

LA POMME DE PIN MAGIQUE

Sur certaines cases du plateau figure une pomme de pin.

Si un joueur **arrête** son Elfie sur une case de ce type, il gagne le droit de **prendre le pion Pomme de pin**. Celle-ci est magique: le joueur, à son tour de jeu, pourra choisir de l'utiliser pour **tester une case du niveau supérieur**. Après s'en être servi, il repose le pion à côté du plateau. Puis, s'il le veut, il peut **déplacer** son Elfie.

Si un Elfie **s'arrête** sur une case Pomme de pin alors que le pion Pomme de pin est déjà dans les mains d'un autre joueur, il a le droit de **lui voler**!

LES POUVOIRS

À son tour de jeu, un joueur peut, en plus de son déplacement, choisir d'utiliser son pouvoir magique. Il peut l'utiliser aussi bien avant qu'après son déplacement. Quand un joueur l'a jouée, il retourne sa carte «pouvoir magique»: elle ne peut être utilisée qu'une seule fois lors d'une même partie.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui, **le premier**, réussit à accrocher son Elfie sur la case de **l'Élixir magique** a gagné!



Nathan

© Dujardin, 2025 - Réalisation Nathan
Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin:
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Jumbo Group
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur **jeux.nathan.fr**

service consommateurs: sav@jumboplay.com

grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents

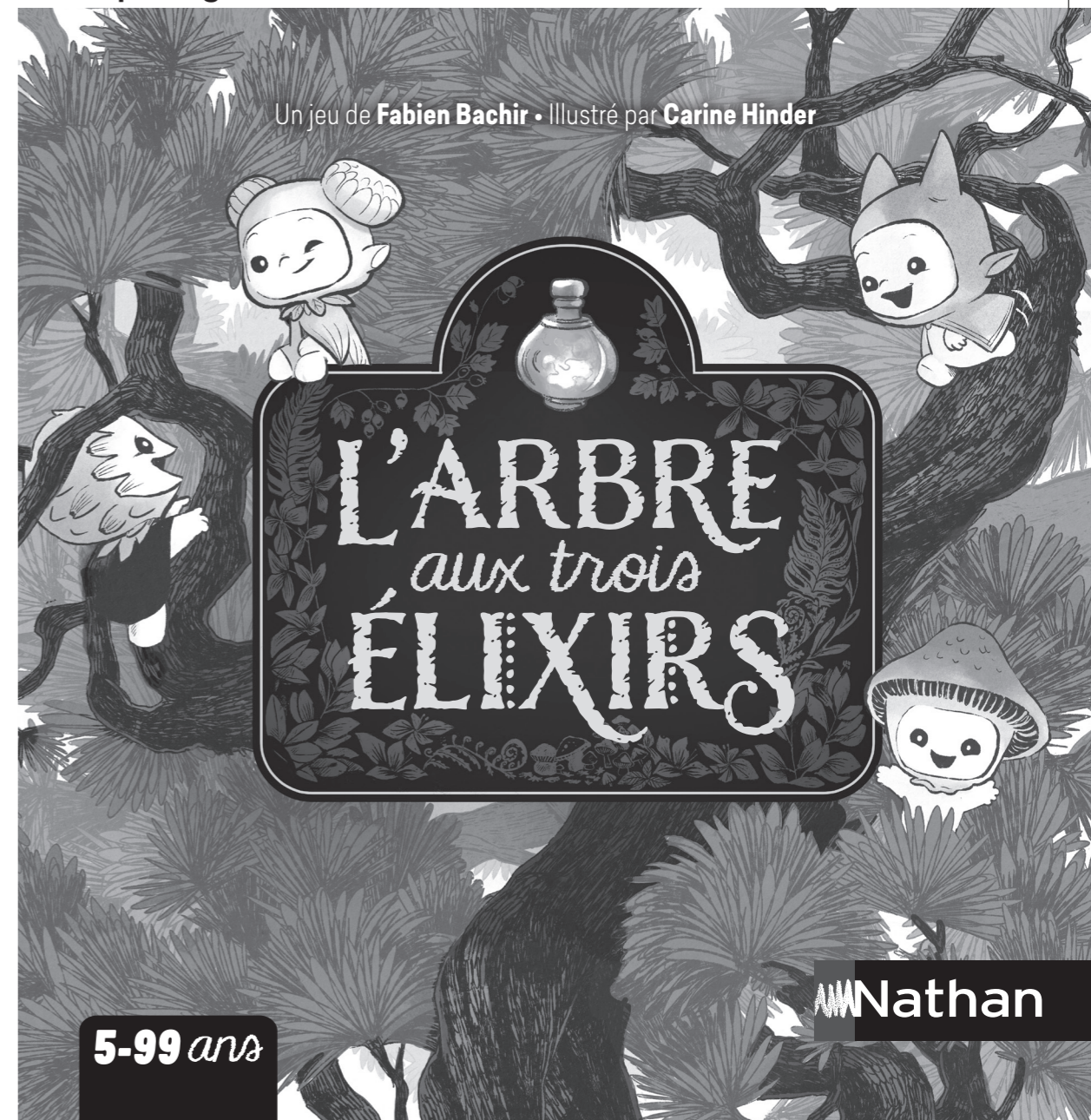


- > Une histoire par jour... ou plus!
- > Aimer lire, c'est contagieux!
- > Les premiers jeux de société
- > Bricolages, recettes, coloriages...

www.grandiravec Nathan.com

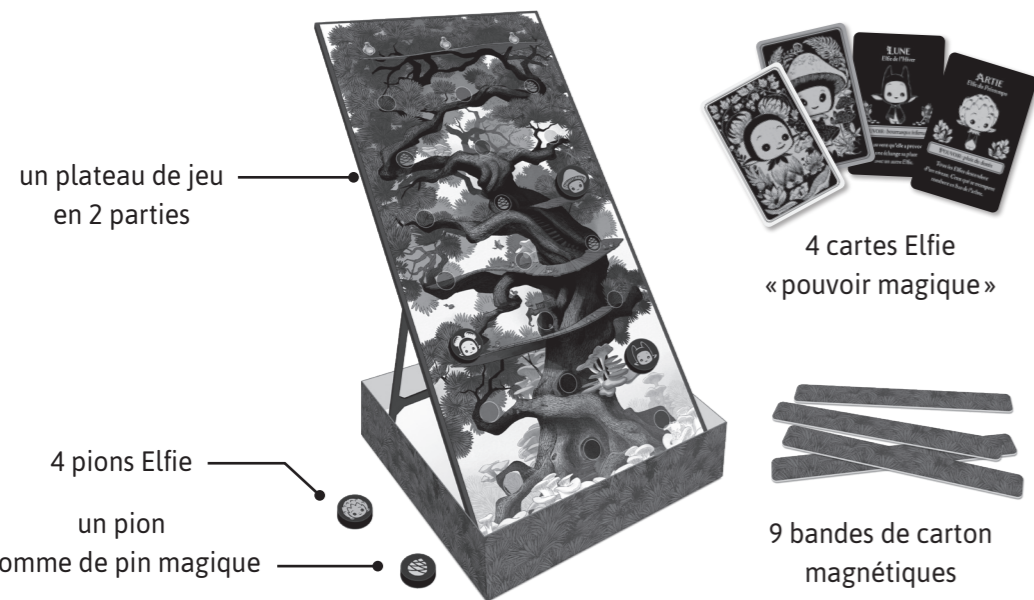
réf. 1 130 600 200

1 color printing : PANTONE 302



Au cœur de la forêt, l'arbre des Merveilles porte à son sommet
le plus précieux des breuvages : l'Élixir des temps.
C'est lui qui donne le pouvoir de Grand-Elfie :
maîtriser le soleil, la pluie et les vents.

L'Élixir est perché sur la plus haute branche de l'arbre,
et toi petit Elfie des saisons, tu rêves de l'attraper !
Mais il faudra être plus rapide que tes camarades...
alors vite, la course à l'Élixir magique commence !



MISE EN PLACE DU JEU

- Assembler entre elles les **2 parties du plateau de jeu**.
- Positionner le plateau sur la cale, **dans le fond de la boîte**.
- Insérer au hasard **8 bandes de carton** dans les espaces prévus au dos du plateau de jeu, côté imprimé sur le dessus.



DÉBUT DE LA PARTIE

Les **4 pions Elfie** sont posés sur la table, face cachée.
Chaque joueur, à son tour, en pioche un au hasard. Puis chacun prend la carte « **pouvoir magique** » de son Elfie et la pose devant lui, **côté pouvoir visible**.

Le pion **Pomme de pin magique** est posée à côté du plateau.

COMMENT JOUER ?

On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Le plus jeune joueur commence et pose son pion Elfie sur une des 3 cases du **premier niveau**, en bas de l'arbre. Attention, une seule case est la bonne !

- Si son pion **tombe** : dommage ! Ce n'est pas la bonne case. C'est au tour du joueur suivant.
- S'il **reste bien accroché** dans l'arbre, le joueur peut choisir de **s'arrêter** sur cette case, ou bien **tenter de monter** encore plus haut, en choisissant une des trois cases du niveau supérieur et ainsi de suite, **autant de fois qu'il le veut**.

Puis, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci doit obligatoirement essayer d'**aller plus haut** que le joueur précédent. Il n'a pas le droit de s'arrêter sur la même case que lui.

LES CHUTES

Quand un Elfie tombe en bas de l'arbre, il ne se fait pas mal du tout !
En effet, le sol de la forêt est recouvert d'un épais tapis de feuilles et de mousse.
En revanche, quand ce sera de nouveau son tour, il devra recommencer le parcours du début.

- Il arrive qu'en tombant, un Elfie **s'accroche à une case située sur sa trajectoire** : tant mieux ! Il y reste jusqu'à ce que ce soit son tour de jouer.
- En tombant, un Elfie peut aussi **en entraîner un autre** dans sa chute. Dommage ! Tous les deux doivent repartir du début.
- Il est également possible que l'Elfie qui tombe **s'aimante sur un autre Elfie**. Dans ce cas, cet Elfie l'emmènera avec lui pendant son tour de jeu (que celui-ci monte ou bien tombe). Un Elfie peut même porter plusieurs copains sur son dos !
- Si un Elfie est accroché sur le dos d'un autre, à son tour de jeu, il doit se décrocher et tenter de monter plus haut.