



GHO...GHO...GHOSTY

(F)

Un jeu de train fantôme à la fois amusant et effrayant

de Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua et Leo Colovini • pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans • Illustration: Paletti-grafik

Qui n'a jamais rêvé de devenir chef de son propre train fantôme ?

Avec ce jeu, ton rêve devient réalité ! Qui parviendra à composer les trains fantômes comptant le plus de wagons possible et à y placer le maximum de passagers ? Facile ! Avec un peu de chance, une bonne estimation de ses adversaires et un peu de courage. C'est parti pour un voyage amusant et effrayant à bord du train fantôme !

Contenu du jeu :

- 5 cartes train fantôme (en cinq couleurs)



- 75 cartes wagon
(15 cartes de chaque couleur)



- 1 figurine en bois de Monsieur Ghosty



- 20 cartes chef de train
(4 séries comprenant chacune un chef par couleur)



- 4 cartes score



- 1 Règle du jeu

But du jeu :

Le but du jeu est d'équiper ses propres trains fantômes du plus grand nombre de wagons et d'y accueillir le plus de passagers possible. Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de points à la fin de la partie.



n° Piatnik 659096

© 2017 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

1

piatnik.com

Préparation du jeu :

- Prépare les cinq cartes train fantôme.
- Le plus jeune joueur reçoit Monsieur Ghosty et place la figurine devant lui sur la table.
- Mélange toutes les cartes wagon et empile-les face cachée. En fonction du nombre de joueurs, plusieurs cartes wagon sont **retirées du jeu au début de la partie** :
 - 2 joueurs : retirer 12 cartes wagon
 - 3 joueurs : retirer 8 cartes wagon
 - 4 joueurs : retirer 6 cartes wagon
- Tire 7 cartes wagon de la pile, retourne-les et place-les au centre de la table.

Attention : Si les cartes piochées ont toutes la même couleur, ce qui est extrêmement rare, il faut piocher d'autres cartes dans la pile jusqu'à obtenir au moins deux couleurs différentes.
- Chaque joueur pioche une carte wagon dans le tas et la place de manière visible devant lui.
- Chaque joueur reçoit aussi un ensemble de cartes chef de train (de la même couleur) et une carte score. Chacun prend ses 5 cartes chef de train en main. Chaque joueur place la carte score devant lui sur la table. Celle-ci permet de compter les points à la fin du jeu.

Déroulement du jeu :

- Le jeu compte plusieurs tours. Le plus jeune joueur prend la figurine en bois et devient Monsieur Ghosty pour le tour en question.
- Un tour comprend toujours les quatre phases suivantes :

1. Pari des joueurs :

Pour commencer, tous les joueurs essaient de deviner quelles cartes wagon, parmi les cartes étalées, Monsieur Ghosty prendra dans son train. Chaque joueur tire **en secret une carte chef de train** parmi les cartes qu'il tient en main et la place devant lui sans la retourner.

2. Monsieur Ghosty choisit deux cartes wagon parmi les cartes étalées :

Dès que chaque joueur a une carte chef de train retournée devant lui, Monsieur Ghosty choisit **deux cartes wagon** parmi les cartes étalées et les place devant lui.

3. Évaluation des paris :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche de Monsieur Ghosty, les cartes chef de train qui ont été jouées sont maintenant retournées et comparées avec les deux cartes wagon sélectionnées par Monsieur Ghosty.



→ **Pari réussi !**

Si le joueur a joué une carte chef de train qui correspond à une des cartes wagon choisies par Monsieur Ghosty, il peut soit prendre cette carte parmi les cartes étalées restantes, soit prendre la première carte du tas.

Attention : Si Monsieur Ghosty a choisi deux cartes wagon d'une seule couleur et que le joueur a bien parié, il récupère aussi deux cartes wagon en récompense !

→ **Pari raté !**

Si le joueur a joué une carte chef de train qui ne correspond pas aux cartes wagon choisies par Monsieur Ghosty, il ne reçoit pas de carte wagon à ce tour de jeu.

4. Placer la(les) carte(s) de wagon :

Pendant la partie, chaque joueur place ses cartes wagon devant lui sur la table en les triant par couleur. Chaque joueur ne peut présenter qu'une seule série par couleur devant lui, soit cinq séries au maximum. Il faut prévoir suffisamment de place sur la table pour construire les trains fantômes !



Tour suivant :

- La figurine en bois de Monsieur Ghosty est donnée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reprend en main la carte chef de train qu'il a jouée au tour précédent.
- Compléter ensuite les cartes au centre de la table jusqu'à en avoir 7.

Attention : S'il reste seulement des cartes wagon d'une seule couleur, il faut piocher d'autres cartes wagon jusqu'à l'obtention d'au moins deux couleurs différentes.

- Un nouveau tour commence ensuite.

Les cartes train fantôme :

- Dès qu'un joueur a **trois cartes wagon d'une même couleur** devant lui, il reçoit immédiatement la carte train fantôme de la même couleur et la place devant les cartes wagon de cette couleur.
- Si un autre joueur rassemble plus de cartes wagon de cette couleur au cours de la partie, ce joueur prend la carte train fantôme.
- En cas d'égalité du nombre de cartes wagon, le joueur qui a le plus de passagers sur les carte wagon de cette couleur prend la carte train fantôme.



Fin du jeu et comptage des points :

Le jeu prend fin dès qu'il reste moins de 7 cartes wagon à placer au centre de la table. Chaque joueur compte alors ses points. Il est préférable de noter les points de chaque joueur sur une feuille de papier.

- Pour chaque couleur, les points suivants sont donnés en fonction du nombre de wagons récoltés :

0, 1 ou 2 wagons = 0 points
 3 ou 4 wagons = 3 points
 5 ou 6 wagons = 5 points
 7 wagons ou plus = 6 points

- Pour chaque couleur avec la carte train fantôme, les joueurs reçoivent des points supplémentaires pour les passagers :

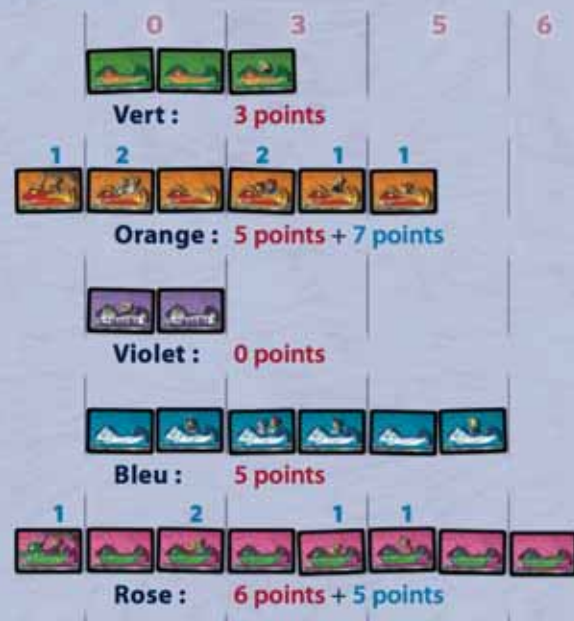
chaque passager de ces trains compte pour un point.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cartes trains fantômes qui gagne. Si deux joueurs ont le même nombre de cartes trains fantômes, les deux joueurs remportent la partie.



Exemple :

À la fin de la partie, Simon a les cartes suivantes devant lui :



Simon a récolté un total de 31 points.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos de GHO...GHO... GHOSTY, tu peux les envoyer à :

Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • 1140 Vienne
 ou info@piatnik.com

170.306.23

