

GHOSTSTORIES

Spielanleitung

Die Geschichte

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.

Am Spiel teilnehmen

Um am Spiel teilzunehmen, müssen Server und Clients gewählt werden.



Server und Client auswählen

Der Server eröffnet und startet das Spiel und macht dieses öffentlich für die Clients. Im Dialog „Create Server“ eröffnet der Button „Open Server“ den Server.

Damit Spieler am eröffneten Spiel teilnehmen können, müssen sie sich als Clients anmelden. Ein Spieler kann mehrere Clients anmelden, spielt dann also mit mehreren Taoisten. Die Gesamtspielerzahl ist jedoch auf vier beschränkt.

Die Clients müssen den gleichen Port vom Server wählen und dessen IP - Adresse angeben. Dies geschieht im Dialog „Start Client“.
Zusätzlich kann noch ein Nickname angegeben werden. Nach Angeben aller nötigen Informationen startet man den Client mit „Start Client“.

Nachdem sich alle Clients angemeldet haben, kann das Spiel mit „Start Game“ im Create - Server - Dialog gestartet werden.

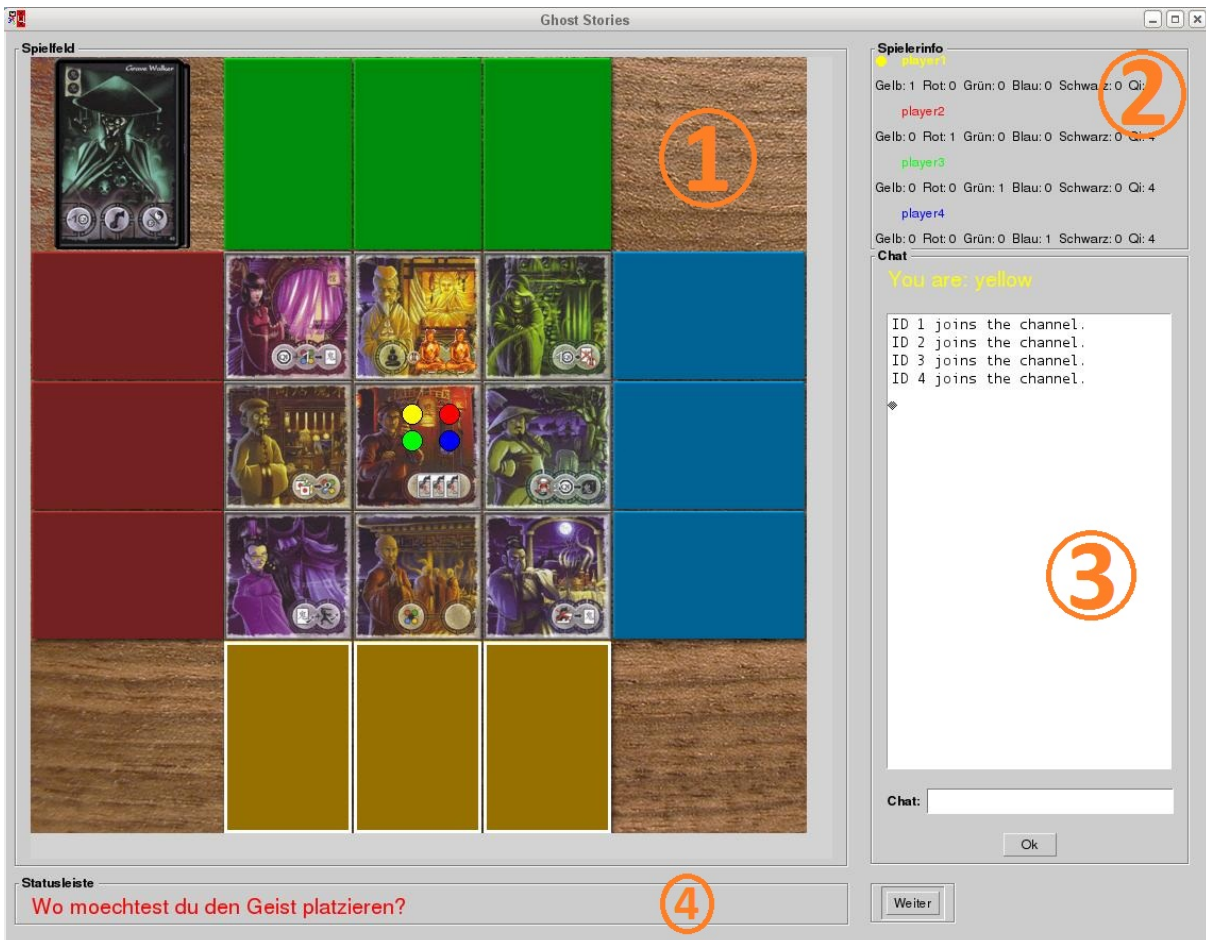


Create Server Dialog



Start Client Dialog

Spiel Aufbau



1. Das Spielfeld:

- Das Spielfeld besteht aus neun Dorffeldern und 12 Geistfeldern.
- Auf den Dorffeldern bewegen sich die Taoisten.
- Die Dorffelder werden von Dorfbewohnern besiedelt, die den Taoisten ihre Hilfe anbieten.
- Auf die Spielertafeln (in den Farben rot, blau, gelb und grün) werden die Geisterkarten platziert, die von dem Kartenstapel (linke Ecke des Spielfeldes) automatisch entnommen werden.
- Die Spielertafeln werden den Spielern zufällig bei der Anmeldung zum Spiel zugeordnet.

2. Die Spielerinfo:

- a. Hier wird die Anzahl der Taomarker, sowie der Lebenspunkte (Qi - Punkte) angezeigt.
- b. Aktueller Spieler wird angezeigt.

3. Das Chatfenster

- a. Ermöglicht die Kommunikation zwischen den Spielern, um die bestmögliche Strategie untereinander zu entwickeln.
- b. Aktivitäten der Spieler werden mitgeschrieben, damit die Mitspieler darüber informiert werden.

4. Die Statusleiste

- a. Zeigt dem aktuellen Spieler an, was er als nächstes tun muss.
- b. Eine Aktion beendet man mit dem Weiter-Button, der sich rechts neben der Statusleiste befindet.

Geisterkarten und Dorffelder

Geister:

Geister haben eine Farbe, einen Widerstand, Mächte und Belohnungen/Flüche.

Jeder Geist hat einen anderen **Widerstand**. Je größer der Widerstand umso schwerer ist der Geist zu bekämpfen.

Mächte:

Jeder Geist kann bis zu 3 Mächte besitzen.

Die Macht auf dem **linken Symbol** wird angewendet, sobald der Geist ins Spiel kommt.

Die Macht auf dem **mittleren Symbol** wird jede Runde angewendet.

Die Macht auf dem **rechten Symbol** kann eine Belohnung oder auch ein Fluch sein und wird angewendet, sobald der Geist besiegt wurde.

Dorffelder:

Insgesamt gibt es neun Dorffelder. Die Dorfbewohner bieten den Taoisten ihre Hilfe an. Die Eigenschaften sind in der rechten Ecke des Dorffeldes zu sehen.



Wie wird das Spiel gespielt?

Das Spielziel

Die Spieler spielen gemeinsam gegen das Spiel, um Wu Feng zu besiegen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn:

- Wu Feng besiegt wurde
- Drei Dorffelder umgedreht sind (besessen sind)
- Alle Taoisten gestorben sind

Der Spielablauf

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: Yin -und Yangphase

Yin - Phase : Aktionen der Geister

Aktionen der Geister: Schritt 1

Es werden die Mächte der Geister ausgeführt, die sich auf dem mittleren Symbol befinden.



Dabei kann ein Geist spuken oder er besitzt die Macht der Folter.

Ein spukender Geist ist an der Schattenfigur auf der Geisterkarte zu erkennen. Spukt ein Geist, rückt er eine Position zum Dorf vor. Dies geht solange bis ein Dorffeld umgedreht wird. Die Spuk-Figur wird dann wieder zurückgesetzt und spukt weiter in der nächsten Runde.

Bei der Macht Folter wird der sogenannte Fluchwürfel vom aktiven Spieler gewürfelt.

Aktionen der Geister: Schritt 2

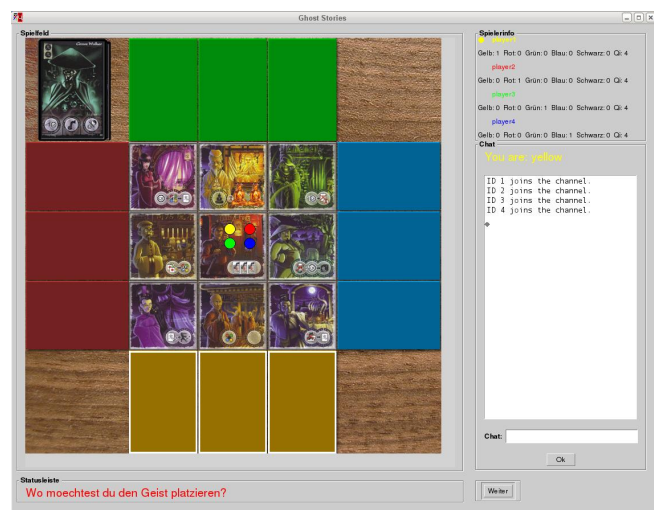
Nun werden die Geisterkarten gelegt.

Ein roter, grüner, gelber oder blauer Geist muss bevorzugt auf die Spieltafel gelegt werden, die seiner Farbe entspricht.

Schwarze Geister werden auf die Spieltafel des aktiven Spielers gelegt.

Sind die drei Plätze der Spieltafel besetzt auf die die Geisterkarte gelegt werden muss, muss der Spieler die Karte auf eine andere Spieltafel legen.

Sind alle 12 Plätze belegt, verliert der Spieler einen Qi-Punkt.

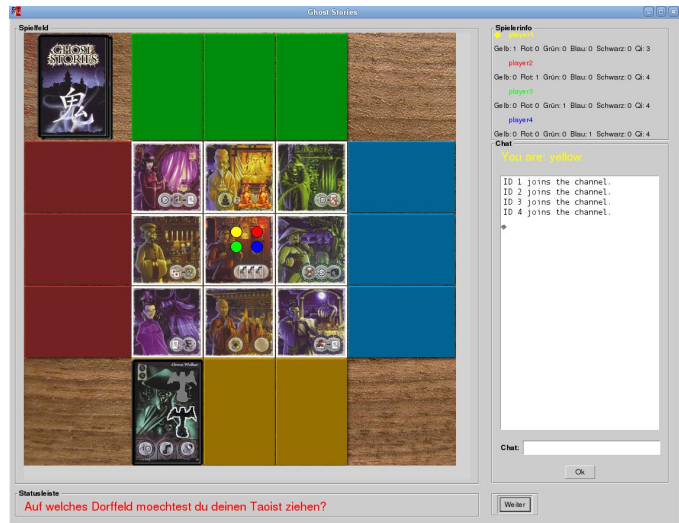


Tipp: Es werden die Geisterfelder weiß umrandet, auf denen eine Geisterkarte hingelegt werden kann.

Yang-Phase: Aktionen der Taoisten

(1) Bewegung des Taoisten:

Der Spieler kann seinen Taoisten auf ein angrenzendes Dorffeld bewegen. Dabei kann er sich senkrecht, waagerecht oder diagonal genau ein Dorffeld weiterbewegen.



Er kann jedoch auch auf seinem ursprünglichen Dorffeld verweilen.

Tip: Mögliche Dorffelder, die besucht werden können, werden weiß umrandet, sodass der Spieler sofort weiß, auf welche Felder er ziehen könnte.

(2) Dorfbewohner um Hilfe bitten ODER Geist bekämpfen:

Von diesen beiden Aktionen kann nur eine ausgeführt werden. Um zwischen diesen beiden Aktionen zu wählen, muss entweder ein Dorffeld oder ein Geistfeld angewählt werden. Um eine der Aktionen dann tatsächlich auszuführen, muss diese nochmals gewählt werden, also eine der beiden Feldarten angewählt werden.

Dorfbewohner um Hilfe bitten

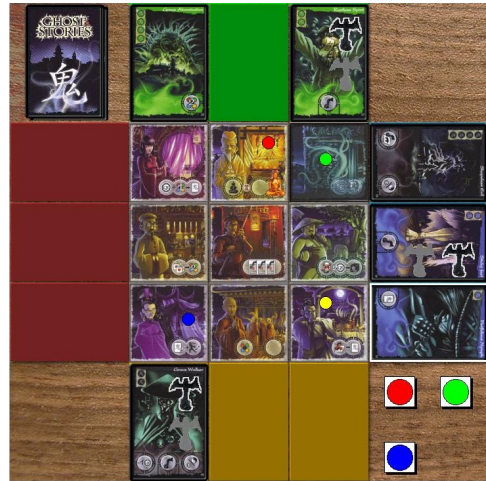
Dorfbewohner können den Taoisten helfen. Dazu muss sich der Taoist auf dem gewünschten Dorffeld befinden.

Nach der Bewegung klickt der Spieler das Dorffeld, auf dem er sich befindet, an und er bekommt die Hilfe des Dorfbewohners.

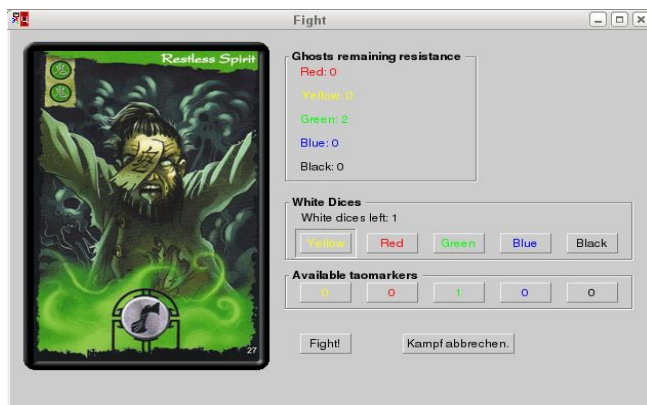
Geist bekämpfen

Der Spieler muss die Anzahl von Symbolen in der Farbe des Geistes erzielen, die dem Widerstandswert des Geistes entspricht.

Um einen Geist zu bekämpfen, muss die Geisterkarte einmal angewählt werden. Es werden die Würfel gewürfelt. Reichen die Farben der Würfel nicht aus, um den Geist zu bekämpfen, wird der Kampfdialog für weitere Kampfoptionen geöffnet.



Im Kampfdialog wird angezeigt, welche Farben noch benötigt werden, um den Geist endgültig auszutreiben. Dabei kann man



seine Taomarker benutzen, wenn die Würfelfarben nicht ausreichen. Die weiße Farbe auf dem Würfel dient als Joker und man kann sich die Farbe frei auswählen, die man zum Bekämpfen noch benötigt, sofern man die weiße Farbe gewürfelt hat.

Wurde der Geist ausgetrieben, erhält der Spieler entweder eine Belohnung oder einen Fluch (rechtes Symbol der Karte) und die Geisterkarte verschwindet vom Spielfeld.

(3) Buddha platzieren

Auf einem Dorffeld, dem Buddhistischen Tempel, kann man einen Buddha aufnehmen.

In der Spielerinfo wird angezeigt, ob man einen oder zwei Buddhas besitzt:



Wurde nun im Spielverlauf ein Buddha vom Buddhistischen Tempel entnommen, kann der Buddha nach der Austreibung oder nach Hilfe der Dorfbewohner den Buddha auf einem freien Geisterfeld platzieren. Wird in der nächsten Runde dort ein Geist platziert, gilt der Geist als ausgetrieben.



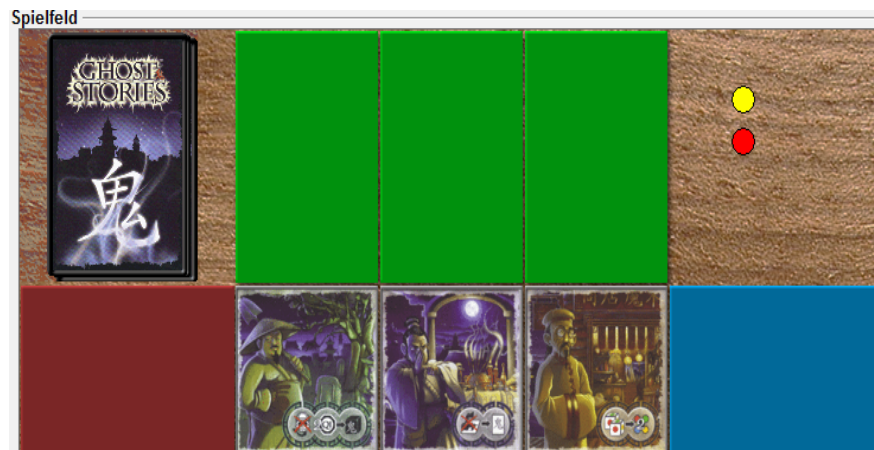
Der Buddha wird dann wieder zurück zum Buddhistischen Tempel geschickt.

Tod eines Taoisten

Wenn ein Taoist keine Qi - Punkte mehr besitzt, ist er tot und kann nicht aktiv am Spiel teilnehmen. Seine gesamten Besitztümer (Buddha-Figuren und Taomarker) gehen verloren, jedoch bleiben seine Geister im Spiel.

Über den Chat kann sich der Spieler des toten Taoisten mit den anderen Spielern über die besten Strategien austauschen. Da alle gemeinsam spielen, gewinnt er die Partie auch mit totem Taoisten.

Ein toter Taoist wird im Friedhof begraben, ist aber in der rechten Spielfeldecke sichtbar. Um den Taoisten



wiederzubeleben, muss ein anderer Spieler seinen Taoisten auf den Friedhof bewegen. Als Bezahlung muss der wiederbelebende Spieler den Fluchwürfel würfeln. Der wiederbelebte Taoist fängt ein neues Leben mit 2 Qi - Punkten an.

Inkarnationen von Wu - Feng

Bald kommt Wu - Feng ins Spiel und wird platziert wie jede andere Geisterkarte. Jede Inkarnation hat besondere Mächte und auch Bedingungen, um besiegt zu werden. Man hat dann noch genau 10 Geisterkarten Zeit, Wu - Feng auszutreiben. Schafft man dies nicht, haben die Spieler die Partie verloren.

Die Inkarnationen werden weder durch die Hütte der Hexe (siehe Anhang zu Dorffeldern) noch durch die Buddhas beeinflusst. Dies bedeutet, dass ein Buddha zwar zurück zum Buddhistischen Tempel gesetzt wird, die Inkarnation jedoch nicht ausgetrieben wird.

Wird Wu - Feng besiegt, haben die Spieler die Partie gewonnen!

