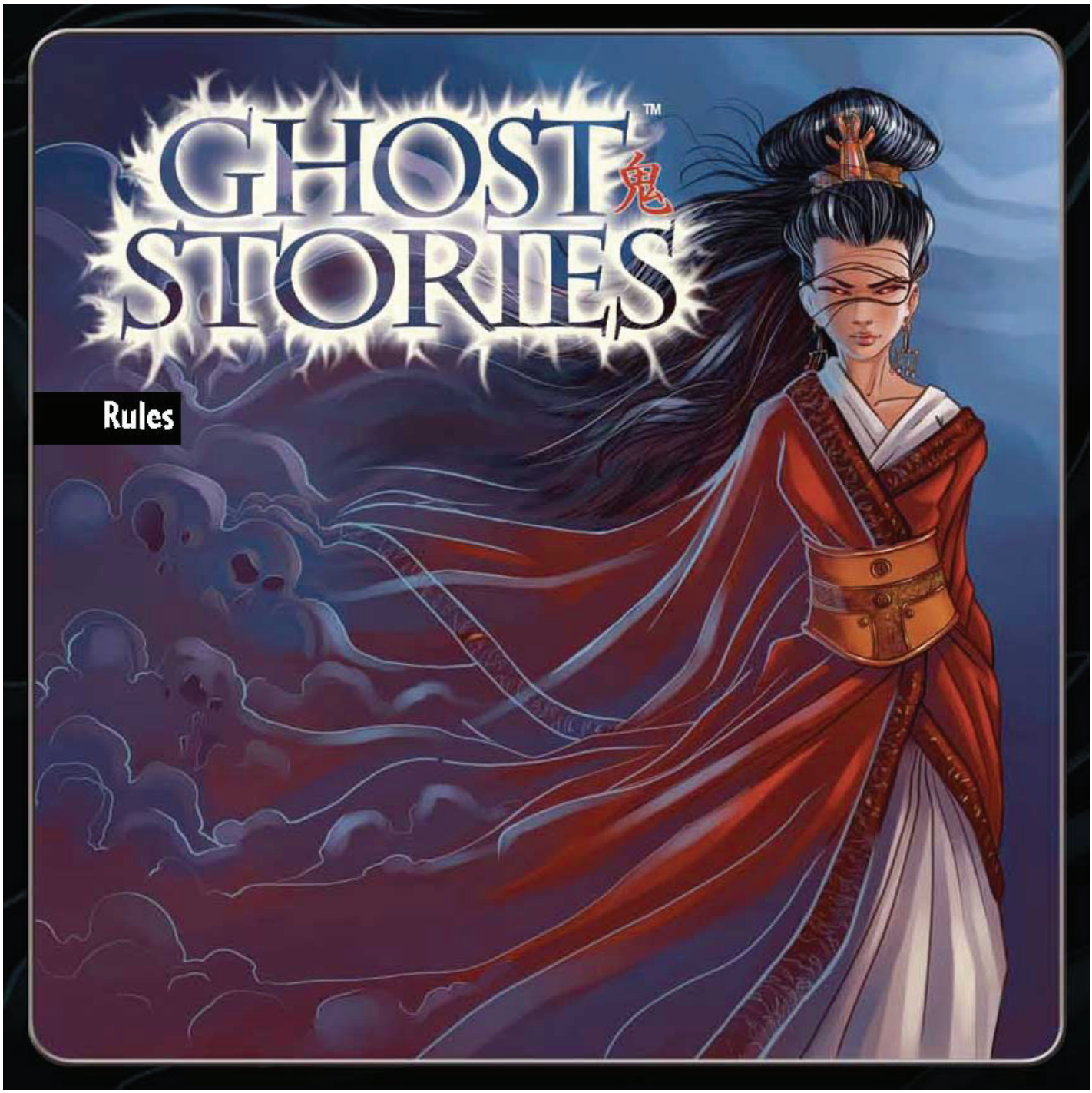


Ghost Stories　日本語ルール

ゴースト・ストーリー

ゲームデザイン：アントワン・ボザ。1～4人用、12 歳以上。

九つの地獄の領主である无縫（ウー＝フェン）の恐怖は断ち切られたが、そのために多くの者が戦い、散っていった。彼の灰を納めた壷は、中原国のとある村の墓場に埋められた。そして幾年かが流れ、生ける者はその呪われた伝説を忘れていった。

しかし、地獄を遠く離れた无縫（ウー＝フェン）にとっては、それは忘れられるものではなかった。彼はひたすら己を探し続け、ついにその器の在り処を見つけるに至った。かつての身体の化身である影は、すでに何も気づかない村人たちにその手を伸ばしていた。

幸運だったのは、生と死の境を守る法師（道教の僧侶）がそれを見逃していなかったことだ。勇気と信仰と力を携えた彼らは、无縫（ウー＝フェン）の化身を再び地獄に送り返さんとその身を捧げるのだった。

序文

Ghost Stories は協力ゲームです。プレイヤーはチームを組んでゲームに立ち向かいます。彼らは全員で勝利を手に入れるか、全員での敗北を迎えることになります。最初にこのルールを読む場合、早見表を手元に置いておくといいでしょう。ゲームのメカニズムを理解する手助けとなってくれます。

ここでのルールは4人用です。1～3人用のゲームでは若干の調整が必要になりますが、詳細は付録を参照してください。

Ghost Stories の難易度は、「入門」「普通」「悪夢」「地獄」の4段階あります。以下で説明するのは入門レベルのルールです。入門レベルを突破したら、難易度を上げて **Ghost Stories** の新たな挑戦に挑んでください。各難易度での調整内容の詳細は付録を参照してください。

ゲーム用具

- 4x ゲームボード
- 9x 村タイル
- 3x 道ダイス
- 1x 特殊道ダイス
- 1x 呪いダイス
- 55x ゴーストカード（裏が青）
- 10x ウーフェンの化身カード（裏が赤）
- 20x 道トークン
- 20x 気トークン
- 4x 道士フィギュア
- 4x 陰陽トークン
- 8x 憑依フィギュア
- 2x 仏像フィギュア
- 1x 道封印マーカー
- 1x 弱体の護符
- 4x パワー封印トークン
- 3x 中立パワートークン
- 1x ルールブック
- 2x 早見表
- 1x ゲーム記録シート

ゲームの構成

村タイル（A）

道士が守るべき村は9つの場所からなり、それぞれが村タイルで表されます。これらの場所はプレイヤーに恩恵を与えてくれますが、ゴーストによって憑依されることがあります。各タイルの表面にはその場所と主が描かれています（発動区画と呼びます）。裏面には主が描かれていません（憑依区画と呼びます）。村タイルの詳細は早見表に書かれています。

ゲームボード（B）

4つある各ゲームボードには、村を攻撃するゴーストを置く長方形のスペースが3つ、憑依フィギュアのためのアイコンが6つ（3つのゴースト置場の前にそれぞれ2つ）、仏像フィギュアのアイコンが3つ、左下隅の道士の能力を図で示したシンボルがそれぞれ描かれています。各ボードは両面になっていて、それぞれが異なる能力を持ち、幅広いゲームが楽しめるようになっています。

気ポイント（C）

気ポイントは、道士の生命力を表します。これは（ゴーストの襲撃等により）失ったり（報酬や特定の村タイルにより）得たりすることがあります。道士はゲーム開始時より多くの気ポイントを持つことができますが、ゲーム中にある気トークンの数が全体の上限となります。

陰陽パワー（D）

各道士は陰陽トークンを持っていて、特殊な行動のために消費することができます。ゲーム中、このトークンは特定のゴーストにより取り戻すことができます。

道（タオ）トークン（E）

ゴーストと戦うため、道士は飯（黄色）、銀の鈴（緑）、線香（赤）、道教の鏡（青）、銭（黒）といった様々な法術の道具を利用し、それぞれは道トークンで現されます。トークンは5つの色があり、各々が特定の種類のゴーストに対応しています。

道（タオ）ダイスと呪いダイス（F）

道士はゴーストを序礼するために3つの道ダイスを使用します。追加の道ダイス（灰色）は緑の道士の特殊能力でしようするものです。また、時にプレイヤーは、よくない事態が発生する呪いダイスを振らなければいけないときがあります（詳細は P10 の付録参照）。

ゴースト（G）

ゴーストは、色（1）、抵抗力（2）、能力（3）、場合によって報酬（4）等の特性を持ちます。これらの詳細は後述のルールや早見表を参照してください。

ゴーストの能力は、それがいつ発動されるかでグループ分けされています。

-左のアイコンの能力は、ゴーストがゲームに登場したときに適用されます。
-中央のアイコンの能力は、毎ターン（陰フェイズに）適用されます。
-右のアイコンの能力は、ゴーストが除霊されたときに適用されます（呪いや報酬参照）。

ゴーストが複数の能力を持っている場合、それらは左から順に適用されます。

例：(a) 登場時にタイルを1枚憑依する。(b) 毎ターンタイルを1枚憑依する。(c) 除霊されたときにタイルを1枚憑依する。

ゴーストが捨てられたら、以降その能力は適用されません。

例：テンテンは飛び首（Severed Head）を除霊した。グループはこのゴーストが捕らえていた道ダイスを取り戻す。

ウー=フェンの化身（H）

ウー=フェンはゲーム中に化身として（難易度によっては複数）登場します。化身は10枚あります。これらは背面が赤いカードに描かれていて、さらに抵抗力にウー=フェンのシンボルが示されています。各化身は独自の能力があります。これは後述のルールを参照してください。

仏像と憑依フィギュア(I)

憑依フィギュアはゴーストの村に対する脅威を現し、仏像フィギュアは道士が仕掛けることのできる法術の罠を意味します。

ゲームの準備(入門レベル、4人用)

9枚の村タイルをランダムに3×3の正方形に並べます。ゲームの開始時はどの場所も憑依されておらず、村人の面が表になっています。

4枚のゲームボードを村の正方形の外側の各辺に並べ、それぞれがプレイヤーの前に来るようにしてください。色はランダムに各自に割り振り、各プレイヤーはランダムにゲームボードのどちらが表になるかを決めてください。

各プレイヤーは、気トークン4個、自分の色の陰陽トークン1個、自分の色の道トークン1個を手元に置き、自分の色の道士フィギュアを村の中央のタイルに置きます。仏像フィギュア2個は「仏教の寺」(Buddhist Temple)のタイルに置きます。残りの用具(道トークン、気トークン、フィギュア等)は脇に置いておきます。

ゴーストデッキの準備:

-ウー=フェンの化身カード 10 枚の中から、表を見ずにランダムに1枚を引きます。
-ゴーストカードをシャッフルします。
-その後、ゴーストカードから 10 枚を置き、その上に先に引いたウー=フェンの化身を置き、残りのゴーストカードをその上に置きます。

結果として、ゴーストデッキは上から、ゴーストカード 45 枚、ウー=フェンの化身1枚、ゴーストカード 10 枚の順番で並ぶことになります。

ゲームの目的

ゴーストに対して勝利を収め、村を救うには、プレイヤーはウー=フェンの化身を除霊しなければいけません。

ゲームのプレイ

最近カンフー映画を見たプレイヤーから手番を開始します。プレイヤーの手番は時計回りに順番に移っていきます。各プレイヤーのターンは2つのフェイズ(陰フェイズと陽フェイズ)からなります。採取ページの表は、プレイヤーのターン進行を図で示したものです。

陰フェイズ(ゴースト)

手番プレイヤーのターン開始時、そのプレイヤーは自分のボード上にいるゴーストを確認します。陰フェイズには、そのゴーストの中央のアイコンの能力が適用されます。

A.憑依能力を持つゴーストがいる場合

憑依型のゴーストが手番プレイヤーのボード上にいる場合、そのプレイヤーは対応する憑依フィギュアの位置を変更します。配置可能な位置は、カード上か、ボード上の2箇所の計3箇所です。

カード上:憑依フィギュアがカード上にある場合、そのプレイヤーはそれを対応するボード上の憑依アイコンの上に移動します。それ以上は何も起こりません。

ボード上:フィギュアがすでに1つ目の憑依アイコン上にいる場合、それをボードの端の憑依アイコンに移動し、対応するタイルを憑依状態にします。その後、憑依フィギュアはただちにカード上のアイコンに戻されます。したがって、道士によって妨害されないかぎり、憑依型のゴーストは2ターンに1回タイルを憑依することになります。

タイルの憑依:上記の解説にある通り、ゴーストがボードの端のアイコンに到達したら、手番プレイヤーはそのゴーストの正面にある最初のタイルを裏向きにします。ゴーストの目の前のタイルがすでに憑依状態(裏向き)である場合、同じ列の次のタイルが裏向きになります。

入門レベルでの注意:憑依フィギュアがボードの端のアイコンに到達したときに、その前の列の3枚のタイルが既にすべて憑依されている場合、プレイヤーはただちにゲームに敗北します。

B.苦悶能力を持つゴーストがいる場合

苦悶型のゴースト(中央のアイコンが呪いダイスであるゴースト)が手番プレイヤーのボード上にいる場合、手番プレイヤーは呪いダイスをふり、その効果を適用します。

(a):効果なし
(b):そのゴーストの前の発動状態のタイル1枚が憑依状態になる。
(c):手番プレイヤーは配置ルールに従ってゴーストを1枚登場させる。
(d):手番プレイヤーは道トークンをすべて捨てる。
(e):手番プレイヤーは気トークンを1個捨てる。

ステップ2.ボードは蹂躙されている？

ターンの開始時に、手番プレイヤーのボード上の3つのスペースすべてにゴーストがいる場合、そのプレイヤーは気トークンを1個失い、ステップ3を実行しません（デッキから新たなゴーストは引かず、直接陽フェイズに進む）。

ステップ3.ゴーストの出現

手番プレイヤーのボードがゴースト3体に蹂躙されていない場合、そのプレイヤーはデッキの一番上のゴーストカードを引き、それを以下のルールに従って登場させます。

ゴースト登場ルール

赤、緑、青、黄の各ゴーストは、可能なら対応する色のボードに置かなければいけません。その色のボードのスペースが3つとも埋まっている場合、プレイヤーは他の任意の空き場所を選べます。黒のゴーストは、手番プレイヤーのボードに置かなければいけません。これも同様に、手番プレイヤーのボードのスペースが3つとも埋まっている場合、プレイヤーは他の任意の空き場所を選べます。その場所が選ばれたら、ただちにカードの左のアイコンの能力が適用されます。

稀に、プレイヤーがカードを引かなければいけない時点で12 のスペースすべてが埋まっていることがあります。この場合、ゴーストを追加する代わりに、手番の道士が気トークンを1個失います。

例：テンテンは飛び首（Severed Head）を引いた（上図）。これは黒なので、それを自分のボードに置き、その結果自分のボードのゴーストは3体になった。ボードの蹂躙による気の喪失をチェックするのはステップ2なので、これによりテンテンの気が失われることはないが、テンテンは指示に従い、3つある道ダイスのうち1個を飛び首の上に置いた。もしこの時点で新たなゴーストを引いた場合、ボードの 12 あるスペースがすべて埋まっているので、テンテンは新たなゴーストを引く代わりに気トークンを1個失う。

陽フェイズ（道士）

陰フェイズの終了後、プレイヤーは道士として、以下の手順を順番に実行する。

1）移動（任意）
2）村に助力を求める、または、除霊を行う
3）仏像を置く（任意）

注：手番プレイヤーは、自分の陽フェイズの任意のステップの前後に、自分の陰陽パワーを使用できます。

1）移動

手番プレイヤーは、自分の道士フィギュアを、現在のタイルの隣のタイルに移動することができます。斜め移動も可能です。移動は義務ではありません。

2）村に助力を求める、または、除霊を行う

道士は以下の2つの行動のうち、どちらか一方のみを実行することができます。

2.a）村に助力を求める

道士は自分が現在いるタイル上で、そこに対応する村人に助力を求めることができます。詳細は早見表を参照してください。

2.b）除霊を行う

道士は自分が現在いるタイル上で、隣接するスペースのゴーストのみを除霊することができます。したがって、中央のタイルからは除霊が行えませんし、隅のタイルからは2箇所に除霊が行えます。除霊を行う場合、プレイヤーは道ダイスを3個ふります。除霊に成功するには、目標のゴーストに対応する色を抵抗力以上出す必要があります。注：ダイスの白の面は、プレイヤーが選んだ任意の色として扱えます。成功した場合、そのゴーストは除霊されます（地獄に退散し）、そのゴーストカードは捨てられます。失敗した場合、何も起こりません。

例：黄の道士のプレイヤーであるテンテンは、流血の眼（Bleeding Eye、赤、抵抗力2）と戦っている。退治して地獄に退散させるためには、彼女は道ダイスを3個ふって赤（か白）を2つ出さなければならない。

プレイヤーの除霊がダイスだけでは足りない場合、さらにそのゴーストに対応する色の道トークンを不足分だけ消費して、除霊を成功させることができます。

例：テンテンは道ダイスをふったが、赤の面は1つしか出なかった。彼女が赤のトークンを持っているなら、それを1個消費して、流血の眼を地獄に退散させることができる。

2体同時に除霊する

道士が4つある隅のタイル（隣接するスペースが2つある）にいる場合、2体のゴーストを同時に除霊することが可能です。その場合、プレイヤーは2体のゴーストを1回のダイスで除霊

する必要があります。通常と同様に、除霊を成功させるために道トークンを消費することができます。ダイスとトークンにより2体のうち1体のみ除霊が可能な場合、どちらのゴーストを除霊するかは実行したプレイヤーが選びます。

例：黄の道士が隅のタイルにいる。隣接する2つのスペースには、流血の眼（Bleeding Eye、赤、抵抗力2）と背徳の霊（Perfidious Nymph、青、抵抗力1）がいる。プレイヤーは道ダイスを3個ふり、赤の面が1つ、白の面が1つ、黄の面が1つ出た。黄の面のダイスは使用できない。プレイヤーは赤の道トークンを消費し、これと赤のダイスを合わせて流血の眼を除霊した。プレイヤーはさらに、白のダイスを青として扱い、背徳の霊を除霊した。

重要：プレイヤーは道トークンを消費する義務はありませんが、ダイスによりゴーストの除霊が可能である場合、それは除霊する義務があります。

例：テンテンは隅のタイルにいる。隣接する2つのスペースには、腐った死体（Zombie、黄、抵抗力2）と墓壊し（Coffin Breaker、黄、抵抗力1）がいる。テンテンは、ボードのパワーを封印している墓壊しを除霊したいと思っている。テンテンはダイスを3つふり、黄の面が2つ、白の面が1つ出た。したがって、彼女は墓壊しと腐った死体の両方を除霊することになる。さらに、腐った死体を除霊したことによって、その能力が発生し、テンテンは呪いダイスをふらなければいけない。

道トークンの共有

除霊に際し、手番プレイヤーは自分がいる村タイルにいる別な道士の道トークンを、除霊の条件のために使用することができます。それ以外では、道トークンを交換したり与えたりすることはできません。

例：テンテンは自分の赤の道士を黄の道士と同じタイルに移動した。そのタイルの前のスペースには僵屍（Hopping Vampire、黄、抵抗力3）がいる。テンテンは道ダイスを3個ふり、緑の面が1つ、黄の面が1つ、赤の面が1つ出た。テンテンは黄の道トークンを持っていなかったが、黄の道士である金爺さんは黄の道トークンを2個持っていた。そのプレイヤーはそれらを消費し、黄を3つ分にして、ゴーストを捨て札にした。

呪いと報酬（右アイコン）

ゴーストの中には、自分を除霊した道士に呪いや報酬を与えるものがあります。この呪いや報酬はゴーストカードの右のアイコンに描かれています。最も一般的な呪いは、呪いダイスをふってその効果を適用するものです。報酬には、道トークンを得る（報酬を受けるプレイヤーが色を決める）、気トークンを得る、陰陽トークンを（すでに消費している場合）取戻す等があります。呪いは常に報酬よりも先に適用されます。

例：テンテンは闇の悪霊（Dark Wraith、黒、抵抗力3）を除霊するのに成功した。彼女は気トークンを1個得るか、陰陽トークンを取戻すかのどちらかを選べる。彼女は陰陽トークンを取戻す方を選んだ。

3）仏像を置く

自分の道士が空いているゴーストのスペースに隣接している場合、現在のターンよりも前に仏像を（仏寺から）手に入れているプレイヤーは、自分のターンの最後にそれを置くことができます。その仏像を仏像シンボルの上に置いてください。道士が隅のタイルにいて、隣接する2つのゴーストのスペースが空いている場合、同じターンに2つの仏像を置くこともできます。

仏像に守られているスペースにゴーストが置かれる場合（「天風の天幕」のタイルによる場合も含む）、それはただちに地獄送り（捨て札）になります。そのゴーストは、左右どちらのアイコンの能力も適用するタイミングはありません。その後、仏像フィギュアは仏寺タイルに戻されます。

陰陽

それぞれの道士は、「陰陽」と呼ばれる貴重な資産を持っています。道士は陰陽を使うことによって、自分のいるタイル以外の村人の助力を求めたり、憑依状態のタイルを発動状態に戻し、村人を復活させたりすることができます。陰陽を使うことは、プレイヤーの通常のアクションに追加して行えます。

プレイヤーが陰陽を使用したら、それは未使用の他のトークンと一緒に脇に置きます。

道士は、特定のゴーストを除霊することで自分の陰陽を取戻すことができます。手番プレイヤーは自分の陰陽を、陽フェイズの各ステップの前後いずれか（何かをする前、移動後等）に使うことができますが、行動を行っている最中に使うことはできません。

あるプレイヤーが陰陽を使用し、同じターンに報酬によりそれを取戻し、さらにそのターンにただちに使用することで、1ターンに複数回陰陽を使うことは可能です。

例：金爺さんは闇の悪霊（Dark Wraith、黒、抵抗力3）と対峙している。彼は黒の道トークンを持っていなかったが、何とかしてこのゴーストを除霊したかった。彼は自分の陰陽を使用することにした。彼はそれを使って祈りの輪のタイルの使用を宣言し、その上に黒の道トークンを置いた。その後ターンを進め、彼は除霊を実行した。彼は道トークンを3個ふり、黒の面が1つ、白の面が1つ、緑の面が1つ出た。祈りの輪の黒トークンにより黒のゴーストは弱まり、白の面を黒として数えることによって、除霊は成功した。

道士の死

気トークンをすべて失った道士は死亡します。そのプレイヤーの持ち物（道トークン、仏像、陰陽、パワートークン）はすべて失われます。そのプレイヤーのフィギュアを、墓場のタイルに横倒しにして置きます。そのプレイヤーのボード上のゴーストはそのままです。

そのプレイヤーのボードは憑依状態になり（後述「中立ボード」参照）、道士は死んでもそのプレイヤーのボード上のゴーストは活動し続けます。陰フェイズの1と2は実行しなければいけません。他のプレイヤーは、このボード上のゴーストによる効果を受けることになります。

例：村タイルがすでに3枚憑依されている。次の陰フェイズには、 ゴーストによってさらに1枚のタイルが憑依されることになる予定だ。金爺さんの気は1つだけしか残っていないが、村を救うため、彼は自分を犠牲にして魔道士の助力を求め、そのゴーストを地獄に退散させた。

ウー=フェンの化身

ウー=フェンの化身は、デッキの終盤に登場します。カードは通常のゴーストと同様にボード上に配置されます（「名も無き者」（Nameless）と「希望を殺す者」（Hope Killer）は黒のゴーストとして扱います）。この化身を除霊することが、プレイヤーがゲームに勝利する唯一の方法です。それぞれの化身は能力を持つだけでなく、勝利のために満たさなければいけない条件を持っています。化身は魔道士の小屋や仏像の影響を受けません。仏像のあるスペースに登場した化身は除去されず、代わりに仏像が取り除かれ、仏寺のタイルに戻されます。

化身を除霊した場合、プレイヤーのグループ全体に気トークン1個と陰陽トークン1個が与えられます。プレイヤーはこの報酬を誰に与えるかを選べます。死亡している同士は気トークンや陰陽トークンを受け取れません。入門レベルや通常レベルでは、デッキ内の唯一の化身が除霊された時点でただちにゲームが終わるので、この報酬は最終スコアにのみ影響を与えます。悪夢レベルや地獄レベルでは、この報酬はグループにとって非常に価値あるものとなるでしょう。

ゲームの終了

ウー=フェンの化身を除霊した場合、プレイヤーは全員が勝利します。

プレイヤーは以下の3つの条件のいずれかが満たされると敗北します。

1.すべての道士が志望する(気トークンをすべて失う)。脅威に立ち向かう者がいなくなっては、村はゴーストの襲撃ですべての命を奪われるでしょう……。
2.村のタイルが4枚憑依される。悪霊はウー=フェンの壷を見つけてしまいました。世界はこれまでとは違った物になってしまうでしょう……。
3.ウー=フェンを除霊する前に、デッキの最後のゴーストカードが登場する。プレイヤーはただちに敗北します。村が再び太陽を拝むことはないでしょう……。

重要:最後の化身を地獄に退散させた場合でも、そのプレイヤーは呪いの指示がある場合それを受けなければいけません。この呪いの適用後、敗北の条件が満たされていない場合にのみ、プレイヤーは勝利します。

例:道士たちはウー=フェンの化身「死の軍団」(Death Army)を除霊するのに成功した。呪いダイスをふる前の段階で、すでに3枚の村タイルが憑依状態になっている。不幸なことに、ダイスの結果、化身の正面のタイルが憑依されてしまった。プレイヤーは最後の最後で敗北したのだ……。

メモ:最初のゲームで敗北しても、気を落とす必要はありません。**Ghost Stories** はコツをつかむ必要があり、初勝利までには何回かゲームをする必要があるでしょう。実際、「地獄」レベルは経験者にとっても厳しいものですが、それでも勝利することは可能です。すべてのルールを利用し、自分のパワーや陰陽を活用し、そして何よりも、全員での協力が大切です。やればできます!

入門レベルでも厳しいと感じるようでしたら、気トークンを5個で開始してみてください。

スコア

ゲームの出来不出来を計り、腕前の上昇を助けるため、箱の中のスコアシートでゲームのスコアを記録するといいでしょう。

スコアは以下に従って計算します。

+10:勝利した場合(入門/通常/悪夢レベル)
+20:勝利した場合(地獄レベル)
+1:残った気トークン
+1:勝利時にデッキに残っていたゴーストの枚数
−1:敗北時にデッキに残っていたゴーストの枚数
−3:死亡している道士
−4:憑依状態の村タイル
+2:悪夢/地獄レベルで1体目の化身を除霊
+4:悪夢/地獄レベルで2体目の化身を除霊
+6:悪夢/地獄レベルで3体目の化身を除霊(3/4人用)

道士のパワー

それぞれのゲームボードには、両面に異なるパワーが示されています。ゲームにおいては、各ボードのどちらか片面のみを使用するので、プレイヤーはこの2つのどちらかのパワーのみを持ちます(ランダムに決める)。8つのパワーは以下に示されています。道士はゴーストの能力によりパワーを失うことがあります。そのゴーストが自分のボードから排除されたら、そのプレイヤーはただちに自分のパワーを取戻します。

黄の道士

1.弱体の護符

黄の道士はゴーストに術をかけ、拘束することができます。

移動前、このプレイヤーはボード上の任意のゴーストに弱体の護符を置くか、置いてある弱体の護符を任意のゴーストに移動することができます。弱体の護符が置かれているゴーストは、どの道士が除霊しようとする場合でも抵抗力が1下がります(抵抗力3が抵抗力2になる等)。弱体の護符が置かれているゴーストが除去された場合、黄の道士はそのトークンを取戻し、次のターンに再び使うことができます。道士がこのパワーを失った場合、弱体の護符を取り除きます。

特例:多色の化身と戦う場合、護符の分の色はダイスをふった後で選びます。

2.底無し袋

黄の道士は、法術の道具の不足に困ることはありません。

移動前、このプレイヤーは好きな色の道トークン1個を未使用のトークン置場から得ることができます。

赤の道士

1.双風の舞

赤の道士は、仲間の道士を導く能力を持っています。

移動後、このプレイヤーはさらに他の道士のフィギュアを移動ルールに従って移動させることができます。

2.頂の舞

赤の道士は空を飛ぶことができます。

移動時、このプレイヤーは道士を(隣に限らず)任意の村タイルに移動することができます。

青の道士

1.再実行

青の道士は、時の流れを遅くすることができます。

現在の村タイルにおいて、このプレイヤーは村人の助力を2回求めるか、除霊を2回行うことができます。2回の除霊はそれぞれ独立していて、ダイスもそれぞれでふります。1回目のダイスの結果を2回目に引き継ぐことはできません。

2.疾風迅雷

青の道士は、瞬きする間に行動を行うことができます。

このプレイヤーは、1回の手番で村人の助力を求め、**さらに**除霊を行うことができます。順番は任意です。

緑の道士

1.山の力

緑の道士は、並外れた力を持っています。

このプレイヤーは、除霊において4つ目のダイスをふることができます。さらに、このプレイヤーは呪いダイスをふることはありません。

2.神の加護

緑の道士は、祖神の加護を受けています。

このプレイヤーは、村人の助力や除霊においてダイスをふる際に、道ダイスの一部または全部をふりなおすことができます。同様に、このプレイヤーは呪いダイスもふりなおすことができます。ただし、ふりなおした結果はそのまま適用されます。

1～3人ゲーム

ゲームの準備

2～3人ゲーム

村タイルとゲームボードは4人ゲームと同様に準備します。プレイヤーに割り当てられなかったゲームボードは中立ボードと呼ばれ、気トークンを3個置きます。

各プレイヤーは陰陽トークンと気トークンに加え、中立パワートークンを1個ずつ受け取ります。中立ボードには道トークンや陰陽トークンは置きません。

注：2人ゲームでは、各プレイヤーは対面の位置に座ってください。したがって、各プレイヤーの左右に中立ボードが来ることになります。

3人ゲームでは、デッキからランダムに5枚のゴーストを抜きます。

2人ゲームでは、デッキからランダムに 10 枚のゴーストを抜きます。抜いたゴーストを見てはいけません。

カードを抜いた**後**に、ウー=フェンの化身をデッキに加えてください。

1人ゲーム

ウー=フェンの化身をデッキに加える前に、ゴーストを 15 枚抜きます。青と緑と黄と赤の道トークンを各1個受け取ります（黒は受け取りません）。中立パワートークンは3個受け取ります。赤のボードは「頂の舞」（飛行移動）の面が表になるようにしてください。墓場のタイルの助力を求めることはできません。天風の天幕でのアクションでは、プレイヤーは代わりに自分の道士を移動することができます。

中立パワートークン

プレイヤーは自分の陽フェイズに中立パワートークンを使って、憑依されていない（後述）中立ボードのパワーを使うことができます。この行動は自分のパワーに追加して使うことができます。

プレイヤーは1ターンに複数の中立パワーを使うことができますが、1ターンに同一のパワーを複数回使うことはできません。使用後、中立パワートークンは中央のタイルに置かれます（そのタイルが憑依状態かどうかは関係がありません）。道士が中央のタイルでターンを終えた場合、そのプレイヤーはどのタイルに置かれている中立パワートークンの一部または全部を手に入れることができます。自分の中立パワートークンを他のプレイヤーに渡すことはできません。道士が（気が0になって）死亡した場合、そのプレイヤーの中立パワートークンは中央タイルに置かれ、他のプレイヤーは以降にそれを入手することができます。

例：金爺さんは、除霊の儀式の練習のために1人でゲームを行っている。彼は赤の道士を使い、中立パワートークンを3個持っている。彼はあるターンにこの3つのトークンをすべて使い、黄のゲームボードのパワーと青のボードのパワーと緑のボードのパワーを使用した。

中立ボード

プレイヤーのいないボードは「中立ボード」と呼ばれます。そのプレイヤーのターンにおいては、陰フェイズの最初の2つのステップのみが実行され、陽フェイズはありません。中立ボードには気トークンが3個置かれます。これらは失われることがありますが、増えることはありません。

重要：陰フェイズの第3ステップ（ゴーストの追加）は、中立ボードでは決して実行されません。

ステップ1.ゴーストの行動

憑依能力を持つゴースト:中立ボードにこのゴーストがいる場合、通常のルールに従って憑依フィギュアの位置を変更します。

苦悶能力を持つゴースト:中立ボードに苦悶型のゴーストがいる場合、プレイヤーは呪いダイスをふり、その結果を中立ボードに適用します(緑の道士のパワーはこのダイスには適用されません)。注:呪いダイスの結果が「道トークンを失う」だった場合は幸運です。中立ボードには意味が無いからです。

ステップ2.ボードは蹂躙されている?

このステップの開始時に中立ボードがゴーストで完全に埋まっていた場合、そのボードは気を1つ失います。それ以外は何も起こりません。

憑依ボード(気が0のボード)

気をすべて失った中立ボードは「憑依ボード」と呼ばれます。そのボードのパワーは、中立パワートークンを使って使用することができなくなります。

以降の気トークンの喪失(ボードが蹂躙されている、苦悶型ゴースト等)は、新たに選んだ別のプレイヤーに適用されます(気の喪失が呪いダイスによるものである場合、緑の道士のパワーは効果がありません)。

上級難易度:通常/悪夢/地獄レベル

これまで解説して来たGhost Storiesのルールは、入門レベルのルールです。このレベルで勝利を収めた場合、Ghost Stories にはさらに3つのレベルがあり、それぞれがさらに上の難易度となっています。

通常レベル

真の冒険が始まる……。

通常レベルでは、以下の2点が入門レベルと異なります。

-道士は気トークン(4個ではなく)3個でゲームを開始します。
-道士は村タイルが(4枚ではなく)3枚憑依された時点でゲームに敗北します。

悪夢レベル

ここまで来たのか? いい根性だな!

悪夢レベルでは通常レベルのルールを使用しますが、勝利のために倒さなければいけないウー=フェンの化身の数が増えます。

-3~4人ゲームでは、ウー=フェンの化身を4枚使用します。
-1~2人ゲームでは、ウー=フェンの化身を4枚使用します。

3人以下の場合、前述の通りにゴーストを抜きます。その後、ランダムに選んだウー=フェンの化身カードを、デッキの一番下から以下の順番で配置します。

3~4人ゲーム:ゴースト 10 枚、化身1枚、ゴースト 10 枚、化身1枚、ゴースト 10 枚、化身1枚、残りのゴースト。

1~2人ゲーム:ゴースト 10 枚、化身1枚、ゴースト 10 枚、化身1枚、残りのゴースト。

地獄レベル

ウー=フェン自身すら認める強さだ!

地獄レベルは悪夢レベルと同様ですが、道士はゲーム開始時に陰陽トークンを受け取りません。

レベル	気	憑依タイル	化身	その他
入門	4	4	1	
通常	3	3	1	
悪夢	3	3	4/3	
地獄	3	3	4/3	陰陽無し

付録:化身の能力

吼えたける悪夢(Howling Nightmare)

道士がこの化身を除霊するためには、反対側のボードの対面するスペースにゴーストがいてはいけません。

捕らえられざる者(Uncatchable)

道士がこの化身を除霊するためには、まずこの化身が一度仏像のあるスペースに入らなければいけません。これは、この化身を仏像のあるスペースに移動するか、これが仏像のあるスペースに登場するかした場合に達成されます。以降、この化身はルールに従って除霊できます。その仏像は仏寺タイルに戻されます。

注:この化身は仏像の影響を受ける唯一の化身です。

死の軍団(Death Army)

この化身は苦悶型のゴーストです。さらに、除霊に成功した後、プレイヤーはこの化身を捨てる前に呪いダイスを振る必要があります。

忘れられし者（Forgotten Ones）

この化身の登場後、除霊されるまでの間、すべての道士はパワーが使えなくなります。これには中立パワートークンが含まれます。

骨砕き（Bone Cracker）

この化身の登場時、すべてのプレイヤーは道トークンを1個失います。同様に、この化身のいるボードのプレイヤーの陰フェイズの開始時に、すべてのプレイヤーは道トークンを1個失います。これはこの化身が中立ボード上にいる場合を含みます。プレイヤーが道トークンを持っていない場合、そのプレイヤーには効果がありません。

闇の女皇（Bone Mistress）

この化身の登場後、除霊されるまでの間、すべての道士は道トークンを使えなくなります（ボード上に道封印マーカーを置いてください）。

忍び寄る恐怖（Creeping Horror）

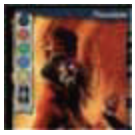
この化身の登場後、除霊されるまでの間、この化身は道ダイスを1個奪います（このカードの上にダイスを置いてください）。

僵屍の王（Vampire Lord）

僵屍の王は、単なる抵抗力が4の憑依型ゴーストです。

希望を殺す者（Hope Killer）

この化身の抵抗力は8（赤2＋緑2＋青2＋黄2）です。さらに、除霊に成功した後、プレイヤーはこの化身を捨てる前に呪いダイスを振る必要があります。



名も無き者（Nameless）

この化身の抵抗力は5（黒1＋赤1＋緑1＋青1＋黄1）です。この化身の登場時、この化身は「祈りの輪」の村タイルの気トークンを捨てます。さらに、道ダイスの白の面は別の色として扱えなくなります。それは単に無視されます。

1. Ghoul
2. Walking Corpse
3. Coffin Breaker
4. Coffin Breaker
5. Restless Dead
6. Zombie
7. Zombie
8. Hopping Vampire
9. Hopping Vampire
10. Yellow Plague
11. Lich
12. Drowned Maiden
13. Hound of Death
14. Perfidious Nymph
15. Perfidious Nymph
16. Sticky Feet
17. Abysmal
18. Abysmal
19. Ooze Devil
20. Ooze Devil
21. Liquid Horror
22. Fury of Depth
23. Creeping One
24. Fungus Thing
25. Fallen Monk
26. Fallen Monk
27. Restless Spirit
28. Rotten Soul
29. Rotten Soul
30. Wicked one
31. Wicked one
32. Green Abomination
33. Great Putrid
34. Skinner
35. Reaper
36. Sharp-Nailed Mistress
37. Sharp-Nailed Mistress
38. Bleeding Eyes
39. Blood Drinker
40. Blood Drinker
41. Scarlet Evildoer
42. Scarlet Evildoer
43. Flesh Devourer
44. Raging One
45. Gloomy Minion
46. Repellent Beauty
47. Severed Heads
48. Severed Heads
49. Gravewalker
50. Black Widow
51. Black Widow
52. Dark Wraith
53. Dark Wraith
54. Shapeless Evil
55. Soul Eater
56. Howling Nightmare
57. Uncatchable
58. Hope Killer
59. Death Army
60. Forgotten Ones
61. Bone Cracker
62. Dark Mistress
63. Creeping Horror
64. Vampire Lord
65. Nameless

Ghost Stories is a game from **Repos Production** Tel.+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde 7 • 1180 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

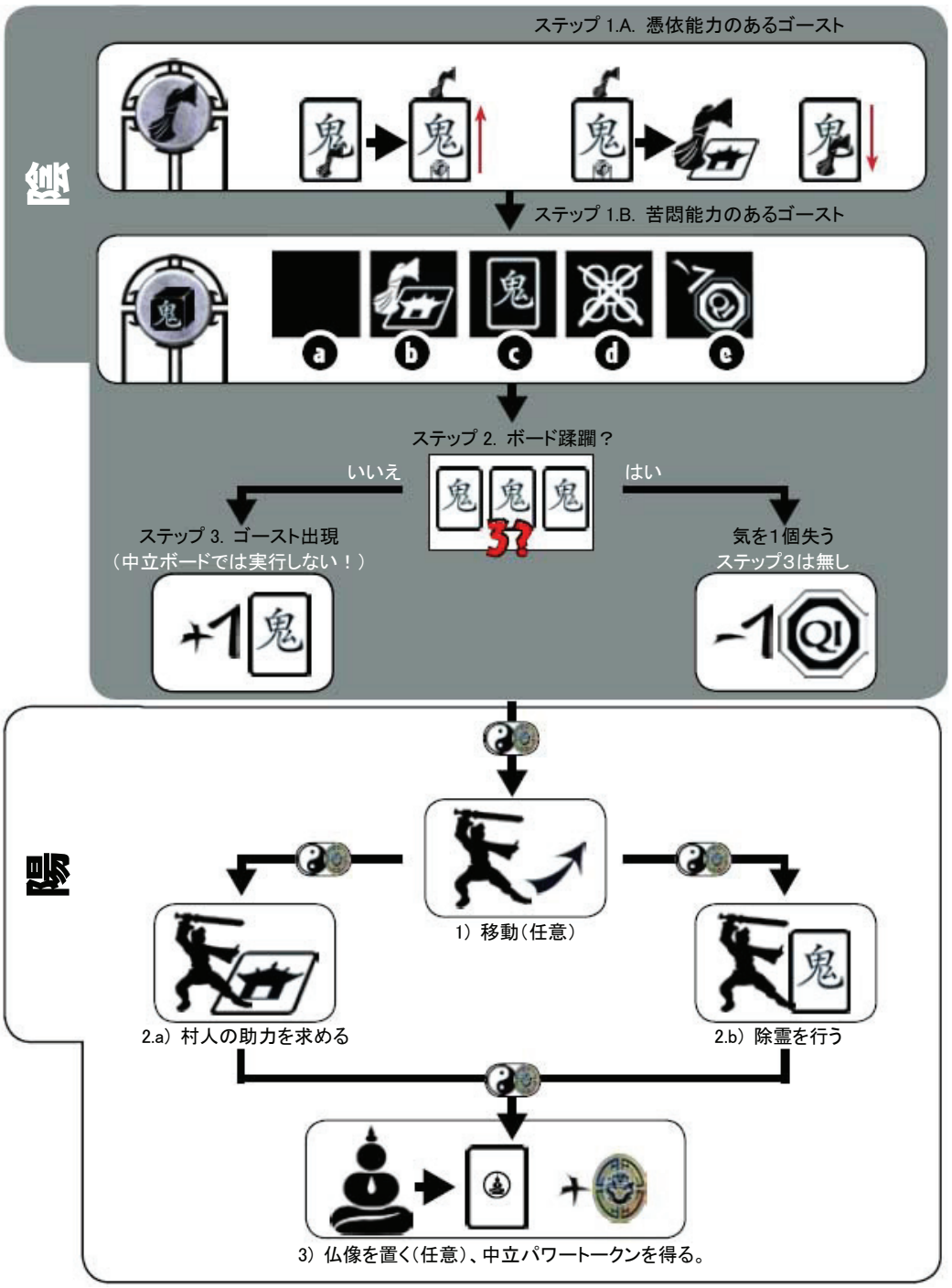
Designer : Antoine Bauza
Illustrations : Pierô
Development : Les Belges à Sombreros aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Translation : Nathan Morse, Revision: Eric Franklin, Pascal Cadot
Acknowledgments
The author would like to thank the brave Taoists who faced innumerable playtests at his side, especially Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Florian Grenier, and Francoise Sengissen.
Les Belges à Sombreros want to thank Christophe «A la Guèèrrre!» Arnoulth, Nathan Morse, Eric Franklin, Eric Martin, Anthony Rubbo, Brian Yu, Mary and Frank Branham.

© REPOS PRODUCTION 2008-2009. ALL RIGHTS RESERVED FOR ALL COUNTRIES.
This material may only be used for private entertainment.

日本語翻訳：進藤・「みらこー」・欣也

この翻訳文書は、Repos Entertainment社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Repos Entertainment 社および他の団体には一切の責任がありません。

ターン進行

陰フェイズ（ゴースト）
1.ゴーストの行動
2.ボード蹂躙なら気－1
　または
3.ゴーストの出現

陽フェイズ（道士）
1.移動（任意）
2.村人の助力 または
　除霊の実行
3.仏像の配置（任意）