

Nacht van de magische schimmen

Een betoverend schimmenspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Auteur: Kai Haferkamp
Illustraties: Marc Robitzky
Speelduur: 15 - 20 minuten

Spelinhoud

- 4 kleine sprookjeswezens (= houten speelfiguren)
- 1 bos (= schimmendoos)
- 1 speelbord (in de bodem van de doos)
- 1 kampvuur (= draaischijf)
- 4 kartonnen verbindingstukken
- 13 schaduwfiguren (van hout)
- 13 kaarten (van karton)
- 1 lamp
- 1 lampvoet
- spelregels



NEDERLANDS

Spelidee

Eens per jaar komen de magische bewoners van het betoverde sprookjesbos bij elkaar om een groot feest te vieren. En zoals altijd verzamelen ze zich rond het kampvuur voor een geheimzinnige dans. Maar in het duister van de nacht tekenen zich alleen de schimmen van heksen, trollen en elfen af. Wie de schaduwen herkent en onthoudt welk sprookjeswezen niet rond het kampvuur heeft gedanst, brengt zijn kleine sprookjesfiguur als eerste naar de finish.

Spelvoorbereiding

Opbouw schimmendoos:



Steek de vier verbindingsstukken in elkaar en zet ze in de bodem van de doos.



Leg het speelbord erop en plaats de draaischijf (met het kampvuur naar boven) over het gat in het midden van het speelbord.



Zet de schimmendoos in elkaar door de zijwanden van de doos in de uitsparingen van het speelbord te steken en daarna het deksel erop te steken. Dit is het schimmenbos.



Zet de lampvoet tegen de rand van de doos aan de open zijde van het schimmenbos, zodat het licht op het scherm is gericht.

Elke speler kiest een sprookjeswezen en zet het op het startveld van het bospad op het speelbord.



Basisspel voor beginnende sprookjeswezens

Al naargelang het aantal spelers kiezen jullie een aantal schaduwfiguren en de bijpassende kaarten uit. De schaduwfiguren passen precies in de omtrekken van de sprookjeswezens op de kaarten.

Bij 2 spelers: 8 schaduwfiguren en 8 kaarten

Bij 3 spelers: 9 schaduwfiguren en 9 kaarten

Bij 4 spelers: 10 schaduwfiguren en 10 kaarten

Leg de kaarten open neer en houd de schaduwfiguren klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Wie bedenkt als eerste een grappige naam voor zijn sprookjeswezen? Jij begint en je bent de eerste schaduwdanser.

Zet de doos voor je neer met de open zijde van het schimmenbos naar je toegekeerd. Nu doen alle andere spelers hun ogen dicht of draaien zich om. Kies 7 schaduwfiguren uit en steek ze in de uitsparingen rondom het kampvuur. Houd de overige figuren achter de doos verborgen. Ten slotte draai je de draaischijf rond zodat de paddenstoelen precies voor de lamp staan (= startpositie).

En dan kan de magische dans beginnen. Je medespelers mogen weer kijken en moeten na het startsein proberen de in het schijnsel van het vuur voorbijdansende figuren aan hun silhouetten te herkennen en te onthouden welke schaduwfiguren er niet bij zijn.

Je geeft het startsein "Eén, twee, drie, wie danst wel en wie danst niet?" en doet de lamp aan. Draai het kampvuur (aan de buitenkant van de schimmendoos) één keer rond tot de paddenstoelen weer in de beginstand staan en doe de lamp uit (of pak hem van de lampvoet en zet hem zo neer dat de lichtbundel niet te zien is).

schaduwfiguren kiezen, bijpassende kaarten neerleggen

schaduwdanser begint, kiest 7 figuren uit en zet ze rond het kampvuur, overige figuren achter de doos verbergen, draaischijf in de startpositie

ogen open om de silhouetten van de figuren te herkennen en te onthouden

startsein, lamp aan, draaischijf ronddraaien, lamp uit

*om de beurt 1 kaart
pakken van een figuur die
niet te zien was*

*oplossing, verborgen
figuren laten zien*

goed: 1 veld vooruit

*fout: schaduwdanser 1
veld vooruit*

kaarten terug

*nieuwe
schaduwdanser,
figuren verwisselen*

*het eerst op de finish,
wint = eind*



Wat een magische schimmendans! Bekijk de kaarten die midden op tafel liggen en pak om de beurt (beginnend bij de speler naast de schaduwdanser) de kaart van een schaduwfiguur die niet voorbij is gedanst en leg hem voor je neer. Wie het niet zeker weet, kan ook passen.

Nu geeft de schaduwdanser de oplossing. Laat de figuren zien die je achter de doos verborgen hebt gehouden. Deze hebben dit keer niet meegedanst.

Wie heeft de schaduwfiguren onthouden?

• Goed zo.

Een echt sprookjesgeheugen! Wie een juiste kaart voor zich heeft liggen, mag zijn sprookjeswezen een veld op het bospad vooruitzetten.

• Helaas onjuist.

Voor iedere verkeerde of niet herkende figuur mag de schaduwdanser zijn sprookjeswezen een veld vooruitzetten.

Daarna worden de kaarten weer teruggelegd.

Nieuwe ronde

De volgende speler is de nieuwe schaduwdanser. Hij zet de doos voor zich en mag net zoveel figuren van de draaischijf verwisselen als hij wil. Daarna begint er een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Wie als eerste zijn sprookjeswezen op het finishveld kan zetten, wint het spel en verzekert zich van een ereplaats voor de volgende schimmendans. Als meerdere spelers tegelijk de finish bereiken, winnen deze gezamenlijk.

Tip: behekst geheugen

Er wordt gespeeld volgens het basisspel, maar de kaarten worden verdekt op tafel gelegd. Onthoud dus voor het spel de magische wezens op de kaarten en draai ze om voordat de schimmendans begint.

Variant 1: Bliksemsnelle tovenarij

Er wordt met z'n drieën of vieren gespeeld.

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt de bliksemsnelle tovenarijvariant net als het basisspel gespeeld:

- Kies 9 schaduwfiguren en de bijpassende kaarten uit.
- Als de lamp wordt uitgezet mogen jullie nu tegelijk de kaarten van de sprookjeswezens proberen te grijpen die er naar jullie mening niet bij waren.
- Belangrijk: jullie mogen slechts één hand gebruiken en moeten de gegrepen kaart voor jullie neerleggen voordat er een andere kaart mag worden gepakt.
- Kaarten die eenmaal voor jullie liggen, mogen niet opnieuw worden teruggelegd.
- Een speler kan dus meerdere kaarten buitmaken.

Variant 2: Gevaarlijke hocus pocus

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens het basisspel gespeeld:

- Er wordt nu met alle 13 schaduwfiguren en alle kaarten gespeeld.
- De speler die na de schaduwdanser aan de beurt is, mag als eerste een kaart van een schaduwfiguur kiezen die niet voorbij is gedanst. Daarna kiezen de ander spelers om de beurt (behalve de schaduwdanser) een kaart uit. Dit gaat net zolang door totdat niemand meer een kaart wil pakken en iedereen past.
- Voor iedere juiste kaart mogen jullie een wegveld vooruit. Voor elke verkeerde kaart moet je een veld terug. De schaduwdanser mag voor elke verkeerd gepakte kaart een veld vooruit.

Tip: verduiveld memo-pocus

Speel de variant met verdekte kaarten. Probeer de kaarten zo goed mogelijk te onthouden voordat de schimmendans begint.



Auteur



Kai Haferkamp de uit Osnabrück afkomstige advocaat begon al tijdens zijn rechtenstudie met het bedenken van kinderspellen en heeft inmiddels al meer dan 140 spellen gepubliceerd. Onder zijn grootste successen valt de onderscheiding "Kinderspel van het jaar" in 2005 en het in 2003 bij HABA verschenen spel "Slot Siddersteen", dat onder andere de "Duitse spelprijs" in de categorie "beste kinderspel" heeft ontvangen.

Ik wil deze "Nacht van de magische schimmen" aan alle grote en kleine spelers opdragen die net als ik gefascineerd zijn door de geheimen van de nacht.

Illustrator



Marc Robitzky woont met zijn gezin in Aschaffenburg. Al tijdens zijn schooljaren werkte hij vaak onder opdracht als graffitikunstenaar. Hij studeerde aan de Hamburger school voor toegepaste kunst en aan de academie voor communicatie en design in Frankfurt.

Sindsdien is hij voornamelijk werkzaam als zelfstandig illustrator voor verschillende spellenfabrikanten, uitgeverijen en reclamebureaus. Zijn ideaal is om ideeën te visualiseren en verhalen te illustreren die bedoeld zijn voor kinderen.

Voor HABA heeft hij al eerder de spellen "Slodderheks" en "De verborgen sleutel" geïllustreerd.

De illustraties wil ik aan Patricia, Miguel en Rosalie opdragen, die voor mij altijd een grote inspiratiebron zijn.

La noche de las sombras mágicas

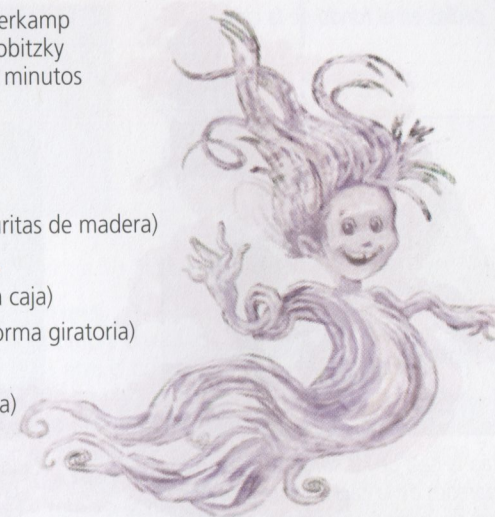


Un mágico juego de sombras para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Kai Haferkamp
Ilustraciones: Marc Robitzky
Duración de una partida: 15 - 20 minutos

Contenido del juego

- 4 pequeños seres mágicos (= figuritas de madera)
- 1 bosque (= caja de las sombras)
- 1 tablero de juego (el fondo de la caja)
- 1 hoguera de campaña (= plataforma giratoria)
- 4 tiras de cartón
- 13 figuritas de sombras (de madera)
- 13 cartas (de cartón)
- 1 linterna
- 1 base para la linterna
- 1 instrucciones del juego



El juego

Una vez al año los mágicos habitantes del bosque encantado se reúnen a celebrar una gran fiesta. Como siempre, se juntan para realizar la danza misteriosa junto a la hoguera de campaña. Sin embargo, en las brumas de la noche sólo se proyectan las sombras de brujas, trols y elfos.

Será el primero en llevar a la casilla de meta a su pequeño ser mágico aquel que reconozca las sombras y memorice qué seres mágicos no han danzado junto a la hoguera de campaña.

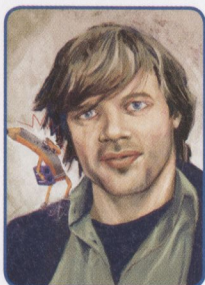
The author



Kai Haferkamp is a lawyer from Osnabrück, who originally started inventing children's games while studying law, and who since then has published 140 of his games. Amongst his greatest successes are; the award for the "Best Children's Game of the Year" in 2005 and "Shiver-stone Castle" published in 2003 by HABA that was awarded the "German Games award" in the category "Best Children's Game".

I want to dedicate "Magical Shadow Dancers" to all big and small players who are as fascinated as I am by the secrets of the night.

The illustrator



Marc Robitzky lives with his family in Aschaffenburg. As a student he already worked on commissions as a graffiti artist. He studied at the Technical Art College in Hamburg and Design and Communication Academy in Frankfurt.

Since then he has worked mainly as a free-lance illustrator for different toy manufacturers, editing houses and advertising agencies. He is passionate about visualizing ideas and stories designed for children.

For HABA he has already illustrated the games "Clumsy Witch" and "The Hidden Key".

I want to dedicate these illustrations to Patricia, Miguel and Rosalie who continue to be an endless source of inspiration for me.

La fête des ombres



Un jeu d'ombres magiques pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Kai Haferkamp
Illustration : Marc Robitzky
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Contenu du jeu

- 4 petites créatures magiques (= figurines en bois)
- 1 forêt (= boîte à ombres)
- 1 plateau de jeu (dans le fond de la boîte)
- 1 feu de camp (= disque tournant)
- 4 panneaux en carton
- 13 ombres (en bois)
- 13 cartes (en carton)
- 1 lampe
- 1 pied de lampe
- 1 règle du jeu



Idée

Une fois par an, les habitants de la forêt enchantée se retrouvent tous pour une grande fête. Comme d'habitude, ils dansent mystérieusement autour du feu de camp. Mais à la tombée de la nuit apparaissent uniquement les ombres des sorcières, lutins et elfes. Celui qui reconnaîtra les ombres et remarquera quelles créatures magiques n'ont pas dansé autour du feu de camp amènera la sienne en premier à l'arrivée.

Préparatifs

Assemblage de la boîte aux ombres :



Emboîtez les quatre panneaux les uns dans les autres et posez-les dans le fond de la boîte.



Assemblez la boîte à ombres en emboîtant les parois de la boîte dans les fentes du plateau de jeu et en posant le couvercle par-dessus. C'est la forêt aux ombres.



Posez le plateau de jeu par-dessus et posez le disque tournant (feu de camp tourné vers le haut) sur le trou au milieu du plateau de jeu.



Posez le pied de lampe sur le bord de la boîte, sur le côté ouvert de la forêt aux ombres, et posez la lampe par-dessus de manière à ce que la lumière soit dirigée sur l'écran.

Chaque joueur prend une petite créature magique et la pose sur la case de départ du chemin illustré sur le plateau de jeu.



Jeu de base pour magiciens débutants

Prenez le nombre d'ombres et de cartes correspondantes en fonction du nombre de joueurs. Les ombres correspondent exactement aux contours des créatures magiques représentées sur les cartes.

A 2 joueurs : 8 ombres et 8 cartes

A 3 joueurs : 9 ombres et 9 cartes

A 4 joueurs : 10 ombres et 10 cartes

Posez les cartes de manière visible et préparez les ombres.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui trouvera en premier un nom amusant pour sa petite créature magique ? Tu commences et es le premier à faire danser les ombres.

Pose la boîte devant toi de manière à avoir le côté ouvert de la forêt aux ombres en face de toi. Les autres joueurs ferment les yeux ou se retournent. Choisis 7 ombres et pose-les dans les fentes autour du feu de camp. Laisse les autres ombres cachées derrière la boîte. Tourne le disque de manière à ce que les champignons soient exactement devant la lampe (= position de départ).

Que la danse magique des ombres commence ! Les autres joueurs ont de nouveau le droit de regarder. Après le signal de départ, ils doivent essayer de reconnaître les ombres qui dansent à la lumière du feu, à leurs contours, et de se souvenir laquelle/lesquelles n'est/ne sont pas passée/s devant eux.

Tu donnes le signal de départ : « Un, deux, trois, ...qui danse là ? » et allumes la lampe. Fais tourner le feu de camp (à l'extérieur sur la boîte à ombres) sur un tour complet jusqu'à ce que les champignons soient de nouveau sur la position de départ et éteins la lampe (ou retire-la de son pied et pose-la de manière à ce que le rayon de lumière ne soit pas visible).

Prendre les ombres, poser les cartes correspondantes

Le danseur des ombres commence, choisit 7 ombres et les pose autour du feu de camp ; il cache les autres ombres derrière la boîte et met le disque sur la position de départ

Avoir l'œil pour reconnaître les contours des ombres et s'en souvenir

Signal de départ, allumer la lampe, tourner le disque, éteindre la lampe

A tour de rôle, prendre 1 carte d'une ombre qui n'était pas visible

Solution : montrer les ombres cachées

Bien observé : avancer d'1 case

mal observé, erreur : le danseur des ombres avance d'une case

Remettre les cartes à leur place

Nouveau danseur des ombres, remplacer les ombres à volonté

Premier arrivé est le gagnant = partie terminée



Quelle danse magique des ombres ! Observez les cartes posées au milieu de la table et chacun à tour de rôle (en commençant par le joueur assis à gauche du danseur des ombres), prenez la carte d'une ombre qui n'a pas pris part à la danse et posez-la devant vous. Celui qui n'est pas sûr de lui peut aussi passer son tour.

Le danseur des ombres dévoile alors la solution. Montre les ombres que tu avais cachées derrière la boîte, c'est-à-dire celles qui n'ont pas dansé cette fois-ci.

Qui a remarqué les ombres ?

- **Bravo !**
Bonne mémoire ! Celui qui a une bonne carte devant lui a le droit d'avancer sa créature magique d'une case sur le chemin de la forêt.
- **Mal observé !**
Le danseur des ombres a le droit d'avancer sa créature magique d'une case pour chaque mauvaise carte ou chaque ombre non reconnue.

Ensuite, on remet les cartes à leur place.

Nouveau tour

Le joueur suivant est le prochain danseur des ombres. Il pose la boîte devant lui, remplace et intervertit autant d'ombres qu'il veut sur le disque tournant et une nouvelle danse des ombres commence.

Fin de la partie

Celui qui amènera en premier sa créature magique sur la case d'arrivée gagne la partie et s'assure la meilleure place de spectateur pour la prochaine danse des ombres. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : Mémoire ensorcelée

Vous jouez comme dans le jeu de base mais en cachant les cartes. Avant de jouer, mémorisez bien les créatures magiques représentées sur les cartes et retournez les cartes avant que la danse des ombres ne commence.

Variante 1 : Magie rapide comme l'éclair

Vous jouez à trois ou à quatre.

Cette variante super rapide se joue comme dans le jeu de base en y ajoutant les changements suivants :

- Choisissez 9 ombres et les cartes correspondantes.
- Après avoir éteint la lampe, vous attrapez tous en même temps les cartes des créatures magiques qui, d'après vous, n'ont pas dansé.
- **Important :** vous n'utilisez qu'une seule main et devez poser devant vous la carte attrapée avant d'en attraper une autre.
- Une fois les cartes posées devant vous, vous n'avez plus le droit de les remettre à leur place.
- Un joueur peut donc récupérer plusieurs cartes.

Variante 2 : Danse risquée

Vous jouez suivant les règles du jeu de base en y ajoutant les changements ci-dessous :

- Vous jouez maintenant avec les 13 ombres et toutes les cartes.
- Le joueur situé après le danseur des ombres a le droit en premier de choisir la carte d'une ombre qui n'a pas dansé. Ensuite, les autres joueurs choisissent une carte à tour de rôle (sauf le danseur des ombres). Le jeu se poursuit jusqu'à ce que vous ne vouliez plus prendre de cartes et que vous passiez tous votre tour.
- Pour chaque bonne carte, vous avancez d'une case. Pour chaque mauvaise carte, vous reculez d'une case. Le danseur des ombres avance d'une case pour chaque carte prise par erreur et chaque bonne carte qui n'aura pas été reconnue.

Conseil : Danse abracadabra

Jouez la variante avec les cartes faces cachées. Mémorisez bien les cartes avant de commencer la danse des ombres.



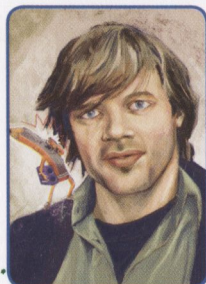
Auteur



Kai Haferkamp avocat natif de la ville d'Osnabrück (Allemagne), il avait déjà commencé à inventer des jeux pour enfants pendant ses études de droit. Depuis, il a publié plus de 140 jeux. Parmi ses grands succès, on compte la distinction « Jouet de l'année » reçue en 2005 ainsi qu'en 2003 pour le jeu « A l'école des fantômes » paru chez HABA, jeu qui a entre autres obtenu le prix « Deutscher Spielpreis » (Prix allemand du jeu) dans la catégorie « Meilleur jeu pour enfants ».

J'aimerais dédier « La fête des ombres » à tous les grands et petits joueurs qui, comme moi, sont fascinés par les mystères de la nuit.

Illustrateur



Marc Robitzky vit avec sa famille à Aschaffenburg (Allemagne). Il avait déjà réalisé à multiples reprises des travaux de graffiti sur demande quand il était encore élève. Il a étudié aux Beaux-arts de Hambourg (Technische Kunstschule Hamburg) ainsi qu'à Francfort à l'« Akademie für Kommunikation und Design ». Depuis, il travaille principalement comme illustrateur indépendant pour différents fabricants de jeux, différentes maisons d'édition et agences de publicité. Sa passion est de visualiser des idées et d'illustrer des histoires destinées aux enfants. Pour HABA, il a déjà illustré les jeux « La sorcière étourdie » et « La clé cachée ».

J'aimerais dédier les illustrations à Patricia, Miguel et Rosalie qui me sont toujours une très grande source d'inspiration.