



# GHO...GHO...GHOSTY

®

## Ein gruselig-spannendes Geisterbahn-Spiel

von Teodoro Mitidieri, Francesco Sciacqua und Leo Colovini • für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

### Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, Chef seiner eigenen Geisterbahn zu sein?

Dieses Spiel macht Träume wahr! Wem gelingt es, Geisterbahn-Züge mit möglichst vielen Waggons abzulegen und noch dazu die meisten Fahrgäste in den Zügen unterzubringen? Mit etwas Glück, einer guten Einschätzung der Mitspieler und ein wenig Mut lässt sich dieses Ziel erreichen. Auf geht's zu einer gruselig-spannenden Fahrt in der Geisterbahn!

## Spielinhalt:

- **5 Geisterbahn-Karten** (in fünf Farben)



- **75 Waggon-Karten**  
(jeweils 15 Karten in fünf Farben)



- **1 Holzfigur Mr. Ghosty**



- **20 Chef-Karten**  
(vier Sets mit je einem Chef pro Farbe)



- **4 Übersichtskarten**



- **1 Spielanleitung**

## Spielziel:

Das Ziel des Spieles ist es, seine eigenen Geisterbahn-Züge mit möglichst vielen Waggons auszustatten und die meisten Fahrgäste begrüßen zu dürfen. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.



## Spielvorbereitung:

- Die fünf Geisterbahn-Karten werden bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler erhält Mr. Ghosty und stellt die Figur vor sich auf den Tisch.
- Alle Waggon-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Je nach Anzahl der Spieler kommen zu Spielbeginn unterschiedlich viele, beliebige Waggon-Karten **aus dem Spiel**:
  - bei 2 Spielern: 12 Waggon-Karten
  - bei 3 Spielern: 8 Waggon-Karten
  - bei 4 Spielern: 6 Waggon-Karten
- Nun werden 7 Waggon-Karten vom verdeckten Stapel aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt.

**Achtung:** Sollte der äußerst seltene Fall eintreten, dass nur Karten einer Waggon-Farbe ausliegen, müssen so lange weitere Waggon-Karten aufgedeckt werden, bis mindestens zwei unterschiedliche Farben ausliegen.

- Jeder Spieler zieht eine Waggon-Karte vom verdeckten Stapel und legt diese offen vor sich ab.
- Außerdem bekommt jeder Spieler ein Kartenset einer Farbe mit fünf Chef-Karten und einer Übersichtskarte. Die fünf Chef-Karten nimmt jeder auf die Hand. Die Übersichtskarte legt jeder vor sich auf dem Tisch bereit. Diese zeigt die Punktewertung fürs Spielende.

## Spielablauf:

- Das Spiel geht über mehrere Runden. Der Spieler, vor dem zu Beginn einer Runde die Holzfigur steht, schlüpft in dieser Runde in die Rolle von „Mr. Ghosty“.
- Eine Runde unterteilt sich immer in folgende vier Phasen:

### 1. Tipps der Mitspieler:

Zuerst tippen alle Mitspieler, welche farbigen Waggon-Karten Mr. Ghosty in seinem Spielzug aus der Kartenauslage nehmen wird. Dazu entscheidet sich jeder Mitspieler **geheim für eine Chef-Karte** aus seinen Handkarten und legt diese verdeckt vor sich ab.

### 2. Mr. Ghosty wählt zwei Waggon-Karten aus der Auslage:

Sobald jeder Mitspieler eine verdeckte Chef-Karte vor sich liegen hat, nimmt sich Mr. Ghosty **zwei beliebige Waggon-Karten** aus der Kartenauslage und legt sie vor sich ab.

### 3. Auswertung der Tipps:

Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links von Mr. Ghosty, werden nun die verdeckt ausgespielten Chef-Karten aufgedeckt und mit den beiden ausgewählten Waggon-Karten von Mr. Ghosty verglichen.



### → Richtig getippt!

Bei Übereinstimmung mit einer der gewählten Waggon-Karten von Mr. Ghosty erhält der Spieler ebenfalls eine Waggon-Karte. Diese Karte darf er sich entweder aus der Kartenauslage nehmen **oder** er zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel.

**Achtung:** Hat Mr. Ghosty zwei Waggon-Karten einer Farbe ausgewählt und der Spieler hat richtig getippt, erhält er zur Belohnung natürlich auch zwei Waggon-Karten!

### → Falsch getippt!

Hat der Spieler eine Chef-Karte ausgespielt, die nicht zu den gewählten Waggon-Karten von Mr. Ghosty passt, erhält er dieses Mal keine Waggon-Karte.

## 4. Waggon-Karte(n) anlegen:

Während des Spieles legt jeder Spieler seine Waggon-Karten farblich passend in Reihen vor sich auf den Tisch. Pro Farbe darf immer nur eine Reihe vor dem Spieler ausliegen, also maximal fünf Reihen. Zum Bau der Geisterbahn-Züge muss daher ausreichend Platz auf dem Tisch vorhanden sein!



## Nächste Runde:

- Die Holzfigur Mr. Ghosty wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Außerdem nimmt jeder Spieler seine ausgespielte Chef-Karte wieder auf die Hand zurück.
  - Anschließend wird die Kartenauslage in der Tischmitte wieder auf 7 Karten ergänzt.
- Achtung:** Liegen nur Karten einer Waggon-Farbe aus, werden so lange weitere Waggon-Karten aufgedeckt, bis mindestens zwei unterschiedliche Farben ausliegen.
- Danach beginnt eine neue Spielrunde.

## Die Geisterbahn-Karten:

- Sobald ein Spieler drei Waggon-Karten einer Farbe vor sich liegen hat, erhält er sofort die farbige passende Geisterbahn-Karte und legt sie vor die Waggon-Karten der entsprechenden Farbe.
- Sammelt im weiteren Spielverlauf ein anderer Spieler mehr Waggon-Karten dieser Farbe, erhält dieser Spieler die Geisterbahn-Karte.
- Bei Gleichstand der Anzahl von Waggon-Karten wird gezählt, wer mehr Fahrgäste in den Waggonen dieser Farbe sitzen hat. Um eine Geisterbahn-Karte zu bekommen, benötigt der Spieler mehr Fahrgäste auf seinen Waggon-Karten als der aktuelle Besitzer der Geisterbahn-Karte.



# Spielende und Punktwertung:

Das Spiel endet sofort, sobald die Kartenauslage in der Tischmitte nicht mehr komplett auf 7 Waggon-Karten aufgefüllt werden kann. Jetzt errechnet jeder Spieler seine erspielten Punkte. Am besten werden die Punkte pro Spieler auf einem Blatt Papier notiert.

- Für jeden farbigen Geisterbahn-Zug gibt es je nach gesammelter Waggon-Anzahl folgende Punkte:

0, 1 oder 2 Waggon = 0 Punkte  
 3 oder 4 Waggon = 3 Punkte  
 5 oder 6 Waggon = 5 Punkte  
 7 oder mehr Waggon = 6 Punkte

- Außerdem erhalten die Spieler zusätzliche Punkte für die Fahrgäste in Geisterbahn-Zügen, vor denen eine Geisterbahn-Karte liegt:

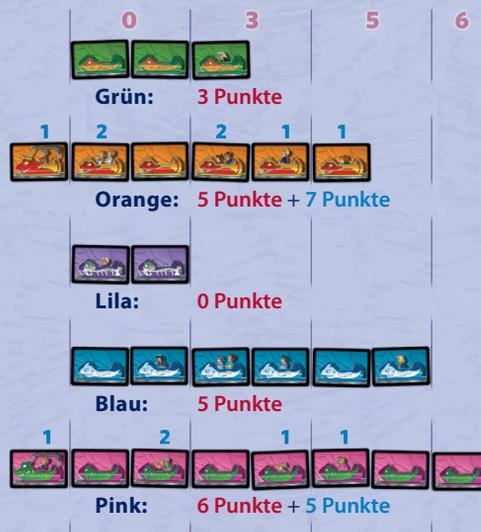
Für jeden Fahrgast in diesen Zügen gibt es einen Punkt.

Wer insgesamt die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Geisterbahn-Karten besitzt. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.



## Beispiel:

Simon hat bei Spielende folgende Karten vor sich liegen:



Simon hat somit insgesamt 31 Punkte gesammelt.

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



Wenn du zu „GHO... GHO... GHOSTY“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

**Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien**  
 oder an: [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

