



GHO...GHO...GHOSTY

(H)

Szellemes és izgalmas szellemvasútjáték

Tervezte: Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua és Leo Colovini • 2-4 játékos részére • 7 éves kortól

Te is álmotál arról, hogy egyszer te leszel a szellemvasút vezetője?

Ebben a játékban valóra válthatod az álmot! Te leszel a szellemvasút vezetője! Használd ki jól a szerencsédet, tippeld meg taktikusan a játékosársaid döntéseit, és a tiéd lehet a leghosszabb szellemvasút a legtöbb utassal! Vár rád egy ijesztő és izgalmas utazás!

Tartalom:

- 5 szellemvasútkártya (öt színben)



- 75 kocsi-kártya (öt színben, színenként 15)



- 1 fa figura Mr. Ghosty



- 20 vasútvezető-kártya (négy szett a játék színeiben)



- 4 áttekintőkártya



- 1 játékszabály

A célod a játékban:

Az a célod, hogy neked legyen a legtöbb kocsiból álló szellemvasutad, és a legtöbb utast tudd szállítani. Aki a legtöbb pontot szerzi az megnyeri a játékot.



Készítsd elő a játékot:

- Fedtesd az asztal közepére az **5 szellemvasút-kártyát**.
- A legfiatalabb játékos állítsa fel maga előtt a **Mr. Ghosty figurát**.
- Alaposan keverd meg a **kocsi-kártyákat**, és alakíts ki belőlük egy lefordított paklit. A játékosok számától függően adott számú kocsi-kártyát ki kell tenned a játékból:
 - 2 játékos: 12 kocsi-kártyát
 - 3 játékos esetén: 8 kocsi-kártyát
 - 4 játékos: 6 kocsi-kártyát
- Fordíts fel egymás után 7 kocsi-kártyát a pakliból, és sorban helyezd azokat az asztal közepére.

Figyelj: *abban az esetben, ha csak azonos színű kocsi-kártyát fordítottál fel, akkor további lapokat kell felfordítanod, egészen addig, míg két különböző színű kocsi-kártyát fordítasz fel.*

- Minden játékos húzzon egy kocsi-kártyát a pakliból, és képpel felfelé tegye maga elé.
- Ezen kívül minden játékos kap egy **vasútvezető-kártyaszettet** öt különböző színű vasútvezetővel és egy **áttekintőkártyát**. Az öt vasútvezető-kártyaszettet mindenki vegye a kezébe. Az áttekintőkártyát mindenki tegye maga elé, mert azon látja a játék végén kapható pontokat.

Hogyan kell játszani:

- A játék több körből áll. Az a játékos veszi magára „Mr. Ghosty” szerepét, aki előtt a „Mr. Ghosty” figura áll az adott kör kezdetekor.
- Egy kör mindig a következő négy szakaszból áll:

1. A játékosársak tippelnek:

Először tippelje meg minden játékos, hogy melyik színű kocsi-kártyákat veszi majd el Mr. Ghosty a lépésében. A tippeléshez minden játékos titokban kiválaszt a kezéből **egy vasútvezető-kártyát**, amit képpel lefelé letesz maga elé.

2. Mr. Ghosty kiválaszt két kocsi-kártyát a felfordított lapokból:

Miután minden játékos előtt egy titkos vasútvezető-kártya fekszik, akkor Mr. Ghosty elvesz **két kocsi-kártyát**, amiket képpel felfelé letesz maga elé.

3. A tipppek kiértékelése:

Az óramutató járása szerint, kezdve Mr. Ghosty bal oldalán ülő játékosal, a játékosok sorban felfordítják a titkos vasútvezető-kártyájukat, és összehasonlítják a Mr. Ghosty által választott két kocsi-kártyával.



→ Helyes tipp!

Ha egy játékos tippje a Mr. Ghosty által kiválasztott két kocsi-kártya egyikével megegyezik, akkor a helyesen tippelő játékos is kap egy kocsi-kártyát, amit vagy a felfordított lapokból vesz el, vagy felhúzza a pakli legfelső lapját.

Figyelem: *abban az esetben, ha Mr. Ghosty két azonos színű kocsi-kártyát választott és a játékos tippje helyes, akkor jutalmul két kocsi-kártyát vehet el.*

→ Hibás tipp!

Ha a játékos olyan vasútvezető-kártyát tett le maga elé, amelyiknek a színe nem egyezik meg a Mr. Ghosty által kiválasztott két kocsi-kártya egyikével sem, a játékos nem kap semmit.

4. A kocsi-kártyák lehelyezése:

A játék során minden játékos színek szerint külön sorokba rendezve teszi le maga elé a megszerzett kocsi-kártyáit. Színenként csak egy sor lehet minden játékos előtt, azaz legfeljebb öt sorban fehetnek a kocsi-kártyák egy játékos előtt. A szellemvasutak építéséhez elegendő helyet kell biztosítani az asztalon minden játékosnak!



Következő kör:

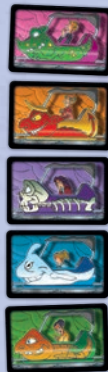
- A Mr. Ghosty figurát át kell adni a következő játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban. Ezen kívül minden játékos vegye vissza a kezébe a kijátszott vasútvezető-kártyáját.
- A pakliból újabb lapok felfordításával ki kell egészíteni az asztalon fekvő lapokat, hogy az új kör kezdetekor ismét 7 felfordított kocsi-kártya legyen az asztal közepén.

Figyelem: *abban az esetben, ha csak azonos színű kocsi-kártyák fekszenek az asztalon, akkor addig kell további lapokat felfordítani, míg két különböző színű kocsi-kártya kerül az asztalra.*

- Ezek után elkezdődik az új kör.

A szellemvasútkártyák:

- Amint egy játékos előtt **három azonos színű kocsi-kártya** fekszik, azonnal megkapja a színének megfelelő szellemvasútkártyát, amit a megfelelő színű kocsi-kártyák elé fektet.
- Ha a játék folyamán egy másik játékos több kocsi-kártyát gyűjt össze ugyanabban a színben, akkor elveheti, és maga elé teheti a színnek megfelelő szellemvasútkártyát.
- Döntetlen esetén meg kell számolni, hogy kinek mennyi utasa ül az adott színű kocsi-kártyáiban. Ahhoz, hogy egy játékos elvehessen egy szellemvasútkártyát a tulajdonosától, több utassal kell rendelkeznie, mint a szellemvasútkártya jelenlegi tulajdonosának.



A játék vége és a pontozás:

A játék véget ér, amint nem lehet 7-re kiegészíteni az asztalon fekvő lapokat a pakliból. Ekkor minden játékos kiszámolja a megszerzett pontjait. Az a legjobb, ha a játékosok pontjait felvezetik egy papírlapra.

- Minden színű szellemvasút attól függően, hogy mennyi kocsi-kártyából áll a következő pontokat hozza:
 - 0, 1 vagy 2 kocsi = 0 pont
 - 3 vagy 4 kocsi = 3 pont
 - 5 vagy 6 kocsi = 5 pont
 - 7 vagy több kocsi = 6 pont
- Ezen kívül a játékosok extra pontokat kapnak a szellemvasúton utazó személyekért, **amikből a szellemvasútkártya előttük van:**

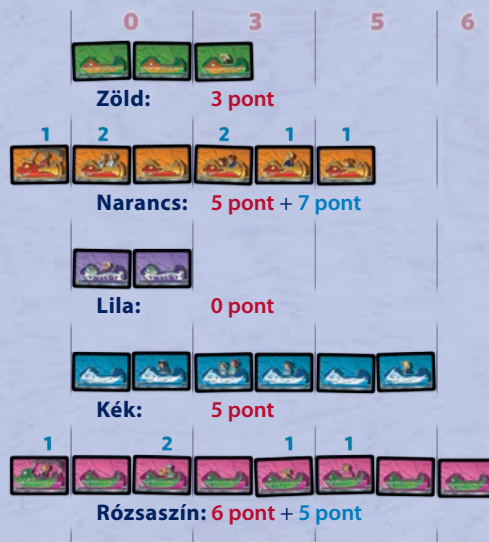
Minden személy ezeken a szellemvasúton egy pont ér.

A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki több kocsi-kártyát gyűjtött. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játékot az érintett játékosok közösen nyerik meg.



Példa:

András előtt a következő kártyák fekszenek:



András összesen 31 pontot gyűjtött.

Figyelem! 3 éves kor alatt nem ajánlott. Apró alkatrészeket tartalmaz, melyek lenyelése fulladást okozhat. Fulladásveszély! Őrizz meg a termék csomagolását és szabályát, mert olyan fontos információkat tartalmaz, amikre a későbbiekben még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

**Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest - Bécsi út 100.**

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu



<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

