

Jeu de stratégie et de suspense

De courageux petits lutins traversent la dangereuse forêt des sortilège.
Mais attention aux horribles sorcières...
Les lutins devront déjouer leurs maléfices pour atteindre le pays des merveilles !!

Age : à partir de 6 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 20 minutes

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 6 Petits Lutins de couleurs différentes, 6 cartes secrètes, 2 dés chiffres, 1 dé couleurs.



But du jeu

Etre le 1^{er} à amener son ou ses lutins sur la case arrivée du Pays des Merveilles.
Ralentir les lutins des autres joueurs en les bloquant dans des cases pièges.

Le jeu

- Placer les 6 petits lutins (quelque soit le nombre de joueurs) au départ **D**. Chaque joueur reçoit un nombre de cartes secrètes lui indiquant la couleur des lutins qu'il doit amener à l'arrivée. (2 ou 3 joueurs : chacun reçoit 2 cartes ; 4 joueurs : chacun reçoit 1 carte).
- Chaque joueur, son tour venu, lance les 3 dés et fait avancer 2 Petits Lutins : Il déplace en priorité le lutin dont la couleur est indiquée sur le dé couleurs et lui attribue les points de l'un des 2 dés chiffres. Puis il déplace un second Petit Lutin de son choix, des points de l'autre dé.



Cases spéciales

- Les 7 Cases « Gros Gâteaux » : Le petit lutin qui quitte cette case peut avancer du double de la valeur du dé.



- Les 11 Cases « Maléfices » (cases oranges) : Le Petit Lutin qui est sur cette case en repartira en n'avancant que d'une seule case, quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.



- Les 2 cases « Chaudron Nauséabond » : Le lutin reste bloqué sur cette case. Pour en sortir au tour suivant, il devra obtenir la couleur du dé correspondant à sa couleur ou obtenir un « 6 ».



Dans les deux cas, le lutin bloqué dans le chaudron n'avancera alors que d'une case quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.

- Les 2 cases « Sorcière en Colère » : Celui qui tombe sur cette case recule immédiatement jusqu'à la case située derrière le dernier Petit Lutin du parcours.



Cas exceptionnel

Lorsque le joueur fait un double : Il ne tient plus compte du dé couleurs et fait avancer du total des 2 dés chiffres, les 2 lutins en dernière position (quelque soit la case sur laquelle ils se trouvent).

A NOTER : En fin de partie, lorsque le dé multicolore indique la couleur d'un Petit Lutin déjà arrivé, le joueur décide de faire avancer d'autres lutins de son choix.

Qui gagne ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a fait parvenir son/ses lutins au château du pays des merveilles (A).

Le gagnant montre aux autres joueurs sa ou ses cartes secrètes pour vérifier que le ou les pions gagnants sont bien les siens.

Il n'est pas nécessaire de faire un nombre de point exact pour arriver au château (peut-être égale ou supérieur au nombre de case qu'il reste à parcourir)

Game of strategy and suspense

Brave little imps pass through the dangerous forest of spells.
But beware of the horrible witches...
The imps must avoid their evil spells to get to the country of marvels!!

Age : from 6 years
Number of players : 2 to 4
Duration : 20 minutes

Game contents:

1 game board, 6 little imps in different colours, 6 secret cards, 2 number dice, 1 colour die.



Object of the game

To be the first to bring their imp or imps to the finish space of the country of marvels. To slow down other players' imps by blocking them in the trap spaces.

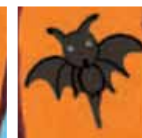
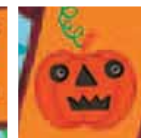
The game

- Place the 6 little imps (whatever number of players) on the start D. Each player receives a number of secret cards indicating the colour of imps that he must bring to the finish. (2 or 3 players: each receives 2 cards ; 4 players : each receives 1 card).
- Each player on their turn throws the 3 dice and moves the 2 little imps forward : The player first moves the imp of the colour indicated on the colours die and assigns it the points from one of the 2 number dice. Then the player moves a second imp of their choice by the numbers of points of the other die.

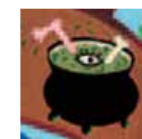


Special cases:

- The 7 « large cake » spaces:
The little imp that leaves this space can move forward by double the value on the die.
- The 11 « evil spell » spaces (orange spaces):
The little imp that is on this space will leave it again by only moving forward one single space, whatever the value of the die that is assigned to it.
- The 2 « foul-smelling cauldron » spaces:
The imp remains blocked on this space. To leave it on the next round he must obtain the colour of the die corresponding to its colour or obtain a « 6 ».



...



In both cases, the imp blocked in the cauldron only moves forward one space whatever the value of the die that it is assigned.



- The 2 « angry witch » spaces:
The one that falls on this space immediately moves back to the space behind the last little imp on the course.

Special case

When the player makes a double: He does not observe the colours die and moves forward the total of 2 number dices, the 2 imps in the last position (whatever space they are on)

NOTE: At the end of the game, when the multicoloured die indicates the colour of the little imp that has just finished, the player decides to move forward the other imps of their choice.

Who wins ?

The game stops as soon as the one of the players has made their imp or imps reach the castle of the country of marvels (A).

The winner shows their secret card or cards to the other players to check that the winning piece or pieces are theirs.

It is not necessary to get the exact number of points to get to the castle (possibly the same or more than the number of spaces to get there).

Spannendes Strategiespiel

Mutige kleine Kobolde durchqueren den gefährlichen Zaubewald. Aber Vorsicht vor den grausigen Hexen... Die Kobolde müssen verhindern, verhext zu werden, um das Märchenland zu erreichen!!

Alter : ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler : 2 bis 4
Spieldauer : 20 Minuten

Inhalt des Spieles:

1 Spielbrett, 6 kleine Kobolde in unterschiedlichen Farben, 6 Geheimniskarten, 2 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel.



Ziel des Spiels

Der Erste sein, der seinen oder seine Kobold(e) auf das Zielfeld des Märchenlandes bringt. Die Kobolde der anderen Spieler langsamer machen, indem man sie auf den Fallenfeldern festsetzt.

Das Spiel

- Stellen Sie die 6 kleinen Kobolde (egal wie viele Spieler mitspielen) an den Start D. Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl Geheimniskarten, denen er die Farbe der Kobolde, die er ins Ziel bringen muss, entnehmen kann. (2 oder 3 Spieler: jeder erhält 2 Karten; 4 Spieler: jeder erhält eine Karte)
- Jeder Spieler würfelt, wenn er an der Reihe ist, mit den drei Würfeln und lässt 2 kleine Kobolde vorrücken: Er lässt bevorzugt den Kobold vorrücken, dessen Farbe auf dem Farbwürfel angegeben ist und teilt ihm die Punkte eines der 2 Zahlenwürfel zu. Dann lässt er einen zweiten kleinen Kobold seiner Wahl entsprechend der Punkte des anderen Würfels vorrücken.



Sonderfelder

- Die 7 „Riesenkuchen“-Felder: Der kleine Kobold, der dieses Feld verlässt, darf die doppelte Augenzahl vorrücken.



- Die 11 „Zauberspruch“-Felder (orange Felder): Der kleine Kobold, der sich auf diesem Feld befindet, darf nur ein Feld vorrücken, wenn er es verlässt, egal welche Zahl der Würfel zeigt, der ihm zugesprochen wird.



- Die 2 Felder „Widerlicher Hexenkessel“: Der Kobold bleibt auf diesem Feld gefangen. Um es bei der nächsten Runde zu verlassen, muss die Farbe gewürfelt werden, die er besitzt, oder eine „6“.



In beiden Fällen darf der Kobold, der im Hexenkessel gefangen ist, nur ein Feld vorrücken, egal welche Augenzahl mit dem ihm zugeteilten Würfel gewürfelt wurde.

- Die 2 Felder „wütende Hexe“: Wer auf dieses Feld kommt, geht sofort auf das Feld hinter dem letzten kleinen Kobold auf der Strecke zurück.



Sonderfall

Wenn der Spieler mit beiden Würfeln dieselbe Augenzahl würfelt: Er berücksichtigt den Farbwürfel nicht mehr und lässt die 2 langsamsten Kobolde um die Gesamtzahl der 2 Zahlenwürfel vorrücken (egal auf welchem Feld sie sich befinden).

MERKE: Wenn der Farbwürfel am Ende des Spiels die Farbe eines kleinen Kobolds anzeigt, der schon im Ziel ist, entscheidet der Spieler sich, andere Kobolde seiner Wahl vorrücken zu lassen.

Wer gewinnt?

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler seinen/seine Kobold(e) ins Schloss des Märchenlands gebracht hat.

Der Gewinner zeigt den anderen Spielern seine Geheimniskarte(n), um zu beweisen, dass die Figur(en), die gewonnen hat/haben, seine ist/sind.

Es ist nicht nötig, die genaue Punktzahl zu würfeln, um ins Schloss zu kommen (kann der Zahl der Felder, die noch zu überwinden sind, entsprechen oder höher sein).

Juego de estrategia y de suspense

Los valientes duendes atraviesan el peligroso bosque de los sortilegios. Pero cuidado con las horribles brujas... ¡Para llegar al País de las Maravillas los duendes deberán deshacer sus maleficios!

Edad : a partir de 6 años
Número de jugadores : 2 a 4
Duración : 20 minutos

Contenido del juego:

1 tablero de juego, 6 duendecitos de colores diferentes, 6 cartas secretas, 2 dados de números, 1 dado de colores.



Objetivo del juego




Ser el primero en llevar a su o sus duendes hasta la casilla de Llegada del País de las Maravillas. Retener a los duendes de los demás jugadores dejándoles bloqueados en las casillas trampa.

El juego


- Se colocan los 6 duendecitos (sea cual sea el número de jugadores) en la salida D. Cada jugador recibe un número de cartas secretas que le indicarán el color de los duendes que debe llevar hasta la Llegada (2 ó 3 jugadores: cada uno recibe 2 cartas; 4 jugadores: cada uno recibe 1 carta).
- Cada jugador, en su turno, tira los 3 dados y avanza 2 duendecitos: En primer lugar moverá el duende del color que indica el dado el número de casillas que indique uno de los dos dados. Después, moverá un segundo duende, el que él quiera, con los puntos que indique el otro dado.



Casillas especiales

- Las 7 casillas « Gran pastel »: el duendecito que deje esta casilla puede avanzar el doble de lo que indique el dado. 
- Las 11 casillas « Maleficio » (casillas naranjas): el duendecito que ocupe esta casilla sólo avanzará una casilla, sea cual sea el número del dado que se le asigne. 
- Las 2 casillas « Caldero nauseabundo »: El duende se quedará bloqueado en esta casilla. Para poder salir en el siguiente turno, se deberá sacar el color del dado que corresponda a su color o sacar un 6. 

En los dos casos, el duende bloqueado en el caldero nauseabundo sólo avanzará una casilla sea cual sea el número del dado que le toque.

- Las 2 casillas « Bruja enfadada »: El que caiga en esta casilla deberá volver inmediatamente a la casilla situada detrás del último duendecito del recorrido. 

Caso excepcional

Cuando un jugador saca una pareja: no tendrá en cuenta el dado de colores y avanzará la cifra que sumen los dos dados, los 2 duendes que estén en última posición (sea cual sea la casilla en la que estén).

ATENCIÓN: Al final de la partida, cuando el dado multicolor indique el color del duendecito que ya haya llegado al castillo, el jugador podrá avanzar cualquiera de los demás duendes.

¿Quién gana?

La partida finaliza cuando uno de los jugadores haya llevado a su(s) duende(s) al castillo del País de las Maravillas (A).

El ganador enseñará a los demás jugadores su(s) carta(s) secretas para comprobar que el(los) peón(es) son realmente los suyos.

No es necesario sacar el número de puntos exacto para llegar al castillo (puede ser igual o superior al número de casillas que le queden por recorrer).