

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

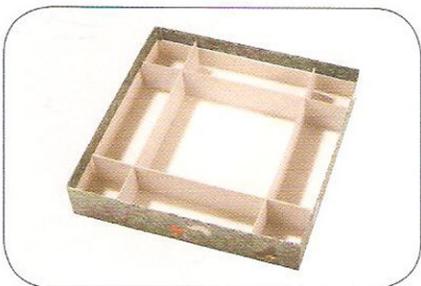


Idée

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

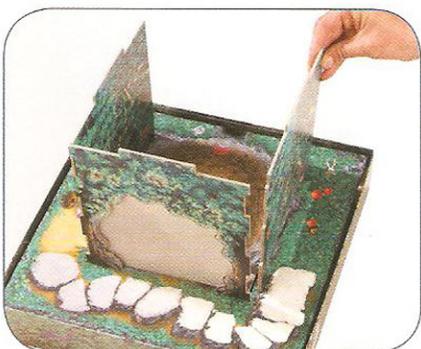
Assemblage de la boîte aux ombres :



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



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.

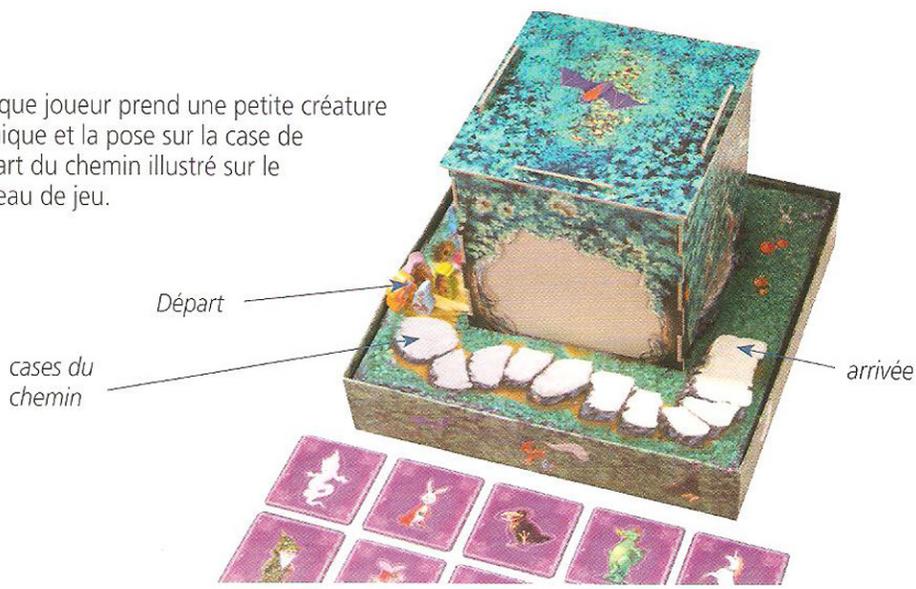


Assemblez la boîte à ombres en emboîtant les parois de la boîte dans les fentes du plateau de jeu et en posant le couvercle par-dessus. C'est la forêt aux ombres.



Posez le 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.