



2-6



8+



15perc

RICHARD GARFIELD



reflexshop

A doboz tartalma

- Szabályfüzet
- Játéktáblává kihajtható doboz
- 62 kártyából álló pakli (a kártyák a „Szellemek”)
- 9 **Húú!** jelölő

ÁTTEKINTÉS

Minden játékos egy kísértetjárta Kastély büszke tulajdonosa, aki még hajnal előtt szeretne megszabadulni az összes szellemtől. De hogy lehet elüldözni egy szellemet? Természetesen egy még ijesztőbb szellemmel! Az utolsó játékos, akinek még van kísértet a Kastélyában, veszít, és ezt rémisztő szellemhang kiadásával kell elismernie!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja megszabadulni a kezében és Kastélyodban lévő Szellem kártyáktól. Minél hamarabb, annál jobb, de a legfontosabb, hogy NE te legyél az utolsó!

**A SZELLEM KÁRTYÁK**

- **A Szellem értéke:**
Minden Szellemnek van 1-14 közötti értéke (1 a legkisebb, 14 a legnagyobb).
- **Képesség:**
Amely hatással van a játék menetére.
- **Család:**
A Szellemek négy családba tartoznak és különböző színük miatt könnyen felismerhetők:



Átlagos Szellemek (fehér háttér),
Rettenthetetlen Szellemek (sárga háttér),
Különleges Szellemek (kék háttér), és
Ijesztő Szellemek (piros háttér).

- **Név**

Az első játékos keze



Az első játékos
Kastélya

A második
játékos keze



A második
játékos Kastélya



A harmadik
játékos keze



A harmadik
játékos Kastélya



Temető

Kripta

Dobópakli

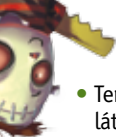


A doboz kinyitott teteje a Temető, ahová a Szellemeket kijátsszátok.

A Kastélyok azok a személyes húzópaklik, amiket ki kell ürítenetek. A Kastély lapjait nem lehet átnézni. Mindenki, akinek elfogytak a kártyák a kezéből és a Kastélya is „üres”, egyike lesz a győzteseknek.

A Kripta a közös húzópakli. Miután kialakítottátok a Kastélyotokat és mindenki kapott négy lapot a kezébe, ide rakjátok a megmaradt Szellemeket.

A dobópakliba kerülnek azok a Szellemek, amik végleg kikerültek az adott játékból.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Terítsék ki a dobozt a képen látható módon!
- Keverjék meg a Szellem paklit és mindenkinek osszatok négy kártyát, képpel lefelé! A játékosok a kezükbe veszik a lapokat és megnézik azokat.
- Mindenki előtt alakítsatok ki egy-egy húzópaklit, ezek lesznek a Kastélyaitok! Az, hogy hány lapból fog állni egy Kastély, a játékosok számától függ:

A játékosok száma

Kastély

2 játékos **12 kártya**

3 játékos **10 kártya**

4 játékos **8 kártya**

5 játékos **6 kártya**

6 játékos **4 kártya**

Egyik játékos sem lesheti meg, milyen Szellemek vannak a Kastélyában!

- A megmaradt kártyákat tegyék képpel lefelé a dobozba! Ez lesz a Kriptá.



A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki a legutóbbi játékot elveszítette. Ha ez az első játékotok, akkor az kezd, akit legutóbb megijesztettek.

A körsorrend az óramutató járásával megegyező irányba halad. A játékosok a saját körükben kijátszanak egy Szellemet a Temetőbe, VAGY felveszik az összes ott található kártyát.

Fontos! Hogy kijátszhass egy Szellemet, az akciódnak érvényesnek kell lennie! Alapvetően, a kijátszott Szellem értékének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie, mint az alatta lévő Szellem kártyának.

Például: Kijátszhatsz egy vagy több 5-ös kártyát egy 5-ös vagy egy 4-es kártyára, de 7-esre nem.

Amikor a Temető üres (még akkor is, ha Kipurcicó mellette van), vegyék úgy, hogy az értéke 0! Ekkor bármilyen Szellemet kijátszhattok rá (kivéve Kópianna, lásd később).

A játék két fázisból áll:

ÉJFÉL ELŐTT

Éjfél előtt nem használható a Kastélyodban lévő kártyákat.

Amikor rád kerül a sor, ezekből az akciókból kell végrehajtanod egyet:

- **Játssz ki egy vagy több egyforma Szellemet** a kezedből a Temetőre! Az értékének nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie a Temető pakli tetején lévő Szellem kártya értékével.
- **Próbálj szerencsét!** Húzd fel a legfelső Szellemet a Kriptából, és játssz ki! Ha az akció érvényes, a következő játékoson a sor. Ha nem, vedd fel a kezedbe az összes lapot a Temetőből!
- **Vedd fel az összes Szellemet** a Temetőből a kezedbe!

Hacsak nem volt Különleges Szellem vagy kombináció kijátszva, a következő játékos jön.

Éjfél előtt, bármelyik akciót választottad is, **ha kevesebb mint 4 lap van a kezedben, addig húzz a Kriptáról, amíg ismét 4 lapod nem lesz!**



Amint a Kriptában lévő utolsó Szellemet is felhúztátok, az óra éjfélűt.

Megjegyzés: Éjfél előtt a játékosok nem dobhatják el végleg a kártyáikat. A cél tehát jó kártyákhoz jutni a második fázishoz. Ennek érdekében igyekezz az alacsony értékű kártyáktól megszabadulni, az értékesebbeket pedig megtartani! Érdemes lehet felhúzni a paklit, különösen, ha jó kártyákat vagy egyformákat tartalmaz! Tartsd szem előtt, hogy a Szellem Kvartett például nagyon erős kombináció, és néha megéri érte „rossz” lapokat is felhúzni.



ÉJFÉL UTÁN

Amint a Kripta üres, az óra éjfélűt.

Amikor rád kerül a sor, a következő akciók közül kell végrehajtanod egyet:

- **Játssz ki egy vagy több egyforma Szellemet** a kezedből a Temetőbe úgy, ahogy az előző fázisban is!
- **Vedd fel az összes Szellemet** a Temetőből a kezedbe!



Megjegyzés: A második pontot kell választanod, ha a kezekben lévő Szellemek közül egy sem játszható ki.

- **Szelleműzés:** Amennyiben nincs Szellem a kezekben (csakis ekkor), felhúzhatod és kijátszhatod a Kastélyod legfelső lapját.

Ha az akció érvényes, a következő játékoson a sor. Ha nem, vedd fel a kezembe az összes lapot a Temetőből, és ezután a következő játékoson a sor, amennyiben nem került játékba Különleges Szellem vagy kombináció.

KOMBINÁCIÓK

- **Szellem Duó!** (2 egyforma Szellem) vagy **Szellem Trió!** (3 egyforma Szellem): Ha két vagy három azonos Szellemet játszol ki a kezedből, újra te kerülsz sorra.

Megjegyzés: Ha bármilyen kombináció vagy hatás miatt **ÉJFÉL ELŐTT** kerülsz sorra egymás után többször, és kevesebb mint négy Szellem van a kezekben, húznod kell a Kriptárol az új akció végrehajtása előtt.



- **Szellem Kwartett!** (legalább 4 egyforma Szellem): A saját körödben bármikor kijátszhatsz 4 vagy több azonos Szellemet, értéküktől függetlenül érvényes lesz az akció. Létrehozatsz Kwartettet a Temetőben lévő kártyák felhasználásával is, ha egy (vagy több), a Temetőben lévő kártyával (kártyákkal) megegyező értékű Szellemet raksz le.

Amikor Szellem Kwartett kerül a Temetőbe (kijátszva, vagy a lent lévő lapok kiegészítésével), minden Temetőben lévő Szellem a dobópakli-ra kerül. Ezután kötelezően újra az a játékos következik, aki a Kwartettet létrehozta.

***Példa:** A Szellem a Temetőben 10-es, Gábornak is van három 10-es Szelleme. Mind a három kijátssza, hogy Szellem Kwartettet hozzon létre. Ezután a Temetőben lévő kártyák kikerülnek a játékból, majd újra Gábor következik.*

A Temetőben lévő Szellem 13-as. Kornélia egyik kártyája sem játszható ki rá.

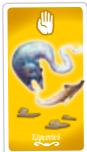
De van négy 5-ös Szelleme. Kijátssza mindet, a Temetőben lévő kártyák kikerülnek a játékból, és újra rajta a sor.

KÜLÖNLEGES LAPOK

• RETTENTHETETLEN SZELLEMEK

(sárga háttér): Bármikor kijátszhatók, akkor is, ha Ijesztő vagy magasabb értékű Szellemre kerülnének.

Rosszel (1) bármikor kijátszható, és a szokásos módon a Temetőbe tehető.



Kipurcicónak nincs értéke. Tedd a Temető mellé, és a következő játékos kimarad. Az utána következő játékosnak ugyanarra a Szellemre kell raknia, amire a Kipurcicót kijátsszó játékosnak kellett volna tennie! Kipurcicót is a Temető részének kell tekinteni, ha a Temetőben lévő kártyákat felhúzza valaki, vagy kikerülnek a játékból.



Kipurcicó miatt a következő játékos kimarad egy körből.

Nem játszatsz ki egyszerre két Kipurcicót, vagy Kipurcicót Kópiannával együtt.



• IJESZTŐ SZELLEMEK (piros háttér):

A megszokott módon kijátszhatók, de csak egy másik Ijesztő, egy Rettenthetetlen szellem, vagy Szellem Kvartett rakható rájuk.

Bolyhoska (3) és **Igor (12)** a két Ijesztő Szellem, de a 3-as nem rakható a 12-es értékűre.

• **KÜLÖNLEGES SZELLEMEK** (kék háttér): A megszokott módon kijátszhatók, de különleges hatásuk van.

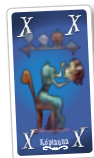
Kópianna (X): Csak egy vagy több Szellemmel együtt játszható ki. Értéke megegyezik a vele együtt kijátsszott Szellemeivel. Emiatt része lehet Szellem Duónak, Triónak, vagy Kvartettnek is. Soha nem játszható ki magában.



Fordulat (8): Kijátsszása esetén a kör iránya megfordul.



Csonti (11): Kijátsszásakor az összes a Temetőben lévő kártya a dobópaklira kerül (Csonti is), és megint a kijátsszó játékos következik.



Megjegyzés: A Csonti (11-es) kártya csak érvényes akcióval játszható ki, nem rakható 12, 13, 14 vagy 3-as Ijesztő szellemre.

Dobópakli

A Szellem Kvartett vagy Csonti miatt eldobott lapok végleg kikerülnek a játékból.

SZELLEMOK KÉPESSEGEINEK ÖSSZEFOGLALÁSA

1	Rosszel	Bármikor kijátszható.
3	Bolyhoska	Ijesztő szellem. (Csak 3, 12 vagy 1 értékű Szellem, Kipurcicó, vagy egy Szellem Kvartett rakható rá.)
8	Fordulat	Megfordítod vele a kör irányát.
11	Csonti	Rakd a Szellemeket a Temetőből a dobópaklira, majd újra te következ! (Csonti a megszokott módon, kisebb vagy egyenlő értékű lapra játszható ki.)
12	Igor	Ijesztő szellem. (Csak 12 vagy 1 értékű Szellem, Kipurcicó, vagy egy Szellem Kvartett rakható rá.)
X	Kópianna	A vele együtt kijátszott Szellem másolatává válik. Nem rakhatod ki magában, másik Kópiannával vagy Kipurcicóval együtt. Tehát, ha csak Kópianna van a kezedben, az egyetlen akciólehetőség, hogy felveszed a kártyákat a Temetőből (vagy ÉJFÉL ELŐTT kijátszod a Kripta legfelső lapját). Ha a Temető üres, kimaradsz a körből.
		Játszd ki ezt a kártyát a Temető mellé! A soron következő játékos kimarad, az utána következőnek pedig ugyanarra a Szellemre kell tennie lapot, amire a Kipurcicót kijátszó játékosnak kellett volna. Amikor a Temetőben lévő kártyák a dobópaklira kerülnek, vagy felhúzod azokat a kezedbe, Kipurcicó is megy velük.

A JÁTÉK VÉGE



+1 a kiszállásért
+1 BÓNUSZ az első kiszállónak
+2 BÓNUSZ az utolsó kiszállónak

Ha egy játékos kiürítette a Kastélyát, és a kezében sincs több kártyája, nyert és a következő játékos jön (akkor is, ha két vagy több egyforma kártyát, vagy Csontit játszott ki, és emiatt újra ő kerülne sorra).

Ha csak egyvalaki maradt játékban, az a játékos veszített, ezért rémisztő szellemhangot kell kiadnia!

• **HÁROM VAGY TÖBB JÁTÉKOS** több fordulón keresztül is játszhat. Minden forduló végén az utolsóként bent maradó játékos kap egy **Húú!** jelölőt, a többiek pedig pontokat:

***Példa:** Egy 4 személyes játékban az első kiszálló 2, a második 1, a harmadik 3 pontot kap, a bent maradó játékos pedig **Húú!** jelölőt.*

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos megkapja a második **Húú!** jelölőt. A többi játékos közül a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer (tehát a 2 **Húú!** jelölővel rendelkező nem nyerhet).

Döntetlen esetén új köröket kell játszani egészen addig, ameddig valaki magasabb pontszámot nem ér el, mint a többiek. Így lehet, hogy nem az eredetileg döntetlenre álló játékosok közül kerül ki a nyertes!



IMPRESSZUM

Richard Garfield **játéka**
Illusztráció: Dimitri Chappuis
& Igor Polouchine

©2017 Iello USA LLC. A Ghooost™, Iello és logóik a Iello USA LLC védjegye alatt állnak.
Minden jog fenntartva.



reflexshop

Importálja és forgalmazza:
REFLEXSHOP KFT.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

