

GHO...GHO...GHOSTY

CZ

Hrůzostrašně napínavá hra o strašidelné dráze

od tvůrců Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua a Leo Colovini • pro 2 - 4 hráče od 7 let • ilustrace: Paletti-grafik

Kdo v životě nesnil o tom, že postaví vlastní strašidelnou dráhu?

Tato hra je splněním tohoto snu! Komu se podaří sestavit nejdelší vláček a do vagonů posadí nejvíce cestujících? S trochou štěstí, dobrým odhadem spoluhráčů a malou porcí odvahy je tento cíl dosažitelný. Hrůzostrašně napínavá jízda ve strašidelné dráze může začít!

Obsah hry:

- 5 karet lokomotiv (v pěti barvách)



- 75 karet vagonů (po 15 kartách v pěti barvách)



- 1 dřevěná figurka „pan Ghosty“



- 20 karet pana Ducháčka (čtyři karty v pěti barvách)



- 4 přehledové karty



- 1 pravidla hry

Cíl hry:

Cílem hry je sestavit co nejdelší vláček strašidelné dráhy, s co největším počtem cestujících. Vítězem je hráč, který na konci hry dosáhne nejvyššího počtu bodů.



Piatnik č. 659096

© 2017 Piatnik, Vídeň • Printed in Austria

1

piatnik.com

Příprava hry:

- Položte na stůl pět karet lokomotiv.
- Nejmladší hráč začíná a dostane figurku pana Ghosty, kterou postaví před sebe na stůl.
- Všechny karty s vagony důkladně zamíchejte a celý balíček položte na stůl. Podle počtu hráčů se na začátku hry **vyřadí** dané množství karet vagonů:
 - při hře 2 hráčů: 12 karet vagonů
 - při hře 3 hráčů: 8 karet vagonů
 - při hře 4 hráčů: 6 karet vagonů
- Každý hráč si vybere sadu karet pana Ducháčka jedné barvy a přehledovou kartu. Karty pana Ducháčka si hráči drží v ruce a přehledovou kartu položí před sebe, tu budou potřebovat až na konci hry.
- Nejmladší hráč lízne z balíčku 7 karet vagonů a položí je doprostřed stolu.

Pozor: nastane-li velice vzácný případ, že na stole budou výhradně karty jedné barvy vozíků, musíte odkrývat další karty s vozíkem, a to tak dlouho, dokud nebudou na stole nejméně dvě různé barvy vozíků.
- Každý hráč si lízne jednu kartu z balíčku s kartami vagonů a položí ji obrázkem vzhůru před sebe.

Průběh hry:

- Hra probíhá v několika kolech. Hráč, před nímž na začátku kola stojí figurka pana Ghostyho, plní jeho úkoly:
- Každé kolo se vždy dělí na následující čtyři fáze:

1. Tipy hráčů:

všichni hráči nejprve tipují, které barevné karty s vagony pan Ghosty v rámci svého tahu vybere z karet uprostřed stolu. Proto si každý hráč **tajně vybere jednu ze svých karet s panem Ducháčkem** a položí ji obrázkem dolů před sebe.

2. Pan Ghosty si vybere dvě karty vagonů z karet uprostřed stolu:

jakmile má každý hráč před sebou jednu skrytou kartu pana Ducháčka, pan Ghosty odebere **dvě libovolné karty s vagony** z řady karet uprostřed stolu a položí je před sebe.

3. Vyhodnocení tipů:

Jeden po druhém, hráči ve směru hodinových ručiček, počínaje hráčem vlevo od pana Ghostyho, odkrývají své vybrané karty pana Ducháčka a porovnají je se dvěma kartami vagonů, které vybral pan Ghosty.



→ Správný tip!

Pokud si hráč vsadil stejnou barvu, jakou zvolil pan Ghosty u vybraného vagonu, získá tento hráč také jednu kartu vagonu. Tuto kartu si smí buď odebrat z karet uprostřed stolu nebo si vytáhne vrchní kartu z balíčku.

Pozor: pokud pan Ghosty vybral dvě karty s vagonem **jedné barvy** a hráč tipoval správně, obdrží za odměnu také dvě karty s vagony!

→ Špatný tip!

V případě, že hráč vyloží kartu pana Ducháčka, která se nehodí ke kartám vagonů, které vybral pan Ghosty, nezíská žádnou kartu.

4. Příkladání karet vagonů:

během hry si každý hráč položí před sebe karty vagonů sestavených do řad podle barev. Před hráčem smí být vždy jen jedna řada karet jedné barvy, tedy nanejvýše pět řad. K sestavení strašidelné dráhy musí mít hráči dostatečný prostor.

**Další kolo:**

- Dřevěná figurka pana Ghosty se předá dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Každý z hráčů si vezme zpět i svou vyloženou kartu pana Ducháčka.
- Hráč, který má teď u sebe figurku pana Ghostyho, dolíže z balíčku karty s vagony tak, aby na stole leželo 7 karet.

Pozor: jsou-li vyloženy jen karty jedné barvy vagonů, je nutné odkrývat další karty tak dlouho, dokud se neobjeví nejméně dvě různé barvy.

- A začíná nové kolo hry.

Karty lokomotiv:

- Jakmile má jeden z hráčů **tři karty s vagony jedné barvy** před sebou, okamžitě dostane kartu lokomotivy stejné barvy a položí ji před vagony stejné barvy. Tím vznikla strašidelná dráha.
- V případě, že v průběhu hry jiný hráč nasbírá více karet s vagony této barvy, získá tento hráč kartu lokomotivy.
- Pokud má více hráčů stejný počet vagonů v jedné barvě, spočítáme počet cestujících ve vagoněch. Ten hráč, který má ve svých vagoněch více cestujících, získá kartu lokomotivy.



Konec hry a bodové skóre:

Hra končí, jakmile karty uprostřed stolu nemůžeme doplnit na 7 karet s vagony. Nyní si každý hráč spočítá počet bodů, které získal. Nejlepší je zaznamenat body každého hráče na papír.

- Za každý barevný vláček strašidelné dráhy se získávají podle nasbíraného počtu vagonů tyto body:

0, 1 nebo 2 vagony	= 0 bodů
3 nebo 4 vagony	= 3 body
5 nebo 6 vagonů	= 5 bodů
7 nebo více vagonů	= 6 bodů

- Kromě toho hráči získávají další body za cestující ve vláčcích strašidelné dráhy, **před kterými leží karta lokomotivy:**

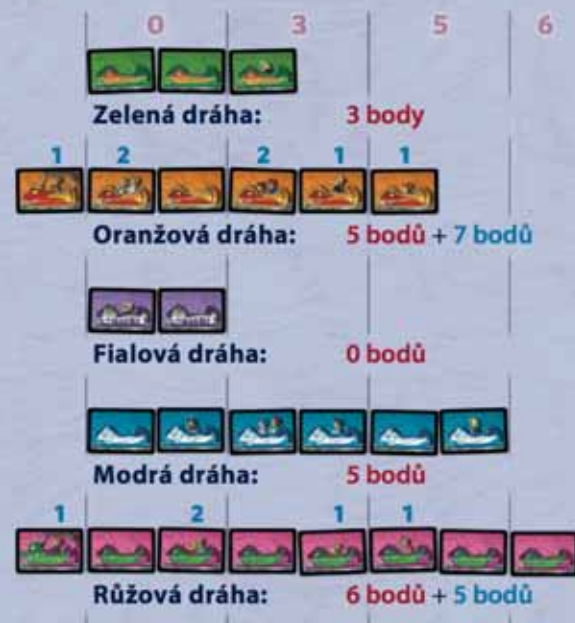
Za každého cestujícího v těchto vláčcích získá hráč jeden bod.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě vyrovnaného počtu bodů vítězí hráč s větším počtem karet strašidelné dráhy. Je-li i v tomto případě vyrovnaný stav, jsou tito hráči společnými vítězi.



Příklad:

na konci hry má hráč Šimon před sebou tyto karty:



Šimon tedy nasbíral celkem 31 bodů.

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Změna provedení vyhrazena.

Pokud máte ke hře „GHO... GHO... GHOSTY“ dotazy nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:

**Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591 • 160 00 Praha
6-Vokovice • info@piatnik.cz • www.piatnik.cz**
170.006.23

