

Das Waldschattenspiel®

Shadows in the Woods

Le Jeu d'Ombres en Forêt



Ein Versteck- und Suchspiel bei Kerzenschein für zwei bis acht Spieler ab 5 Jahre. Ein Erwachsener bleibt wegen der Kerze dabei.

A game of hide and seek in the light of a candle for two to eight players 5 years +. An adult must be present because of the candle.

Un jeu de cache-cache à la lueur d'une bougie pour 2 à 8 joueurs, à partir de 5 ans. Un adulte est présent à cause de la bougie.

Das Waldschattenspiel ist ein Brettspiel, das in der Dämmerung oder im Dunkeln gespielt wird. Ein offenes Licht wandert über die Spielfläche, die Schatten verändern sich bei jeder Runde. Die Zwerge verstecken sich im Schatten und werden vom Licht gesucht. Sie können sich gegenseitig helfen, es ist ein soziales Spiel.

Shadows in the Woods is a board game played at dusk or in the dark. An open light moves on the board, the shadows change as it moves around. The dwarves hide in the shadows and the light tries to find them.

In this cooperative game they are allowed to help each other.

Le Jeu d'Ombres en Forêt est un jeu de société à jouer dans l'obscurité ou la pénombre. Une flamme se déplace sur la planche de jeu ; transformant les ombres à chaque coup de dé. Des nains sont cachés dans les ombres. La lumière les recherche. Les nains peuvent s'entraider, c'est un jeu d'entraide collective.

Inhalt:

- 1 Spielboden
- 1 Teelicht
- 1 Schieber
- 3 große Bäume (zweiteilig)
- 4 mittlere Bäume (zweiteilig)
- 3 kleine Bäume (zweiteilig)
- Tüte mit:
 - 1 Würfel, 7 Männchen, 7 Filzstücken

Contents:

- 1 game board
- 1 tea-light
- 1 push stick
- 3 big trees (two parts each)
- 4 medium-sized trees (two parts each)
- 3 small trees (two parts each)
- Bag:
 - 1 die, 7 dwarves, 7 pieces of felt

Contenu :

- 1 planche de jeu
- 1 bougie chauffe-plat
- 1 poussoir
- 3 grands arbres (en 2 morceaux)
- 4 arbres moyens (en 2 morceaux)
- 3 petits arbres (en 2 morceaux)
- Dans le sachet : un dé, 7 bonshommes, 7 morceaux de feutrine

Spielzeug nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, enthält Kleinteile, Verschluckungsgefahr. Wegen der Flamme nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzen. Firmenanschrift für spätere Rückfragen aufbewahren.

This game is not suitable for children under 3 years as it contains small parts; danger of swallowing. Adult supervision required because of the flame. Please, keep our companies address for further inquiries.

Jouet ne convenant pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments risquant d'être avalés. À cause de la flamme, à n'utiliser que sous la surveillance d'adultes. Conserver l'adresse du fabricant pour de plus amples informations.



Das Waldschattenspiel

Vorbereitung: Das Spielfeld mit den größeren Kreisen ist der Waldboden. Ihr biegt die Falze soweit zurück, bis es ganz flach auf dem Tisch liegt.

Die Bäume steckt ihr wie in der Abbildung zusammen und verteilt sie auf dem Spielfeld. Sie dürfen jedoch nicht auf den Wegen stehen.

Gleiche Farben gehören zueinander, sie ergeben drei verschiedene Baumgrößen. Nach dem Spiel könnt ihr die Bäume wieder zerlegen. Sollte das schwer gehen, kann das obere Teil an einer Tischkante aufgestützt werden.

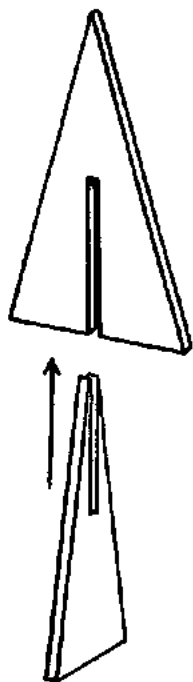
Ganz besonders reizvoll wird das Spiel, wenn ihr den Zwergen aus den Filzecken Kapuzen bastelt. Wie das geht, seht ihr in der Abbildung.

Mit einem Filzstift könnt ihr euren Zwergen Gesichter malen und mit etwas Wolle auch noch Bärte ankleben!

Spielbeginn: Ein Erwachsener zündet die Kerze an und stellt sie irgendwo auf einen Kreis am Rand des Spielfeldes. Wenn es im Zimmer dunkel genug ist, seht ihr jetzt die „Waldschatten“, die die Bäume im Licht der Flamme auf das Spielfeld werfen.

Die anderen Spieler verstecken je einen oder mehrere Zwerge in den Schatten der Bäume. Unter jedem Baum darf bei Spielbeginn nur ein Zwerg stehen. Der Erwachsene soll die Verstecke nicht kennen, er hält sich solange die Augen zu.

Spielziel: Die Zwerge versuchen, sich alle unter einem Baum zu treffen. Das Licht versucht dagegen, sie zu finden und mit seinem Licht zu verzaubern.



Shadows in the Woods

Preparations: the side of the board with the big circles is the forest floor. Bend the folds until it lies flat on the table. Now, assemble the trees as shown in the illustration and distribute them on the board at random but not on the paths.

Like colours belong together and result in three different sizes of trees. After the game you can take the trees apart again. If this proves to be difficult you can prop up the upper part on a table edge.

The game becomes even more charming if you make hoods out of the pieces of felt for the dwarves. You can see how to do that in the illustration.

With a felt-tip pen you can draw your dwarves faces and with a little bit of wool you can additionally glue beards to their chins.

To start the game: an adult lights the candle and places it somewhere on a circle near the edge of the board. If it is dark enough in the room you can now see the "Shadows in the Woods" which are cast on the board by the trees in the light of the candle.

The other players each hide one or more dwarves in the shadows of the trees. Under each tree only a single dwarf is allowed to hide when the game starts. Since the adult should not know the hiding places of the dwarves he covers his eyes while the other players hide them.

Objective of the game: the dwarves try to unite under one tree. The candle tries to find the dwarves and freeze them with its light.

Le Jeu d'Ombres en Forêt

Préparation : La planche de jeu aux grands cercles est le sol de la forêt. Il est nécessaire d'en bien aplanir les plis. Construisez les arbres en suivant l'illustration et disposez-les sur le jeu, en dehors des chemins.

Les morceaux de même couleur vont ensemble et donnent des arbres de 3 tailles différentes. À la fin du jeu, vous pouvez les redémonter. En cas de difficulté, vous pouvez prendre appui par le bas du morceau du haut contre un rebord de table.

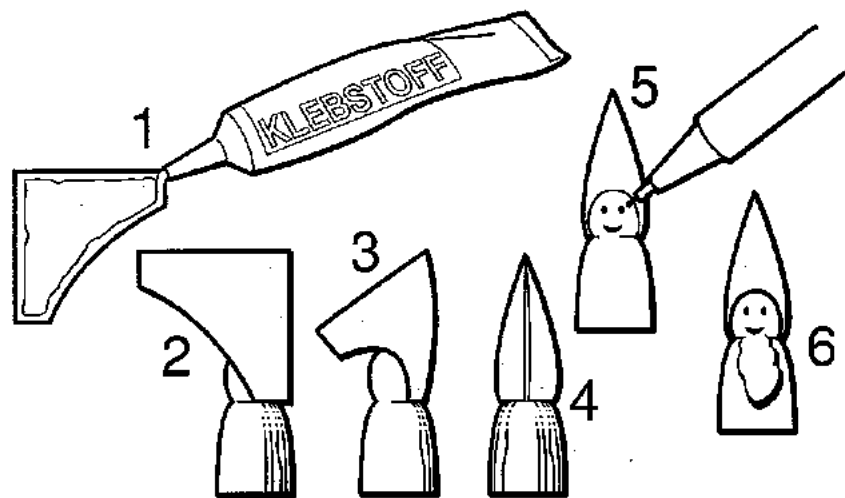
On peut pimenter encore le jeu en fabriquant aux nains des capuches de feutrine. Comment? En se reportant à l'illustration ci-dessous.

Vous pouvez avec un feutre dessiner des visages à vos nains et même leur confectionner une barbe avec un peu de laine!

Début du jeu : un adulte allume la bougie et la place sur un cercle du bord de la planche. Si la pièce est assez sombre, vous apercevez les « ombres de la forêt » que les arbres projettent sur le jeu à la lueur de la bougie.

Les autres joueurs cachent chacun un ou plusieurs nains dans les ombres des arbres, à raison d'un nain au maximum par arbre au début du jeu. L'adulte, qui doit ignorer les cachettes, ferme les yeux pendant ce temps.

But du jeu : les nains essaient de se réunir tous derrière un même arbre. La lumière essaie de débusquer les nains et de les envoûter.



Spielregel: Der Erwachsene würfelt und schiebt das Licht mit dem Schieber um die gewürfelte Augenzahl auf dem Waldweg weiter. Er darf die Richtung, in die er geht, dabei nicht ändern. An Weggabelungen kann er entscheiden, welchen Weg er nimmt.

Ist das Licht weiter gegangen, dürfen sich alle Zwerge, die immer noch im Schatten stehen, neu verstecken. Sie beachten die Wege nicht, sie bewegen sich frei über das ganze Spielfeld, jedoch nur im Schatten der Bäume. Jeder kleinste Lichtstrahl auf dem Waldboden ist für sie ein unüberwindliches Hindernis. Während sich die Zwerge neu verstecken, hält sich der Lichtführer die Augen zu. Die Zwerge, die ins Licht gekommen sind, sind verzaubert und müssen stehen bleiben.

Dann ist der Lichtführer wieder an der Reihe, er würfelt, das Licht wandert weiter, die Schatten verändern sich. Die Zwerge versuchen sich zu treffen oder die verzauberten zu erlösen: Das geschieht dadurch, dass ein anderer Zwerg zu dem verzauberten Zwerg kommt, wenn dort wieder Schatten ist.

Das neugierige Licht will alle Zwerge finden. Das ist gar nicht so leicht, denn der Lichtführer sieht nur selten, wo die Zwerge versteckt sind. Von seinem Platz darf er nicht aufstehen.

Ende des Spieles: Das Spiel dauert so lange, bis sich alle Zwerge im Schatten von einem Baum glücklich versammelt haben oder das Licht alle Zwerge verzaubert hat.

Variationen: Falls das Spiel zu einfach oder zu schnell zu Ende war, könnt ihr die großen Bäume nach außen stellen oder weniger Bäume verwenden. Ihr könnt auch dem Licht erlauben umzukehren.

War das Spiel zu schwierig, so kann der Lichtführer nach dem Würfeln sagen, in welche Richtung er gehen will. Die Zwerge dürfen sich dann neu verstecken, bevor das Licht weiterwandert.

Ihr könnt natürlich auch noch andere Spielregeln erfinden, z. B. das einfache Versteck- und Suchspiel: Der Lichtführer hält sich die Augen zu und alle Zwerge verstecken sich in den Schatten. Dann sucht das Licht die versteckten Zwerge, während alle auf ihren Plätzen bleiben müssen. Gewonnen hat, wer als letzter entdeckt wird. Wenn ihr dabei zulässt, dass sich die Zwerge bewegen, könnt ihr auch einen „Anschlag“ ausmachen, der im Schatten erreicht werden muss.

Aber immer gilt: Vorsicht mit der Flamme!

Hinweis: Es gibt auch Teelichte ohne Aluhülse zum Nachkaufen, Kerzenstummel in dem Glasnapf genügen auch.

Rules of the game: the adult throws the die and moves the candle with the push stick on the path for as many circles as the die shows points. The direction in which the candle moves may not be changed. At forks the adult can choose which path to take. When the light has moved on, all dwarves still hid in a shadow can hide anew. They don't pay attention to the paths but are free to move over the entire board as long as they remain in the shadows of the trees. Even the smallest beam of light on the forest floor is an invincible obstacle for them.

The mover of the light keeps his eyes covered while the dwarves hide anew. The dwarves which have been touched by the light are frozen and may not move. Now, it is the light mover's turn again. He throws the die and moves the candle, the shadows change. The dwarves try to meet or to release the frozen dwarves: that happens when another dwarf joins a frozen one when it is in a shadow of a tree again.

The curious light tries to find all the dwarves. This is not an easy task, because the light mover who has to remain seated rarely sees where the dwarves are hidden.

End of the game: the game continues until all dwarves are happily united in the shadow of a single tree or until the light has frozen all the dwarves.

Variations: if it turns out that the game was too easy or finished too soon, you can place the big trees near the edge of the board or use fewer trees for the next game. You could also allow the light mover to turn back.

If the game turns out to be too difficult, the light mover can – after having thrown the die – announce in which direction he intends to move. The dwarves can then hide anew before the light moves on.

Of course other rules can be improvised as well, for example a simple game of hide-and-seek: the light mover covers his eyes while all the dwarves hide in the shadows of the trees. Now the light seeks the hidden dwarves which have to remain in their hiding places. The player whose dwarf is discovered last wins the game. If you allow the dwarves to move you can agree on a "base" which the dwarves must reach within the shadow in order to win the game.

But always remember to be careful with the flame!

Hints: you can buy new tea-lights without aluminum shells. A small stump of a candle in the glass shell is also sufficient for playing the game.

Règle du jeu: l'adulte lance le dé et pousse la bougie d'autant de cases sur le chemin forestier avec le poussoir, sans pouvoir changer de sens. Aux croisements il peut choisir le chemin qu'il veut. Lorsque la lumière s'est déplacée, tous les nains qui se trouvent encore dans l'ombre peuvent rechanger de cachette. Ils peuvent se déplacer sur toute l'aire de jeu sans tenir compte des chemins mais tout en restant dans les ombres des arbres. Le moindre rayon de lumière sur le sol de la forêt représente pour eux un obstacle insurmontable. Pendant que les nains se cachent, la personne qui tient la bougie doit fermer les yeux. Les nains surpris par la lumière sont pétrifiés et restent sur place.

Puis c'est au tour de la lumière de jouer: elle se déplace, les ombres se transforment. Les nains cherchent à se réunir ou à délivrer ceux qui sont envoûtés: il faut pour cela qu'un nain libre rejoigne un pétrifié lorsque celui-ci se retrouvera dans l'ombre.

La lumière, curieuse, veut débusquer tous les nains, ce qui n'est pas toujours facile car celui qui dirige la lumière ne voit que rarement les cachettes, n'ayant pas le droit de quitter sa place.

Fin du jeu: le jeu se termine quand tous les nains se retrouvent dans l'ombre d'un même arbre ou lorsque la lumière les a tous envoûtés.

Variations: au cas où le jeu aurait été trop facile ou trop vite fini, vous pouvez placer les grands arbres plus vers l'extérieur ou en utiliser moins. Vous pouvez aussi permettre à la lumière de faire demi-tour.

Au cas où le jeu aura été trop difficile, celui qui dirige la bougie peut annoncer avant de jouer quelle direction il va prendre. Alors les nains se recachent avant que la lumière ne se déplace.

Vous pouvez toujours inventer de nouvelles règles, par exemple le jeu de cache-cache habituel. L'adulte ferme les yeux pendant que les nains se cachent. Ils restent dans leurs cachettes et la lumière les cherche. Celui qu'elle trouve en dernier a gagné. Puis si vous admettez que les nains peuvent se déplacer, vous pouvez convenir d'une « touche » à regagner dans l'ombre.

Et comme toujours: attention à la flamme!

À savoir: on peut acheter des bougies chauffe-plat sans capsule d'aluminium. Des fins de bougies dans le bougeoir de verre font aussi l'affaire.

Ein anderes Waldschattenspiel,

bei dem die Zwerge in der Dunkelheit nicht stehen bleiben dürfen. Ab 7 Jahre, ein Erwachsener bleibt wegen der Kerze dabei.

Die Rückseite der Spielunterlage hat als Waldweg eine Art „Breze“. Wieder wird im Dunkeln gespielt. Auch dieses Spiel ist ein soziales, das ihr nur lösen könnt, wenn ihr euch gegenseitig helft.

Vorbereitung: Das brennende Licht steht auf dem großen Kreis in der Mitte des Spielfeldes. Die Zwerge warten im siebeneckigen Haus. Jeder Spieler bekommt einen oder mehrere Zwerge. Einzelne Bäume stellt ihr als Wald so auf, dass der Weg frei bleibt, er führt durch den dunklen Wald. Die Schatten sollen jeweils höchstens fünf Felder nebeneinander bedecken.

Der Schieber muss auf seiner Außenseite eine spiegelnde Fläche bekommen. Dafür klebt ihr ein Stück Alufolie darauf.

Spielbeginn: Es wird ringsum gewürfelt. Jeder Teilnehmer stellt nacheinander seine Zwerge auf das runde Feld der Wegkreuzung vor dem Haus und zieht von dort die gewürfelte Augenzahl auf dem großen Bogen durch den Wald, gleichgültig in welcher Richtung.

Spielziel: Alle Zwerge müssen wieder das siebeneckige Haus erreichen, nachdem sie den Wald mit den Schatten durchlaufen haben und über das Feuer gesprungen sind.

Spielregeln: Jeder Zwerg, der im Schatten stehen bleibt, könnte sich im Wald verirren und muss daher stehen bleiben, bis ein anderer Zwerg ihm Licht zuspiegeln kann. Dafür muss er einen Mitspieler bitten, der die Bitte auch ablehnen darf. Ein Zwerg, der ihm Licht zuspiegeln will, verzichtet einmal auf sein Würfelrecht. Dann darf er von seinem Platz aus versuchen, mit der spiegelnden Fläche am Schieber Licht zu dem Zwerg im Schatten zu spiegeln. Gelingt das, so fliegt der Zwerg aus dem Schatten auf dem Lichtstrahl zu seinem „Retter“ und beide können von dort aus, wenn sie wieder dran sind, ihren Weg mit Würfeln weiter fortsetzen. Dabei ist es gleichgültig, ob das für den erlösten Zwerg ein Sprung nach vorne oder hinten war. Wenn zwei oder mehr Zwerge gleichzeitig auf einem Feld stehen, darf einer, bevor er würfelt, seine Augenzahl dem anderen schenken. Der beschenkte Zwerg darf diese Augenzahl dann zu seinem Wurf dazuzählen und die entsprechend größere Strecke ziehen. Das kann sehr hilfreich sein, wenn eine längere Schattenstrecke zu durchqueren ist.

Der Wald mit seinen Schatten glücklich überwunden, so ist zum Abschluss noch der Sprung über das Feuer zu wagen. Das Feuer selbst gilt auch als Wegstation. Wer darin zum Stehen kommt, verbrennt sich und muss sofort in das rechteckige Krankenhaus. Von dort kann ein Zwerg nicht alleine weiter kommen. Er muss von einem anderen abgeholt werden. Das darf nur, wer den Sprung über das Feuer schon geschafft hat. Zu Ende ist das Spiel erst, wenn alle Zwerge wieder heil im siebeneckigen Haus angekommen sind.

Es ist möglich, dass im Verlauf des Spieles alle Zwerge im Schatten stehen oder, dass ein Zwerg ohne Aussicht auf Erlösung weit hinten in einem Schatten stehen geblieben ist. Dann brecht ihr das Spiel als ungelöst ab und fangt ein neues an. Dafür könnt ihr die Bäume so stellen, dass etwas weniger Schatten auf den Weg fällt. Diese Spielregeln haben sich bewährt, ihr könnt sie natürlich auch abändern.

Und denkt immer daran, dass ein Erwachsener wegen der brennenden Kerze dabei ist.

Another Game of Shadows in the Woods, in which the dwarves are not allowed to stop in the dark.

7 years +, an adult must be present because of the candle.

The reverse side of the game board shows a path formed like a pretzel. This game is also played in the dark and it is a cooperative one as well, so you can only solve it by helping each other.

Preparation: The burning candle is placed onto the big circle in the centre of the game board. The dwarves wait inside the heptagonal house. Each player has one or more dwarves. Now you place single trees so that they constitute a forest leaving out the path which leads through the dark forest. The shadows should, however, not cover more than five subsequent circles on the path.

The push stick must get a reflective surface on the outside. For this purpose attach a piece of aluminum foil to it.

To start the game: the players take turns throwing the die. Each player places his dwarves, one after the other, onto the circle of the crossing in front of the heptagonal house and moves them accordingly to the points showing on the die in a big circle through the forest, in whatever direction he chooses.

Objective of the game: all dwarves must reach the heptagonal house again after having crossed the shadowy woods and having jumped over the fire.

Rules of the game: every dwarf which comes to a stop in a shadow might get lost and must wait there until another dwarf can flash him a ray of light. For this purpose a frozen dwarf must ask another player who can refuse his request. A dwarf which is willing to flash him a ray of light skips a turn of throwing the die and tries to hold the reflective pushstick from its position in such a way that the frozen dwarf is touched by the reflected light. If he succeeds the frozen dwarf flies on the ray of light to his rescuer. Both can move on from that point as soon as it is their turn to throw the die again, regardless whether it was a jump forwards or backwards for the rescued dwarf.

If two or more dwarves end up on the same spot, one dwarf may give his points to another dwarf before he throws the die. The player who was given the points can add them to his points and move accordingly. This can be very helpful if a large shadow has to be crossed. Once a dwarf has successfully made it through the shadowy woods, it must dare to jump over the fire. The fire itself is also a station on the path. Whoever comes to a stop there, burns himself and must go to the rectangular hospital. A dwarf cannot leave the hospital by itself, but has to be picked up by another dwarf. Only a dwarf who has already jumped over the fire is allowed to do this.

The game is over only, when all dwarves are safely reunited in the heptagonal house. It is possible that in the course of the game all dwarves end up in the shadows or that one is left far back in a shadow without hope of ever being rescued. In this case the game is declared unsolvable and starts over again. This time you can place the trees in such a way that less shadow hits the path.

These rules have been tested successfully, but you can alter or change them, of course.

Remember that an adult must always be present, because of the burning candle.

Un Autre Jeu d'Ombres en Forêt

dans lequel les nains n'ont pas le droit de stationner dans l'obscurité. A partir de 7 ans et avec la présence d'un adulte à cause de la bougie.

Au verso de la planche de jeu, le chemin forestier dessine à peu près un « bretzel », on y joue à nouveau dans le noir. C'est aussi un jeu d'entraide collective qu'on ne peut aboutir qu'en s'entraidant.

Préparation : la bougie allumée reste au milieu de l'aire de jeu sur le grand cercle. Les nains attendent dans la maison heptagonale. Chaque joueur reçoit un ou plusieurs nains. Disposez quelques arbres en guise de forêt, sans couper le chemin qui conduit dans la forêt noire. Aucune ombre n'a le droit de recouvrir plus de 5 cases.

La face externe du poussoir doit être munie d'une „surface réfléchissante“ ; collez-y du papier d'aluminium.

Début du jeu : on lance le dé à tour de rôle. Chaque participant place ses nains l'un après l'autre sur la case au carrefour devant la maison et les fait avancer du nombre de cases indiqué par le dé, sur le grand arc de cercle qui traverse la forêt, dans la direction de son choix.

But du jeu : tous les nains doivent regagner la maison heptagonale après avoir traversé les ombres de la forêt et sauté par dessus le feu.

Règle du jeu : Chaque nain se trouvant dans l'ombre doit y rester, évitant ainsi de se perdre dans la forêt, jusqu'à ce qu'un autre lui réfléchisse de la lumière. Il doit pour ce faire poser sa demande à l'un des joueurs qui a aussi le droit de lui refuser. Le nain qui accepte de l'aider renonce par contre à son tour de jouer. Alors il peut essayer depuis sa place et à l'aide du « miroir » du poussoir de lui envoyer de la lumière. Si cela marche, le nain peut s'envoler sur le rayon de lumière et rejoindre son „sauveur“; chacun d'entre eux repartira de là, à son prochain tour de jouer. Il importe peu que ce soit pour le nain aidé un saut en avant ou en arrière.

Lorsque plusieurs nains se trouvent sur la même case, l'un d'eux, avant de jouer a le droit d'offrir à l'autre son nombre obtenu que ce dernier pourra additionner au sien pour faire un plus grand saut, ce qui peut être de grand secours en cas d'ombre étendue.

Après avoir vaincu la forêt et ses ombres, il faut encore se risquer pour finir au grand saut au-dessus du feu. Le feu lui-même est une étape du chemin. Celui qui tombe dedans se brûle et doit aussitôt aller à l'hôpital dont il ne pourra s'en sortir tout seul. Un autre devra venir l'y chercher, après avoir lui-même sauté le feu.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque tous les nains sont revenus sains et saufs dans la maison.

Il peut arriver qu'au cours du jeu tous les nains se retrouvent dans l'ombre ou alors qu'un nain reste en arrière dans l'ombre sans espoir de secours: le jeu demeure alors irrésolu et vous pouvez recommencer un autre. Par contre vous pouvez placer les arbres de sorte qu'il y ait moins d'ombres sur le chemin.

Ces règles du jeu ont fait leurs preuves mais rien ne vous empêche de les modifier !

N'oubliez jamais qu'un adulte doit être là à cause de la bougie.