

D

Wo kommen eigentlich Geister her?

Sie schlüpfen natürlich aus Geistereiern! Und wo findet man Geistereier?
Meistens auf der dunkelsten Lichtung im Eichhörnchenwald auf dem Blaubeerbusch! Dort liegen sie seit genau 111 Jahren und schon bald wollen die kleinen Geister endlich raus. Doch zum Schlüpfen müssen die Geistereier in die alte Burg gebracht werden.
Helft der Geistermama Charlotte, die Geistereier unter ihrem Umhang in die Burg zu bringen! Doch das ist nicht so leicht! Denn die kleinen Quälgeister wackeln schon ganz aufgeregt und der Weg zur Burg ist auch noch mit vielen Hindernissen übersät.
Da kann es schon mal passieren, dass ein Geisterei herunterfällt. Das macht aber nichts, denn Geistereier sind ja ganz weich. Aber landet das Geisterei sicher in der Burg, seht ihr wie viele Geister aus dem Ei schlüpfen.
Wer den meisten Geistern beim Schlüpfen geholfen hat, gewinnt.

F

D'où viennent les fantômes ?

Ils sortent bien entendu d'un fantômoeuf ! Et où trouve-t-on des fantômoeufs ? 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 fantôbébés doivent être ramenés au vieux château.
Aidez la fantômaman Charlotte à rapatrier sous sa cape les fantômoeufs sains et saufs au château ! Mais ce n'est pas aussi facile que vous ne l'imaginez, car les fantôbébés remuent beaucoup et sont très excités ! En plus, le chemin à parcourir est parsemé d'obstacles. Il peut arriver qu'un fantômoeuf tombe. Mais ce n'est pas grave, car ils sont tous mous.
Quand un fantômoeuf arrive à bon port au château, vous pouvez voir combien de fantôbébés sortent de la coquille.
Qui arrive à en faire sortir le plus grand nombre gagne.

GB

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.



NL

Waar komen geesten eigenlijk vandaan?

Ze komen natuurlijk uit geesteneieren! En waar vindt men geesteneieren? Meestal op de donkerste open plek in het eekhoorntjesbos 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.

I

Da dove vengono i fantasmi?

Dalle uova di fantasma, naturalmente! E dove si trovano questi fantasmovetti? In genere nella radura più scura del bosco degli scoiattoli, sul cespuglio di mirtilli!
Sono esattamente 111 anni che si trovano lì e i fantasmini hanno subito fretta di andarsene. Ma per schiudersi queste uova speciali devono essere portate nell'antico castello.
Aiutate Carlotta, mamma fantasma, a portare i fantasmovetti nel castello sotto il suo mantello! Che sia ben chiaro, non è così facile! I baby-fantasma, infatti, si stuzzicano e barcollano tutti agitati e il percorso fino al castello è zeppo di ostacoli. Non è raro quindi che un uovo cada: ma non fa niente, i fantasmovetti sono molto morbidi.
Quando il fantasmovetto atterra sicuro nel castello, vedrete quanti fantasmini nascono.
Chi ha aiutato a far nascere il maggior numero di fantasmi
ha vinto.



D

Spielvorbereitung

Baut die Burg entsprechend den Abbildungen 1, 2 und 3 zusammen.

Platziert den Busch etwa 3 – 4 Meter entfernt von der Burg. 4

Mischt die Geister-Plättchen gut durch und legt in jedes der 9 Felder der Burg ein zufälliges Geister-Plättchen, so dass die kleinen Geister sichtbar sind. 5

Die restlichen Geister-Plättchen bleiben als verdeckter Vorrat in 2 Stapeln neben der Burg liegen. 6

Nehmt euch jeder 1 Geisternest und legt es vor euch ab.
Der Würfel wird bereit gelegt. 7



F

Préparatifs

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 constituez 2 piles que vous placez à côté du château, le dos des cartes étant dirigé vers le haut. 5

Laissez les cartes fantôme restantes, constituant la pioche, en 2 piles face cachée, à côté du château. 6

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

GB

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 stack them in two piles next to the castle with the rear side facing upwards. 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



NL

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



I

Preparazione del gioco

Costruite il castello come indicano gli immagini 1, 2 e 3.

Posizionatelo a distanza di 3 – 4 metri dal castello. 4

Mescolate bene le tessere-fantasma e suddividetele in 2 mazzi coperti accanto al castello. 5

In ciascuno dei 9 settori del castello mettete una tessera-fantasma, in modo che si possano vedere i fantasmini. 6

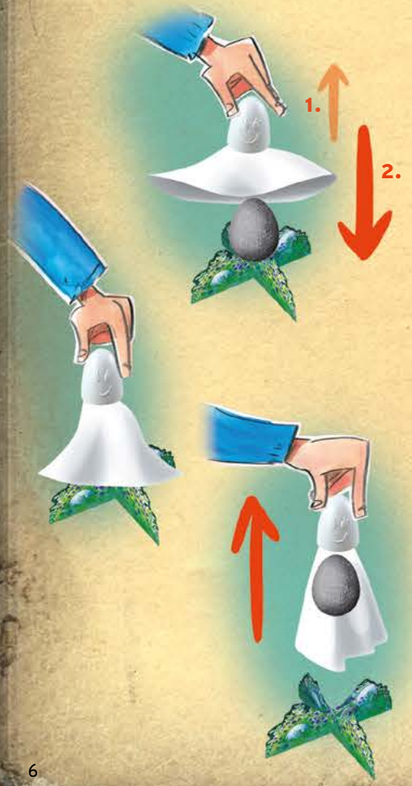
Ognuno prende ora 1 nido di fantasma e lo mette davanti a sé.
E ora preparate il dado! 7



D

Spielverlauf

1 Wie Charlotte hebt und schwebt
Vor dem ersten Spiel darf jeder ein paarmal üben, das Ei mit Charlotte aufzunehmen. Halte Charlotte am Kopf eine Armlänge über dem Ei. Bewege nun Charlotte ganz kurz nach oben und bewege sie dann mit Schwung nach unten. Dabei weht ihr Umhang nach oben und legt sich dann über das Ei. Hebe nun Charlotte vorsichtig nach oben, damit das Ei im Umhang hängen bleibt.



2 Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Nimm Charlotte am Kopf und gehe zum Blaubeerbusch. Der Spieler links von dir nimmt sich den Würfel und würfelt einmal. Das Würfelergebnis sagt er laut an. Hebe nun das Geisterei mit Hilfe von Charlotte, wie unter **1** beschrieben, vorsichtig an. Der Würfel zeigt an, wie du Charlotte und das Ei zurück zur Burg bringen musst:

Zehenspitzen
Gehe auf Zehenspitzen zur Burg.

Hocke
Gehe in der Hocke zur Burg.

Über dem Kopf
Halte Charlotte über dem Kopf, während du zur Burg gehst.

Riese
Das Kind, das gewürfelt hat, stellt sich mit gespreizten Beinen auf. Krabble unter seinen Beinen durch und gehe zur Burg.

Blaubeerbusch
Laufe einmal um den Blaubeerbusch herum, bevor du zur Burg gehst.

Stein
Das Kind das gewürfelt hat, setzt sich auf den Boden, macht sich so klein wie möglich und bewegt sich nicht. Steige vorsichtig über das Kind und gehe zur Burg.

3 Hast du das Ei auf dem Weg zur Burg verloren? Kein Problem, Geistereier halten das aus, denn sie sind ja ganz weich. Lege das Ei zurück auf den Blaubeerbusch, und versuche noch einmal, es hochzuheben und zur Burg zu bringen.
Du hast insgesamt 3 Versuche. Wenn es dann nicht geklappt hat, ist der Spieler links neben dir an der Reihe, das Geisterei in die Burg zu bringen.



4 Hast du Charlotte und das Ei bis zur Burg gebracht? Sehr gut! Halte Charlotte knapp über die Burg. Der untere Rand ihres Umhangs sollte dabei ungefähr auf der Höhe des Turms sein.

Führe nun die gleiche Bewegung wie beim Aufheben des Geistereis durch und lass das Geisterei in die Burg fallen.



5 Das Geisterei fällt nun in eines der 9 Felder der Burg. Dieses Plättchen darfst du dir nehmen und in dein Geisternest legen. Das Geister-Plättchen zeigt dir, wie viele kleine Geister aus dem Ei geschlüpft sind. Lege anschließend offen 1 neues Geister-Plättchen aus dem Vorrat auf die freie Stelle in der Burg, so dass wieder alle 9 Felder belegt sind.
Achtung: Sollte das Geisterei wieder aus der Burg springen, erhältst du kein Geister-Plättchen!

6 Lege das Geisterei wieder auf den Blaubeerbusch und gib Charlotte an den Spieler links neben dir weiter. Er ist nun an der Reihe, mit Charlotte das Geisterei in die Burg zu bringen. Der Spieler links von ihm nimmt den Würfel und würfelt. So geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

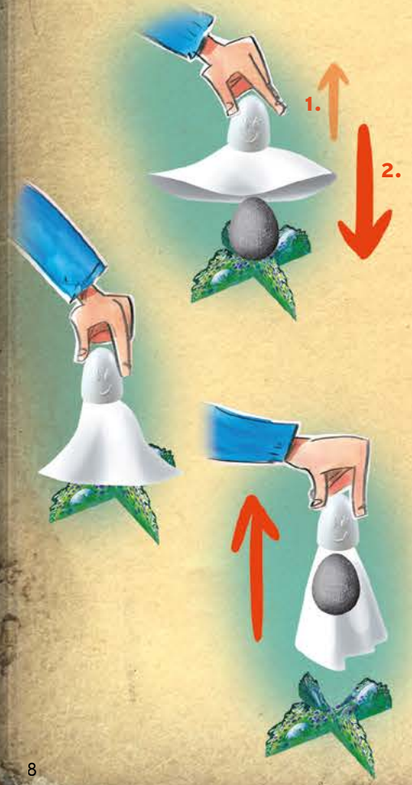
Spielende
Sobald einer von euch das 6. Geister-Plättchen in sein Geisternest gelegt hat, endet das Spiel sofort. Nun zählt ihr die kleinen Geister auf den Geister-Plättchen zusammen, die ihr in eurem Nest gesammelt habt. Wer die meisten Geister hat schlüpfen lassen, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Hilfe für ganz junge Spieler
Es erfordert etwas Übung, Charlotte richtig fliegen zu lassen und das Geisterei anheben zu können. Solltet ihr es nicht schaffen, das Ei aufzunehmen, könnt ihr auch Charlotte direkt über das Ei halten und den Umhang leicht an das Ei andrücken. Wenn ihr nun Charlotte am Kopf haltet und vorsichtig nach oben hebt, wird das Ei unter dem Umhang halten.

F

Déroulement du jeu

1 Comment Charlotte vole et plane
Avant de jouer pour la première fois, entraînez-vous à la manière de saisir le fantômoeuf 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 Si tu es le plus jeune, tu commences. Prends Charlotte par la tête et rends-toi au buisson de myrtilles. Le joueur se trouvant à ta gauche prend le dé et le lance une fois. Il en dit à voix haute le résultat. Saisis maintenant le fantômoeuf avec Charlotte, comme précédemment décrit **1**.
Le dé t'indique la manière d'amener Charlotte et son œuf au château :

Sur la pointe des pieds
Va au château sur la pointe des pieds.

Accroupi
Va au château en position accroupie.

Au-dessus de la tête
Tiens Charlotte au-dessus de la tête pendant que tu te rends au château.

Géant
Celui qui a lancé le dé se met debout, les jambes écartés. À toi de passer entre ses jambes pour te rendre au château.

Buisson de myrtilles
Fais une fois le tour du buisson de myrtilles avant de te rendre au château.

Pierres
Celui qui a lancé le dé s'assoit par terre, se fait le plus petit possible et ne bouge plus. Enjambe-le, en faisant bien attention, pour te rendre au château.

3 Tu as perdu l'œuf en route ?
Ne te fais pas de souci. Les fantômoeufs sont durs à cuire, car ils sont tous mous. Repose l'œuf sur le buisson de myrtilles et fais une nouvelle tentative pour le relever et l'amener au château. Tu as droit à 3 essais en tout. Si tu n'y arrives pas, c'est au tour du joueur assis à ta gauche d'amener le fantômoeuf au château.



4 Tu as amené Charlotte et l'œuf sains et saufs au château ?
Parfait ! Tiens Charlotte tout juste au-dessus du château. Le bord inférieur de sa cape devrait se trouver à peu près à la hauteur de la tour.

Pour faire tomber le fantômoeuf dans le château, effectue le même mouvement que pour le saisir.



5 Effectue maintenant le même mouvement que pour la saisie du fantômoeuf et laisse l'œuf tomber dans l'une des 9 cases du le château.
La carte qui s'y trouve t'appartient et tu la poses dans ton nid. La carte fantôme t'indique le nombre de fantôbébés sortis de la coquille. Pose ensuite 1 nouvelle carte de la pioche dans la place libre du château, de manière à ce que les 9 cases soient toutes occupées.
Attention : si le fantômoeuf s'est échappé du château en tombant, tu n'as droit à aucune carte fantôme !

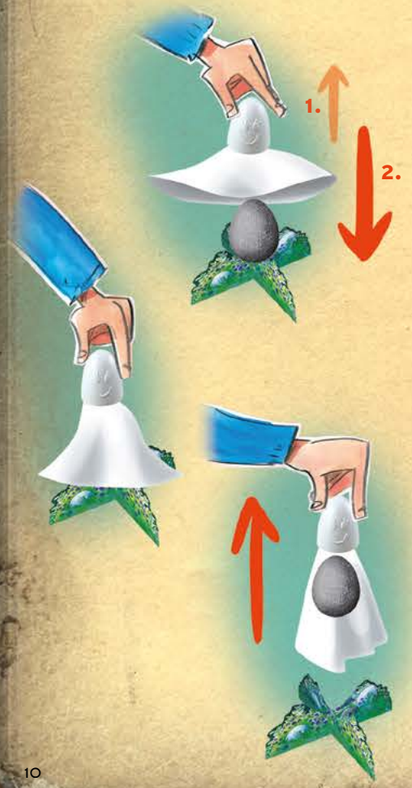
6 Remets le fantômoeuf sur le buisson de myrtilles et fais passer Charlotte au joueur se trouvant à ta gauche. C'est à lui maintenant d'essayer de transporter le fantômoeuf au château. Le joueur se trouvant à sa gauche prend le dé et le lance. Et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu
Le jeu prend fin dès que l'un de vous a posé sa 6ème carte fantôme dans son nid. Vous faites alors le décompte des points de vos cartes pour savoir combien de fantôbébés vous avez rassemblés dans votre nid. Qui a le plus grand nombre de fantôbébés gagne la partie.
À égalité, plusieurs gagnants se partagent la victoire.

Aide pour les très jeunes joueurs
Le fait de faire correctement voler Charlotte et de saisir le fantômoeuf réclame une certaine dextérité. Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez alors tenir Charlotte directement au-dessus de l'œuf et presser légèrement la cape sur l'œuf. Si vous prenez ensuite Charlotte par la tête et que vous la faites ensuite prudemment remonter, l'œuf restera 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!

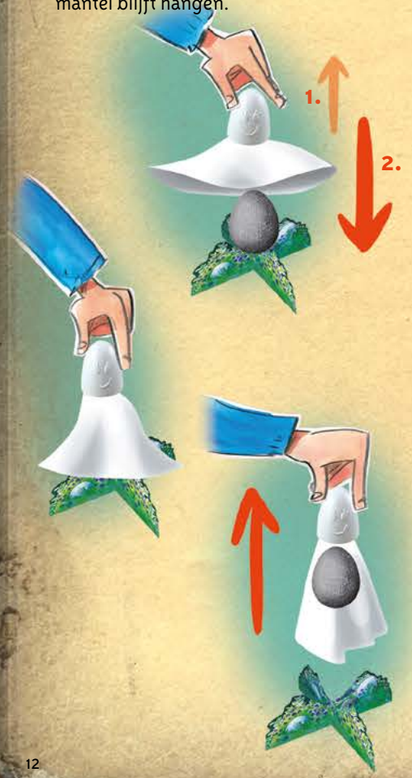
6 Put the ghost egg back into the blueberry bush, and give Charlotte to the player to the left of you. Now it is his turn to use Charlotte to take the ghost egg to the castle. The player to the left of him picks up the dice and throws it. The game then continues in a clockwise direction.

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!

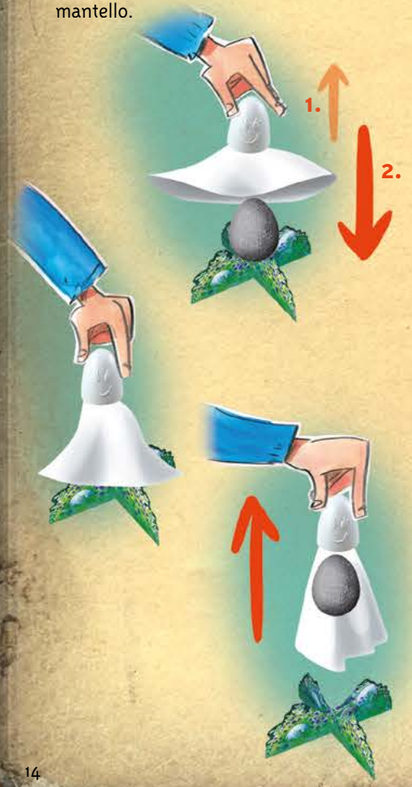
6 Leg het geestenei weer op de bosbessenstruik en geef Charlotte door aan de speler links van jou. Deze speler is nu aan de beurt om het geestenei met Charlotte naar de burcht te brengen. De speler links van hem pakt de dobbelsteen en gooit een keer. Zo gaat het spel verder, met de klok mee.

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.

Svolgimento del gioco

1 In che modo Carlotta si muove svolazzando
Prima di iniziare il gioco, tutti possono provare un paio di volte ad afferrare un uovo con Carlotta. Tenete Carlotta per la testa sopra l'uovo a distanza del vostro braccio. Muovete ora Carlotta verso l'alto con piccoli movimenti e poi con slancio verso il basso: in questo modo, il mantello si apre andando a ricoprire l'uovo. Sollevate ora Carlotta con attenzione, con l'uovo appeso dentro il mantello.



2 Inizia il giocatore più giovane. Prendi Carlotta per la testa e vai al cespuglio di mirtilli. Il giocatore alla tua sinistra prende il dado e tira una volta dicendo il risultato ad alta voce. Solleva ora il fantasmovetto con l'aiuto di Carlotta, come descritto sopra **1**, facendo molta attenzione. Il dado indica il modo in cui devi riportare l'uovo e Carlotta al castello:

In punta di piedi
Vai al castello in punta di piedi.

A gambe piegate
Vai al castello accovacciato.

Sopra la testa
Tieni Carlotta sopra la testa mentre vai al castello.

Gigante
Il bambino che ha tirato il dado si alza in piedi a gambe divaricate. Prima di andare al castello, passa carponi sotto le sue gambe.

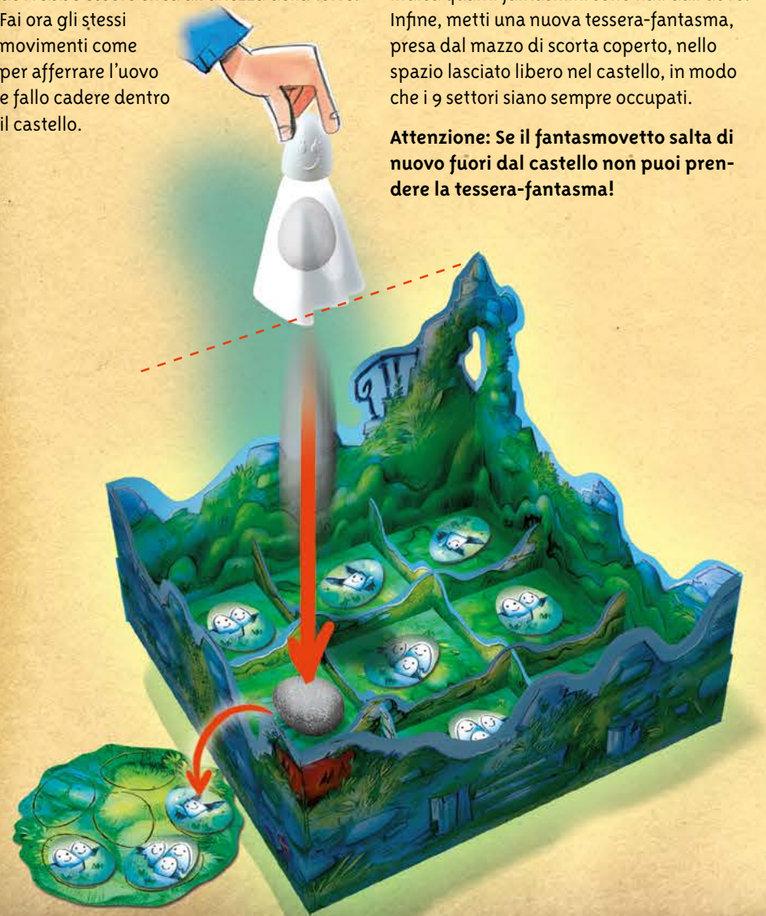
Cespuglio di mirtilli
Prima di andare al castello, fai un giro di corsa intorno al cespuglio di mirtilli.

Sasso
Il bambino che ha tirato il dado si siede per terra e si accuccia nel modo più raccolto possibile, senza muoversi. Con attenzione, fai un salto sopra al bambino e vai al castello.

3 Hai perso l'uovo durante il percorso al castello?
Nessun problema, i fantasmovetti lo sopportano perché sono molto morbidi. Riponi l'uovo nel cespuglio di mirtilli e cerca di nuovo di afferrarlo e portarlo al castello. Hai a disposizione 3 tentativi.
Se non ci riesci, tocca al giocatore alla tua sinistra cercare di portare l'uovo al castello.



4 Hai portato Carlotta e l'uovo fino al castello?
Molto bene! Tieni Carlotta appena sopra il castello: il bordo basso del suo mantello dovrebbe essere circa all'altezza della torre. Fai ora gli stessi movimenti come per afferrare l'uovo e fallo cadere dentro il castello.



5 Il fantasmovetto cadrà in uno dei 9 settori del castello.
Puoi prendere la tessera e metterla nel tuo nido dei fantasmi. La tessera-fantasma ti indica quanti fantasmini sono nati dall'uovo. Infine, metti una nuova tessera-fantasma, presa dal mazzo di scorta coperto, nello spazio lasciato libero nel castello, in modo che i 9 settori siano sempre occupati.

Attenzione: Se il fantasmovetto salta di nuovo fuori dal castello non puoi prendere la tessera-fantasma!

6 Metti il fantasmovetto di nuovo nel cespuglio di mirtilli e passa Carlotta al giocatore alla tua sinistra. Adesso tocca a lui portare l'uovo al castello con Carlotta. Il giocatore ancora alla sua sinistra prende il dado e tira. Il gioco prosegue quindi in senso orario.

Fine del gioco
Il gioco termina appena uno di voi ha messo la 6° tessera-fantasma nel proprio nido. Contate ora il numero dei fantasmini riportati sulle tessere che avete raccolto nel vostro nido. Chi ha fatto nascere il maggior numero di fantasmi vince il gioco. In caso di parità, ci sono più vincitori.

Un aiuto per i giocatori più piccoli
Ci vuole un po' di esercizio per far volare Carlotta nel modo corretto e sollevare così il fantasmovetto. Se non riuscite ad afferrare l'uovo, potete tenere Carlotta direttamente sopra l'uovo e premere leggermente il mantello sull'uovo. Quando prendete Carlotta per la testa sollevandola piano verso l'alto, vedrete che l'uovo è sotto il mantello.

2-4

ab 6 Jahre

15-20 min.

Copyright 2014:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40871



Autor / Auteur / Author / Auteur / Autore :
Guido Hoffmann
Gestaltung / Conception / Design / Ontwerp / Creazione :
Rolf (ARVi) Vogt
Redaktion / Rédaction / Editorial / Redactie / Redazione :
Thorsten Gimmler & Matthias Karl

ARVi