



GHO...GHO...GHOSTY

①

Un gioco su gallerie degli orrori da accapponare la pelle

di Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua e Leo Colovini • per 2 - 4 giocatori dai 7 anni in su • Illustrazione: Paletti-grafik

Chi non ha mai sognato di essere il direttore della propria galleria degli orrori?

Questo gioco renderà i vostri sogni realtà! Chi riuscirà a creare il treno degli orrori con il maggior numero di vagoni e attirerà quindi il maggior numero di visitatori? Con un po' di fortuna, una buona capacità di valutazione e un pizzico di coraggio sarà possibile raggiungere questo obiettivo. Tutti a bordo quindi, per una corsa piena di tensione e paura nella galleria degli orrori!

Contenuto:

- 5 carte locomotiva (in cinque colori)



- 75 carte vagone (15 carte per ognuno dei 5 colori)



- 1 pedina in legno di Mr. Ghosty



- 20 carte direttore (4 carte per ognuno dei 5 colori)



- 4 carte riassuntive



- 1 Regolamento

Scopo del gioco:

Scopo del gioco è fare in modo che i propri treni degli orrori abbiano il maggior numero di vagoni, e di accogliere il maggior numero di turisti. Il giocatore che alla fine del gioco avrà ottenuto più punti sarà il vincitore.



Piatnik Nr. 659096

© 2017 Piatnik, Wien • Printed in Austria

1

piatnik.com

Preparazione del gioco:

- Le cinque carte locomotiva vengono preparate sul tavolo.
- Il giocatore più giovane riceve Mr. Ghosty e lo tiene davanti a sé.
- Tutte le carte vagone vengono mescolate bene e posizionate al centro del tavolo a formare un mazzo. In base al numero di giocatori, un certo numero di carte vengono **rimosse dal gioco**, a scelta dei giocatori:
 - In 2 giocatori: 12 carte vagone
 - In 3 giocatori: 8 carte vagone
 - In 4 giocatori: 6 carte vagone

- Dopodiché, 7 carte vengono rivelate dal mazzo e posizionate sul tavolo a faccia in su.

Attenzione: Nel caso raro in cui dovessero essere rivelate sette carte dello stesso colore, bisognerà continuare a rivelare nuove carte finché non si otterranno almeno due colori diversi.

- Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e la tiene scoperta davanti a sé.
- Infine, ogni giocatore riceve un set con le carte direttore e una carta riassuntiva. Le carte direttore vanno tenute in mano. Le carte riassuntive possono essere tenute davanti a sé. Queste mostrano i punteggi da applicare a fine partita.

Svolgimento del gioco:

- Il gioco si articola in più round. Il giocatore che all'inizio di un round tiene davanti a sé la pedina in legno interpreterà per quel round il ruolo di Mr. Ghosty.
- Un round è sempre suddiviso nelle seguenti quattro fasi:

1. Scommessa dei giocatori:

Per prima cosa i giocatori scommettono di quale colore saranno le carte scelte da Mr. Ghosty tra quelle scoperte. Per far ciò i giocatori scelgono **in segreto una carta direttore** dalla loro mano e la giocano coperta davanti a loro.

2. Mr. Ghosty sceglie due carte vagone dal display di carte scoperte:

Non appena tutti gli altri giocatori hanno giocato una carta direttore coperta davanti a loro, Mr. Ghosty prende **due carte vagone a sua scelta** dal display di carte e le tiene davanti a sé.

3. Risoluzione delle scommesse:

A turno e in senso orario, iniziando dal giocatore alla sinistra di Mr. Ghosty, vengono rivelate le carte direttore giocate, e comparate alle due carte selezionate da Mr. Ghosty.



→ **Scommessa esatta!**

Se il direttore ha lo stesso colore di una delle due carte di Mr. Ghosty, il giocatore riceverà anche lui una carta vagone. Questa carta può essere pescata dal display **oppure** dalla cima del mazzo.

Attenzione: Se Mr. Ghosty ha scelto due carte dello stesso colore e un giocatore ha scommesso giusto, anche il giocatore riceverà di conseguenza due carte!

→ **Scommessa errata!**

Se il giocatore ha scelto un direttore il cui colore non corrisponde a nessuna delle carte scelte da Mr. Ghosty, quel giocatore non riceverà alcuna carta vagone per questo round.

4. Posizionare le carte vagone:

Durante la partita ogni giocatore posiziona le sue carte vagone dividendole per colore, formando delle file. Ogni giocatore può avere al massimo una fila per colore, fino ad un massimo di cinque. Assicuratevi che sul tavolo ci sia sufficiente spazio!



Per il round successivo:

- La pedina di Mr. Ghosty viene passata al giocatore successivo in senso orario. Ogni giocatore riprende in mano la carta direttore appena giocata.
- Infine ripristinate il display a 7 carte.

Attenzione: Nel caso in cui tutte le carte dovessero essere dello stesso colore, continuate ad aggiungerne fino ad avere due colori diversi nel display.

- Dopodiché inizia un nuovo round.

Le carte locomotiva:

- Non appena un giocatore possiede **tre carte vagone dello stesso colore** davanti a sé, ottiene immediatamente la carta locomotiva del colore corrispondente e la posiziona davanti alla fila di vagoni.
- Se nei round successivi un altro giocatore raccogliesse più vagoni di quel colore, quel giocatore riceverà la carta locomotiva dal precedente proprietario.
- In caso di parità nel numero di vagoni tra due giocatori, si conterà il numero di ospiti a bordo dei vagoni di quel colore. Il giocatore con il maggior numero di ospiti riceverà in questo caso la carta locomotiva del colore corrispondente.



Fine del gioco e punteggio:

Il gioco termina non appena il display non può più essere ripristinato a 7 carte. Subito, i giocatori conterranno i punti ottenuti. È possibile annotare i punti su un foglio di carta.

- Per ogni treno degli orrori si ottengono punti in base al numero di vagoni:

0, 1 o 2 vagoni	= 0 punti
3 o 4 vagoni	= 3 punti
5 o 6 vagoni	= 5 punti
7 o più vagoni	= 6 punti

- Infine i giocatori ottengono punti in base al numero di visitatori presenti sui treni, **all'inizio dei quali si trova una carta locomotiva:**

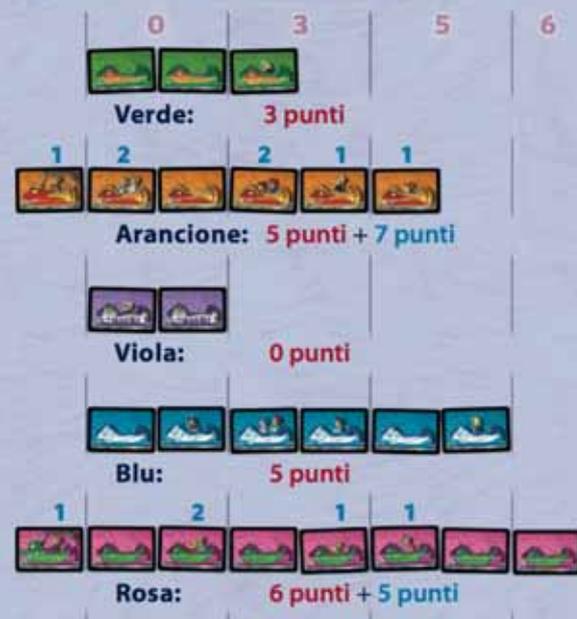
Per ogni visitatore in questi treni il giocatore ottiene un punto.

Il giocatore che in totale ha ottenuto più punti è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di carte locomotiva. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria sarà a pari merito.



Esempio:

Simon ha queste carte alla fine del gioco:



Simon ha quindi ottenuto 31 punti in totale.

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 36 mesi. Contiene piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su „GHO... GHO... GHOSTY“, si prega di rivolgersi a:

Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
oppure a: info@piatnik.com

170.306.23



4

Like us on

Black Cyan Magenta Yellow