

Un juego de Antoine Bauza para 1 a 4 jugadores de 12 años o más

Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>) a partir del reglamento oficial en inglés

Sin autorización, pero sin ánimo de lucro

Versión 1.2 – Noviembre de 2008

Ghost Stories

Muchos murieron para poner fin al reino de terror de Wu-Feng, Señor de los Nueve Infiernos. La urna funeraria con sus cenizas fue enterrada en el cementerio de un pueblo del Imperio Medio. Desde entonces han pasado muchos años, y los vivos se han olvidado de su legado maldito.

Escondido en las profundidades del Infierno, Wu-Feng no ha olvidado nada. Su incesante búsqueda ha dado fruto y ha localizado el receptáculo. La sombra de su antigua encarnación ya se extiende sobre los habitantes del pueblo, que no son conscientes del peligro que se cierne sobre ellos.

Afortunadamente, los Fat-Si (Monjes Taoistas) están alerta, vigilando la frontera entre los muertos y los vivos. Armados con su coraje, su fe y sus poderes intentarán devolver al Infierno la reencarnación de Wu-Feng.

Introducción

Ghost Stories es un juego **cooperativo**. Los jugadores juegan en equipo contra el juego. O todos comparten la victoria, o todos sufren la misma derrota. En tu primera lectura del reglamento ten cerca las ayudas de juego: te ayudarán a entender los mecanismos del juego.

Las reglas que se presentan aquí son para una partida de 4 jugadores. Las partidas de 1, 2 ó 3 jugadores necesitan algunos ajustes que se indican en el apéndice.

Ghost Stories se puede jugar en cuatro niveles de dificultad: Iniciación, Normal, Pesadilla e Infierno. Las reglas que siguen a continuación son las de iniciación. Una vez hayas dominado el nivel de iniciación, puedes subir la dificultad de Ghost Stories. Los ajustes que hay que hacer para jugar en otros niveles de dificultad se indican en el apéndice.



Componentes

- 4 tableros de juego
- 9 losetas de Pueblo
- 3 dados Tao
- 1 dado Tao especial
- 1 dado de Maldición
- 55 cartas de Fantasma (cartas azules)
- 10 cartas de Encarnaciones de Wu-Feng (cartas rojas) (I)
- 20 fichas Tao
- 20 fichas Qi
- 4 figuras de Taoistas
- 4 fichas Yin-Yang
- 8 figuras de Encantamiento
- 2 figuras de Buda
- 1 indicador de Taos inactivos
- 1 ficha de Mantra de Debilitación (un pergamino)
- 4 fichas de Poder Inactivo
- 3 fichas de Poder Neutral
- 1 reglamento
- 2 ayudas de juego
- 1 hoja para apuntar el resultado de tus partidas

Elementos del juego

Losetas de Pueblo (A)

El pueblo que los Taoistas tienen que defender se compone de 9 localizaciones, representadas por las losetas de Pueblo. Estos lugares pueden ayudar a los jugadores, pero también pueden ser encantados por los fantasmas. El anverso de cada loseta representa el lugar con su propietario (localización activa); el reverso representa el lugar sin su propietario (localización encantada). Las losetas de Pueblo se detallan en una de las ayudas de juego.

Tableros de Juego (B)

Cada uno de los 4 tableros de juego tiene 3 casillas rectangulares para poner los fantasmas que están atacando el pueblo, 6 piedras circulares (2 casillas delante de cada una de las 3 casillas para fantasmas) para las figuras de Encantamiento, 3 casillas circulares para las figuras de Buda, así como piedras en la esquina inferior izquierda que representan el poder del Taoista. Estos tableros tienen dos caras. Cada una de las caras tiene un poder diferente para usar en cada partida.

Puntos Qi (C)

Los puntos Qi (pronunciado "Chi") representan la energía vital de los Taoistas. Se pueden perder (bajo el asalto de los Fantasmas, y en unos pocos otros casos) y recuperar (a través de

recompensas y mediante una loseta de Pueblo en concreto).

Poder Yin-Yang (D)

Cada Taoista tiene una ficha Yin-Yang, que puede gastar para conseguir una acción adicional.

Fichas Tao (E)

Para poder luchar con los fantasmas, los Taoistas confían en componentes místicos [arroz pegajoso (amarillo), campanas de plata (verde), varillas de incienso (rojo), espejos Taoistas (azul) y monedas (negro)] que son representados por las fichas Tao. Estas fichas tienen 5 colores diferentes, y cada color corresponde a un tipo de fantasma.

Dados Tao y Dado de Maldición (F)

Los Taoistas usan 3 dados Tao para exorcizar los fantasmas. (El dado Tao especial se usa con un poder específico del Taoista verde.) En ocasiones los jugadores tienen que tirar otro dado, el Dado de Maldición, y sufrir sus efectos negativos.

Fantasmas (G)

Los fantasmas tienen varias características: Color (1), Resistencia (2), Habilidades (3) y, en ocasiones, una Recompensa (4). Estos conceptos se detallan más adelante en el reglamento y en una de las ayudas de juego.

Las habilidades del fantasma se agrupan de acuerdo al momento en que se activan:

- las habilidades en su piedra **izquierda** se deben aplicar cuando **el fantasma entra en juego**.
- las habilidades en la piedra **central** se deben aplicar **cada turno (fase Yin)**.
- las habilidades en su piedra **derecha** se deben aplicar **cuando el fantasma sea exorcizado** (ver Maldiciones y Recompensas).

Si un fantasma tiene varias habilidades, se aplican de izquierda a derecha.





Cuando un fantasma se pone en la pila de descartes, sus habilidades desaparecen.

Ejemplo: (a) Encanta una loseta al aparecer, (b) encanta una loseta cada turno, (c) encanta una loseta cuando es exorcizado.

Ejemplo: Bruce exorciza un Severed Heads (Cabezas Cortadas), así que el grupo recupera el dado Tao que el fantasma había capturado.

Figuras de Buda y de Encantamiento (H)

Las figuras de Encantamiento representan la amenaza de los fantasmas sobre el pueblo, y las figuras de Buda representan las trampas místicas que pueden poner los Taoistas.

Preparativos (Nivel de iniciación, partida de 4 jugadores)

Las 9 losetas de Pueblo se disponen al azar formando un cuadrado de 3 por 3. Al principio de la partida no hay ninguna localización encantada, así que los habitantes del pueblo están a la vista.

Pon los 4 tableros de juego en los lados del cuadrado de losetas de Pueblo, de tal forma que cada uno quede encarado a un jugador. Asigna al azar un color a cada jugador, y para cada jugador determina al azar qué lado del tablero usará.

Cada jugador toma 4 fichas Qi, la ficha Yin-Yang de su color, una ficha Tao de su color, y pone la figura de Taoista de su color en la loseta central del pueblo.

Pon las dos figuras de Buda en la loseta de pueblo "Buddhist Temple" ("Templo Budista").

El resto de componentes (fichas Tao, fichas Qi, figuras) forman una reserva.

Uno de los jugadores prepara la baraja de los Fantasmas:

Mezcla las cartas de Fantasma. 10 cartas antes del fin del mazo inserta una carta de Encarnación elegida al azar, pero no hay que mirarla ni tampoco ninguna de las que sobran.

Objetivo del juego

Para poder reclamar la victoria sobre los fantasmas y salvar el pueblo, los jugadores tienen que exorcizar la encarnación de Wu-Feng.

Desarrollo de la partida

Empieza a jugar el jugador que haya visto más recientemente una película de Kung-fu. Los jugadores juegan en orden, en el sentido de las agujas del reloj. El turno de cada jugador se compone de 2 fases (Yin y Yang). El diagrama en la página 13 de este reglamento resume el turno de un jugador.

Fase Yin (Fantasmas)

Paso 1. Acciones de los Fantasmas

Al principio de su turno, el jugador activo anuncia los fantasmas presentes en su tablero. Las habilidades de la piedra central de los fantasmas se activan ahora en la fase Yin.

A. Presencia de Fantasma(s) con la habilidad Encantador



Por cada uno de estos fantasmas que esté presente en su tablero, el jugador debe actualizar la posición de la figura de Encantamiento asociada. Si la figura está en la carta, el jugador la avanza desde la carta hasta la piedra que tiene dibujado un Encantador. Si la figura ya está en la primera piedra del tablero, la figura avanza hasta la piedra de encantamiento que está en el borde del tablero, y el jugador debe darle la vuelta a la primera pieza de Pueblo que esté delante del fantasma para que quede boca abajo. Si la loseta que está delante del fantasma ya está encantada (girada boca abajo), entonces se gira boca abajo la siguiente en la misma línea. La figura de Encantamiento se devuelve inmediatamente a la carta, preparada para el próximo ciclo.

Nota para el Nivel de Iniciación: Si las 3 losetas de Pueblo que están delante de un fantasma ya han sido encantadas, y ese fantasma tuviera que encantar una hipotética cuarta loseta en esa fila, los jugadores perderían inmediatamente la partida.

B. Presencia de Fantasma(s) con la habilidad Atormentador



Por cada uno de los atormentadores (fantasmas con un dado de Maldición en su piedra central) que esté presente en su tablero, el jugador debe tirar el dado de Maldición y aplicar su efecto:

- (a): Sin efecto.
- (b): La primera loseta de Pueblo activa delante del fantasma queda encantada.
- (c): El jugador debe poner en juego un fantasma de acuerdo a las reglas de colocación.
- (d): El jugador debe descartar todas sus fichas Tao.
- (e): El Taoista pierde un punto Qi.



Paso 2. ¿Tablero ocupado?

Si las tres casillas de fantasma de su tablero están ocupadas, el jugador pierde 1 Qi e inmediatamente acaba su fase Yin sin hacer el Paso 3.

Paso 3. Llegada de un fantasma

Si el tablero del jugador no está ocupado por 3 fantasmas, el jugador roba la primera carta de fantasma del mazo, y lo pone en juego de acuerdo a las reglas siguientes:

Reglas de colocación de fantasmas

Un fantasma rojo (montaña), verde (bosque), azul (río) o amarillo (pantano) se debe poner, si es posible, en el tablero del color correspondiente. Si las tres casillas de ese tablero ya están ocupadas, entonces el jugador activo elige cualquier otra localización. Un fantasma negro se debe poner en el tablero del jugador activo, si es posible. De nuevo, si las tres casillas ya están ocupadas, el jugador activo elige cualquier otra localización. Las habilidades indicadas en la piedra izquierda del fantasma se aplican en el momento en que se elige la localización.

Se puede dar el caso de que las 12 casillas estén ocupadas por fantasmas en el momento en que un jugador tiene que añadir un fantasma. En esta situación, en lugar de añadir el fantasma, el Taoista activo **pierde 1 Qi**.

Ejemplo: Bruce roba un Severed Heads (Cabezas Cortadas), y como el fantasma es negro, lo pone

en su tablero, lo que hace que el total de fantasmas en su tablero sea 3. No pierde Qi, porque la pérdida de Qi por la ocupación del tablero ocurre en la fase 2 del jugador activo. Ahora, sin embargo, tiene que añadir otro fantasma, pero como ahora las 12 casillas están ocupadas, en lugar de añadir otro fantasma, pierde un Qi. Por último, pone uno de los 3 dados Tao en el Severed Heads (Cabezas Cortadas).



Fase Yang (Taoista)

Una vez se haya resuelto la fase Yin, el jugador toma el papel de su Taoista, siguiendo la secuencia siguiente:

- 1) Movimiento (opcional)
- 2) Pedir ayuda a un habitante del pueblo O BIEN intentar un exorcismo
- 3) Poner un Buda (opcional)

Nota: El jugador activo puede usar su poder Yin-Yang antes o después de cualquier paso de su fase Yang.

1) Movimiento

El jugador puede mover su figura de Taoista desde su casilla actual a una casilla adyacente. **Se puede mover en diagonal.** No es obligatorio mover.

2) Pedir ayuda a un habitante del pueblo O BIEN intentar un exorcismo

El Taoista puede hacer sólo una de las 2 acciones siguientes:

2.a) Pedir ayuda a un habitante del pueblo

El Taoista puede pedir ayuda al habitante de la loseta de pueblo en la que esté en ese momento. Las acciones se detallan en la ayuda de juego.

2.b) Intentar un exorcismo

El Taoista puede exorcizar el fantasma de la loseta de pueblo en la que esté el Taoista. Una vez se haya exorcizado un fantasma, éste se descarta y se devuelve, por tanto, al infierno. Si el jugador falla no ocurre nada.

Para intentar exorcizar un fantasma, el jugador tira los 3 dados Tao, y debe sacar una cantidad de resultados de color igual a la resistencia del fantasma.

Nota: los resultados blancos son comodines, y pueden representar el color que el jugador quiera.

Ejemplo: El Taoista amarillo, jugado por Bruce, se enfrenta a un Bleeding Eyes (Ojos Sangrantes) (Rojo, resistencia 2). Para derrotarlo y devolverlo al infierno, necesita sacar 2 resultados rojos (o blancos) entre los 3 dados Tao.

Si el jugador no obtiene los resultados necesarios, puede gastar fichas Tao del color que necesite para cubrir la diferencia.



Ejemplo: Bruce tira los dados Tao, y sólo consigue un resultado rojo. Si tiene una ficha roja la puede gastar para mandar el Fantasma al infierno.

Exorcizar 2 Fantasmas

Un monje que esté en una de las cuatro losetas de las esquinas del pueblo está adyacente a dos casillas, y, por tanto, tiene la oportunidad de exorcizar dos fantasmas a la vez. Para hacer esto, el jugador debe sacar la resistencia de los dos fantasmas en una tirada. De la forma habitual, el jugador puede usar fichas Tao para cubrir la diferencia.



Ejemplo: El Taoista amarillo está en la loseta de una esquina. Las dos casillas adyacentes están ocupadas por Fantasmas: un Bleeding Eyes (Ojos Sangrantes) (Rojo, resistencia 2) y un Perfidious Nymph (Ninfa Pérfida) (Azul, resistencia 1). Tira los 3 dados Tao y saca 1 resultado rojo, 1 resultado blanco y 1 resultado amarillo. El resultado amarillo no sirve. Gasta una ficha Tao roja, que se añade al resultado rojo que ha sacado y exorciza al Bleeding Eyes (Ojos

Sangrantes).. Usa el resultado blanco como azul para exorcizar el Perfidious Nymph (Ninfa Pérfida).

Nota especial: Un jugador nunca está obligado a gastar Tao, pero si los dados son suficientes para exorcizar un fantasma, el jugador debe exorcizarlo.

Ejemplo: Bruce está en una loseta de esquina. Las casillas adyacentes están ocupadas por un Zombie (Zombi) (Amarillo, resistencia 2) y un Coffin Breaker (Rompe Ataúdes) (Amarillo, resistencia 1). Bruce quiere exorcizar el Coffin Breaker (Rompe Ataúdes) porque está anulando el poder del tablero en el que está. Tira los 3 dados y saca 2 resultados amarillos y 1 blanco. Exorciza el Coffin Breaker (Rompe Ataúdes), pero también tiene que exorcizar el Zombie (Zombi). Por tanto debe tirar el dado de Maldición a continuación, debido a la habilidad del Zombie (Zombi), que se ha activado a consecuencia del Exorcismo.



Compartir fichas Tao

Durante un exorcismo, si es necesario, el jugador activo puede usar fichas Tao de **uno o más Taoistas que estén en la misma loseta de pueblo que él**. No obstante, los jugadores no pueden dar ni intercambiar fichas Tao en ninguna otra circunstancia aparte de ésta.

Ejemplo: Bruce mueve su Taoista rojo a la misma loseta que el Taoista amarillo. La casilla delante de esta loseta está ocupada por un Hopping Vampire (Vampiro Saltador) (Amarillo, resistencia 3). Bruce tira los 3 dados Tao, y saca 1 resultado verde, 1 resultado amarillo y 1 resultado rojo. Bruce no tiene fichas Tao amarillas para añadir a esta tirada, pero Sam, el Taoista amarillo, tiene 2. Los jugadores deciden gastarlas para tener un total de 3 resultados amarillos y enviar el Fantasma a la pila de descartes.

Maldiciones y recompensas (piedra de la derecha)

Algunos fantasmas maldicen al Taoista que los exorciza, lo recompensan o ambas cosas a la vez. Estas maldiciones y recompensas se indican en la piedra de la derecha. La maldición más frecuente es tener que tirar el dado de maldición y

aplicar sus efectos. Las posibles recompensas son: Ganar fichas de Tao (el jugador elige el color entre las que estén disponibles en la reserva), ganar un punto de Qi, o recuperar tu Yin-Yang (si ya lo has gastado). **Las maldiciones siempre se aplican antes que las recompensas.**



Ejemplo: Bruce exorciza con éxito un Dark Wraith (Espectro Oscuro) (Negro, resistencia 3). Puede elegir entre ganar 1 Qi o recuperar su Yin-Yang. Elige esto último, en lugar de ganar Qi.

3) Poner un Buda



Un jugador que haya conseguido una figura de Buda **en un turno anterior** (a través de la loseta de pueblo Buddhist Temple "Templo Budista") puede jugarla al final de su turno si su Taoista está enfrente de una casilla de fantasma vacía. La figura de Buda se pone encima del símbolo de Buda.

Cuando un fantasma se pone o se mueve a una casilla protegida por un Buda, el fantasma se redirige inmediatamente al infierno (la pila de descartes). A continuación el Buda se pone en la loseta del Buddhist Temple (Templo Budista). **Los fantasmas que son víctimas de un Buda no aplican sus maldiciones, pero tampoco dan sus recompensas.**

Yin-Yang

Todos los Taoistas tienen un valioso recurso: el Yin-Yang. Usar su Yin-Yang permite al Taoista recibir ayuda de cualquier habitante del pueblo sin tener que estar en la loseta de ese habitante, O BIEN permite al Taoista girar una loseta encantada de vuelta a su lado activo, haciendo que vuelvan los habitantes del pueblo. El uso del Yin-Yang se hace adicionalmente a la acción normal del jugador.

Cuando un jugador usa su Yin-Yang devuelve la ficha a la reserva.

Los Taoistas pueden tener la oportunidad de recuperar su Yin-Yang al exorcizar algunos fantasmas. El jugador activo puede usar su Yin-Yang antes o después de cualquier paso de la fase Yang (antes de hacer algo, después de mover, etc.), pero no en medio de una acción.



Ejemplo: Sam se enfrenta a un Dark Wraith (Espectro Oscuro) (Negro, resistencia 3). No le quedan fichas Tao negras pero realmente quiere exorcizar este fantasma. Decide usar su Yin-Yang. Gracias a ello puede usar la loseta del Circle of Player (Círculo de Oración), y pone una ficha de Tao negra en ella. Continúa con su turno e intenta exorcizar el Fantasma. Tira los 3 Dados Tao y saca un resultado negro, un resultado blanco y un resultado verde. Gracias a la ficha negra que está en el Circle of Player (Círculo de Oración) debilitando a los fantasmas negros, al resultado blanco y al resultado negro, el exorcismo tiene éxito.

Muerte de un Taoista

Cuando a un Taoista no le quede Qi, está muerto. Todas sus posesiones se pierden (su fichas Tao, sus figuras de Buda, su Yin-Yang). Su figura se pone de lado, muerta, en la loseta del Cemetery (Cementerio). Los fantasmas de su tablero continúan en juego.

Un jugador cuyo Taoista haya muerto continúa jugando y deliberando con los otros Taoistas (aunque él no puede actuar directamente, los otros Taoistas aún pueden consultar con sus espíritu, beneficiándose de la sabiduría de los que les han abandonado). Puede ganar la partida, incluso muerto. Puede, incluso, volver a la vida, con la ayuda de la loseta del Cemetery (Cementerio) (¡y los otros Taoistas!).

Su tablero se convierte en poseído (ver más adelante la sección tablero neutral) y los fantasmas que lo ocupan continúan actuando, a pesar de la muerte del Taoista. Los otros jugadores tendrán que sufrir los efectos y consecuencias de los fantasmas de su tablero.

Ejemplo: 3 losetas de pueblo ya han sido encantadas. Durante la fase Yin del siguiente jugador, una loseta más será encantada por un fantasma con la habilidad Encantar. A Sam sólo

le queda un Qi, pero para salvar el pueblo decide sacrificarse y pedir ayuda al hechicero para devolver el fantasma al infierno.

Las encarnaciones de Wu-Feng

Una encarnación de Wu-Feng entra en juego 10 cartas antes del final del mazo (en el nivel de Iniciación). Exorcizar esta encarnación es la única manera que tienen los jugadores de ganar la partida. Cada encarnación no sólo tiene una habilidad, también tiene condiciones que hay que cumplir para conseguir que desaparezca.



Todas las encarnaciones tienen un color y están sujetas a las mismas reglas de colocación que los Fantasmas.

Las encarnaciones no son afectadas por la loseta "Sorcerer's Hut" (Cabaña del Hechicero) ni por los Budas. Una encarnación que entra en juego en una casilla ocupada por un Buda no es eliminada, pero el Buda es aún así devuelto a la loseta "Buddhist Temple" (Templo Budista).

Nota: algunas encarnaciones lanzan una maldición cuando son exorcizadas.

Cada encarnación devuelve 1 ficha Qi y 1 ficha Yin-Yang al grupo. Los jugadores deciden a quién se asignan estas recompensas. Un Taoista muerto no puede recibir Qi.

Fin de juego

La partida acaba si los jugadores consiguen exorcizar la última encarnación de Wu-Feng. (En los niveles Pesadilla e Infierno hay más de 1).

Hay 3 situaciones en las que los jugadores pierden:

1. Todos los Taoistas han muerto (ninguna ficha Qi). Sin nadie para enfrentarse a la amenaza, el pueblo resulta arrasado bajo el asalto de los Fantasmas...
2. Una 4ª localización en el pueblo es encantada. Los fantasmas han recuperado la urna funeraria de Wu-Feng. El mundo de los vivos ya no existe...
3. Se agota la baraja de fantasmas mientras una encarnación de Wu-Feng aún está en juego. El pueblo nunca volverá a ver la luz del día...

Nota: Incluso aunque se envíe al Infierno la última encarnación, los jugadores aún tienen que sufrir la maldición que lleve asociada. Sólo pueden ganar si la aplicación de la maldición no provoca su derrota.

Ejemplo: Los Taoistas exorcizan la encarnación "Death Army" (Ejército Mortal) de Wu-Feng. Ya hay 3 losetas de pueblo malditas antes de tirar el dado de Maldición. Desafortunadamente la tirada del dado provoca que se encante una loseta de pueblo que está situada enfrente de la encarnación. Los jugadores pierden la partida en el último momento posible...

Consejos: No os desesperéis si perdéis vuestras primeras partidas. Ghost Stories requiere cierto aprendizaje, y podéis necesitar haber jugado unas cuantas veces antes de poder ganar al juego. De hecho, el nivel "Infierno" de juego será un desafío incluso para los jugadores experimentados, pero aún así es posible ganar. Tan sólo aseguraos de aplicar todas las reglas, de utilizar todos los poderes y todas las fichas de Yin-Yang que estén a vuestra disposición, y, por encima de todo, cooperar entre vosotros. ¡Podéis conseguirlo!

Si incluso el nivel de Iniciación es demasiado difícil, podéis empezar con 5 Qi, pero el juego perderá gran parte de su tensión y suspense.

Puntuación

Para determinar lo bien que lo habéis hecho, y para ayudaros en vuestro progreso, se incluye en la caja una hoja para apuntar el resultado de vuestras partidas.

Para calcular la puntuación, usa los siguientes valores:

- 1 por Qi
- 2 por cada casilla de fantasma vacía
- -3 por cada Taoista muerto
- -4 por cada loseta de pueblo encantada
- +10 por la encarnación final
- +2, +4, +6 por el resto de encarnaciones (en los niveles Pesadilla e Infierno), +4, +6 para 1 y 2 jugadores.

Los poderes de los Taoistas

Cada tablero de juego tiene dos poderes diferentes. En cada partida, el jugador tendrá uno de los dos poderes, porque usará el anverso o el reverso de su tablero (elegido al azar). Los 8 poderes se describen a continuación:

Taoista Amarillo

1. Bolsillos sin fondo



Al Taoista amarillo nunca se le acaban los componentes místicos.

Antes de su movimiento, toma una ficha Tao del color que quiera entre las que estén disponibles en la reserva.

2. Mantra de Debilitación



El Taoista amarillo puede encantar Fantasmas para obtaculizarlos.

Antes de su movimiento, pone o mueve la ficha de Mantra de Debilitación en cualquier fantasma que esté en juego. La resistencia de un fantasma bajo el efecto del Mantra de Debilitación se reduce en 1 durante los exorcismos, independientemente de qué Taoista está haciendo el exorcismo. Cuando un fantasma que tuviera el Mantra de Debilitación sea retirado del juego, el Mantra de Debilitación se devuelve al Taoista amarillo, que lo podrá volver a usar en su próximo turno. Si el monje pierde su poder, se retira la ficha de Mantra de Debilitación del juego.

Taoista Rojo

1. Danza de los Capiteles



El Taoista rojo puede volar.

Durante su movimiento, puede mover a cualquier loseta de pueblo, no está limitado a mover sólo a las adyacentes.

2. Danza de los Vientos Gemelos



El Taoista rojo puede guiar a sus camaradas.

Después de su movimiento, puede mover a otro Taoista un espacio.

Taoista Verde

1. El Favorito de los Dioses



Los antiguos dioses acompañan al Taoista verde.

Puede volver a tirar

todos los dados Tao que se hayan tirado para una acción de soporte o en un exorcismo (puede apartar algunos de los dados Tao y tirar el resto). También puede volver a tirar el dado de Maldiciones. Siempre debe quedarse con el segundo resultado.

2. La fuerza de una montaña



El Taoista verde tiene un poder extraordinario.

Cuando hace exorcismos tira cuatro dados Tao (usa el dado Tao especial). Además, nunca tiene que tirar el dado de Maldición.

Taoista Azul

1. Ráfaga Divina



El taoista Azul puede actuar en el tiempo que dura un latido del corazón.

Puede pedir ayuda a los habitantes del pueblo Y ADEMÁS intentar un exorcismo, en el orden que desee.

2. Segundo Viento



El taoista Azul puede hacer que el tiempo transcurra más despacio.

En la loseta de pueblo en la que esté puede pedir dos veces ayuda a los habitantes del pueblo O BIEN intentar dos exorcismos. Los dos exorcismos son independientes: no puede guardar un resultado parcial del primero y aplicarlo en el segundo.

Reglas para 1, 2 ó 3 jugadores

Preparativos

Prepara el juego como si fuera para 4 jugadores.

Asigna al azar un tablero y un poder (anverso/reservo del tablero) a cada jugador.

El resto de tableros también se preparan al azar. Esos tableros serán neutrales. Pon 3 fichas Qi en cada tablero neutral.

Cada jugador recibe, además de las fichas Tao y de la ficha de Yin-Yang, una ficha de Poder Neutral.

Retira 5 cartas al azar de la baraja por cada jugador de menos, y déjalas en la caja. (Esto es, en una partida de 3 jugadores se retiran 5 cartas; con 2 jugadores, 10. Para jugar en solitario, se retiran 15 cartas.) Añade las encarnaciones de Wu-Feng a la baraja DESPUÉS de haber retirado las cartas.

En una partida de 2 jugadores, los jugadores se deben sentar uno enfrente del otro, teniendo sus tableros opuestos el uno con respecto al otro, de tal forma que hay quede un tablero neutral entre ellos a la derecha y otro a la izquierda.

Para una partida en solitario, asegúrate de que el tablero rojo tiene el poder "Danza de los Capiteles" a la vista (para que se pueda volar). Toma un ficha Tao de cada color excepto negro, y 3 fichas de Poder.

Tableros neutrales

Los tableros sin jugadores son los "tableros neutrales". Al igual que los tableros de los jugadores, también reciben fichas Qi al principio de la partida, y en su turno también tendrán una fase Yin, aunque se trata de una fase especial.

Fase Yin de un tablero neutral

El turno de un tablero neutral se reduce a una fase Yin más corta (sin paso 3). No hay fase Yang, porque el Taoista ha muerto o porque no tiene jugador.

Al final de la fase Yin del tablero neutral, es el turno del siguiente jugador (el que sigue a continuación del tablero neutral).

Paso 1. Acciones de los fantasmas

Presencia de fantasma(s) con la habilidad Encantador

Por cada uno de estos fantasmas que haya en el tablero, se ajusta la posición de la figura de Encantamiento de acuerdo a las reglas normales.

Presencia de fantasma(s) con la habilidad Atormentador

Por cada Atormentador un jugador debe tirar el dado de Maldición y aplicar su efecto sobre el tablero neutral (el poder del Taoista verde no tiene ningún efecto sobre esta tirada). La pérdida de fichas Tao no tiene ningún efecto sobre un tablero neutral.

Paso 2. ¿Tablero ocupado?

Si el tablero está lleno de fantasmas al principio de este paso, el tablero pierde un Qi. Si el tablero

ya estaba "poseído" (0 Qi), entonces un jugador debe ser el que sufra la pérdida de Qi.

Nota: El paso 3 (llegada de un fantasma) nunca tiene lugar en un tablero "poseído".

Nota: Un tablero neutral no puede recibir Qi.

Tablero poseído



Cuando un Taoista muere, o cuando un tablero neutral pierde su último Qi, el tablero se convierte en poseído Y ADEMÁS en neutral.

El poder de un tablero poseído deja de tener efecto (pon una ficha de Poder Inactivo en la piedra de poder del tablero).

Cualquier pérdida de puntos de Qi (por ejemplo, un tablero ocupado o por efecto de un atormentador) debe ser sufrida por un jugador a vuestra elección (el poder del Taoista verde no tiene efecto si esto es debido a una tirada de dados).

Ficha de poder neutral



La Ficha de Poder Neutral permite al jugador activo usar el poder de un tablero neutral activo durante su fase Yang, siempre que el tablero neutral no esté poseído. Es posible usar varias fichas en el mismo turno, pero está prohibido usar el mismo poder varias veces en el mismo turno.

Las Fichas de Poder Neutral usadas se ponen en la loseta central del pueblo.

Un jugador activo que acabe su turno en el centro del pueblo puede reclamar una o más fichas de poder neutral.

Como las fichas de Tao, las fichas de Poder no se pueden intercambiar entre los jugadores.

Ejemplo: Sam está entrenando jugando en solitario. Lleva el Taoista rojo, y tiene 3 Fichas de Poder Neutral. Puede usar las 3 fichas en el mismo turno si usa el poder del tablero verde una vez, el poder del tablero azul una vez y el poder del tablero amarillo una vez.

Nivel de dificultad: Normal, Pesadilla e Infierno

Las reglas anteriores te permiten iniciarte en Ghost Stories en el nivel de juego de Iniciación.

Una vez hayas dominado este nivel, Ghost Stories te proporciona 3 niveles de juego adicionales, que te permiten aumentar el desafío y la dificultad a medida que vas mejorando.

Normal

Empieza la verdadera aventura...

El nivel Normal se diferencia del nivel de Iniciación en dos puntos:

- Los Taoistas empiezan la partida con **3 fichas Qi** en lugar de 4.
- Los Taoistas pierden la partida si hay **3 losetas de pueblo encantadas** en lugar de 4.

Pesadilla

¿Crees que ahora eres mejor? ¡Arrogante!

El nivel de Pesadilla usa las reglas del nivel Normal, pero ahora hay que devolver al infierno 4 encarnaciones de Wu-Feng.

Retira la cantidad apropiada de fantasmas si hay menos de 4 jugadores, y entonces (¡sin mirar!) inserta las encarnaciones dentro de la baraja de esta manera: 10 cartas, 1 encarnación, 10 cartas, 1 encarnación, 10 cartas, 1 encarnación, 10 cartas, 1 encarnación y a continuación el resto de cartas.

Si la partida es de sólo 1 ó 2 jugadores, entonces hay sólo 3 encarnaciones.

Infierno

¡¡¡Recomendado por Wu-Feng en persona!!!

El nivel de Infierno es el mismo que el nivel de Pesadilla, con una pequeña diferencia: los Taoistas empiezan la partida sin su Yin-Yang.

Recuerda, con sólo 1 ó 2 jugadores, sólo hay 3 encarnaciones.

Nivel	Fichas Qi	Losetas para perder	Encarnaciones	Otros
Iniciación	4	4	1	
Normal	3	3	1	
Pesadilla	3	3	4	
Infierno	3	3	4	Sin Yin-Yang

Apéndice: Poderes de las encarnaciones



Howling Nightmare (Pesadilla aulladora)

Los Taoistas sólo pueden exorcizar esta encarnación si la piedra de encantamiento orientada hacia ella en el tablero opuesto no está ocupada por un fantasma.



Uncatchable (Intocable)

Esta encarnación tiene que estar en una localización ocupada por una figura de Buda para poder exorcizarla. Esto se puede hacer moviendo la encarnación hasta un Buda, o haciendo que aparezca en juego en un Buda.

Nota: Esta encarnación es la única que es afectada en parte por las figuras de Buda.



Death Army (Ejército mortal)

Esta encarnación requiere que el jugador activo tire el dado de Maldición cada turno, y también cuando se destruye la encarnación.



Forgotten Ones (Olvidados)

Desde el momento en que aparece en juego, esta encarnación impide que todos los Taoistas usen sus poderes.



Bonecracker (Quebrantahuesos)

Cuando esta encarnación aparece en juego, cada Taoista debe descartar 1 ficha Tao. Cada turno, cada jugador debe descartar 1 ficha Tao. Si a un jugador no le quedan fichas Tao para descartar, no sucede nada.



Dark Mistress (Señora de las Tinieblas)

Desde el momento en que parece en juego, esta encarnación impide que los Taoistas usen sus fichas Tao (pon el indicador de Taos inactivos sobre la mesa).



Creeping Horror (Horror Reptante)

Habilidad: Captura un dado de Tao (pon el dado sobre la carta).



Vampire Lord (Señor Vampiro)

El señor Vampiro simplemente es un Haunter (Encantador) con resistencia 4.



Hope Killer (Destructor de Ilusiones)

Esta encarnación tiene resistencia 8 (2 azul + 2 rojo + 2 verde + 2 amarillo) y hay que tirar el dado de Maldición cuando es destruida.



Nameless (Innombrable)

Resistencia: 1 azul + 1 verde + 1 amarillo + 1 rojo + 1 negro

Desde el momento en que aparece en juego, esta encarnación descarta la ficha Tao de la loseta de pueblo "Circle of Prayer" (Círculo de Oración). Adicionalmente, los resultados blancos en los dados Tao ya no sirven como comodín.

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1. Ghoul ¹ | 1. Ghoul |
| 2. Walking Corpse | 2. Muerto andante |
| 3. Coffin Breaker | 3. Rompe Ataúdes |
| 4. Coffin Breaker | 4. Rompe Ataúdes |
| 5. Restless Dead | 5. Cadáver Inquieto |
| 6. Zombie | 6. Zombi |
| 7. Zombie | 7. Zombi |
| 8. Hopping Vampire | 8. Vampiro Saltador |
| 9. Hopping Vampire | 9. Vampiro Saltador |
| 10. Yellow Plague | 10. Plaga Amarilla |
| 11. Lich | 11. Liche |
| 12. Drowned Maiden | 12. Doncella Ahogada |
| 13. Hound of Death | 13. Sabueso de la Muerte |
| 14. Perfidious Nymph | 14. Ninfa Pérfida |
| 15. Perfidious Nymph | 15. Ninfa Pérfida |
| 16. Sticky Feet | 16. Pies Pegajosos |
| 17. Abysmal | 17. Profundo |
| 18. Abysmal | 18. Profundo |
| 19. Ooze Devil | 19. Diablo Rezumante |
| 20. Ooze Devil | 20. Diablo Rezumante |
| 21. Liquid Horror | 21. Horror Líquido |
| 22. Fury of Depth | 22. Furia de las Profundidades |
| 23. Creeping One | 23. Reptador |
| 24. Fungus Thing | 24. Fungosidad |
| 25. Fallen Monk | 25. Monje Caído |
| 26. Fallen Monk | 26. Monje Caído |
| 27. Restless Spirit | 27. Espíritu Inquieto |
| 28. Rotten Soul | 28. Alma Corrompida |
| 29. Rotten Soul | 29. Alma Corrompida |
| 30. Wicked One | 30. Maldito |
| 31. Wicked On | 31. Maldito |

¹ La traducción de los nombres de los fantasmas puede tener bastantes errores. No tenía las cartas en el momento de traducir, y no conozco todos los fantasmas. De todas formas, no afecta al desarrollo del juego.

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| 32. Green Abomination | 32. Abominación Verde |
| 33. Great Putrid | 33. Gran Putrefacción |
| 34. Skinner | 34. Desollador |
| 35. Reaper | 35. Segador |
| 36. Sharp-Nailed Mistress | 36. Dama de uñas afiladas |
| 37. Sharp-Nailed Mistress | 37. Dama de uñas afiladas |
| 38. Bleeding Eyes | 38. Ojos Sangrantes |
| 39. Blood Drinker | 39. Bebedor de Sangre |
| 40. Blood Drinker | 40. Bebedor de Sangre |
| 41. Scarlet Evildoer | 41. Malhechor Escarlata |
| 42. Scarlet Evildoer | 42. Malhechor Escarlata |
| 43. Flash Devourer | 43. Devorador de carne |
| 44. Raging One | 44. Rabioso |
| 45. Gloomy Minion | 45. Acólito Sombrío |
| 46. Repellent Beauty | 46. Belleza Repelente |
| 47. Severed Heads | 47. Cabezas Cortadas |
| 48. Severed Heads | 48. Cabezas Cortadas |
| 49. Gravewalker | 49. Pisatumbas |
| 50. Black Widow | 50. Viuda Negra |
| 51. Black Widow | 51. Viuda Negra |
| 52. Dark Wraith | 52. Espectro Oscuro |
| 53. Dark Wraith | 53. Espectro Oscuro |
| 54. Shapeless Evil | 54. Mal Informe |
| 55. Soul Ester | 55. Devorador de almas |
| 56. Howling Nightmare | 56. Pesadilla Aulladora |
| 57. Uncatchable | 57. Intocable |
| 58. Hope Killer | 58. Destructor de Ilusiones |
| 59. Death Army | 59. Ejército Mortal |
| 60. Forgotten Ones | 60. Olvidados |
| 61. Bonecracker | 61. Quebrantahuesos |
| 62. Dark Mistress | 62. Señora de las Tinieblas |
| 63. Creeping Horror | 63. Horror Reptante |
| 64. Vampire Lord | 64. Señor Vampiro |
| 65. Nameless | 65. Innombrable |

Ghost Stories es un juego de Repos Production Tel. +32477.25.46.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Diseñador: Antonie Bauza

Ilustraciones: Pierô

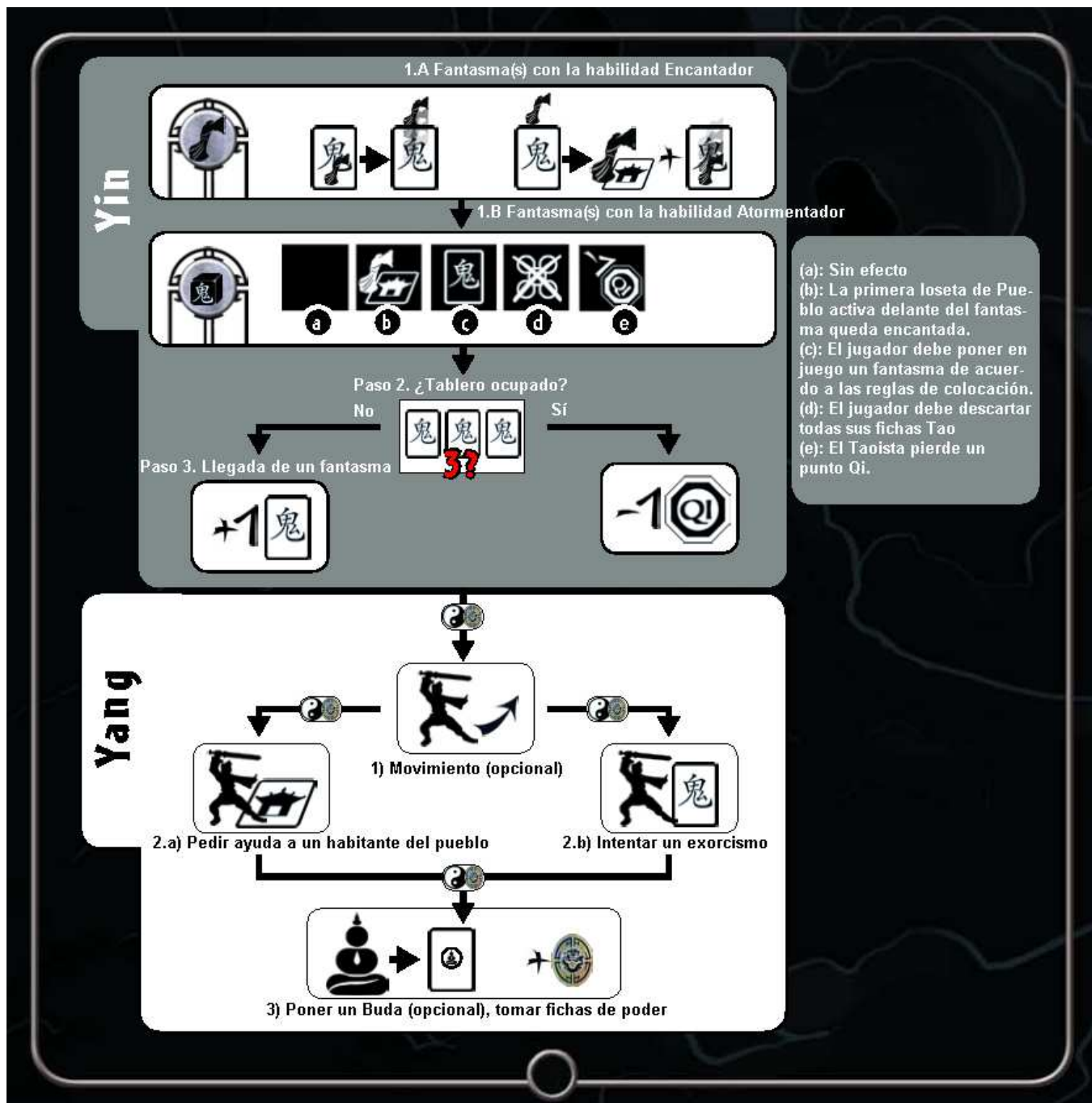
Desarrollo: Les Belges à Sombreros aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Agradecimientos

El autor quiere dar las gracias a los valientes Taoistas que afrontaron las innumerables pruebas de juego, especialmente a Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier y Françoise Sengissen.

Les Belges à Sombreros quieren dar las gracias a Christophe "A la Guèrrre!" Arnoulth, Nathan Morse, Eric Franklin, Eric Martin, Anthony Rubbo, Brian Yu y Mary y Frank Branham.

© REPOS PRODUCTION 2009. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS EN TODOS LOS PAÍSES.
Este material sólo se puede usar para entretenimiento privado.



(a): Sin efecto
 (b): La primera loseta de Pueblo activa delante del fantasma queda encantada.
 (c): El jugador debe poner en juego un fantasma de acuerdo a las reglas de colocación.
 (d): El jugador debe descartar todas sus fichas Tao
 (e): El Taoísta pierde un punto Qi.

Ayuda de juego: Losetas de pueblo

Cemetery (Cementerio)



Entre las lápidas cubiertas de maleza, el enterrador vigila la puerta entre dos reinos.

Devuelve un Taoista muerto a la partida. Dale 2 Qi, a continuación tira el dado de Maldición.

Nota: En la tirada del dado de Maldición el resultado de Encantar encanta la loseta de Cemetery (Cementerio).

Taoist Altar (Altar Taista)



Gracias a su altar y a sus rituales de protección, los fieles discípulos te ayudan a ahuyentar los fantasmas que han encantado una loseta de pueblo.

Anula el encantamiento de una loseta de Pueblo volviendo a su lado activo, y trayendo a un fantasma en juego.

Herbalist's Shop (Tienda del herbolario)



En los polvorientos estantes de esta tienda se puede encontrar todo tipo de componentes para los rituales místicos.

Tira 2 dados Tao y toma las fichas Tao de los colores correspondientes de la reserva, limitados a los que estén disponibles. Cada resultado blanco en los dados te permite elegir el color de la Ficha tao a tomar.

Sorcerer's Hut (Cabaña del Hechicero)



En la humedad de su cabaña, el hechicero del pueblo está siempre dispuesto a ayudar. Su magia negra es poderosa, pero tiene un alto precio...

Descarta cualquier fantasma que esté en juego, sin sufrir su maldición, pero también sin recibir su recompensa. Pierdes un punto de Qi.

Buddhist Temple (Templo Budista)



Cuando se enfrentan con la oscuridad los Taoistas cuentan con la Fuerza y la Sabiduría de Buda, y con las ofrendas de sus fieles.

La Sabiduría de Buda es una ayuda valiosa en la lucha contra el Infierno.

Toma una figura de Buda. En el turno siguiente podrás ponerla en cualquier piedra de encantamiento a tu elección.

Night Watchman's Beat (Ronda de noche)



Desafiando el frío de los callejones, la guardia nocturna hace su ronda, y enciende las farolas del pueblo.

La luz repele a los encantadores, que retroceden.

Mueve todas las figuras de Encantamiento de un tablero de vuelta a la carta.

Circle of Prayer (Círculo de Oración)



Como una mente única en la lucha contra Wu-Feng, los monjes del Círculo de Oración se concentran para debilitar a un tipo concreto de fantasmas.

Pon una ficha Tao de la reserva en esta loseta, o cambia la que ya está presente.

Todos los fantasmas del color de la ficha Tao de esta loseta tienen su resistencia reducida en 1 durante los exorcismos. Esto se aplica a todos los Taoistas. La ficha Tao permanece en esta loseta, manteniendo su efecto, después de los exorcismos.

Pavilion of the Heavenly Wind (Pabellón del Viento Divino)



Tras los diáfanos velos de su Pabellón, las Damas de los Vientos controlan los elementos, moviendo a los Taoistas y fantasmas a su antojo...

Mueve un fantasma a tu elección a cualquier casilla libre (esta casilla puede estar ocupada por una figura de Buda), a continuación mueve a un Taoista diferente a una loseta de Pueblo.

Nota: Cuando se mueve el fantasma, todas sus propiedades van con él. Se lleva su ficha de Encantamiento en la misma posición relativa, su ficha de poder inactivo, su mantra de debilitación, etc.

Tea House (Casa de Té)



Este establecimiento proporciona una taza de té caliente y un ambiente tranquilo para tomarte un respiro de la tensión exterior, porque los fantasmas... bien, ellos nunca descansan...

Toma una ficha de Tao del color que quieras de la reserva, y gana una ficha de Qi. A continuación, haz entrar en juego un fantasma.

Habilidades de los Fantasmas



Añade un fantasma.



Encanta la primera loseta de Pueblo activa enfrente del fantasma.



El jugador o un tablero neutral pierden un Qi.



Encantador: pon una figura de Encantamiento en la carta cuando llega el fantasma.



Cuando este tipo de fantasma aparece pon la figura de encantamiento directamente en el tablero. **El resto del ciclo de encantamiento es normal.**



El jugador debe tirar el dado de Maldición.

Nota: Si el fantasma es destruido por un Buda o por el Hechicero, no tienes que tirar el dado.



El jugador recibe 1 Qi O BIEN recupera su ficha Yin-Yang.

Nota: Si el fantasma es destruido por un Buda o por el Hechicero, no consigues este beneficio.



El jugador recibe 1 ficha Tao a su elección (si está disponible).

Nota: Si el fantasma es destruido por un Buda o por el Hechicero, no consigues este beneficio.



Hasta que este fantasma sea derrotado, el poder del tablero en el que esté no se puede usar (pon una ficha de Poder Inactivo en la piedra de poder del tablero).



sobre él.

El dado Tao no tiene ningún efecto sobre este fantasma. El Circle of Prayer (Círculo de Oración), las fichas Tao, los Budas y el hechicero sí mantienen su efecto habitual



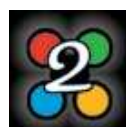
Hasta que esté fantasma sea derrotado, los jugadores no pueden usar sus fichas Tao (aún puedes usar el Circle of Prayer "Círculo de Oración"). Pon la ficha de Taos Inactivos sobre la mesa como recordatorio.



Hasta que esté fantasma sea derrotado, mantiene cautivo un dado Tao. Pone un dado sobre este fantasma. Los jugadores tiran un dado menos hasta que este fantasma sea derrotado.



El grupo. Esta habilidad se aplica a todos los jugadores y tableros...



El jugador recibe 2 fichas Tao a su elección (si están disponibles).

Nota: Si el fantasma es destruido por un Buda o por el Hechicero, no consigues este beneficio.



El jugador activo pierde 1 ficha Tao, si tiene alguna.



Cada encarnación devuelve 1 ficha Qi y 1 ficha Ying-Yang al grupo. Los jugadores deciden a quién se asignan estas recompensas.



Los Fantasmas tienen varias características: Color (1), Resistencia (2), Habilidades (3) y, en ocasiones, una Recompensa (4). Estos conceptos están detallados en el reglamento y esta ayuda de juego.

Las habilidades del fantasma se agrupan de acuerdo al momento en que se activan:

- las habilidades en su piedra **izquierda** se deben aplicar cuando el **fantasma entra en juego**.
- las habilidades en la piedra **central** se deben aplicar en **cada turno (Fase Yin)**.
- las habilidades en su piedra **derecha** se deben aplicar **cundo el fantasma sea exorcizado** (ver Maldiciones y Recompensas).

Si un fantasma tiene varias habilidades, se aplican de izquierda a derecha.

Cuando se descarta un fantasma, sus habilidades desaparecen.