



TOVERSCHOENEN

Inhoud van het spel: 1 spelbord.
 4 dwergjes (rood, blauw, geel en groen).
 20 verschillende paar schoenen: ski's, ijsschaatsen, rijglaarzen, zwemvliezen en toverschoenen (een paar van elk voor elke speler).
 20 diamanten (5 rode, 5 blauwe, 5 gele en 5 groene).

28 geïllustreerde kaarten:



4 "magische schoen"-kaarten

6 "ski"-kaarten

6 "ijsschaats"-kaarten

6 "zwemvlies"-kaarten

6 "rijglaars"-kaarten

Er was eens een prachtig, betoverend land: het koninkrijk van de feeën. De feeën heersten over dit vreedzaam, fantastisch land en hun onderdanen leefden vrij en gelukkig dankzij de wijsheid en de weldaden van hun heersers. Maar op een mooie dag, terwijl de feeën rondtrokken in andere koninkrijken op zoek naar nieuwe toverkunsten en remedies, drong een boze Troll het koninkrijk binnen en vervloekte hij het waardoor het koninkrijk volledig verwilderde en de wegen bijna onberijdbaar werden. Vanaf dat ogenblik konden de families niet meer bij elkaar op bezoek gaan en hadden de bewoners de grootste moeite om zich te verplaatsen. De feeën stonden machteloos tegenover deze verschrikkelijke bezwering en hun koninkrijk werd droevig en armzalig.

In dit koninkrijk leefden echter ook vier dappere dwergjes die de hoop niet opgaven en elke dag naar middelen zochten om deze bezwering te doorbreken. Op een dag vond één van hen een heel oud toverboek terug. Volgens dit boek moesten de dwergjes vijf diamanten terugvinden en samenbrengen om de vervloeking te beëindigen.

De dwergjes begonnen toen met de hulp van hun vrienden aan de voorbereidingen van hun lange tocht en maakten een hoeveelheid ski's, ijsschaatsen, rijglaarzen en zwemvliezen. Om hen te helpen bij hun zoektocht, maakten de feeën toverschoenen, waarmee ze zich gemakkelijker zouden kunnen verplaatsen op al de wilde en gevaarlijke wegen van het koninkrijk. De moedige dwergjes vertrokken onmiddellijk op zoek naar de diamanten en zo begon hun avontuur!

Doel van het spel:

Op zoektocht gaan naar vijf diamanten met 4 dappere dwergjes en hun toverschoenen om op die manier hun prachtige wereld te bevrijden van de vloek van de boze Troll.



Voorbereiding en begin van het spel:

Elke speler kiest zijn dwergje en neemt vijf diamanten van dezelfde kleur. Elke speler plaatst één van zijn diamanten in het midden van het spelbord en de andere op de 4 hoeken van het bord. De dwergjes worden in de toren van hun kleur geplaatst (op de 4 hoeken van het spelbord).

Elke speler neemt ook een paar ski's, een paar ijschaatsen, een paar zwemvliezen en een paar rijglaarzen die hij aan de voet van zijn toren legt.

Meng de kaarten en geef er 3 aan elke speler. De speler legt zijn kaarten voor hem op tafel, beeldzijde naar boven.

De rest van de kaarten wordt, met de beeldzijde naar onder in een stapel op tafel gelegd; dit is de "bank".

Verloop van het spel:

De dwergjes mogen alleen met de aangepaste schoenen de wegen van het koninkrijk betreden: ski's voor besneeuwde wegen, ijschaatsen voor bevroren meren, zwemvliezen voor koud water, en rijglaarzen voor steile heuvels. Met de toverschoenen mogen ze op om het even welke weg.

De jongste speler begint en kiest één van de kaarten die voor hem liggen. Deze kaart geeft aan welk paar schoenen zijn dwergje mag dragen en dus ook welke weg hij mag betreden.

Met één kaart kan slechts één verplaatsing uitgevoerd worden. Wanneer men de kaart eenmaal gebruikt heeft, moet men ze onder de "bank" leggen en een andere trekken om de gebruikte kaart te vervangen. Elke speler moet steeds 3 kaarten voor zich hebben, beeldzijde naar boven.

Indien een speler niet tevreden is met zijn kaarten, mag hij er één weggooien en een andere trekken, maar dan moet hij zijn beurt overslagen.

Telkens wanneer een speler op een hoek van het spelbord komt waar zich een diamant van zijn kleur bevindt, wint hij deze en legt hij die in zijn schatkist (aan de voet van zijn toren).

De toverschoenen:

Om een diamant in het midden van het spelbord te winnen, mogen de dwergjes er alleen naartoe gaan met de toverschoenen en enkel in diagonale richting.

Indien een speler bij het begin een "toverschoen"-kaart bezit of er eentje trekt tijdens het spel, mag zijn dwergje deze toverschoenen dragen en in om het even welke richting gaan op om het even welke weg van het spelbord.

Opgelet! Indien een speler al een "toverschoen"-kaart heeft en er dan nog eentje trekt, verliest hij de beide kaarten die hij weer onderaan de "bank" moet leggen. Hij trekt dan twee nieuwe kaarten om deze te vervangen.

Indien een dwergje al toverschoenen draagt en de speler trekt een "toverschoen"-kaart, moet de speler deze kaart wisselen tegen een andere kaart van de "bank".

De winnaar:

De speler die als eerste de 5 diamanten van zijn kleur verzamelt in zijn schatkist en zijn dwergje veilig en wel terug naar de toren brengt vanwaar hij vertrokken is, is de winnaar van het spel.

De verschrikkelijke vloek is doorbroken en het koninkrijk van de feeën is bevrijd van de vloek van de boze Troll! Bravo!

En nu, op weg naar het grote, magische avontuur!

