewendet werden, **sobald der Geist ins Spiel kommt.**

- die Mächte auf dem **mittleren** Symbol müssen **jede Runde (Yin-Phase)** angewendet werden.

- die Mächte auf dem **rechten** Symbol müssen angewendet werden, **wenn der Geist ausgetrieben wird** (siehe Fluch und Belohnung).

angewendet werden, wenn der Geist ausgetrieben wird (siehe Fluch und Belohnung).

Wird ein Geist abgelegt, verschwinden auch seine Mächte.