

Un jeu ensorcelant
pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Magic Dance

Auteur : Björn Hölle

Illustrations : Graham Howells

Design : DE Ravensburger, KniffDesign
Jeux Ravensburger® n° 26 437 7



Dans la nuit de Beltaine, toutes les sorcières se réunissent pour une grande danse au sommet du puy de Dôme.*

Pour s'amuser, chacune s'est drapée d'une cape noire. Ainsi, aucune ne sait si en dessous se cache une sorcière bleue du Temps, une sorcière verte des Plantes ou une sorcière rouge du Feu. En avant, en arrière, tantôt rapide, tantôt lente, la danse ondule. Elle devient parfois si effrénée que les sorcières en attrapent le tournis et que même elles ne savent plus quelle couleur elles portent. Les sorcières se bousculent et se poussent pour quitter les premières cette ronde et regagner leur demeure avant l'aube.



Contenu

1 plateau de jeu

25 chapeaux de sorcières



30 têtes de sorcières :

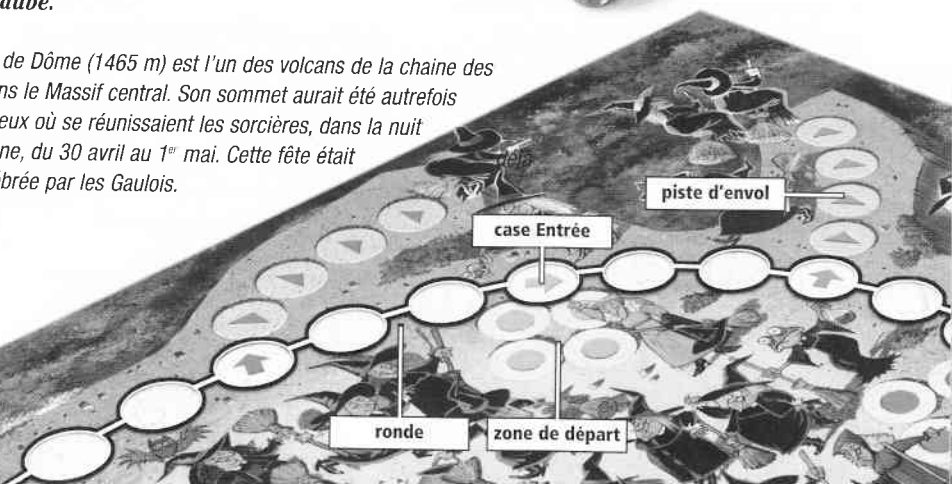
5 par couleur
(jaunes, roses, rouges, vertes, bleu clair et bleu foncé)



1 dé



* Le puy de Dôme (1465 m) est l'un des volcans de la chaîne des Puys, dans le Massif central. Son sommet aurait été autrefois un des lieux où se réunissaient les sorcières, dans la nuit de Beltaine, du 30 avril au 1^{er} mai. Cette fête était déjà célébrée par les Gaulois.



But du jeu

Les joueurs déplacent leurs sorcières à l'aide du dé. Elles entrent dans la ronde de leur zone de départ et tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu consiste à placer toutes ses sorcières sur la piste d'envol de la couleur correspondante. Le premier qui y parvient remporte la partie.

Préparation de la danse

Avant la première partie, détacher 4 têtes de sorcière par couleur et les coincer soigneusement sous les chapeaux, face visible.

Le pion Sorcière est prêt !



Les 6 têtes de sorcières restantes et le chapeau supplémentaire servent de réserve. Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit un certain nombre de sorcières d'une couleur :

Joueurs	3	4	5	6
Sorcières	4	3	2	2



Chaque joueur place ses sorcières noires sur la zone de départ correspondant à sa couleur, à l'intérieur de la ronde.

Chacun sait encore où se cachent ses propres sorcières... mais cela ne durera pas !

Déroulement de la partie

Pas de danse

Le joueur le plus âgé commence. Il lance le dé et déplace sa première sorcière du nombre de cases indiqué, en suivant la ronde dans le sens des aiguilles d'une montre (en commençant par la case Entrée). C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.



Tant qu'un joueur possède des sorcières sur la zone de départ, il doit d'abord faire entrer celles-ci dans la ronde. Ce n'est que lorsque la zone de départ est vide que le joueur peut déplacer une sorcière au choix de la ronde.

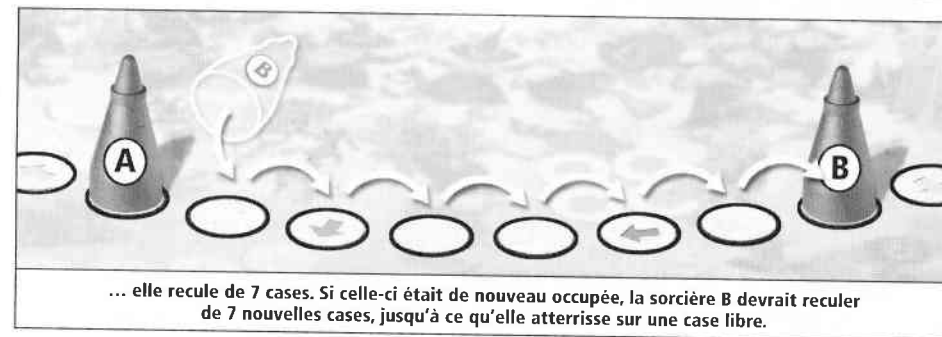
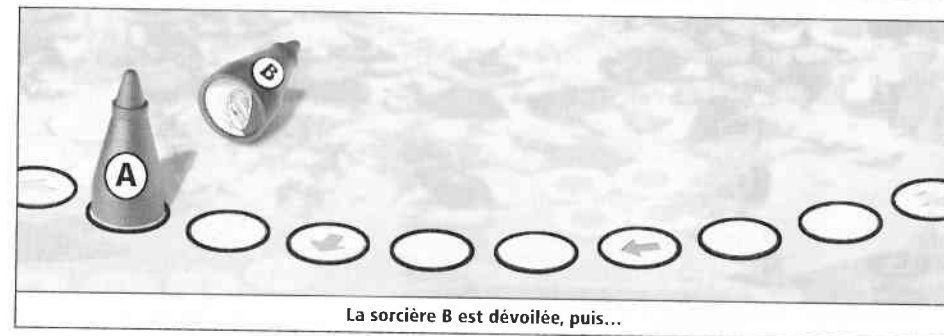
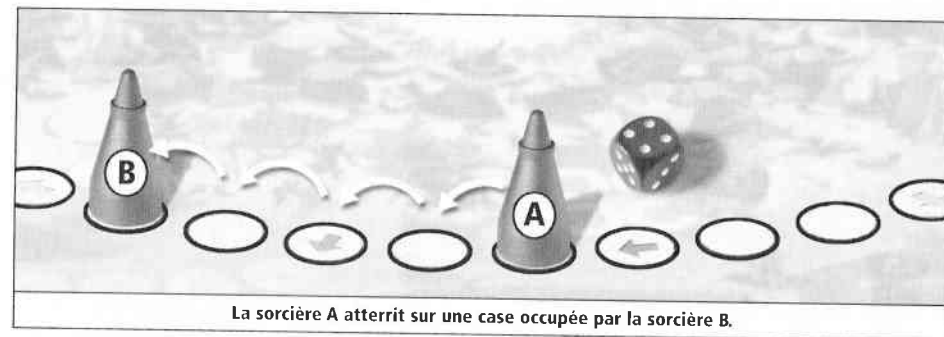
Chaque joueur peut donc déplacer n'importe quelle sorcière de la ronde. Après tout, elles sont toutes noires...

Remarque : Un « 6 » ne donne pas le droit de relancer le dé. Le déplacement se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bousculades

Si une sorcière atterrit sur une case occupée par une autre, cette dernière doit reculer de 7 cases. Si cette case est de nouveau occupée, cette même sorcière recule de nouveau de 7 cases...

jusqu'à ce qu'elle tombe sur une case libre de la ronde. Avant de reculer, la sorcière est dévoilée quelques instants et sa couleur montrée à tous les joueurs.



Erreurs et désordre

Plus le nombre de participantes à la danse est grand, plus il devient difficile de mémoriser l'emplacement de ses sorcières et des autres. Le joueur qui est totalement perdu peut, s'il obtient un « 6 », retourner une sorcière au choix et regarder secrètement sa couleur. Mais il ne se déplace pas.

Piste d'envol

Les pistes d'envol sur les pentes du puy de Dôme sont colorées : c'est le but des différentes sorcières. Pour amener ses propres sorcières sur les cases de la couleur correspondante, il faut respecter les règles suivantes :

- ☆ Un joueur peut emprunter la piste d'envol avec n'importe quel résultat de dé, les éventuels points restants sont ignorés. Chacun ne peut emprunter que la piste d'envol de sa couleur. La sorcière peut être placée sur n'importe laquelle des 4 cases de la piste.
- ☆ Une sorcière ne peut emprunter une piste qu'en avançant. Si elle recule, elle est obligée de rester dans la ronde et de dépasser éventuellement la piste.



- ☆ Arrivée à destination, la sorcière est retournée et dévoilée. Si le joueur amène malencontreusement une sorcière adverse sur sa piste, celle-ci est placée sur sa propre piste. L'adversaire peut être satisfait !

Quelques recettes et astuces de sorcière

- ☆ Celui qui déplace de temps en temps une sorcière adverse embrouille les autres. Ceci peut s'avérer utile pour atteindre discrètement la piste avec une de ses sorcières.
- ☆ Un autre jeu amusant peut consister à faire rater la piste aux sorcières adverses.
- ☆ Faire reculer une sorcière lors d'une rencontre peut être une bonne occasion de reculer plus rapidement à proximité de sa piste.

Fin de la partie

Le joueur qui, malgré toutes les difficultés, réussit à amener le premier toutes ses sorcières sur sa piste, remporte la partie.

©1988 / 1999 / 2007
Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
Service Consommateurs
21, rue de Dornach · F-68120 Pfostatt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min).

www.ravensburger.com

Ein verhextes Verwirrspiel
für 3–6 Spieler ab 8 Jahren

Magic Dance

Autor: Björn Hölle

Illustrationen: Graham Howells

Design: DE Ravensburger, KniffDesign

Ravensburger Spiele® Nr. 26 437 7



In der Walpurgisnacht treffen sich alle Hexen zum großen Hexentanz auf dem Blocksberg.*

Zum Spaß haben sich alle mit schwarzen Umhängen verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine grüne Kräuterhexe oder eine rote Feuerhexe ist.

Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der Tanz. Dabei geht es so wild zu, dass den Hexen ganz schwindlig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, welche Farbe sie nun haben. Die Hexen drängeln und schubsen, um als Erste den turbulenten Reigen zu beenden und noch vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.



Inhalt

1 Spielplan

25 Hexenhütchen



30 Hexenköpfe:

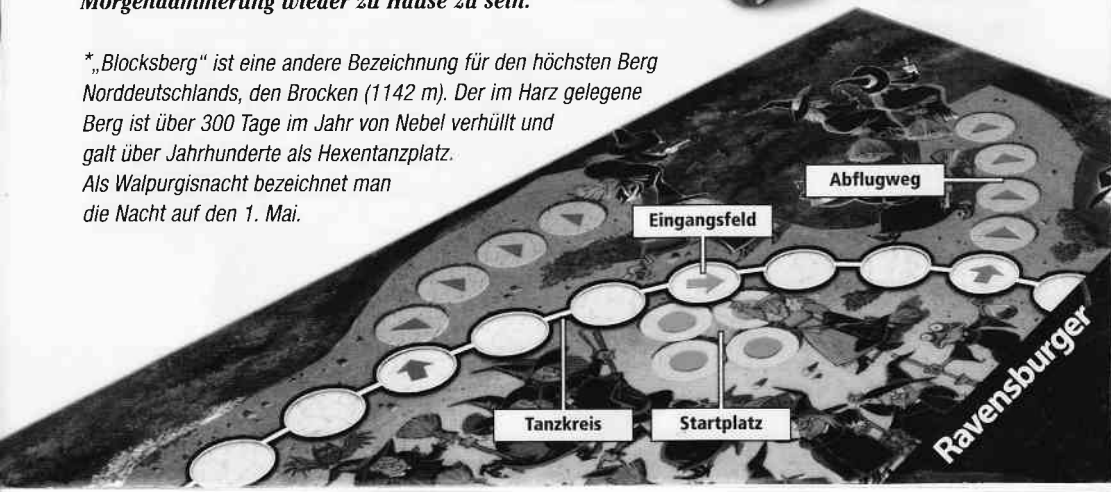
je 5 in den Farben
Gelb, Rosa, Rot,
Grün, Hellblau
und Dunkelblau



1 Würfel



*„Blocksberg“ ist eine andere Bezeichnung für den höchsten Berg Norddeutschlands, den Brocken (1142 m). Der im Harz gelegene Berg ist über 300 Tage im Jahr von Nebel verhüllt und galt über Jahrhunderte als Hexentanzplatz. Als Walpurgisnacht bezeichnet man die Nacht auf den 1. Mai.



Ravensburger

Spielziel

Die Spieler würfeln ihre Hexen von den Startplätzen aus im Uhrzeigersinn durch den Tanzkreis. Ziel ist es, alle eigenen Hexen auf die gleichfarbigen Abflugwege zu ziehen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitungen zum Tanz

Vor dem ersten Spiel werden von jeder Farbe vier Hexenköpfe aus der Stanztafel herausgelöst und vorsichtig in den Boden der Hexenhütchen gedrückt. Fertig ist die Hexen-Spielfigur!



Die restlichen 6 Hexenköpfe und das überzählige Hexenhütchen dienen als Reserve. Je nach Anzahl der Spieler erhält jeder eine bestimmte Anzahl von Hexen einer Farbe:

Spieler	3	4	5	6
Hexen	4	3	2	2



Alle stellen ihre schwarzen Hexen-Spielfiguren auf den jeweiligen Startplatz ihrer Hexenfarbe im Inneren des Tanzkreises.

Noch weiß jeder, wo die eigenen Hexen stehen – aber das wird sich bald ändern!

Spielablauf

Tanzschritte

Der älteste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht seine erste Hexe entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn in den Tanzkreis (beginnend bei dem Eingangsfeld). Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Solange noch eigene Hexen auf dem Startplatz stehen, müssen **zuerst diese** in den Tanzkreis gebracht werden. Erst wenn keine Hexen mehr auf dem eigenen Startplatz stehen, darf der Spieler eine beliebige der im Tanzkreis befindlichen Hexen bewegen.

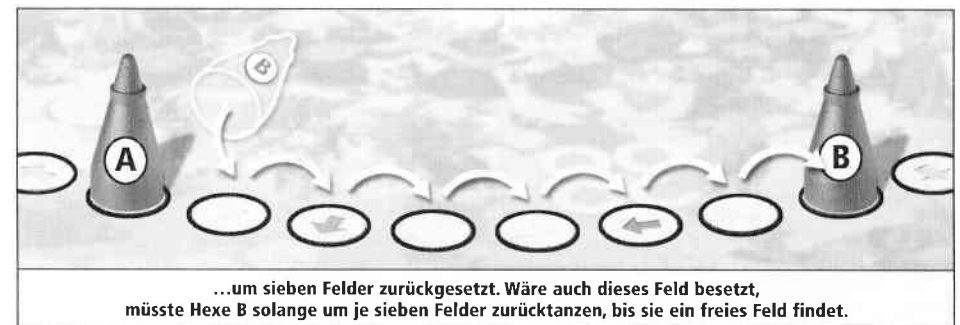
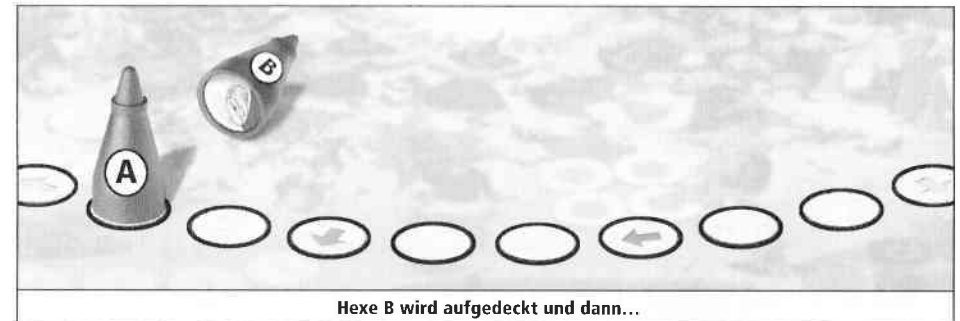
Jeder Spieler kann also jede Hexen-Spielfigur ziehen, die im Tanzkreis steht. Schließlich sind alle schwarz ...

Anmerkung: Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Gezogen wird im Uhrzeigersinn.

Hexengerangel

Landet eine Hexe genau auf einem Feld, auf dem schon eine andere Hexe steht, muss diese andere Hexe um 7 Felder zurücktanzen. Steht dort eine Hexe, muss die bereits zurückgesetzte Hexe weitere

7 Felder zurück – so lange, bis sie ein freies Feld auf dem Tanzkreis findet. Die zurücktanzen Hexe wird kurz **aufgedeckt** und ihre Farbe allen Mitspielern gezeigt.



Irrungen & Wirrungen

Je mehr Hexen das Tanzbein schwingen, desto schwieriger wird es, sich den Standort der eigenen und fremden Hexen zu merken. Wer sich gar nicht mehr auskennt, darf beim Würfeln einer 6 eine Hexen-Spielfigur seiner Wahl umdrehen und sich allein die Farbe der Hexe ansehen. Gezogen wird dann nicht.

Abflug

Auf den Felsabstürzen des Blocksberges liegen die farbig gekennzeichneten Abflugwege, die Ziele der verschiedenen Hexen. Um seine eigenen Hexen auf diese gleichfarbigen Felder zu bringen, sind folgende Regeln zu beachten:

- ☆ Auf den Abflugweg kann mit einer beliebigen Würfelzahl gezogen werden, d. h. überflüssige Würfelpunkte verfallen. Jeder darf nur auf den Abflugweg seiner Farbe ziehen. Auf welches der vier Felder dieses Abflugwegs die Hexe gestellt wird, ist unerheblich.
- ☆ Auf den Abflugweg darf man immer nur während einer Vorwärtsbewegung ziehen, beim Zurücktanzen muss



man auf dem Tanzkreis bleiben und eventuell am Abflugweg vorbeiziehen.

- ☆ Im Ziel angekommen, wird die Hexe umgedreht und enttarnt. Wurde aus Versehen eine fremde Hexe dorthin gezogen, wird diese auf ihren eigenen Abflugweg gestellt. Auch die Mitspieler sollen sich mal freuen!

Hexentipps & Tänzertricks

- ☆ Wer ab und zu eine gegnerische Hexen-Spielfigur zieht, verwirrt die anderen. Das kann manchmal sinnvoll sein, um die eigenen Hexen unbemerkt ins Ziel zu bringen.
- ☆ Ein beliebtes Spiel ist es auch, gegnerische Hexen an ihrem Abflugweg vorbeizubewegen.
- ☆ Durch das Zurücksetzen von Hexen bei einem Zusammentreffen ergeben sich interessante Möglichkeiten, rückwärts schneller in die Nähe des eigenen Abflugwegs zu kommen.

Spielende

Der Spieler, der es trotz aller Widrigkeiten als Erster schafft, all seine Hexen ins Ziel zu bringen, beendet das Spiel und gewinnt.

©1988 / 1999 / 2007
Ravensburger Spieleverlag

