



日本語ルール

さあ、ハロウィンの始まりだ。
祝日が全て楽しくふざけたものだと思っている、か弱く不幸な人間どもに
取り憑いてやる時がきたのだ。

この小さな町にゴースト達を解き放て！
知恵と知識を駆使してゴーストを召喚し、町中に蔓延らせろ。
人々を恐怖に陥れ、他のゴースト達とも戦うのだ。

恐怖の王の名を獲得できるのは、たった一人しかいないのだから…

内容物

- ゴーストフィギュア：25体（レベル1～5 各5体）
これらはゲームの中心です。色、そしてレベルの異なるゴーストを使います。これらは特定のプレイヤーに紐づいていません。これらをボード上を移動させたり、他のゴーストを召喚したり、ボード上の様々な建物に出没したり、その他にも・・・
- ゴーストトークン：60個（レベル1～5 各12個）
ゲーム中にゴーストトークンを集めます。これらは悪い行為を実行したことによるボーナスを表します。ゴーストトークンは、アクションカードにアクセスすることができますが（詳細は14ページを参照）、制約があります。サプライの特定の色のトークンを使い切った場合、その色はゲーム中の支払いなどによって補給されるまで利用できなくなります。
- ゴーストダイス：5個（レベル1～5 各1個）
戦闘中（そうです、幽霊は仲間割れをします。ハロウィンでは彼らの機嫌は本当に悪いです。）、あなたは選んだゴーストの色に一致するダイスを使用します。詳細は11ページをご参照ください。
- 恐怖トークン：60個（1トークン：40個、3トークン：20個）
ゲームでは、厄介な人間たちをひどく怖がらせます。そうした場合、恐怖トークンを得られます。あなたが怖がっているゴーストがより強力になればなるほど、得られる恐怖トークンは多くなります。

- ゲームボード：1個
信じてください、これはここに見えているものよりも遥かに大きいです。これは全てのアクションが行われる場所です。
- ボーナストークン：24個
あなたはボード上でゴーストを移動させると、これをご褒美として受け取ることができます。興味深い？私もです！
- スタートプレイヤーマーカー：1個
誰からゲームを始めたかを記録します。これは重要なことです。
- アクションカード：52枚
多くのカードがありますが、ゲームでは8枚しか使用しません。これらはあなたに素晴らしいアドバントージを与えるかもしれませんし、最終得点であなたを助けるかもしれません。何をもたらしていく？ゴーストトークンを集め、そしてカードを獲得するのだ！

プレイヤー毎の内容物

各プレイヤーは、プレイヤーカラーの以下のアイテムを受け取ります。

- プレイヤーボード：1枚（標準：3セクションの面、上級：4セクションの面）
これは非常に大きな問題です、冥王様。このボードでは、ボード上の異なる全てのゴーストを操ります。あなたは召喚、恐怖、アップグレード、移動、戦闘、そして出没するでしょう。かなり問題があるようですね、そうではありませんか？
- プレイヤーエイド：1枚
このガイドは、ゲームでできることを思い出させてくれるものです。
- 出没ポイントマーカー：1個
これはあなたのスコアを記録します。それは、どのプレイヤーがすべてのダークロードの中で最も邪悪なのかを知ることができます。
- 出没トークン：6個
あなたが街に出没すると、このトークンを建物に置くことで出没ポイントを得ます。
- アクションディスク：12個
ボード上でアクションを実行するたびに、これらのディスクの1つを使用可能なアクションに配置する必要があります。また、それを使ってアクションカードを要求することもできます。これらは数に限りがあるので、賢く使いましょう！
- トラックマーカー：4個（標準：3個使用、上級：4個使用）
これは、自身の手番でボード上のどのセッションが使用済みかを追うのに役立ちます。気が利くでしょうか？
- レベルカウンター：4個（標準：3個使用、上級：4個使用）
この小さなガラス玉は、あなたのプレイヤーボードの各セクションで "ゴーストレベル" を追跡するのに役立ちます。お分かりのように、プレイヤーボードには3つのセクション（上級面では4つ）があります。あなたは各青ゴースト（レベル1）にレベルカウンターを置いてゲームを開始します。ゲームを進めるにつれ、より強力なゴーストをコントロールするためにこれらを進めています。

準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置きます。
2. 各プレイヤー出没ポイントマーカーを出没ポイントトラックの「0」のスペースに置きます。
3. 警察署に青のゴーストを3体置きます。
4. ボーナストークン24枚をシャッフルします。各建物の空きスペースにボーナストークンを1枚ずつ、表向きで置きます。残りはボード上の共通サプライに置きます。
5. ボードの側にゴーストトークンのサプライを用意します（ゴーストトークンは色で分けて置きます）。
6. ボードの側にゴーストのサプライを用意します（全5色、各色5体ずつ）。
7. ボードの側に恐怖トークンのサプライを用意します。
8. ダイスを手の届く位置に置きます。ダイスはそれぞれ異なる特徴を持ちます。
 - ・青：4面ダイス
 - ・緑：6面ダイス
 - ・黄：8面ダイス
 - ・橙：10面ダイス
 - ・赤：12面ダイス
9. 52枚のアクションカード（それぞれユニークな特殊効果を持っています）をシャッフルし、ランダムに8枚引き、ゲームボード上の所定の位置に置きます。
- 10.プレイヤーボード、プレイヤーエイド、レベルカウンター3個、トラックマーカー3個（上級面では4個）、出没トークン6個、恐怖トークン2個、選んだプレイヤーカラーのアクションディスク12個を受け取ります。
- 11.プレイヤーボードの各セクションの青のゴーストにレベルカウンターを置きます。
- 12.プレイヤーボードの各「x」にトラックマーカーを置きます。
- 13.最近お化けを見たプレイヤーは、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります（証拠が文書化されている必要があります）。

注意：はじめてのゲームでは、プレイヤーボードはゴーストセクションが3つある標準面を使用することをお勧めします。もう片面は上級者用です（13ページ参照）。

概要

プレイヤーの手番では、プレイヤーボード上で実行可能な3つのアクションを実行します。各プレイヤーは、メインボード上の任意のゴーストを（その要件が満たされていれば）起動することができます。プレイヤーはさらに、手番中にいつでも1枚以上のアクションカードに所有することができます。これらはゲームでプレイヤーの選択を大いに拡大させます。ゲームはゲーム終了の条件が満たされるまでスタートプレイヤーから時計回りに進みます。ゲームの終了条件は、いずれかのプレイヤーの出没トークンが尽きた場合、もしくは5枚のアクションカードが所有された場合に満たされます。その後最終得点計算を行い、出没ポイントが最も多いプレイヤーが勝利します。

プレイは慎重に！あなたは出没トークンの使用を待っていると、より多くの得点を得ることができます、それをプレイするチャンスを失うかもしれません！

注意：次ページ以降で基本ゲームのルールを説明します。上級ルールをプレイする際にどのような変更があるかについては、13ページを参照してください。とはいえ、最初のゲームでは基本ルールでプレイすることをオススメします。しかし、あなたが夢中になりたいと思ったら、起こりうる最悪のことは何でしょう？

プレイヤーボード

これはゲームの大変な要素であり、どのように動作するかを理解することは非常に重要です。もしそうしなければ、あなたの取り憑く日はとんでもなく悲惨なことになるでしょう。プレイヤーボードは3つのセクションに分かれしており、それぞれが各手番につき1つのアクションを提供します。

各セクションの詳細を見てみましょう。上部のトラックには、5種類のゴーストが示されています。レベルカウンターは常に1つの特定のゴーストに置かれ、そのセクションのゴーストレベルを表します。あなたのゴーストレベルは、どのゴーストを使用してアクションを実行するかを決めるために重要です。各セクションでは、そのセクションのゴーストレベル以下でアクションを実行することができます。

あなたの手番に、プレイヤーボード上の3つのセクションそれぞれの利用可能な1つのアクションスペースにアクションディスクを配置し、合計3つのアクションを行います。

重要：これらのアクションの実行する順番は選ぶことができます。特定のセクションでアクションを実行するたびに、そのセクションのトラッキングマーカーを「完了」の位置に移動します。あなたのボード上のこのセクションは、あなたの次の手番まで使用できなくなります。あなたが休息するまで、特定のセクションで特定のアクションを繰り返すことはできません。

休息は重要なアクションです：このアクションはプレイヤーボードではなく、プレイヤーエイドに記載されています。6つの通常のアクションのうちの1つを実行する代わりに、休憩を使用すると、プレイヤーボードの1つのセクションからすべてのアクションディスクを検索し、後で再び使用できるようになります。静止しているときは、トラッキングマーカーを完了（✓）スペースに移動する必要があります。

選択したアクションを実行することは必須です。アクションを実行できない場合（アクションディスクが不足しているか、アクションが実行できないため）、休憩をとる必要があります。

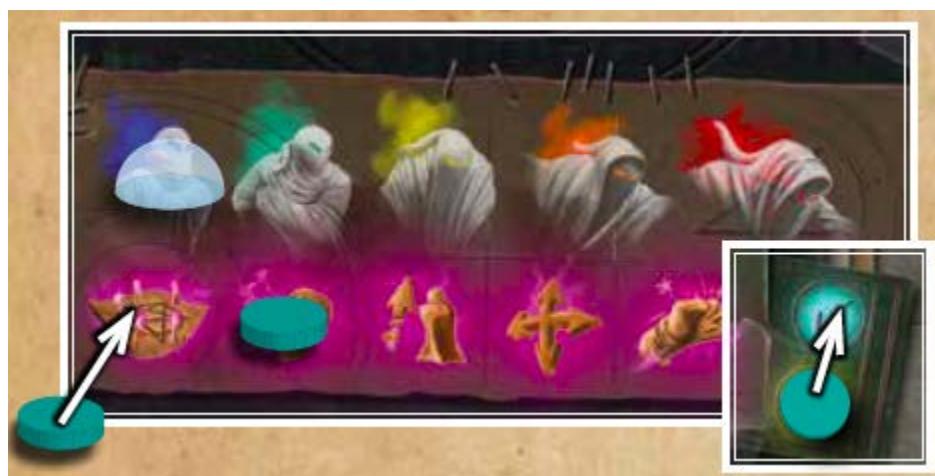
例1：

あなたは移動アクションにアクションディスクを置きました。このセクションでレベル3に達しているので、ボード上の青/緑/黄のいずれかのゴーストを移動することができます。



例2：

1. このセクションではレベルカウンターが青レベル(1)にあり、前の手番で1つのアクションを実行済みの状態です。個人サプライからアクションディスクを取り、まだ選択されていないアクションを選びます。これらのアクションは休憩するまで再び利用可能にはなりません。この手番でこのセクションを使用したことを示すために、トラックマーカーを完了に移動します。



2. 新しい手番：2番目のセクションでアップグレードアクションを実行し、このセクションをレベル2から3（アップグレードアクションを参照）にアップグレードし、レベルカウンターを黄レベルに移動します。これからはこのセクションを使い、青/緑/黄ゴーストでアクションを実行できます。繰り返しますが、トラックマーカーを完了に移動します。



3. まだいくつかの使用できるアクションディスクを持っていますが、このセクションはほぼ満杯です。移動アクションを選択したくないので、休息することにしました。5つのアクションディスクをすべて取り外し、このセクションは次の手番で再び全て利用可能になります。3つのトラックマーカーがすべて完了の位置にあるので、私は手番を終えます。



アクション

重要なルール：ある時点でメインボード上に青ゴーストがいなくなったら、それを発生させたプレイヤーは任意の建物に青ゴーストを3体置かなければなりません。

召喚

もしもあなたが町の人々を震え上がらせたいならば、より多くのゴーストが必要になるでしょう。悪魔を生き返らせ呼び戻すその時がやってきました。

同じ建物に同じ色のゴーストが少なくとも2つある場合は、このアクションを使用して、その色のゴーストをその建物に追加することができます。そうすると、適切な色のゴーストークンが得られます。



学校では、いくつかの美しいオレンジ色のゴーストを見ることがあります：レベル4以上になったプレイヤーボードのセクションで召喚アクションを選択してください（使用可能な場所であればどこでも可能です）。すぐにかわいい（オレンジ）小さなオレンジ色のゴーストを学校に出してください。最後に、あなたはオレンジ色のゴーストークンを受け取ります。思い出して、あなたは赤のゴーストレベルに達したセクションで同じアクションを実行できることを。

重要なルール：

同じ色のゴーストがすでに5体いる場合、それ以上は追加できません。なぜ5体だけだって？ 単にこれがゾンビ映画ではないからです…

恐怖

ゴーストを信じていない愚かな人間を怖がらせることよりも良いことはありますか？「BOO！」と叫ぶだけです。

このアクションを実行すると、アクションを実行したゴースト（青：1、緑：2、黄色：3、オレンジ：4、赤色：5）に基づいていくつの恐怖ポイントを受け取ります。



あなたのゴーストをより強力なものにアップグレードするために、これらは後に必要になります。ゴーストレベル3（黄）のセクションで恐怖アクションを選択します。街に黄のゴーストが少なくとも1つあれば、3つの恐怖ポイントが得られます。ゴーストが得られればするほど、負のエネルギーが吸収されます。シンプル、そうじゃありませんか？

アップグレード

ゴーストが怖がっている人々の数に最終的に満足しているとき、彼は次のレベルに自分自身をアップグレードすることができます。

レベルのおさらいです：



このアクションを選択するには、アクションの実行に使用しているセクションのゴーストレベル以下のレベルのゴーストを選択し、プレイヤーエイドに示されている数の恐怖トークンを支払います（緑へのアップグレード：恐怖トークン2個、黄へのアップグレード：恐怖トークン3個、橙へのアップグレード：恐怖トークン4個、赤へのアップグレード：恐怖トークン5個）。

重要：この操作を使用するたびに、ゴーストレベルは1つだけアップグレードすることができます。たとえば、4つの恐怖ポイントを支払うことで、緑のゴーストをオレンジ色のゴーストにアップグレードすることはできません。

コストを支払った後は、ボード上のゴーストとリザーブにある上位のゴーストを交換し、その後すぐにアップグレードした色のゴーストークンを取ります。

最後に、ゴーストセクションの1つを新しくアップグレードしたゴーストにアップグレードしてもよいです（アクションを実行するために使用したセクションである必要はありません）。レベルカウンターの値がアップグレードされたゴーストの値よりも低いセクションが少なくとも1つある場合は、そのセクションのレベルカウンターをアップグレードされた色のゴーストに移動します。そのセクションのアクションをすぐに選択し、その色のゴーストまたはそれ以下のゴーストを使用することもできます。

ヒント：このアクションを賢明に使用して、このターンにまだアクションを実行していないセクションをアップグレードしてみてください。新しい色のアクションをすぐに選択することができます。

これは複雑に思えるかもしれません、以下の例では、青ゴーストでさえ理解できるように、すべてのことを明確にしています：

====

私は2段目のセクションのアップグレードアクションスペースにアクションディスクを置きます。マップには黄ゴーストはいません。私は青または緑のゴーストをアップグレードすることができます。

私は緑ゴーストを黄ゴーストにアップグレードすることを選択します。そのため、3つの恐怖ポイントを支払い、説明したようにゴーストを交換します。黄ゴーストークンも受け

取ります。私は今、黄ゴーストを持っているので、私はゴーストセクションのどれかを黄ゴーストに改善することができます。そう、現在レベル1にある3段目のものでさえも！

私は黄（3）よりレベルが低いセクションを2つ持っているので、どちらかを選ぶことができます。3段目のセクションを改善することにしました。そのため、トラックマーカーを直接レベル3にスライドさせます。ね、簡単でしょ？



私は、この手番で既に取ったアクションを記録するために、第2セクションで自分のトラックマーカーを完了にスライドさせます。

私は黄ゴースト（アップグレードしたばかりのゴースト）をオレンジ色にアップグレードしたいと思っています。私の第3セクションは現在レベル3になっています。私はそのセクションのアップグレードアクションにアクションディスクを置き、4つの恐怖ポイントを支払います。私の黄ゴーストはオレンジ色のものに変わり、今度は自分の第1セクションのガラスマーカーをオレンジ色のレベル（レベル4）に直接移動できます。私は再びゴーストークンを受け取ります。今度はオレンジ色です。



私のプレイヤーボードの第1セクションを使って、新しく作成したオレンジ色のゴーストでアクションを実行できるようになりました。そして、手番の最後のアクションとして、私は教会で恐怖アクションを選びます。私は第1セクションの恐怖アクションスペースにアクションディスクを置き、レベル4（オレンジ色）の教会に出没マーカーを置いて8ポイントを獲得します！自身のトラックマークターは、自分のプレイヤーボードのすべてのセクションを使用していることを示しています。そして、次のプレイヤーの手番になります。私は黄色の十字架の上にトラックマークターを戻します。



====

数ターン後、ボード上の状況が示されています。青または緑のゴーストをアップグレードすることに決めた場合、私はプレイヤーボードのどの部分も改良することができません。私はすでにすべてのレベル3（黄色）になっています。私のゴーストセクションを改善したい場合、ボード上のオレンジ色のゴーストの1つをアップグレードする必要がありますが、それは5点の恐怖ポイントを必要としますが、2点しか持っていません。

そこで、私は青ゴーストを1体、アップグレードすることを選択します（第2セクションにアクションディスクを置く）。私は恐怖ポイントを2点を支払いますが、私はプレイヤーボードのどのセクションも改善できません。私は緑色のゴーストトークンを受け取ります。



注意：赤ゴーストをアップグレードすることはできません。ただし、ボード上のいずれかのゴーストをアップグレードするために、そのセクションのアップグレードアクションにアクションディスクを配置することはできます。

移動

まあ、ゴーストは単にapparateではありません。それらはしばらくの間周りを動かさなければならない。どうやらホバリングはゴーストに良いことです。それは人間のためのハイキングのようなものです。少なくとも、私はそれを雑誌で一度読んだ。

このアクションであなたは、ある建物から別の建物にゴーストを移動させることができます。あなたは斜めに動くことはできません：それは実際にはあまりにも激しい…

注意：同じ建物内に6体以上のゴーストを持つことはできません。あなたのプレイヤーボード上に4つのセクションを持つマスターの変形では、この制限は4体に下がります。

ボーナストークン

ゴーストをボーナストークン付きの建物に移動させるときは、すぐにそのトークンを取り、プレイヤーボード上の利用可能なボーナストークンスポットに置きます。あなたは最大3つのボーナストークンを保有することができ、あなたの手番中に好きなだけボーナストークンを使用することができます。これはあなたの3つのメインアクションの1つとしてカウントされません。 詳細は、18ページを参照してください。

戦闘

ゴーストは常にベストフレンドではありません。大きな人たちは小さい人たち（彼らは時には非常に領土です）をいじめる傾向がありますが、いくつかの勇敢なゴーストはいつも大きな男の子を試して取り組むことができます…私はゴーストを意味します。

このアクションで同じ建物内の別のゴーストを攻撃することができます。それは、テーブルの周りで乱闘を引き起こすためのより良い方法です！戦闘を行うために、あなたは選んだゴーストの色のダイスを持ちます。弱いゴーストに対する破壊者として動くか、強いゴーストに対して戦いを挑むかを決めます。相手のゴーストのためにダイスを振る相手のプレイヤーを選びます。各プレーヤーは同時にダイスを振ります。

あなたのダイス目が防御ゴーストのダイス目よりも高い場合、あなたは戦闘に勝利します。ボードから負けたゴーストを取り除き、そのゴーストの色のトークンを獲得します。負けたり同値だった場合は、何も起こりません。私たちはゴーストです、私たちは単に冗談を言つていました！

重要：別の色のゴーストと戦うことができます：同じ色のゴーストは本当に兄弟を愛しすぎて戦うことができません。彼らは明らかに抱き合うことを好みます。実話です。

緑ゴーストを使って黄ゴーストを攻撃することにしました。私はそれらを使用できるように私のボードを改善していないので、私は黄色か赤いゴーストを使用することはできません（私はレベル2にしかありません）...。私は戦いに勝つと黄色のゴーストトークンを受け取ります。注意：私が同値、または負けた場合、何も起こりません。



注意：与えられた行動の後にボードに青ゴーストがない場合、手番プレイヤーはただちに青ゴースト3体を1つの建物に配置する必要があります。十分なスペースがない場合（1建物につきゴースト6体の制限を忘れずに。マスターバリアントでは、制限は4体）、できるだけ多く配置します。

出没

あなたはこれを愛するだろう。このアクションで、あなたはすべてのエネルギーを使って、建物に出没することができます！これからは、不動産業者がゾイドを発見するのに本当に苦労するでしょうが、確かにそれをホラー映画のセットとして使うことができます！

各プレイヤーは、各建物を1回しか出没することができません：あなたが建物に出没するために使用するゴーストが強力であればあるほど、より多くの出没ポイントが得られます。

各プレイヤーは、出没トークンを6個持っており、ゲームボード上の6つの建物のそれぞれに1つずつ置くことができます。使用すると、トークンはゲームが終了するまでボード上に残ります。プレイヤーが自分の出没トークンを使い果たした場合、ゲームは終了します（参照：ゲームの終了）

各建物には、ゴーストの色で異なる番号を含む5つの番号付きスペースがあります。あなたが青ゴーストで建物に出没すると、出没ポイントを2点獲得します。緑ゴーストで出没すれば4点が与えられます。

建物に出没するためには、その色のゴーストが建物にいる必要があります。あなたが狙っているスペースは、他のプレイヤーの出没トークンすらも置かれていてはなりません。

私は出没アクションを選択し、私の出没トークンの1つをオレンジ色の出没スペースに置きます：私は直ちに出没ポイントを8点獲得します。この建物に橙ゴーストがいなければ、私

は低レベルのゴーストを選択しなければならず、少ない出没ポイントを得る必要がありました。



重要：それぞれのプレイヤーはそれぞれの建物に1度しか出没できないことを常に覚えておいてください。あなたが青ゴーストを持つ建物で出没した場合、あなたは出没ポイントを2点しか得られませんが、別のプレイヤーは同じ建物に赤ゴーストを使い10点を得ることができます。同時に、出没アクションを使用することをあまり長く待たないでください。プレイヤーが最後の「出没トークン」を使用すると、ゲームは終了します。

休憩

まあ、彼らは死んでいるかもしれないが、ゴーストも安静にする必要があります！そのブラッドマリーはどこにいますか？

あなたがアクションディスクを使い果たした場合、あなたはアクションを実行できない、または実行したくないゴーストセクションにいなければなりません。そのセクションからすべてのアクションディスクを取り出してください。回収されたアクションディスクは、この手番中にまだ使用していないセクションすぐに使用できます。あなたが選択したゴーストセクションを空にしたい場合は、さらなる休憩も可能です。

重要：休憩はアクションとしてカウントされますので、アクティブなトークンを「完了」位置に移動してください。

ゲームの終わり

- プレイヤーがボード上に最後の出没トークンを置くか、5枚のアクションカードを使用するまで、ゲームは時計回りに進みます。これが起こると、ラウンドが終了するまでゲームは継続され、すべてのプレイヤーの手番数が同じになります。
- プレイヤーは、アクションカードからボーナス出没ポイントを現在のスコアに追加します。

- 出没ポイントが最も多いプレイヤーがゲームとUDL Ultimate Dark Lordのタイトルを獲得します。同点の場合、残っているゴーストトークンの数が最も多いプレイヤーが勝者となります。

2人用ゲームルール

- ゲームの開始時に各プレイヤーは、自分の色の出没トークン1式と、未使用の1色の出没トークンのうち2個、合計8個の出没トークンを持ちます。注：これは、異なる色の出没トークンを使用するたびに、建物1箇所で2回出没できることを意味します。
- ゲームは、プレイヤーが最後の出没トークン（このルールの場合8個目）を置くか、通常と同様に5枚目のアクションカードを所有とすぐに終わります。
- すでに相手が所有しているアクションカードを所有すると、出没ポイントを2点（1点の代わり。14ページ参照）を受け取るか、プレイヤーボードの2つのセクション（1つではなく）からすべてのアクションディスクを取り戻すことができます。
- その他のルールは変更されません。

上級ヴァリアントルール

より魅力的なチャレンジに挑んでいるなら、経験豊富なプレイヤーはハロウィーンのマスター・ヴァリアントを試してみることができます。はい、確かに、このヴァリアントは標準ゲームよりもあなたのデーモンロードのスキルが試されます。あなたがこれを扱うことができると思うなら、これが遊び方です：

- プレイヤーボードの裏面を使用します。ゴーストセクションは3つではなく4つ使用するようになります。
- ボナストークンを使用しません。
- このヴァリアントでは、アクションカードを使用しません。
- ゴーストダイスは使用されません。あなたが戦闘するとき、強いゴーストは自動的に弱いゴーストを打ち負かします。したがって、ボード上のより強いゴーストを攻撃することはできません。また、同時に赤のゴーストが攻撃されないことを意味します。
- 5体の赤のゴーストがすべて建物にいるとき、それらをボードから取り除きます。
- 同じ建物内に4体以上のゴーストを居座らせるはできませんので、ゴーストを召喚または移動する方法に注意してください！
- プレイヤーが最後の出没トークンをボード上に置くか、ゴーストトークンのサプリのうちの2種が枯渇した場合、ゲームは終了します。これが起こると、ラウンドが

終了するまでプレイが続き、すべてのプレイヤーの手番数が同じになります。

- ゲームの最後に、あなたが所有する3種類のゴーストトークンの各セットが出没ポイント5点になります。

アクションカード

あなたの手番中にいつでも、あなたはいくつでもアクションカードを所有することができます。これらの効果は、カードを所有したらすぐに利用可能になります。各カードにはゴーストトークンが3個必要です。灰色のアイコンは任意の色の組み合わせ（3つの同じものでも可）で支払うことを意味しますが、色付きのアイコンは3色で支払う必要があることを意味します。

適切なゴーストトークンを使い終わったら、アクションディスク1枚をカードに置きます。このディスクはあなたのサプライから、もしくはあなたのプレイヤーボードから取ってきてます（この場合、アクションスペースを解放することができます）。アクションカードにディスクを置くと、それがそのカードにロックされることになり、残りのゲームでは1つ少ないアクションディスクでプレイすることになります。

各カードはすべてのプレイヤーが使用可能であるため、複数のプレイヤーが1つのアクションカードの効果を得ることができます。あなたはどのカードでも所有することができますが、所有しようとしているカードに既に対戦相手のアクションディスクが置かれている場合、それらの対戦相手はボーナスを得られます：カード上にアクションディスクを持つ他のプレイヤーは、出没ポイントを1点獲得するか、プレイヤーボードの1つのセクションからすべてのアクションディスクを回収するかを選択できます。アクションカードは、アクションディスクを置くプレイヤーにユニークな効果を与えます。

3種類のカードがあります：

- アクションシンボルを持つカード：その特定のアクションを実行した後にのみ発動することができます。
- ハロウィンのシンボルを持つカード：これらには特別な能力があり、あなたはそれを使うために特別な行動をとる必要はありません。
- HPカードは、特定の要件を満たした場合、ゲーム終了時に出没ポイントを与えます。

カードを所有すると、直ちに出没ポイントを3点獲得します。いくつかのカードは追加ポイントが得られます（ゲーム中、および終了時）。

プレイヤーが5枚目のカードを所有した場合、ゲーム終了がトリガーされます。

- 手番に1回、同色の2体のゴーストが同じ建物にいる場合、その特定の色で隣接する建物に出没することができます。

2. あなたはゴーストをボード上の任意の建物に移動できます。
3. 弱いゴーストとの戦闘に勝つたびに、出没ポイントを2点得ます。強いゴーストと戦闘するならば、出没ポイントを3点得ます。
4. 手番に1回、次のレベルに達したかのように1つのゴーストセクションでアクションを実行することができます（たとえば、黄のゴーストレベルであっても橙のゴーストレベルの恐怖アクションを実行といったように）。
5. あなたはすべての戦闘で +1 のボーナスを得ます。あなたは同じタイプのゴーストと戦闘できます。
6. 手番に1回、ゴースト1体をゲームボード上から取り除き、サプライに戻すことができます。そうした場合、取り除いたゴーストのゴーストトークンを得ます。
7. 手番に1回、1つのセクションからアクションディスク2個を休息することなく、回収することができます。
8. 手番に1回、あなたのプレイヤーボードのゴーストレベルを1段階下げ、低い色のゴーストトークンを2個得ます。
9. 召喚アクションを実行したとき、ゴーストトークンを1個ではなく2個得る。
10. ボナストークンを取るとき、あなたはボーナスを取るのに使ったゴーストのゴーストトークンも得ます。
11. あなたが戦闘に勝つと、負かしたゴーストのレベルと同値の恐怖ポイントを得ます。
12. ゲーム終了時、あなたが所有する色付きのアクションカード（これを含める）から、出没ポイントを3点得ます。
13. あなたがレベルアップアクションを実行するときに支払う恐怖ポイントを2個減らします。青のゴーストは無料で緑にレベルアップすることができます。
14. 手番に1回、あなたは休息をせずに既に選択済みのアクションを実行できます。
15. 移動アクションを実行するとき、（通常のルールに従って）2体目のゴーストを移動させることができます。
16. 1回のロールにつき1つのScare Pointを支払うことによって、あなたが望むときはいつでも、そしてあなたが望む限り多くの時間をかけて、Dieをリロールすることができます。
17. あなたが戦闘に勝つと、即座に任意の建物に勝利したゴーストを移動させることができます。
18. 出没アクションを実行した後、あなたは出没アクションを行ったゴーストのダイスを振ることができます。その結果と等しい数の恐怖トークンを得ます。
19. あなたが休息するたびに、恐怖ポイントを2個得ます。
20. 手番に1度、あなたが戦闘させるゴーストを選ぶと、同じ建物内の他のすべてのゴーストと戦うことができます。それぞれの戦闘で、別々にダイスを振ります。
21. ゲーム終了時、あなたの所有する全ての恐怖ポイントを数えます。あなたが所有する恐怖ポイント3点ごとに出没ポイント2点を得ます。
22. ゲーム終了時、各セクションのゴーストレベルに応じ、出没ポイントを得ます。緑：1点 / 黄：2点 / 橙：5点 / 赤：8点
23. ゴーストを移動した後、あなたは数字を宣言し、移動させたゴーストに対応したダイスを振ります。その結果が宣言した数字以上であれば、宣言した数の恐怖ポイントを獲得します。そうでなければ、恐怖ポイント1点を獲得します。
24. 手番に1回、ゴーストを同じ色の別のゴーストが存在する建物に移動させると、そのゴーストと共に即座に召喚アクションを実行することができます。
25. レベルの低いゴーストとの戦闘では、ダイスを振ることなく自動的に勝利します。

26. ゲーム終了時、あなたが所有するゴーストトークンは、2個で出没ポイント3点を得ます。
27. ゲーム終了時、あなたが所有する赤のゴーストトークンは、1個で出没ポイント4点を得ます。
28. 戦闘に勝利したら、ゴーストトークンを1個ではなく2個獲得します。
29. アップグレードアクションを実行すると、出没ポイント2点を獲得します。
30. 手番に1回、あなたはゲームボード上のゴーストのレベルに等しい恐怖ポイントを支払うことで、すぐにそのゴーストのゴーストトークンを獲得することができます。
31. ゲーム終了時、所有している未使用の出没トークンは、それぞれ出没ポイント4点になります。
32. 召喚アクションを実行すると、出没ポイント1点を獲得します。
33. 手番に1回、自分の所有するゴーストトークン1個を、下位レベルのゴーストトークン2個と交換することができます。逆も同様で、ゴーストトークン2個で、上位レベルのゴーストトークン1個と交換することができます。
34. あなたが召喚アクションを行ったとき、その色のゴーストで5体目だった場合、あなたがまだ出没していないいずれかの建物で出没アクションを1回行える。
35. 戦闘アクションを実行するとき、ゲームボード上のどこにいても、任意のゴーストと戦うことができます。
36. 手番に1回、戦闘アクションを実行するときに、勝敗に関わらず、ダイス目の差に等しい恐怖ポイントを獲得します。
37. 1回のアクションで少なくとも恐怖ポイントを2点獲得すると（またはボーナストークン、アクションカードなどを使用して）出没ポイント1点を獲得します。
38. 手番に1回、恐怖アクションを実行した後、使用したゴーストをゲームボード上の他の建物に移動させることができます。
39. 手番に1回、ゲームボード上のゴーストの位置を入れ替えることができます。
40. ゲーム終了時、所有しているゴーストトークンで5色1セットとし、それぞれのセットにつき出没ポイント12点を獲得します。
41. ゲーム終了時、あなたがすでに獲得している出没ポイント10点毎に出没ポイント1点を獲得します。他のアクションカードの計算後にこれを計算します。
42. 橙のゴーストトークンを得る度に、出没ポイント2点を獲得します。
43. このカードを所有したら、すべてのカラーのアクションカードをグレーのアクションカードとして扱うことができます。
44. あなたがアクションカード（これを含む）を所有する度に、あなたは任意のゴーストトークン1個を獲得します。
45. 2色のゴーストで召喚することができます。それらのゴーストダイスを振り、ダイス目の低いダイスの色と一致するゴーストを配置します。同値の場合、レベルの低い方のゴーストを配置します。配置しようとしているゴーストが利用できない場合、ゴーストは配置しません。
46. 出没アクションを実行時、新たに建物に出没する代わりに、すでに配置されている出没トークンを1個、取り外すことができます（一致するゴーストが存在している必要があります）。最初にそのトークンを配置したときに獲得したポイントの半分を失います。
47. グレーのアクションカードを所有するとき、支払うゴーストトークンが1個少なくなる。すでにグレーのアクションカードをすべて所有している場合は、代わりにカラーのアクションカードを支払うゴーストトークンを1個少なくて所有できます。

48. 手番に1回、新しいゴーストレベルに等しい恐怖ポイントを支払うことで、プレイヤーボード上の1つのゴーストセクションのレベルを1つ、上げることができます。一致するゴーストがゲームボード上にある必要はありません。
49. 出没アクションを実行するたびに、プレイヤーボード上の1つのゴーストセクションのレベルを1つ、上げることができます。
50. 手番に1回、ゴーストの色と一致するゴーストトークンを1個支払うことによって、あなたが選んだ建物にゴーストを置くことができます。
51. 恐怖アクションを実行するとき、恐怖ポイントを1個追加します。
52. 手番に1回、サプライからボーナストークンをランダムで1個獲得します。

アクションカードセット

ボーナストークン

ボーナストークンはまさに彼らがあなたと考えるものです：彼らはゲーム中に1回のボーナスを提供します。これらを取得するには、単にボーナストークンを含む建物にゴーストを移動します。

あなたはあなたのプレイヤーボードに最大3個のボーナストークンを集めることができます。あなたの手番中にいつでも使用できます。プレイヤーボードに未使用のボーナストークンが1つ以上あり、別のボーナストークンを持っている場合は、新しいボーナストークンと交換してもう1つを破棄することができます。

ボーナストークンを使用するには、ボーナストークンの下のスペースに1枚のアクションディスクをあなたのサプライから置く必要があります。ボーナストークンを捨て札に（ボードから）捨てる必要があります。使用可能なアクションディスクがない場合、ボーナストークンを使用することはできません。このスペースは、3つ目のボーナストークンが使用するまで残ります。これは、すでにアクションディスクがあるスペースにボーナストークンを置くことができないことを意味します。3回目のボーナスを使用した手番終了時に、3枚のアクションディスクを回収します。これにより、次の手番に新しいボーナストークンを置くことが可能になります。

最後のボーナストークンがゲームボードから取り除かれたら、直ちに、すべての指定スペースにボーナストークンを補充します（ボード上に表向けに置く）。サプライが空の場合、すべての捨てられたボーナストークンを裏返しにして、新しくサプライを作ります。

12種類のボーナストークンがあり、それぞれ2度登場します。同じボーナストークンを2つ持っている場合は、それらをコンボで使用することができます。制限はありません。

すべてのボーナストークンのリストは次のとおりです：

- あなたのレベルにかかわらず、ボード上の任意の2人のゴーストと共に召喚アクションを実行する
- 緑ゴーストトークンを受け取る
- プレイヤーボードのゴーストセクションから合計3つのアクションディスクを取り戻す

- 2つの恐怖点を受け取る
- 黄のゴーストトークンを受け取る
- あなたのゴーストレベルより1レベル高いダイを使用する
- 出没ポイントを1点獲得する
- ダイスを1個振り直す
- 休息アクションを実行する
- 青のゴーストトークンを受け取る
- 振った後のダイス目に3を加える
- 1つのゴーストをボード上の任意の建物に移動する

簡易ルールリファレンス

省略します。

クレジット

- Game Design: Angelo De Maio
- Artist: Konstantin Vohwinkel
- Sculptures: Stéphane Simon
- Graphic design and rulebook: Rafaël Theunis
- Project manager: Arno Quispel
- Game development: Rafaël Theunis
- Kickstarter manager: Paul Mulders
- Editor and proofreader: Michael Schemaille
- Translators: Olav Fakkeldij, Jens Kleine-Herzbruch, Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette

The author wishes to thank: First and foremost my wonderful wife Sara, for always supporting me and putting up with me during all these months of developing the game!

Next, all the players who helped me test the game and gave very useful advice, especially Daniele Nigro, Francesco Sansonetti , Marco De Carolis, Massimiliano Liccardo, Matteo Zini and Paolo Passafaro.

And last but not least: Quined Games, for taking a chance on a first time designer and bringing his dream to reality!

Quined Games wishes to thank: All our Kickstarter backers, for believing in this game and helping it make a reality. We hope you enjoy this game as much as we loved making it. All the translators and proofreaders for all their love and patience they put into this project. We couldn't have done it without you.

訳者：おばれい@ボドゲなチラ裏 (<http://ovelay.blog.jp/>)