

# 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"



Il était une fois un pays merveilleux et enchanteur: le royaume des fées.

Les fées régnaient sur ce royaume paisible et fabuleux et leurs sujets vivaient libres et heureux de la sagesse et des bienfaits de leurs souveraines. Mais un beau jour, alors que les fées étaient

à parcourir d'autres royaumes en quête de nouvelles magies et remèdes, un méchant Troll pénétra le royaume et lança une terrible malédiction rendant le royaume sauvage et ses routes pratiquement infranchissables. Dès lors, les familles ne purent plus se rendre visite et les habitants avaient grand peine à se déplacer. Les fées, elles, se trouvèrent impuissantes face à ce terrible maléfice, et leur royaume devint triste et misérable. Cependant, vivaient dans ce royaume quatre courageux petits lutins qui n'abandonnaient pas espoir et cherchaient chaque jour des moyens pour rompre ce maléfice. Un jour, l'un d'eux retrouva un très ancien livre de magie. Selon le livre, les lutins devraient

retrouver et réunir cinq diamants pour mettre fin à la malédiction.

Les lutins aidés de leurs amis commencèrent aussitôt à préparer leur long périple et fabriquèrent en quantité, skis, patins à glace, brodequins et palmes. Pour les aider dans leur quête, les fées confectionnèrent des souliers magiques qui leur permettraient de se déplacer plus facilement sur toutes les routes sauvages et dangereuses du royaume. Les braves lutins se mirent aussitôt en route à la recherche des diamants, et c'est ainsi que leur aventure commença!

**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:



Coller ainsi les stickers sur les pions-diamants

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 glacés, 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!

**Et maintenant, en route pour la grande aventure magique!!**

