

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Where do ghosts come from?

They hatch from ghost eggs, where else?! And where can you find ghost eggs? Usually in a blueberry bush in the darkest clearing of Squirrel Forest! They stay there for exactly 111 years, and soon the ghosties will want to come out of their shells. However, the ghost eggs need to be brought to the old castle before they can hatch. Help ghost mummy Charlotte to smuggle the ghost eggs into the castle under her cape!

That's not as easy as it seems! The little terrors jump up and down in excitement and the path to the castle is littered with obstacles. The ghost egg sometimes gets dropped. This doesn't really matter, since ghost eggs are really soft.

Once the ghost egg is delivered safely to the castle, however, just wait and see how many ghosts hatch from one egg!

The person to help the most ghosts to hatch has won.

## Waar komen geesten eigenlijk vandaan?

Ze komen natuurlijk uit geesteneieren! En waar vindt men geesteneieren? Meestal op de donkerste open plek in het eekhoortjesbos bij de bosbessenstruik! Daar liggen ze al 111 jaar en nu willen de kleine geesten er eindelijk uit. Maar om eruit te kunnen komen, moeten de geesteneieren naar de oude burcht worden gebracht.

Help Charlotte, de geestenmoeder, om de geesteneieren onder haar mantel naar de burcht te brengen! Dat is nog niet zo gemakkelijk! Want de kleine kwelgeestjes zijn erg opgewonden en de weg naar de burcht is bezaaid met vele hindernissen. Daardoor kan het gebeuren dat er een geestenei valt. Dat is niet zo erg, omdat geesteneieren erg zacht zijn.

Als het geestenei veilig naar de burcht is gebracht, kun je de geestjes uit hun ei zien kruipen.

De speler die de meeste geesten heeft geholpen om uit hun ei te komen, heeft gewonnen.



## 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.





## Preparing the game

Build the castle according to the pictures **1**, **2** and **3**.

Place the bush approximately 3-4 metres away from the castle. **4**

Shuffle the ghost tiles well and position any one of the ghost tiles in each of the castle's 9 fields so that the little ghosts are visible. **5**

The rest of the ghost tiles remain in 2 piles as a hidden supply next to the castle. **6**

Each player takes one ghost nest and places it in front of him. The dice is ready. **7**

## Spelvoorbereiding

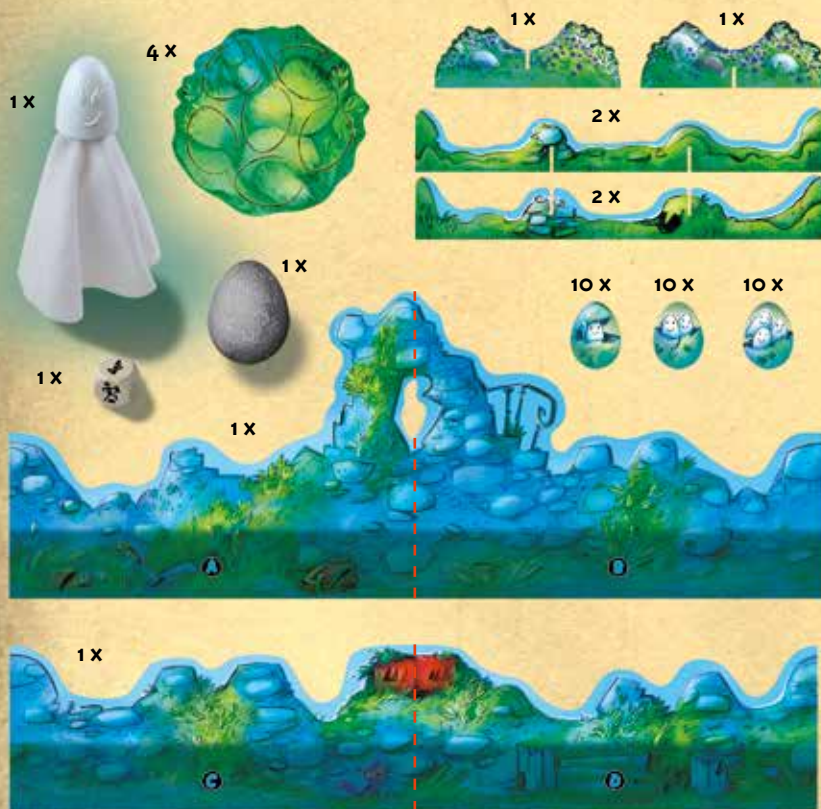
Bouw het kasteel samen volgens de foto's **1**, **2** en **3**.

Plaats de struik ongeveer 3 – 4 meter verwijderd van de burcht. **4**

Schudt de geestplaatjes goed door en leg deze met de achterzijde naar boven in 2 stapels naast de burcht. **5**

Leg in elk van de 9 velden van de burcht een willekeurig geestplaatje, zodat de kleine geestjes zichtbaar zijn. **6**

Iedere speler neemt 1 geestnestje en legt deze voor zich neer. De dobbelsteen wordt klaargelegd. **7**





## Mise en place

Construisez le château comme l'indiquent les images **1**, **2** et **3**.

Placez le buisson à 3 – 4 mètres environ du château. **4**

Mélangez bien les cartes Fantôme et placez 1 carte Fantôme, face visible, dans chacune des 9 cases du château. **5**

Divisez les cartes Fantôme restantes en deux piles que vous placez à côté du château, faces cachées, pour former la pioche. **6**

Prenez chacun 1 nid et posez-le devant vous. Sortez le dé. **7**

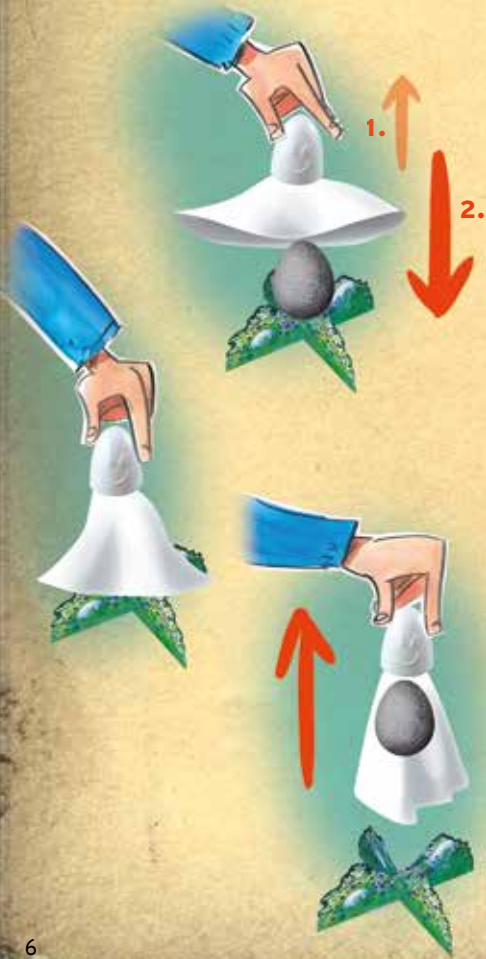




## Déroulement du jeu

### 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 ?**

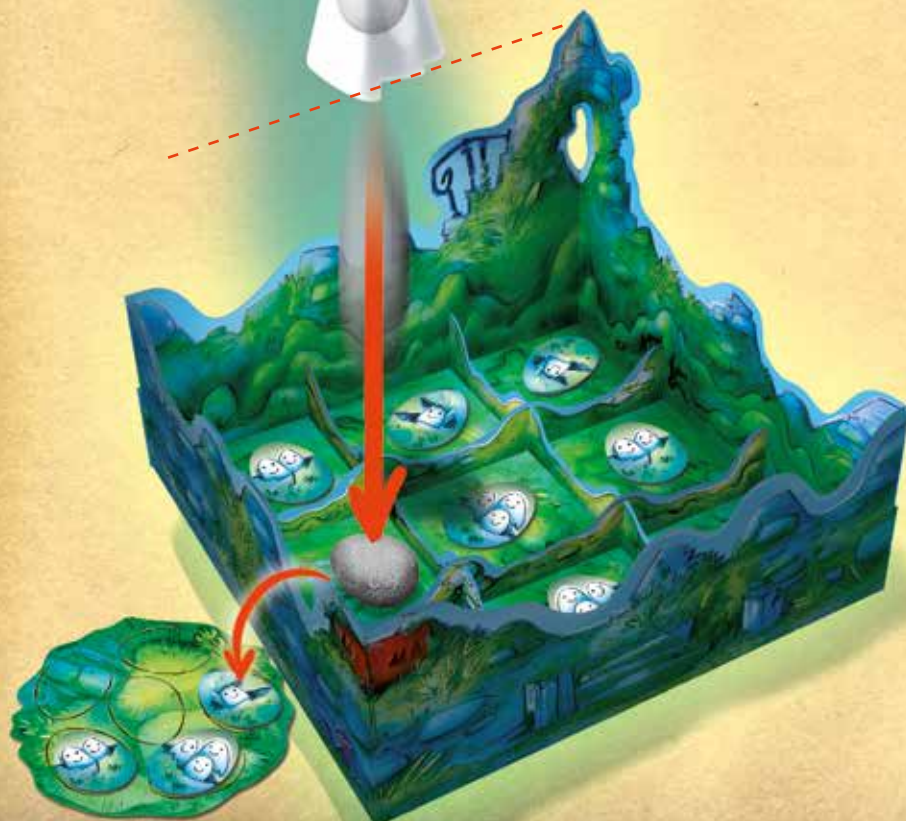
Parfait! Le joueur tient Charlotte juste au-dessus du château: le bord inférieur de sa cape doit se trouver à peu près à la hauteur de la tour.



**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 fantômresse 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.**

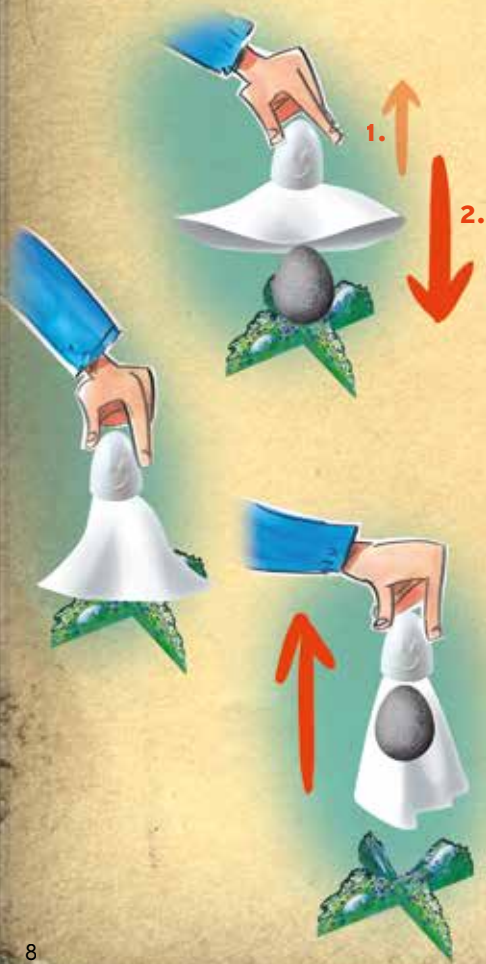
Le fait de saisir le fantôm'oeuf avec Charlotte réclame une certaine dextérité. Si un plus jeune ne parvient pas à effectuer ce mouvement, il peut alors tenir la fantômresse directement au-dessus de l'oeuf et presser légèrement sa cape dessus. En faisant remonter délicatement Charlotte en la maintenant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



## How to play

### 1 How Charlotte rises and floats

Before the first game, each player has the chance to try out using Charlotte to pick up the egg. Hold Charlotte's head at an arm's length above the egg. Now, briefly raise Charlotte and, with a sweep, move her downwards. Her cape moves upwards and settles over the egg. Now lift Charlotte up carefully, so that the egg stays in the cape.



2 The youngest player starts the game. Pick Charlotte up by the head and go to the blueberry bush. The player to the left of you picks up the dice and throws it once. He says the description on the dice out loud. Using Charlotte, carefully pick up the ghost egg as described before 1. The dice depicts how you have to return Charlotte and the egg to the castle:



#### On tiptoe

Walk to the castle on tiptoe.



#### Squat down

Squat down and go to the castle in that position.



#### Above your head

Hold Charlotte above your head while you go to the castle.



#### Giant

The child who has thrown the dice stands up with his legs apart. Crawl between his legs and go to the castle.



#### Blueberry bush

Run around the blueberry bush once before you go to the castle.



#### Stone

The child who has thrown the dice sits on the floor, makes himself as small as possible and without moving a muscle. Carefully step over the child and go to the castle.

3 Did you lose the egg on the way to the castle? This isn't a problem for ghost eggs, since they are very soft.

Put the egg back into the blueberry bush and try again to lift it and take it to the castle. You have three attempts in total. If you haven't managed it after three attempts, it is the turn of the player to the left of you to take the ghost egg to the castle.





**4** Have you managed to take Charlotte and the egg to the castle?

Excellent! Hold Charlotte just above the castle. The hem of her cape should be at about the same height as the tower.

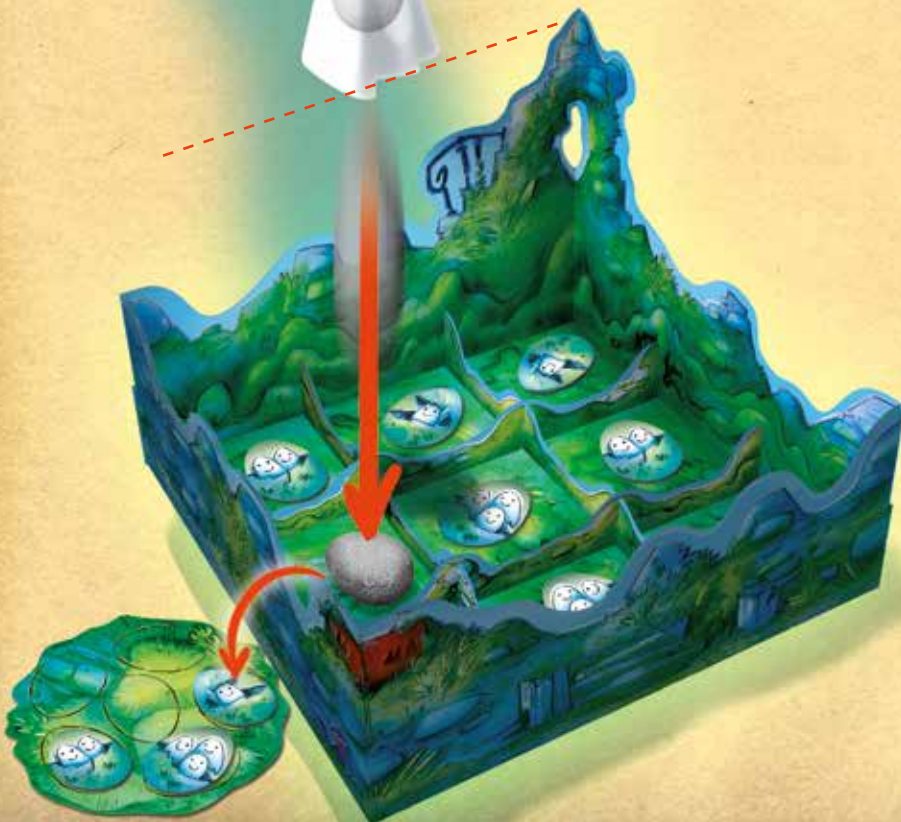
Now do the same thing as you did to pick up the ghost egg and drop the ghost egg into the castle.



**5** The ghost egg now lands on one of the castle's nine fields.

You now pick up that tile and put it into your ghost nest. The ghost tile shows you how many little ghosties have hatched from the egg. Then put one new ghost tile from the stack onto the free spot in the castle so that all nine fields are once again covered.

**Attention: if the ghost egg jumps back out of the castle, you don't get a ghost tile!**



**6** Put the ghost egg back into the blueberry bush, and give Charlotte to the player to the left of you. Now it is his turn to use Charlotte to take the ghost egg to the castle. The player to the left of him picks up the dice and throws it. The game then continues in a clockwise direction.

**End of the game**

The game ends as soon as one of the players has six ghost tiles in his ghost nest. Now you add up the ghosties on the ghost tiles you have collected in your nest. The player who has hatched the most ghosts wins the game. If there is a tie, there are several winners.

**Help for very young players**

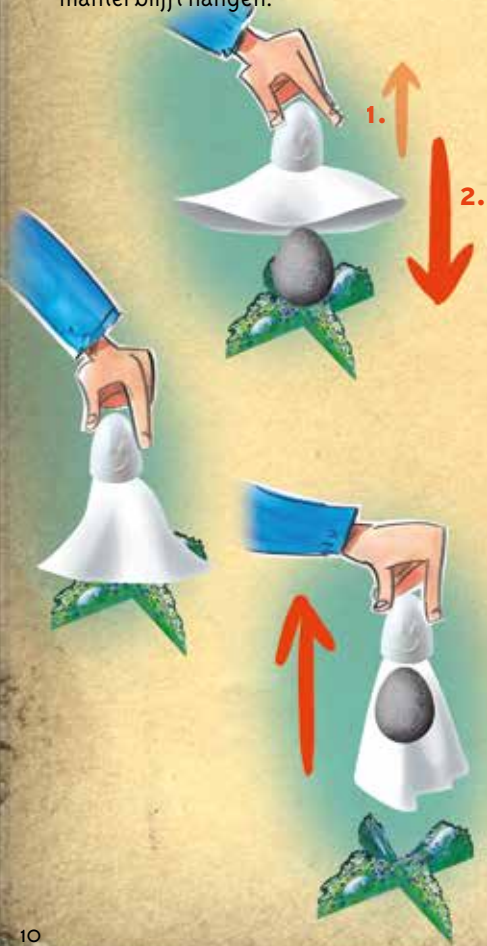
It takes some practice to make Charlotte fly properly and to lift up the ghost egg. If you can't manage to pick up the egg, you can hold Charlotte just above the egg, and gently press the cape onto the egg. Now hold Charlotte's head and gently lift her up and the egg will stay under the cape.



## Spelverloop

### 1 Hoe Charlotte omhoog komt en zweeft

Voor het eerste spel mag iedere speler een paar keer proberen om het ei met Charlotte op te tillen. Houdt Charlotte aan haar hoofd en armlengte boven het ei. Beweeg Charlotte nu kort naar boven en beweeg haar met een zwenk naar onderen. Daarbij komt haar mantel omhoog en deze komt daarna over het ei te liggen. Til Charlotte nu voorzichtig omhoog, waarbij het ei in de mantel blijft hangen.



2 De jongste speler begint het spel. Pak Charlotte bij haar hoofd en ga naar de bosbessenstruik. De speler links van jou pakt de dobbelsteen en gooit een keer. Het resultaat van de dobbelsteen wordt luid uitgesproken. Til nu het geestenei met behulp van Charlotte, zoals hierboven beschreven 1, voorzichtig op. De dobbelsteen geeft aan hoe je Charlotte en het ei terug naar de burcht moet brengen:



#### Op de tenen

Ga op je tenen naar de burcht.



#### Hurken

Ga gehurkt naar de burcht.



#### Boven je hoofd

Houdt Charlotte boven je hoofd, terwijl je naar de burcht gaat.



#### Reus

Het kind dat gegooid heeft, gaat met de benen gespreid staan. Kruip onder zijn benen door en ga naar de burcht.



#### Bosbessenstruik

Loop eenmaal om de bosbessenstruik, voordat je naar de burcht gaat.



#### Steen

Het kind dat gegooid heeft, gaat op de grond zitten, maakt zich zo klein mogelijk en beweegt zich niet. Stap voorzichtig over het kind en ga naar de burcht.

### 3 Heb je het ei op weg naar de burcht verloren?

Geen probleem, geesteneieren kunnen daar tegen, omdat ze erg zacht zijn. Leg het ei terug op de bosbessenstruik en probeer het nog een keer op te tillen en naar de burcht te brengen. Je mag het in totaal 3 keer proberen. Als het dan niet is gelukt, is de speler links naast jou aan de beurt om het geestenei naar de burcht te brengen..





**4 Heb je Charlotte en het ei naar de burcht gebracht?**

Heel goed! Houdt Charlotte precies boven de burcht. De onderste rand van haar mantel moet daarbij ongeveer even hoog als de torens zijn.

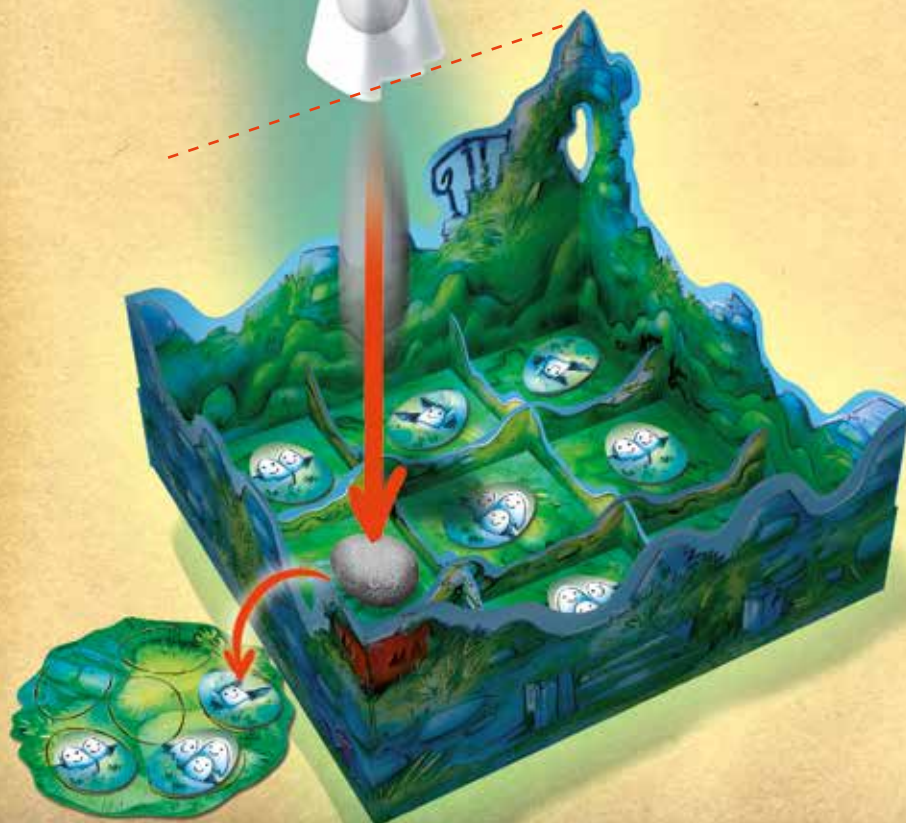
Voer nu dezelfde beweging uit als bij het optillen en laat het geestenei in de burcht vallen.



**5 Het geestenei valt nu in een van de 9 velden in de burcht.**

Dit plaatje mag je oppakken en in jouw geestnestje leggen. De geestplaatjes geven aan, hoeveel geestjes er uit het ei gekomen zijn. Leg vervolgens 1 nieuw geestplaatje uit de voorraad op de vrije plaats in de burcht, zodat weer alle 9 velden bezet zijn.

**Let op: Als het geestenei weer uit de burcht springt, krijg je geen geestplaatje!**



**6** Leg het geestenei weer op de bosbesenstruik en geef Charlotte door aan de speler links van jou. Deze speler is nu aan de beurt om het geestenei met Charlotte naar de burcht te brengen. De speler links van hem pakt de dobbelsteen en gooit een keer. Zo gaat het spel verder, met de klok mee.

**Speleinde**

Als één van jullie het 6e geestplaatje in zijn geestnestje heeft gelegd, is het spel direct afgelopen. Nu telt iedereen de kleine geestjes op de geestplaatjes op, die elke speler in zijn nest heeft verzameld. Wie de meeste geestjes heeft geholpen, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

**Hulp voor heel jonge spelers**

Er is oefening nodig om Charlotte goed te laten vliegen en het geestenei op te kunnen tillen. Als het niet lukt om het ei op te tillen, kun je Charlotte ook direct boven het ei houden en de mantel licht tegen het ei aandrukken. Als je Charlotte nu bij haar hoofd vasthoudt en voorzichtig omhoog tilt, wordt het ei onder de mantel gehouden.



# Fantôm' euf<sup>®</sup>



Auteur / Autor / Author / Auteur / Autore :

**Guido Hoffmann**

Illustrations / Gestaltung / Design / Ontwerp / Creazione :

**Rolf (ARVi) Vogt**

Rédaction / Redaktion / Editorial / Redactie / Redazione :

**Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

Adaptation et distribution  
pour la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930

Wimereux

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

CE



Attention ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces pouvant être avalées.  
Données et adresses à conserver. 04-2014



Fabriqué en Allemagne pour  
DREI MAGIER SPIELE  
par Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

ARVi