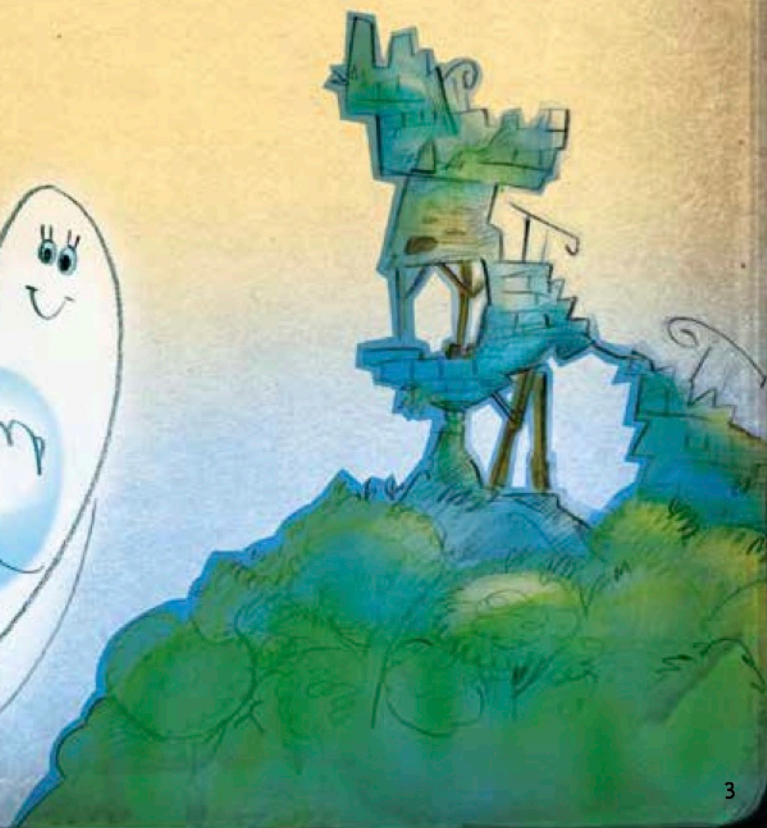


D'où viennent les fantômes ?

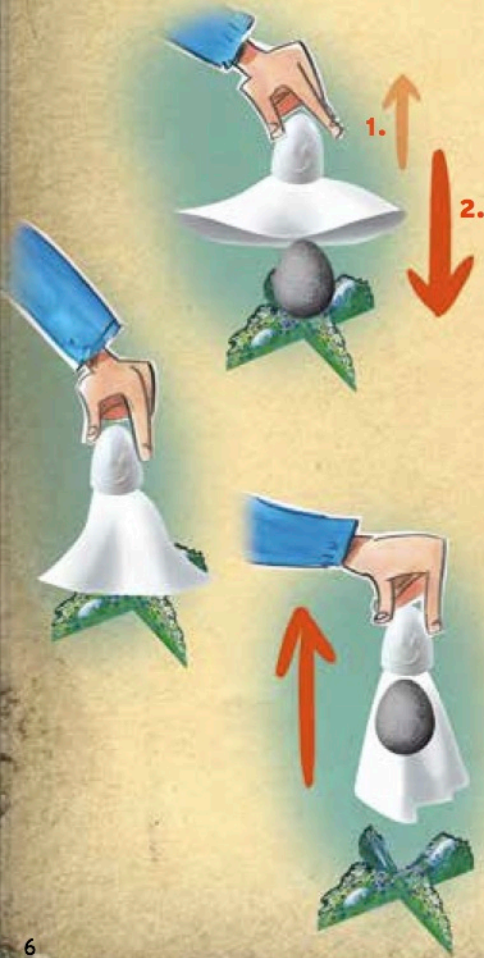
Ils sortent bien entendu d'un fantôm'oeuf !
Et où trouve-t-on des fantôm'oeufs ?
La plupart du temps dans la clairière la plus sombre de la forêt aux écureuils, sur le buisson de myrtilles ! Ils s'y trouvent déjà depuis 111 ans exactement et sont impatients de sortir de leur coquille. Mais avant cela, les bébés fantômes doivent être ramenés au vieux château. Aidez la fantôme Charlotte à rapatrier sous sa cape les fantôm'oeufs sains et saufs au château ! Mais ce n'est pas aussi facile que vous ne l'imaginez, car les bébés fantômes remuent beaucoup et sont très excités ! En plus, le chemin à parcourir est parsemé d'obstacles. Il peut arriver qu'un fantôm'oeuf tombe. Mais ce n'est pas grave, car ils sont très costauds. Quand un fantômoeuf arrive à bon port au château, vous pouvez voir combien de bébés fantômes sortent de la coquille. Le joueur qui arrive à en faire sortir le plus grand nombre gagne.



Déroulement du jeu

1 Comment Charlotte vole et plane

Avant de jouer pour la première fois, entraînez-vous à la manière de saisir le fantômeuf avec Charlotte. Tenez Charlotte par la tête à une longueur de bras au-dessus de l'œuf, puis faites-la remonter brièvement, avant de la faire redescendre avec élan, pour que sa cape se soulève avant de venir se poser sur l'œuf. Faites remonter Charlotte en douceur, pour que l'œuf reste dissimulé sous sa cape.



2 Le joueur le plus jeune commence. Le joueur actif attrape la fantômeuf par la tête et se rend jusqu'au buisson de myrtilles. Le joueur se trouvant à sa gauche prend le dé et le lance une fois. Le joueur actif attrape alors le fantômeuf grâce à Charlotte, comme décrit précédemment. 1 Le dé indique au joueur la manière d'amener Charlotte jusqu'au château.



Sur la pointe des pieds

Aller au château sur la pointe des pieds.



Accroupi

Aller au château en position accroupie



Au-dessus de la tête

On tient Charlotte au-dessus de la tête pour se rendre au château.



Géant

Celui qui a lancé le dé se met debout, les jambes écartés. Il faut passer entre ses jambes pour se rendre au château.



Buisson de myrtilles

Faire une fois le tour du buisson de myrtilles avant de se rendre au château.



Pierres

Celui qui a lancé le dé s'assoit par terre, se fait le plus petit possible et ne bouge plus. Il faut l'enjamber en faisant bien attention pour se rendre au château.

3 Le fantômeuf est tombé en chemin ?

Pas de panique ! Les fantômeufs sont des durs à cuire. Le joueur actif repose l'œuf sur le buisson de myrtilles et fait une nouvelle tentative pour l'emmener au château. Il a le droit à trois tentatives en tout. S'il n'y parvient pas, alors son tour se termine et c'est au tour du joueur à sa gauche.



4 Charlotte et le fantôm'oeuf sont arrivés sain et sauf au château ?

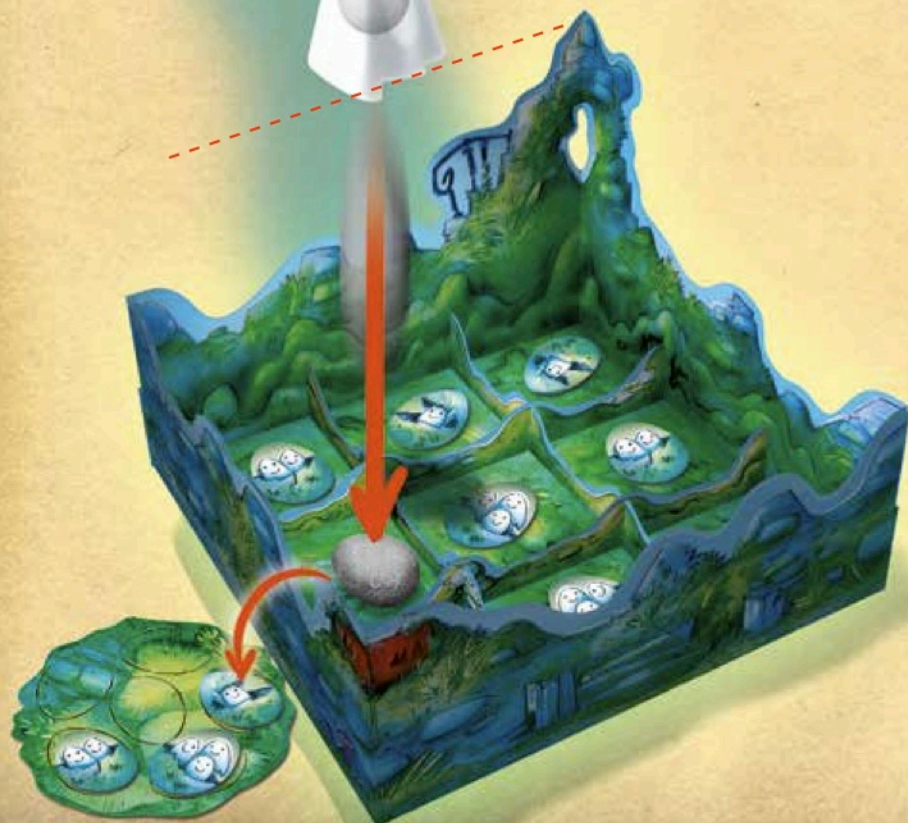
Parfait! Le joueur tient Charlotte juste au-dessus du château: le bord inférieur de sa cape doit se trouver à peu près à la hauteur de la tour.



5 Le joueur effectue maintenant le même mouvement que pour la saisie du fantôm'oeuf et laisse tomber l'oeuf dans l'une des 9 cases du château.

La carte qui s'y trouve appartient désormais au joueur qui la pose dans son nid. La carte Fantôme indique le nombre de bébés fantômes sortis de la coquille. Le joueur pose ensuite une nouvelle carte Fantôme dans la case libre du château.

Attention : si le fantôm'oeuf tombe en dehors du château, alors le joueur ne gagne pas de carte !



6 Le joueur remet le fantôm'oeuf sur le buisson de myrtilles et donne la fantômesse au prochain joueur. C'est à lui maintenant d'essayer de transporter le fantôm'oeuf jusqu'au château, après que le joueur situé à sa gauche ait lancé le dé. Le jeu se poursuit ainsi dans le sens horaire.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès que l'un des joueurs a posé sa 6ème carte Fantôme dans son nid. Les joueurs font alors le décompte des points de leurs cartes pour savoir combien de bébés fantômes chacun a rassemblé dans son nid. Celui qui en a le plus grand nombre gagne la partie. À égalité, plusieurs gagnants se partagent la victoire.

Astuce pour les plus jeunes.

Le fait de saisir le fantôm'oeuf avec Charlotte réclame une certaine dextérité. Si un plus jeune ne parvient pas à effectuer ce mouvement, il peut alors tenir la fantômesse directement au-dessus de l'oeuf et presser légèrement sa cape dessus. En faisant remonter délicatement Charlotte en la maintenant par la tête, le fantôm'oeuf restera bien caché sous la cape.