

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)





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Nacht der magischen Schatten



Shadow Magic · La fête des ombres  
Nacht van de magische schimmen  
La noche de las sombras mágicas  
La notte delle ombre magiche

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# 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 ombes :



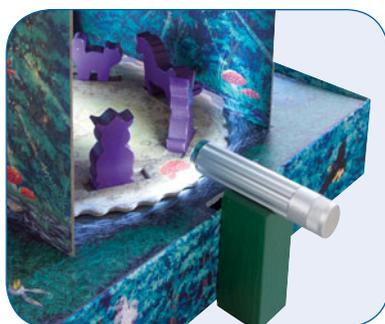
Emboîtez les quatre panneaux les uns dans les autres et posez-les dans le fond de la boîte.



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 ombes 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 ombes.



Posez le pied de lampe sur le bord de la boîte, sur le côté ouvert de la forêt aux ombes, 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'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.*