

Les souliers magiques

Contenu du jeu: 1 plateau de jeu.
4 lutins (rouge, bleu, jaune et vert).
20 paires de souliers différents: skis, patins à glace, brodequins, palmes et souliers magiques (une paire de chaque par joueur).
20 diamants (avec stickers à coller : 5 rouges, 5 bleus, 5 jaunes et 5 verts).

28 cartes illustrées:

4 cartes "souliers magiques"
6 cartes "skis"
6 cartes "patins à glace"
6 cartes "palmes"
6 cartes "brodequins"

Chaque couleur et chaque situation est représentée par une texture.

But du jeu:

Partir à la quête de cinq diamants avec 4 lutins courageux et leurs souliers magiques et libérer leur monde merveilleux du maléfice du méchant Troll.

Préparation et début du jeu:

Chaque joueur choisit son lutin et prend les cinq diamants de la même couleur.

Chacun dépose un de ses diamants au centre du plateau de jeu, et les autres aux 4 coins du plateau. Les lutins sont placés dans la tour de leur couleur (aux 4 coins du plateau). Chaque joueur prend aussi une paire de skis, de patins à glace, de palmes et de brodequins et une paire de souliers magiques qu'il dispose au pied de sa tour.

Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur, qu'ils posent devant eux, face découverte, sur la table. Le reste des cartes est placé, face cachée, en pile sur la table: c'est la pioche.

Déroulement du jeu:

Les lutins ne peuvent se déplacer sur les routes du royaume que chaussés de souliers adaptés: les skis pour les pistes enneigées, les patins pour les lacs gelés, les palmes pour les eaux froides, et les brodequins pour les collines escarpées. Les souliers magiques leur permettent de se déplacer sur n'importe quelles routes.

Le joueur le plus jeune commence et choisit une des cartes posées devant lui qui lui indique la paire de souliers que son lutin peut chausser et donc quelle route il peut emprunter. Une carte ne permet qu'un seul déplacement, une fois jouée elle doit être remise sous la pioche et le joueur doit en tirer une autre pour la remplacer. Chaque joueur doit toujours posséder 3 cartes posées devant lui, face visible.

Si un joueur n'est pas satisfait de ses cartes il peut en rejeter une et en tirer une autre mais alors il perd un tour pour jouer. A chaque fois qu'un joueur atteint un coin du plateau où se trouve un diamant de sa couleur il le gagne et le dépose dans son coffre aux trésors (au pied de sa tour).

Les souliers magiques:

Pour s'emparer d'un diamant situé au centre du plateau, les lutins doivent le franchir chaussés des souliers magiques et uniquement en diagonale.

Si l'un des joueurs possède au départ une carte "souliers magiques" ou bien en tire une pendant la partie, il peut chausser son lutin des souliers magiques et le déplacer dans tous sens sur n'importe quelles routes du plateau. Attention! Si un joueur possédant déjà une carte "souliers magiques", en tire une autre, il perd les deux cartes qu'il doit replacer sous la pioche. Il tire alors deux nouvelles cartes pour les remplacer.

Si un lutin est déjà chaussé des souliers magiques et que le joueur tire une carte "souliers magiques", le joueur doit échanger la carte contre une autre de la pioche.

Le gagnant:

Le joueur qui aura le premier rassemblé dans son coffre aux trésors les 5 diamants de sa couleur et ramené son lutin sain et sauf à sa tour de départ est le gagnant de la partie. La terrible malédiction est rompue et le royaume des fées libéré du maléfice du méchant Troll! Bravo!