



GHO...GHO...GHOSTY

PL

Straszliwie ekscytująca gra

Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua i Leo Colovini • dla 2 - 4 graczy od 7 lat • Ilustracje: Paletti-grafik

Zostań kierownikiem strasznego pociągu duchów w wesołym miasteczku!

Zbuduj najdłuższy pociąg i wypełnij go przerażonymi pasażerami. Aby to zrobić musisz bacznie obserwować pozostałych graczy i umiejętnie odgadywać ich plany!

Zawartość gry:

- 5 kart lokomotyw (w pięciu kolorach)



- 75 kart wagoników (po 15 kart w pięciu kolorach)



- 1 figurka Pana Ghosty



- 20 kart kierowników (po 4 w pięciu kolorach)



- 4 karty informacyjne



- 1 instrukcja

Cel gry:

Gracze starają się zbudować jak najdłuższe pociągi i wypełnić je jak największą liczbą pasażerów. Zwycięża gracz, który zbierze najwięcej punktów.



Gra Piatnika nr 659096

© 2017 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

1

piatnik.com

Przygotowanie do gry:

- Karty lokomotyw kładziemy z boku obrazkami do góry.
- Najmłodszy gracz otrzymuje figurkę Pana Ghosty i stawia ją przed sobą na stole.
- Tasujemy karty z wagonikami i kładziemy obrazkami do dołu, tworząc zakryty stos wagoników. Następnie, zależnie od liczby graczy, zabieramy ze stosu określoną liczbę kart wagoników i odkładamy do pudełka:
 - 2 graczy: 12 kart wagoników
 - 3 graczy: 8 kart wagoników
 - 4 graczy: 6 kart wagoników

- Następnie bierzemy z wierzchu stosu 7 kart wagoników, odkrywamy i układamy obok siebie na środku stołu, tworząc odsłoniętą kolejkę.

Uwaga: *gdyby przypadkiem się zdarzyło, że wszystkie wagoniki mają ten sam kolor, dokładamy kolejne karty do momentu, gdy co najmniej jedna będzie miała inny kolor.*

- Każdy z graczy bierze ze stosu wagoników jedną kartę i kładzie odkrytą przed sobą.
- Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje zestaw pięciu różnych kart kierowników oraz kartę informacyjną. Karty kierowników gracze trzymają w rękach, natomiast karty informacyjne z punktacją kładą przed sobą.

Przebieg gry:

- Gra trwa kilka rund i przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, przed którym w danej rundzie stoi figurka, wciela się w rolę Pana Ghosty.
- Runda zawsze składa się z następujących czterech etapów:

1. Typowanie przez graczy kolorów:

Najpierw wszyscy gracze próbują przewidzieć jakiego koloru wagoniki Pan Ghosty zabierze dla siebie z odsłoniętej kolejki. W tym celu każdy (poza Panem Ghosty) wybiera **jedną kartę kierownika** w określonym kolorze i kładzie ją zakrytą przed sobą.

2. Pan Ghosty bierze dwa wagoniki:

Następnie Pan Ghosty zabiera **dwa wybrane przez siebie wagoniki** z odsłoniętej kolejki na środku stołu i kładzie je przed sobą. Te wagoniki są już jego.

3. Sprawdzanie typów graczy:

Zaczynając od gracza po lewej stronie Pana Ghosty, gracze po kolei (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) sprawdzają wytypowane przez siebie kolory. Dany gracz odkrywa swoją kartę kierownika i porównuje z wybranymi przez Pana Ghosty wagonikami.



→ **Poprawny typ!**

Jeśli wytypowany przez gracza kolor pasuje do jednego z wybranych przez Pana Ghosty wagoników, gracz otrzymuje w nagrodę wagonik. Może albo wziąć jeden z pozostałych wagoników odsłoniętej kolejki na środku stołu lub wagonik z wierzchu zakrytego stosu.

Uwaga: Jeśli Pan Ghosty wziął dwie karty w tym samym kolorze, a gracz wytypował ten właśnie kolor, gracz otrzymuje dwa wagoniki!

→ **Niepoprawny typ!**

Jeśli kolor wytypowany przez gracza nie pasuje do żadnego z wybranych przez Pana Ghosty wagoników, gracz nie otrzymuje żadnego wagonika.

4. Układanie wagoników:

Gracze układają swoje wagoniki przed sobą w rzędach. W jednym rzędzie mogą występować wagoniki tylko jednego koloru, więc gracz może przed sobą mieć nawet pięć rzędów – każdy w innym kolorze. Dlatego gracze potrzebują przed sobą sporo miejsca!



Kolejna runda:

- Figurka Pana Ghosty jest przekazywana kolejnemu graczowi (z lewej). Wszyscy gracze zabierają swoje odłożone karty kierowników.
- Następnie uzupełniamy odsłonięte karty na stole do siedmiu, dokładając je z zakrytego stosu.

Uwaga: jeśli wszystkie odsłonięte karty mają ten sam kolor, dokładamy kolejne karty do momentu, gdy co najmniej jedna będzie miała inny kolor.

- Zaczyna się nowa runda.

Karty lokomotywy:

- Kiedy jeden z graczy jako pierwszy łączy **trzy wagoniki w danym kolorze**, otrzymuje kartę lokomotywy w tym kolorze i kładzie przed swoimi odpowiednimi wagonami.
- Jeśli w trakcie gry ktoś łączy więcej wagoników w tym kolorze, zabiera kartę lokomotywy i kładzie przed swoimi wagonami.
- Jeśli jakiś gracz łączy taką samą liczbę wagoników jak posiadacz lokomotywy, liczeni są pasażerowie. Aby zabrać kartę lokomotywy, gracz musi mieć więcej pasażerów w wagonikach danego koloru niż aktualny jej posiadacz.

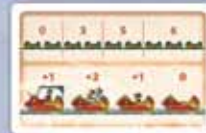


Koniec gry i punktacja:

Gra dobiega końca gry skończą się karty na zakrytym stosie. Teraz wszyscy gracze liczą swoje punkty. Najlepiej zapisać punkty każdego gracza na kartce.

- Zależnie od liczby wagonów danego koloru, gracz otrzymuje:
 - 0, 1 lub 2 wagony = 0 Punktów
 - 3 lub 4 wagony = 3 Punkty
 - 5 lub 6 wagonów = 5 Punktów
 - 7 lub więcej wagonów = 6 Punktów
- Dodatkowo za każdego pasażera pociągu, który ma lokomotywę, gracz otrzymuje jeden punkt.

Zwycięża gracz, który zebrał najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w sumie więcej wagonów. Jeśli to nie pozwala rozstrzygnąć remisu – jest wielu zwycięzców!



Przykład:

pod koniec gry Adam ma przed sobą następujące karty:



Zatem zdobył w sumie 31 punktów.

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
 Kluwi s.c. • ul. Żeromskiego 14/15 • 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl
 170.006.23

