



2-6



8+



15mn



RICHARD GARFIELD

GHOST!

Tartozékok

- 1 szabálykönyv
- 1 játékdoboz
- 62 lapos kártyapakli; a lapok a szellemek
- 9 "HÚ!" zseton

Bemutató

Mindenki egy kísértetjárta kastély tulajdonosa és el kell űzniük a kastélyban köszáló szellemeket És hogy lehet félreállítani egy szellemet? Egy nála még erősebb szellemmel kell elriasztani! Az utolsó játékos, akinek a kastélyában szellemek vannak, elvesztette a játékot és egy félelmetes szellem hangját kell utánoznia.

A játék célja

A cél, hogy a játékosok minél hamarabb megszabaduljanak a kezükben és a kastélyokban tanyázó szellemektől és NE ők legyenek az utolsók, akiknek szellemeik maradnak!



A szellem kártya

- **Szellem érték:** minden szellemnek van egy értéke, amely 1 és 14 közé esik. 1 a legkisebb, 14 a legnagyobb érték.

- **Képesség** ez a képesség befolyásolja a játék menetét

- **Csoport** A szellemek négy, színnel jelölt csoportra vannak osztva, hogy könnyen lehessen azonosítani őket:

- Általános szellemek (fehér háttér)
- Rettenhetetlen szellemek (sárga háttér)
- Speciális szellemek kék háttér
- Rettenetes szellemek (piros háttér)

- **Név**



1. játékos kezében lévő lapok



1. játékos kastélya

2. játékos kezében lévő lapok



2. játékos kastélya



3. játékos kezében lévő lapok



3. játékos kastélya



A doboz egy temetőt testesít meg, ahol a szellemek kísértenek.

A kastélyok a játékosok saját húzópaklija, amiből fel kell venniük az összes lapot. Ha valakinek már nincs szelleme a kastélyában se a kezében, akkor ő a játék egyik nyertese.

A Kripta az általános szellem húzópakli a maradék lapokból, miután az eredeti pakliból mindenki kivette a saját kastélyához szükséges lapokat és kezébe vette 4 lapját.

A dobópakliiba kerülnek a kitett és így a játékból eltávolított lapok.



Előkészületek

A doboz az ábrán látható módon vesz részt a játékban.

- A szellem kártyákat meg kell keverni, majd képpel lefelé minden játékos kap 4 lapot, amit mindenki a kezébe vesz.
- Minden játékos csinál egy paklit képpel lefelé álló lapokból, ami a játékos kastélyát jelenti. A kastélyokban lévő lapok számát a játékosok száma határozza meg:

| Játékosok száma | Kastély |
|-----------------|---------|
| 2 játékos | 12 lap |
| 3 játékos | 10 lap |
| 4 játékos | 8 lap |
| 5 játékos | 6 lap |
| 6 játékos | 4 lap |

Senki nem nézheti meg milyen szellemek tobzódnak a kastélyában!

- A maradék szellemek vissza-kerülnek a dobozba képpel lefelé: ez lesz a húzópakli.



A játék menete

Aki a legutolsó játékot nyerte, az kezd. Ha ez az első parti, akkor az kezd, akit a legutoljára ijesztettek meg.

A játékosok óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.

Amikor a játékos sorra kerül, vagy kiteszi az egyik lapját a Temetőbe képpel felfelé, vagy felveszi a Temetőben lévő összes szellemet a kezébe.

Csak óvatosan: egy szellem lap lerakásához fontos, hogy az akció érvényes legyen, azaz a kített szellem(ek) értékének nagyobboknak vagy egyenlőnek kell lennie a legutoljára kített szellem értékénél.

Például: egy 4-es vagy 5-ös szellemre kitehatsz egy vagy több 5-öst, de 7-esre nem.

Ha a Temető üres (még akkor is ha Kitty ott van mellette) akkor 0 az érték, azaz a játékos kitehet bármilyen lapot (kivéve Miss Copy-t egyedül - lásd később)

A játék két szakaszra oszlik:

Éjfél előtt

Éjfél előtt a játékosok nem használhatják a Kastélyukban található lapokat.

Amikor te kerülsz sorra a következő akciók közül kell végrehajtanod egyet:

- **Kiteszel egy vagy több azonos szellemet** a kezedből a temetőbe. Az értéküknek nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie, mint a Temetőben található legfelső lap értéke.
- **Szerencsét próbálsz** és felveszed, majd kiteszed a Kripta első szellemét. Ha az akció érvényes, akkor a következő játékos jön. Ellenkező esetben a Temetőben lévő összes lapot a kezedbe kell venedd.
- **Felveszed a Temetőből az összes lapot** a kezedbe.

Megjegyzés: Nem kötelező lapot tenni még akkor se ha tudsz, hiszen lehet hogy a Temetőből felvett lapok segítségével nagyobb előnyhöz juthatsz azonos szellemek gyűjtése révén, mintha kiteszel egy megfelelő lapot.



Ezután a következő játékos kerül sorra, hacsak nem speciális szellemet vagy több ugyanolyan lapot tettél le.

Éjfél előtt, függetlenül attól melyik akciót választottad, **ha 4 lapnál kevesebb van a kezedben, akkor annyit kell húznod a kriptából, hogy ismét 4 lap legyen nálad.** Amint az utolsó szellem is kikerül a Kriptából, az óra éjfelet üt.

Éjfél után

Az éjfél akkor érkezik el, ha a Kripta kiürült.

Amikor te kerülsz sorra, akkor a következő akciók közül kell egyet választanod:

- **Kiteszel egy vagy több azonos lapot a kezedből** a Temetőbe, pontosan ugyanúgy ahogy éjfél előtt kellett.
- **Felveszed a Temetőben található összes szellemet** a kezedbe.

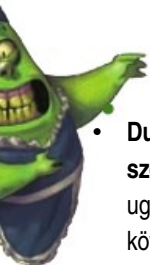
Megjegyzés: ezt meg kell tenned, ha nincs a kezedben megfelelő lap.

- **Kiüríted a kastélyodat:** ha nincs szellem a kezedben, húzhatsz és kijátszhatod az első lapot a Kastélyodból. Ha az akció érvényes,



akkor a következő játékos jön. Ellenkező esetben, a Temetőben található összes szellemet a kezedbe kell vened.

Ezután a következő játékos kerül sorra, hacsak nem speciális szellemet vagy több egyforma lapot tettél ki.



Több egyforma lap

- **Dupla szellem** (2 azonos szellem) vagy **Tripla szellem** (3 azonos szellem): Ha 2 vagy 3 ugyanolyan szellemet teszel ki, akkor ismét te következelsz.

Megjegyzés: Az ÉJFÉL ELŐTTI

szakaszban, ha több azonos lapot tettél ki vagy olyan képességet használasz, ami miatt ismét te jössz, akkor mielőtt újra lépnél, a Kriptából annyi lapot kell felhúznod, hogy 4 lap legyen a kezekben.

- **Szellem kvartett** (legalább 4 azonos szellem): Bármikor kithetsz 4 vagy több azonos lapot, függetlenül az Értéküktől; az akció mindig érvényes lesz. Azt is megteheted, hogy a Temető, felső, azonos szellemeket ábrázoló



lapjait használva alkotsz egy kvartettet, úgy hogy a szükséges számú lapot teszed ki. (Megjegyzések az utolsó oldalon)

Amint egy kvartettet tesz ki valaki vagy hoz létre a Temetőbeli lapok segítségével, a Temetőben lévő szellemek (beleértve az imént kijátszottakat is) eldobásra kerülnek. Ezután ismét te jössz.

Példák:

A Temetőben egy 10-es szellem van. Ödönnél három 10-es lap van. Kiteheti mind a három 10-esét hogy egy Szellem kvartettet csináljon és így a szellemeket a Temetőből el kell dobni. Újra Ödön jön.

A Temetőben egy 13-as szellem van, és így Pál egyik lapját sem tudja kitenni erre. Azonban van négy 5-öse. Kirakja őket, a Temetőből a szellemek kikerülnek, és ismét Pál következik.



Speciális szellemek

• **RETTENTHETETLEN SZELLEMEK** (sárga háttér)

mindig kirakhatóak, még akkor is ha az értékük kisebb, mint a Temetőben legfelül található lap Értéke.

Scooty (1) Bármikor kijátszható és a normális módon kell a Temetőbe tenni.

Kittynek nincs értéke; a Temető mellé kell tenni és a következő játékosnak



ugyanolyan szellemet kell kitennie, mint ami a Temetőben legfelül van. Kitty, annak ellenére, hogy a temető mellé kerül, úgy kell tekinteni mintha a temetőben lenne, így amikor fel kell venni vagy el kell dobni a lapokat a Temetőből, akkor Kittyt is el kell dobni vagy fel kell venni.



Ha Kitty teszed ki, akkor a következő játékos kimarad. (Megjegyzések ld utolsó oldal)

Nem lehet egyszerre 2 Kittyt kitenni és nem lehet Miss Copyval sem kijátszani.



• **RETTENETES SZELLEMEK** (piros háttér) a normális szabály szerint

tehetőek le, de csak Rettenetes, Rettenthetetlen vagy Szellem



kvartettet lehet rájuk kitenni.

Cerberus(3) és **Igor (12)** két Rettenetes szellem, de a 3-as nem tehető a 12-esre.

• **SPECIÁLIS SZELLEMEK** (kék háttér) normálisan kell kijátszani, de van speciális hatásuk:

Miss Copy (x): ezt a szellemet csak más szellemekkel együtt lehet kitenni. Az értéke ugyanannyi lesz, mint a vele együtt kitett szellemek értéke. Mivel csak más lapokkal együtt lehet kitenni, így egyből Dupla, Tripla szellembe, vagy Szellem kvartettbe számítanak bele. Miss Copyt sosem lehet önmagában kitenni.

Twist(8): Ha valaki ilyen lapot tesz, akkor a játékosok sorrendje megfordul (órmutató járásával megegyező/ellentétes irány).



Skeletum(11) Ha ezt a lapot teszed ki, a Temetőben lévő összes szellem eldobásra kerül (beleértve a Skeletum lapot is). Ismét te jössz.

Megjegyzés: A Skeletumot csak normális módon lehet kitenni, nem lehet kitenni 12-esre, 13-asra, 14-esre, vagy Rettenetes 3-asra.



Dobópakli

A Szellem kvartettek, vagy a Skeletum miatt eldobott szellemek azonnal kikerülnek a játékból.

Szellem képességek összefoglalása

1 *Scouty* : Mindig kitehető

3 *Cerberus*: Rettenetes szellem (csak egy 3-as, egy 12-es, egy 1-es, Kitty vagy egy Szellem négyest lehet rá kitenni)

9 *Twist*: A játékosok sorrendje megfordul

11 *Skeletum*: A Temetőben lévő szellemek a dobópakliba kerülnek és újra te jössz. (Megjegyzés: a Skeletum lapot csak normális úton lehet kitenni, azaz egyenlő vagy nagyobb értékű lapra)

12 *Igor*: Rettenetes szellem (csak egy 12-es, egy 1-es, Kitty, vagy egy Szellem Négyes tehető erre a lapra)

X *Miss Copy*: Ugyanolyan szellemmé válik, mint amilyenekkel együtt lett kitéve. Nem tehető ki önmagában vagy másik Miss Copyval, illetve Kittyvel sem. Így, ha csak egy Miss Copy van a kezekben, csak az a lehetőséged marad, hogy felvedd a Temetőből a lapokat a kezembe (vagy éjjél előtt kitedd az első lapot a kriptából). Ha a temető is üres, akkor kimaradsz.

Kitty Ezt a szellemet a Temető mellé kell kitenni; így a Temetőben marad felül az a lap ami volt és a soron következő játékosnak ugyanilyet kell kitennie. Kittyt a Temetőben található lapok eldobásakor szintén el kell dobni, illetve ha a Temetőből fel kell venni a lapokat, akkor Kittyt is fel kell venni. A következő játékos kimarad (Megjegyzés az utolsó oldalon)



Játék vége

Ha valakinek elfogynak a kastélyából a szellemek és nincs több lap a kezében, akkor megnyerte a játékot és következő játékos jön, még abban az esetben is, ha 2 vagy több azonos lapot tett ki vagy Skeletumot és ismét ő jönne.

Amikor már csak egy játékos maradt játékban, az a játékos veszített és ezt egy szörnyűséges szellem hang kíséretében kell tudtul adnia.

HÁRMAN VAGY TÖBBEN lehet úgy is játszani, hogy egy parti több körből áll. Minden kör végén az a játékos kap egy "HÚ!" zsetont, aki utolsó lett, azaz egyedül maradt a játékban, a többiek pedig pontokat kapnak a következőképpen:

+1 mindenkinek, aki nem lett utolsó
+1 az elsőnek és +2 az utolsóknak.

Példa: 4 személyes partiban, akinek elsőként fogynak el a szellemei 2, a másodiknak 1, a harmadiknak 3 pont jár és az utolsó kapja a "HÚ!" zsetont.

A játék akkor ér véget, amikor valaki megszerzi a második "HÚ!" zsetontját; a többiek közül pedig az nyert, akinek a legtöbb pontja van.

Egyenlőség esetén további köröket kell játszani. Annak, aki nincs érdekelve a döntetlenben, nem változik a helyezése, de az egyenlőség miatt játszott körökben nyerhet.



Alkotók

Szerző: Richard Garfield

Grafika: Dimitri Chappuis & Igor Polouchine

Project menedzser: Gabriel Durnerin

Köszönet a megbízható tesztelőimnek: Chip, Andrew, Kai, Mons, Mike, Schuyler és Koni. Ezenkívül még Fionavnak, aki megnevetettetett minket és Pippanak, aki megsíratott.

Fordítás: Gil Maurice – **Korrektor:** Nathan Morse

Fejlesztés, design és csomagolás: Origames
Fejlesztési menedzser: Guillaume Gille-Naves
OriGAMES Művészeti igazgató: Igor Polouchine

Francia játékesztelők: Sonia Aubame, Nadir Bado, Cédric Boussuge, Samuel Colin, Thomas Garcia, Rodolphe Gilbert, Carole Montalbano, Yohann Roussel, Vincent Simonneau, Timothée Simonot, Vincent Vandelli & Frédéric Vasseur

Észak-Amerikában: IELLO USA LLC 3722 Las Vegas Blvd S – Suite 1211 E Las Vegas, NV 89158, USA

www.iellogames.com

Kövess minket:



Európában: IELLO

309 Bd des Technologies 54710 LUDRES, FRANCE

www.iello.info ©Iello. Minden jog fenntartva.



Fordítói megjegyzések

Szellem Kvartett (BGG fórumok alapján):

Ha például a Temetőben a felső lap egy 5-ös, akkor három 5-öst kijátszva kvartettet csinálsz. Ha például a Temetőben felül két 5-ös van, akkor elég két 5-öst kitenned és kész a kvartett. Miss Copy a Temetőben is megőrzi az értékét, azaz ha például úgy tett ki valaki három 5-öst, hogy egy 5-ös és két Miss Copy, akkor az a két Miss Copy továbbra is 5-ösnek számít, tehát ha ez a három lap van felül akkor egy 5-ös kijátszásával meg is van a kvartett. Segíthet az átláthatóságban, ha a Temetőben az utolsó azonos lapokat láthatóvá teszük és így könnyen megállapítható, hány azonos lap van felül.

Kitty (BGG fórumok alapján)

Kitty esetén a következő forgatókönyv érvényes: A játékosok sorrendje : Ödön, Eszter, Virgil. A Temetőben egy 5-ös lap van. Ödön kitesz egy Kitty-t. Eszter kimarad és Virgilnek kell 5-öst tennie.

Twist 2 személyes játékban (BGG fórumok alapján)

2 személyes játékban a Twistnek nincs hatása, mindig a másik játékos jön a lap kijátszása után.