



# GHOSH STORIES

## Die Wachturm Erweiterung

von Antoine Bauza

### Anleitung

Mischt das neue Dorffeld unter die neun anderen und entfernt dann ein zufällig gezogenes aus dem Stapel. Baut das Dorf auf, wie in den Regeln beschrieben.

### Anmerkung:

Falls das entfernte Dorffeld der **Buddhistische Tempel** ist, muss auch die Wu-Feng Inkarnation **Incatchable (Unfassbarer)** aus dem Spiel entfernt werden.

### Wachturm

Das scharfe Auge der Turmwachen erlaubt es ihnen, die Taoisten rechtzeitig vor drohenden Gefahren zu warnen. Zieht die obersten vier Geister des Stapels, seht sie Euch an und legt sie verdeckt in der von Euch gewünschten Reihenfolge auf den Nachziehstapel zurück. Zusätzlich erhaltet Ihr noch einen Tao-Marker Eurer Wahl.



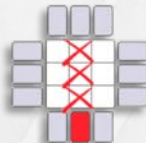
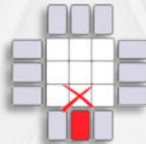
### Ziehen der Geister

Mischt die vier neuen Geister in den Stapel. Zieht daraus verdeckt vier Karten und legt diese ab. Bildet danach den Geisterkartensapel je nach Schwierigkeitsgrad der Partie. Wenn ihr sehr mutig seid, könnt Ihr die zusätzlichen Karten auch im Stapel lassen, was euch im Falle eines Sieges vier weitere Punkte für die Schlusswertung einbringt.



### Neue Macht: Entsetzen

Solange dieser Geist im Spiel ist, stellt ihr eine Spuk-Figur (a) auf das Dorffeld, das sich vor dem Geist befindet. Es wird zwar nicht umgedreht, kann aber vorübergehend nicht genutzt werden, da der darauf befindliche Dorfbewohner starr vor Entsetzen ist. Ist das betreffende Dorffelder inaktiv, so kann es nicht reaktiviert werden, solange diese Macht wirksam ist.



Neue Inkarnation: Father Bo Za

### Neue Macht: Großes Entsetzen

Solange dieser Geist im Spiel ist, stellt ihr Spuk-Figuren (a) auf die drei Dorffelder, die sich vor diesem Geist befinden. Sie werden zwar nicht umgedreht, können aber vorübergehend nicht genutzt werden, da die darauf befindlichen Dorfbewohner aus Panik wie gelähmt ist. Sind die betroffenen Dorffelder inaktiv, so können sie nicht reaktiviert werden, solange diese Macht wirksam ist.

Layout und Text von G. Uitz nach einer Idee von Russel Howell und der Genehmigung von Asmodee und Repos Production.

© REPOS PRODUCTION 2008-2009. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Material darf nur für private Spielzwecke benutzt werden.