

Ein anderes Waldschattenspiel

Die Zwerge meiden die Schatten im Wald und springen über das Feuer. (Rückseite des Spielbodens). Das Licht bleibt an seinem Ort stehen. Die Zwerge müssen durch den Schatten wandern und über das Feuer springen. Wer im Schatten stehen bleibt, wartet bis ihm ein Mitspieler einen Lichtstrahl zuspiegelt und ihm damit weiterhilft. Das Spiel ist beendet, wenn alle Zwerge heil nach Hause gekommen sind.

Kooperatives Würfelspiel ab 7 Jahre, ein Erwachsener muss wegen der Kerze anwesend sein.

Vorbereitung: Ihr legt das Spielbrett mit der Seite nach oben, die mit den kleineren dunkelgrünen Kreisen als Weg bedruckt ist. Das brennende Licht steht auf dem großen Kreis mit dem Feuer in der Mitte des Spielfeldes. Die Zwerge warten auf dem roten Blatt. Jeder Spieler bekommt einen oder mehrere Zwerge. Einzelne Bäume stellt ihr so auf, dass die Schatten auf den Weg fallen. Jeder einzelne Schatten soll höchstens fünf Wegfelder nebeneinander bedecken. Der Schieber muss auf seiner Außenseite eine spiegelnde Fläche bekommen. Dafür klebt ihr ein Stück Alufolie darauf.

Spielbeginn: Im Licht der Kerze wird ringsum gewürfelt. Jeder Teilnehmer stellt nacheinander seine Zwerge auf das rotumrandete Feld der Wegkreuzung vor dem Haus und zieht von dort die gewürfelte Augenzahl auf dem großen Bogen durch den Wald. Alle gehen in die gleiche Richtung.

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

Spielregeln: Jeder Zwerg, der in einem Schatten stehen bleibt, muss dort warten, 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. 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 Krankenhaus. Von dort kann ein Zwerg nicht alleine weiter kommen. Er muss von einem anderen abgeholt werden. Dies darf nur, wer den Sprung über das Feuer schon geschafft und wieder das rote Blatt erreicht hat.

Ende des Spiels: Zu Ende ist das Spiel erst, wenn alle Zwerge wieder heil auf dem roten Blatt 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. Denkt immer daran, dass ein Erwachsener wegen der brennenden Kerze dabei ist.

Another Game of Shadows in the Woods

The dwarves avoid the Shadows in the Woods and jump over the fire.

There is a second game of Shadows in the Woods on the reverse side of the game board. The light remains stationary in one place. The dwarves must move through the shadows and jump over the light. A dwarf which has to stop in a shadow must wait until another player helps him by flashing him a ray of light. The game ends when all the dwarves have made it home safe and sound.

Cooperative game for children 7+, adult supervision required because of the candle.

Preparation: you put the side of the game board upside which shows the small, dark-green circles as a path. The burning candle is placed in the big circle with the fire in the centre of the board. The dwarves wait on the red leaf. Each player gets one or more dwarves. Now you place single trees so that their shadows fall on the path. The shadow of one single tree should not cover more than five subsequent circles of the path.

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

To start the game: by the light of the candle the players take turns throwing the die. Each player places his dwarves, one after the other, onto the red rimmed space of the crossing in front of the house and moves them, in accordance with the points showing on the die, in a big circle through the forest. Everybody moves in the same direction.

Objective of the game: all dwarves must reach the red leaf 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 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 push-stick 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 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 and reached the red leaf is allowed to do this.

End of the game: The game is over only, when all dwarves are safely reunited on the red leaf. 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

Les nains évitent les ombres des arbres et sautent le feu.

Un autre jeu d'ombres en forêt se trouve au verso de la planche de jeu. La lumière reste en place, les nains doivent traverser les ombres et sauter le feu. Ceux qui sont dans l'ombre attendent qu'un autre les aide en leur envoyant un rayon de lumière. Le jeu est fini lorsque tous les nains sont rentrés sains et saufs à la maison.

Jeu de dé, d'entraide collective à partir de 7 ans. Un adulte doit être présent à cause de la bougie.

Préparation : assemblez la planche de jeu du côté où les chemins sont représentés par de petits ronds vert foncé. On place la lumière au milieu de l'aire de jeu sur le grand cercle muni d'un feu. Les nains attendent sur la feuille rouge. Chaque joueur se choisit un ou plusieurs nains. Disposez quelques arbres de sorte que leur ombre tombe sur le chemin. Chaque ombre n'a le droit de recouvrir plus de 5 cases.

Il faut munir la face externe du poussoir d'une « matière réfléchissante », par exemple du papier d'aluminium.

Début du jeu : on lance le dé à la lueur de la bougie. Avant de lancer le dé, chacun des participants place son pion sur la case cerclée de rouge, au carrefour placé devant la maison préfigurée par la feuille rouge. Il se déplace du nombre de cases joué sur le chemin qui traverse la forêt; tous vont dans la même direction.

But du jeu : tous les nains doivent regagner la feuille rouge 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 jusqu'à ce qu'un autre l'aide en lui réfléchissant 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 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 aussi 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 et regagné la feuille rouge.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque tous les nains se retrouvent sains et saufs à la maison (sur la feuille rouge). 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 en 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 vous pouvez aussi les changer. Mais n'oubliez jamais qu'un adulte doit être là à cause de la bougie.

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.

Im Dunkeln wandert das brennende Teelicht durch den Wald und sucht die kleinen Zwerge in ihren Schattenverstecken. Wird ein Zwerg von einem Lichtstrahl getroffen, so ist er verzaubert und darf sich nicht mehr bewegen. Die anderen Zwerge versuchen, ihn wieder zu erlösen. Dafür müssen sie abwarten, bis sich das Licht weit genug entfernt hat, so dass ein anderer Zwerg im Schatten zu ihm gelangen kann. Die Zwerge wollen sich alle unter einem Baum treffen, während die Kerze versucht, alle Zwerge zu verzaubern.

The burning tealight moves through the dark forest and tries to find the small dwarves in their hiding places. If a dwarf is touched by the light, it is frozen and not allowed to move anymore. The other dwarves try to release it. To achieve this they must wait until the light has gone far enough so that one of them can join it in the shadow. All the dwarves try to unite under one tree while the candle tries to freeze the dwarves.

Who will win, the light or the dwarves?

Wer wird gewinnen, das Licht oder die Zwerge?



www.spielzeug-kraul.de

Das Waldschattenspiel

Inhalt:

- 6 Teile für den Spielboden
- 1 Teelicht
- 1 Schieber
- 3 dunkelgrüne große Bäume (zweiteilig)
- 4 laubgrüne mittlere Bäume (zweiteilig)
- 3 maigrüne kleine Bäume (zweiteilig)

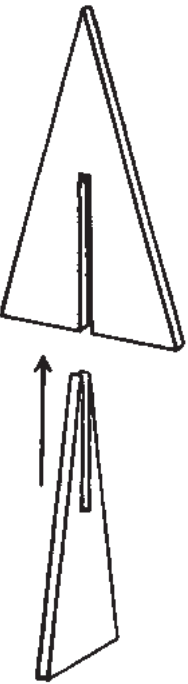
Tüte: 1 Würfel, 7 Männchen, 7 Filzstücke

Vorbereitung:

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen die Bäume zusammengesetzt werden:

Die Bäume steckt ihr wie in der Abbildung zusammen. 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 untenstehenden Abbildung. Mit einem Filzstift könnt ihr euren Zwergen Gesichter malen und mit etwas Wolle auch noch Bärte ankleben!



Achtung! Wegen der Flamme: Benutzung nur unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen, Brand- und Verbrennungsgefahr. Spielzeug nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Firmenanschrift für spätere Rückfragen aufbewahren.

Warning! Because of the flame: To be used under the direct supervision of an adult, danger of burning. This toy is not suitable for children under three years as it contains small parts, danger of swallowing and suffocation. Please keep our company's address for further enquiries.

Attention ! À cause de la flamme: À utiliser sous la surveillance d'un adulte, danger d'incendie et de brûler. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, contient de petites pièces, danger d'ingurgitation et d'étouffement. Conserver l'adresse du fabricant pour toute information complémentaire ultérieure.

Shadows in the Woods

Contents:

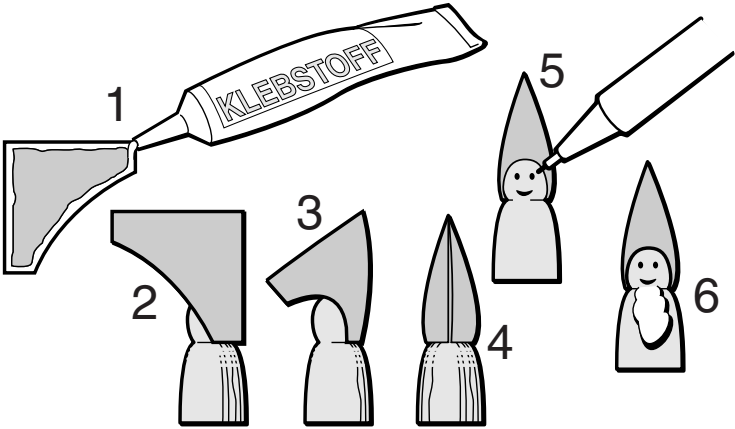
- 6 puzzle-pieces for the game board
- 1 tea-light
- 1 push stick
- 3 dark green big trees (two parts each)
- 4 leaf green medium-sized trees (two parts each)
- 3 light green small trees (two parts each)
- Bag: 1 die, 7 dwarves, 7 pieces of felt

Preparations:

Before the game can start the trees must be assembled:

Put the trees together as shown in the illustration. 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 opposite. 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.



Le Jeu d'Ombres en Forêt

Contenu :

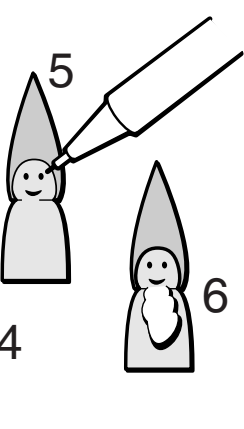
- 6 morceaux pour la planche de jeu
- 1 bougie chauffe-plat
- 1 poussoir
- 3 grands arbres vert foncé (en 2 morceaux)
- 4 arbres moyens vert printemps (en 2 morceaux)
- 3 petits arbres jaune vert (en 2 morceaux)
- dans le sachet: un dé, 7 bonshommes, 7 morceaux de feutrine

Préparation :

Avant que le jeu puisse commencer, on doit monter les arbres :

Reportez-vous au dessin pour obtenir 3 types d'arbres de couleurs 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 d'à côté. Vous pouvez avec un feutre dessiner des visages à vos nains et même leur confectionner une barbe avec un peu de laine !



Walter Kraul GmbH
Neufahrner Weg 2
D-82057 Icking
Germany Allemagne



Das Waldschattenspiel

Kooperatives Würfelspiel ab 5 Jahre. Ein Erwachsener übernimmt die Spielleitung und führt das Licht.

Vorbereitung: Die sechs großen Puzzle-Teile für den Spielboden sind beidseitig bedruckt. Für dieses Spiel legt ihr die Seiten mit den großen Kreisen nach oben auf den Tisch und baut das Puzzle zusammen. Dann verteilt ihr die Bäume auf dem Spielfeld zwischen den Waldwegen.

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 die Zwerge zu finden und mit seinem Licht zu verzaubern.

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, lässt das Licht weiterwandern, 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, er darf seinen Platz nicht verlassen.

Ende des Spiels: 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 Teelichte ohne Aluhülse zum Nachkaufen. Kerzenstummel in der Glaschale genügen auch.

Shadows in the Woods

Cooperative game for children 5 years +. An adult supervisor moves the candle.

Preparations: the six big puzzle pieces for the game board are imprinted on both sides. For this game the big circles must show upside when you put the pieces together on a table. Now, you can distribute the trees at random on the board in between the paths.

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/she covers his/her 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.

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/she 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.

Le Jeu d'Ombres en Forêt

Jeu de dé, d'entraide collective, à partir de 5 ans. Un adulte mène le jeu et dirige la lumière.

Préparation : les 6 morceaux de puzzle qui constituent la planche de jeu sont imprimés des 2 côtés. Pour ce jeu, déposez-les sur la table, face aux grands cercles vers le haut et assemblez le puzzle : placez les arbres sur l'aire de jeu entre les chemins forestiers.

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.

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, l'adulte referme les yeux pour que les nains puissent recharger de cachettes; mais les nains que la lumière a touchés sont pétrifiés et ne peuvent plus bouger. Les autres 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. 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: l'un d'entre eux doit pour cela les rejoindre lorsqu'ils se retrouvent à nouveau 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 derrière 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.