

door Alan R. Moon

Elfenland

Spelregels

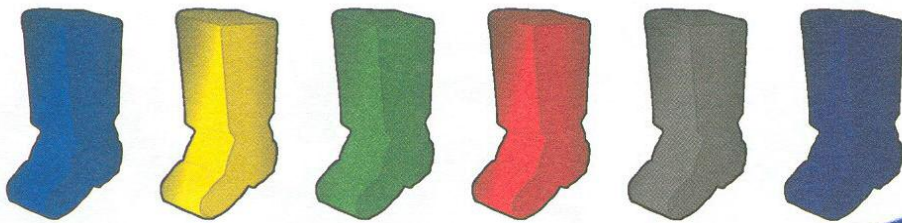
Inhoud

Hoofdstuk:	Bladzijde:
Spelidee en inhoud	2
Spelvoorbereiding.....	4
Het speelbord.....	5
De reiskaarten	5
Het spelverloop.....	6
De reiskaarten uitdelen	6
Een gedekt transportfiche trekken	6
Trek nog drie transportfiches	6
Bedenk je reisroute.....	7
Hindernissen	7
Verzet je pion	8
Reizen over land	8
Reizen over water.....	9
Heen en weer reizen	10
Stadsblokjes verzamelen	10
Bijzondere bewegingen	11
De karavaan	11
De veerpont.....	11
Einde van de speelronde	11
Einde van het spel.....	12
Een spelvariant.....	12



Spelidee en inhoud

In Elfenland moeten jonge elfen een heel bijzondere proef afleggen, voordat ze als volwassene worden geaccepteerd. Ieder elfenmeisje en iedere elfenjongen krijgt een landkaart en moet zoveel mogelijk beroemde plaatsen bezoeken. Om zich snel voort te bewegen mogen ze gebruik maken van de hulp van draken, eenhoorns, reuzenzwijnen, elfenfietsen, trollenwagens, toverwolken en vloten. Echter: deze transportmiddelen staan maar beperkt ter beschikking en mogen niet overal gebruikt worden. Zo ontbrandt een spannende wedstrijd onder de jonge elfen, die zo handig mogelijk hun hulpmiddelen moeten inzetten. Wie tenslotte de meeste steden en dorpen bezoekt en uit elke plaats een souvenir meeneemt, treft de hoogste eer: zij of hij wint dit spel!

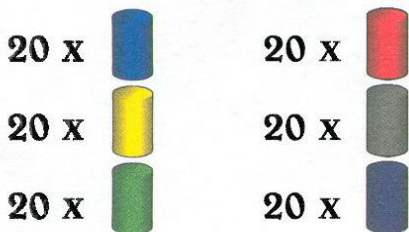


6 Pionnen: elfenlaarzen in 6 kleuren

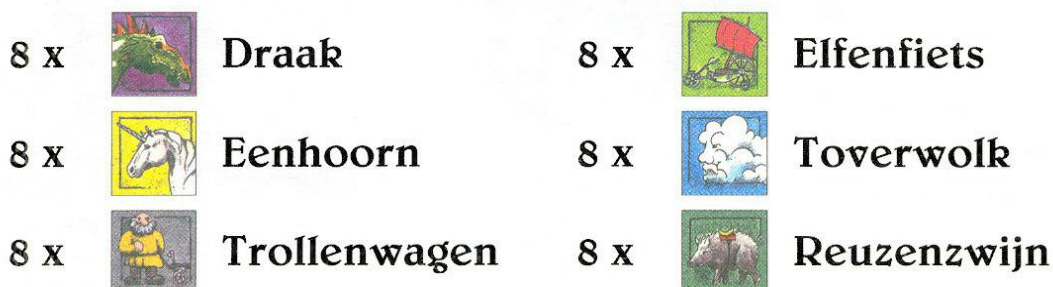
6 Hindernisfiches met rode rand



120 Stadsblokjes in 6 kleuren



48 Transportfiches met witte rand



10 x



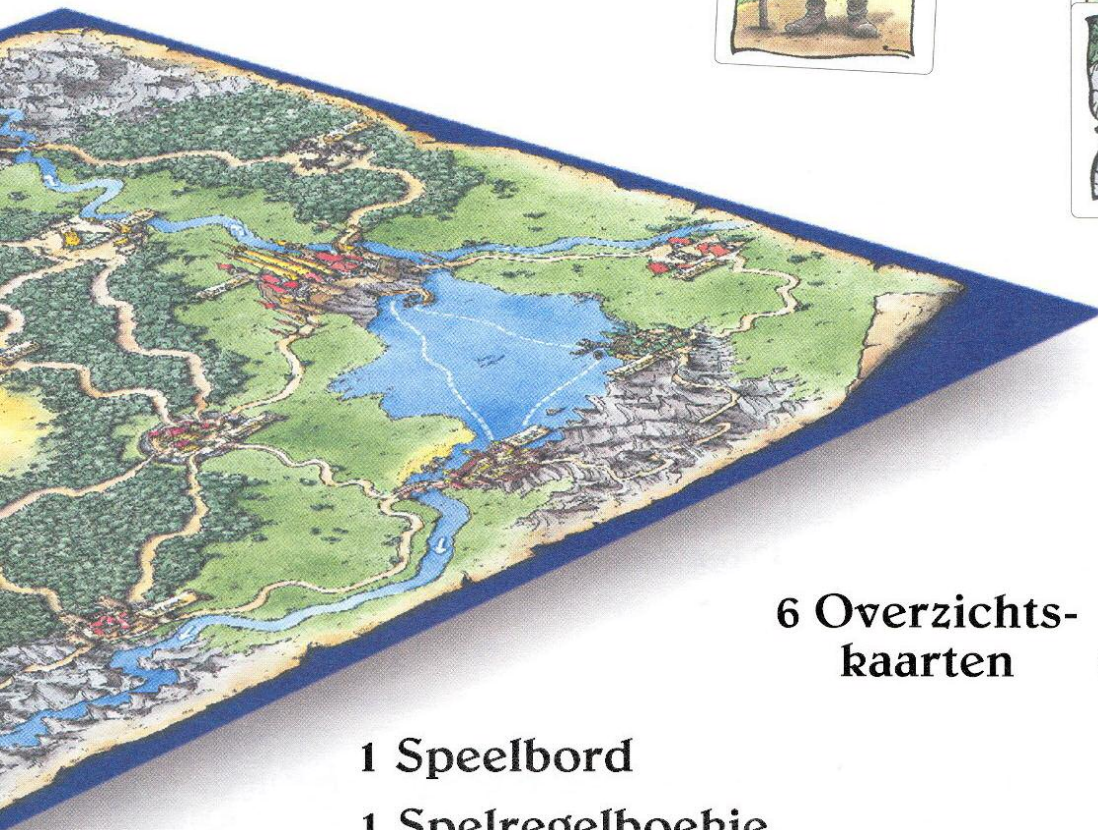
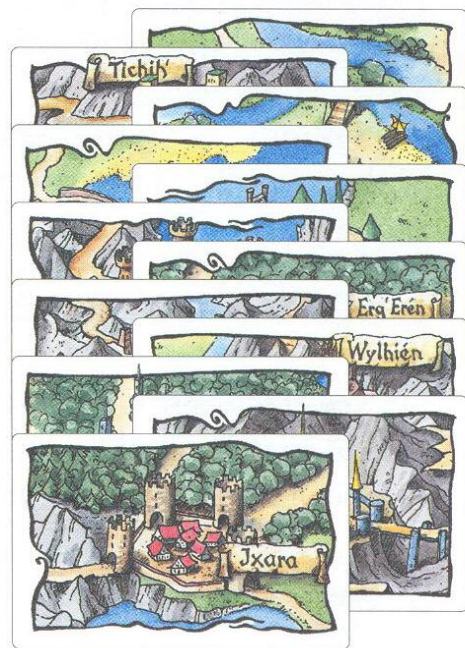
Draak



4 Rondenkaarten

12 Stadskarten

Startkaart

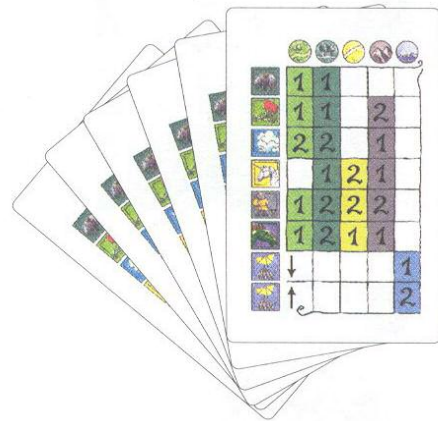


6 Overzichts-
kaarten

1 Speelbord

1 Spelregelboekje

72 Reiskaarten



10 x



Eenhoorn

10 x



Trollen-
wagen

10 x



Elfenfiets

10 x



Toverwolk

10 x



Reuzen-
zwijn

12 x

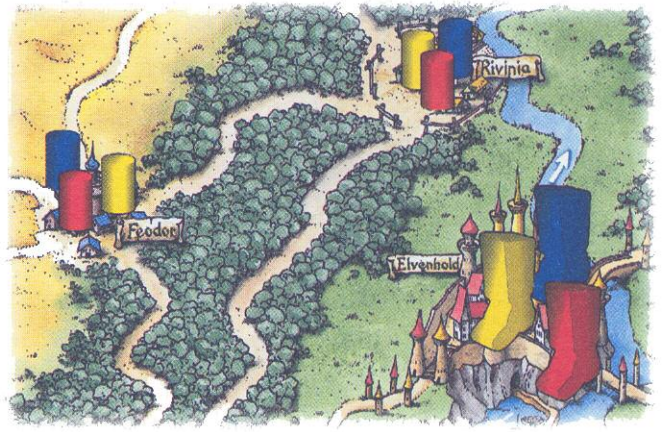


Vlot



Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een elfenlaars en 30 stadsblokjes in dezelfde kleur. Zet je laars in de elfenhoofdstad “Elvenhold” en plaats één van je blokjes in elk van de overige 20 stadjes.



De speelkaarten worden naar kleur op de achterzijde gesorteerd. De 12 stadskarten met groene achterkant leg je terug in de doos omdat die uitsluitend bij een spelvariant gebruikt worden.



Reiskaarten

De 72 reiskaarten met blauwe achterkant worden goed geschud en gedekt op een stapel naast het speelbord gelegd.



Rondenkaarten

De vier rondenskaarten worden in de juiste volgorde op het aangegeven vak rechts boven op het speelbord gelegd. Kaart “1” onderaan, dan “2”, “3” en ten slotte “4” bovenaan.



Transportmiddelen



De 48 transportfiches worden gescheiden van de 6 hindernisfiches met rode randjes. De transportfiches worden gedekt naast het speelbord op de tafel gelegd en goed gemengd. Daarna worden er vijf willekeurige transportfiches opgedraaid. Tijdens het spel moeten er steeds 5 fiches opgedraaid op tafel liggen.



Overzichtskarta



Hindernis

De spelers krijgen ieder één overzichtskarta en één hindernisfiche. De overige overzichtskarten en hindernisfiches verdwijnen in de doos.

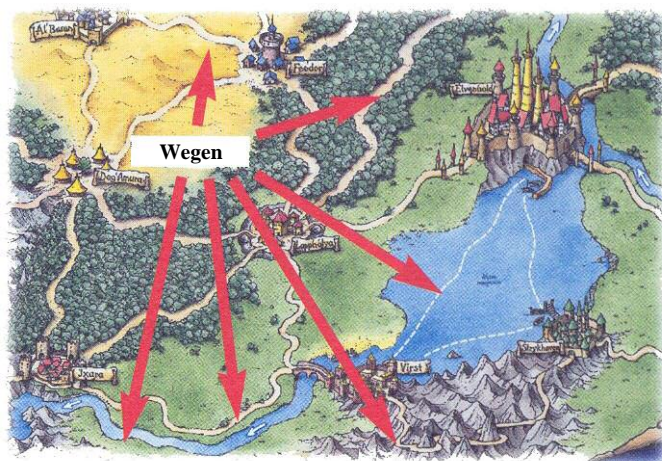


Startkarta

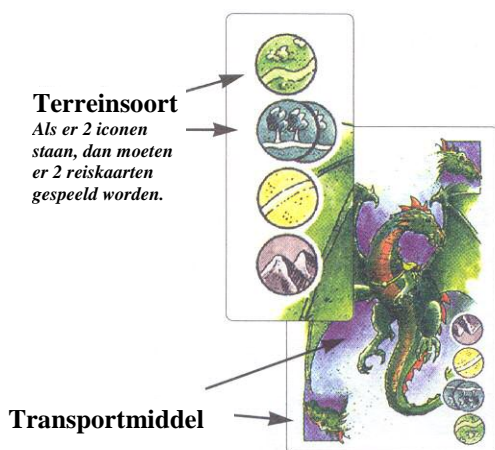
De oudste speler krijgt de startkarta met de elf. Hij begint de eerste ronde. De overige spelers komen kloksgewijs aan de beurt.

Het speelbord

In Elfenland worden de stadjes door een wegennet met elkaar verbonden. Deze wegen lopen elk door een bepaalde terreinsoort, zoals steppen (lichtgroen), wouden (donkergroen) en over bergpassen (grijs). Ook de karavaanroutes die door de woestijn lopen (geel) en waterwegen over rivieren en meren (blauw). In Elfenland reizen de bewoners met zeven verschillende transportmiddelen. Van elk transportmiddel zijn er reiskaarten en transportfiches.



Alleen voor vloten en veerponten bestaan geen transportfiches. De verschillende transportmiddelen zijn afhankelijk van de terreinsoort niet even snel en soms zelfs helemaal niet bruikbaar.



De Reiskaarten

Iedere reiskaart toont het transportmiddel, en de iconen van de terreinsoorten, waar het gebruikt kan worden. Zie je van een terreinsoort maar één icoon, dan hoef je daar maar één reiskaart uit te spelen. Staan er echter twee iconen van een terreinsoort, dan moet je twee reiskaarten uitspelen, om deze verbindingsweg te mogen gebruiken.

Ontbreekt de icoon van een terreinsoort geheel, dan mag dit transportmiddel daar niet gebruikt worden.

		Terreinsoort				
Transportmiddel		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ **Reuzenzwijnen** lopen nooit door de woestijn of over bergpassen.
- ▶ **Elfenfietsen** zijn in de woestijn niet bruikbaar en kosten in de bergen twee reiskaarten.
- ▶ **Toverwolven** mijden de woestijn en zweven voor twee reiskaarten boven steppen en wouden.
- ▶ **Eenhoorns** wagen zich niet op de steppen en kosten twee reiskaarten in de woestijn.
- ▶ **Trollenwagens** kosten in het woud, de woestijn en de bergen twee reiskaarten.
- ▶ **Draken** kennen lichte problemen bij het vliegen boven wouden en kosten daar twee reiskaarten.
- ▶ **Vloten** zijn volgens de wetten van de natuur alleen op rivieren en meren te gebruiken.
- ▶ **Vloten** kosten tegen de stroom in twee reiskaarten per etappe. Zie de pijlen voor de stroomrichting.



Het Spelverloop

Als je voor het eerst Elfenland speelt is het handig om na te lezen van een hoofdstuk de situatie direct door te spelen. Begin dan pas aan het volgende hoofdstuk.

Iedere speler krijgt 8 kaarten.

Trek één transportfiche en leg deze gedekt voor je neer.

Iedere speler trekt om beurten een transportfiche en legt deze open voor zich neer. Ga door tot iedereen zo 3 fiches heeft getrokken.

Tip: *Neem transportmiddelen, die je ook als reiskaarten op handen hebt.*

Je mag nooit meer dan vijf transportfiches bezitten.

Elfenland wordt in vier rondes gespeeld. Iedere ronde bestaat uit zes fasen:

- ▶ 1. De reiskaarten uitdelen
- ▶ 2. Een gedekt transportfiche trekken
- ▶ 3. Trek nog drie transportfiches
- ▶ 4. Bedenk je reisroute
- ▶ 5. Verzet je pion
- ▶ 6. Einde van de spelronde

1. De reiskaarten uitdelen

De speler met de startkaart schudt de reiskaarten en deelt aan iedere speler acht kaarten uit. De overgebleven kaarten worden deze ronde niet meer gebruikt.

2. Een gedekt transportfiche trekken

Te beginnen met de startspeler, trekt ieder een gedekt transportfiche en legt die voor zich neer. Dit fiche wordt voor de overige spelers geheimgehouden totdat hij ingezet wordt. Het kan voorkomen, dat een speler meerdere gedekte fiches tegelijk bezit.

3. Trek nog drie transportfiches

Alweer beginnend met de startspeler trekt ieder een open transportfiche, en legt die ook open voor zich neer. Als een open fiche getrokken wordt, dan moet er direct een gedekt fiche omgedraaid worden, opdat ieder steeds uit vijf open fiches kan kiezen.

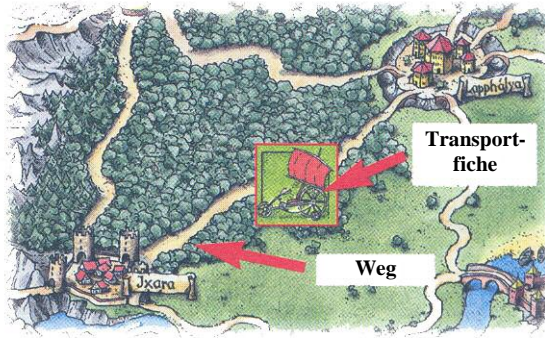
De spelers trekken om de beurt totdat ieder drie open fiches heeft getrokken. Samen met het gesloten transportfiche bezit iedere speler in de eerste ronde vier fiches.

Tijdens het spel mag een speler ten hoogste vijf transportfiches bezitten. Je mag steeds één fiche “meenemen” naar je volgende beurt, zie achteraan punt 4.

4. Bedenk je reisroute

Te beginnen met de startspeler legt ieder om beurten één van zijn transportfiches open op een weg tussen twee stadjes.

Een speler mag een transportfiche naar keuze op een weg leggen, mits deze daar ook gebruikt kan worden. De overzichtskaarten tonen in een oogopslag welke transportmiddelen op welke wegen inzetbaar zijn. Een reuzeneverzwijn mag bijvoorbeeld niet op een woestijnroute geplaatst worden.

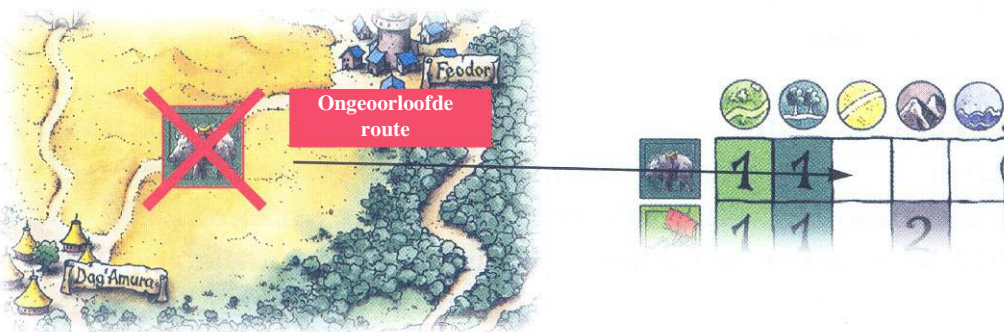


De spelers leggen om beurten één transportfiche op een weg.

Op een weg mag maar één transportfiche liggen.

Opgelet:

Elk transportmiddel, dat op het spelbord gelegd wordt, mag door **alle** spelers gebruikt worden.



De overzichtskaarten geven aan, welk transportmiddel in welke terreinsoort gebruikt kan worden.

Hindernissen

Gedurende het hele spel mag iedere speler éénmaal in plaats van een transportfiche een hindernisfiche op een weg plaatsen. Een hindernis mag alléén op een weg gelegd worden, als er al een transportfiche op deze weg ligt. Op een weg mag maar één hindernis liggen. Op rivieren en meren kunnen geen Hindernissen geplaatst worden. De hindernis betekent, dat de speler voor het transportmiddel op deze weg een extra reiskaart van die soort moet spelen.



De transportmiddelen mogen door alle spelers gebruikt worden.

Je mag éénmaal in het spel bij een reeds geplaatst transportfiche een hindernis leggen.

Hindernissen mogen niet op waterwegen geplaatst worden.

Om een hindernis te overwinnen moet een extra gelijksoortige reiskaart gespeeld worden.

Voorbeeld 1:

Op een woestijnroute liggen een trollenwagen en een hindernis. Als je deze route wilt gebruiken, moet je drie reiskaarten met een trollenwagen uitspelen.



In plaats van het leggen van een transportfiche mag je ook passen. Als alle spelers opeenvolgend gepast hebben, is de fase voorbij.

Een speler is niet verplicht om een transportfiche of een hindernis uit te spelen. Zij of hij mag ook passen. Als de speler weer aan de beurt komt, heeft hij opnieuw de keuze om een transportfiche of hindernis op een weg te leggen – of te passen.

Als alle spelers achtereenvolgens gepast hebben, is de fase, waarin je je reisroute bedenkt, voorbij. Iedere speler moet nu al zijn transportmiddelen op één na teruggeven. Het maakt niet uit, of je een gedekt of een open fiche houdt. De teruggegeven transportmiddelen worden gedekt door de andere gedekte transportmiddelen naast het speelbord gemengd.

5. Verzet je pion

De spelers verzetten hun elfenlaars via de wegen en rivieren van stad naar stad. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk stadsblokjes in je eigen kleur op te halen.

Reizen over land

Om hun elf te laten reizen, mogen spelers van alle transportmiddelen op het speelbord gebruikmaken. Te beginnen met de eerste speler, mag ieder zijn elfenfiguur over net zoveel wegen laten reizen als hij wil, als hij maar aan de volgende eisen voldoet:

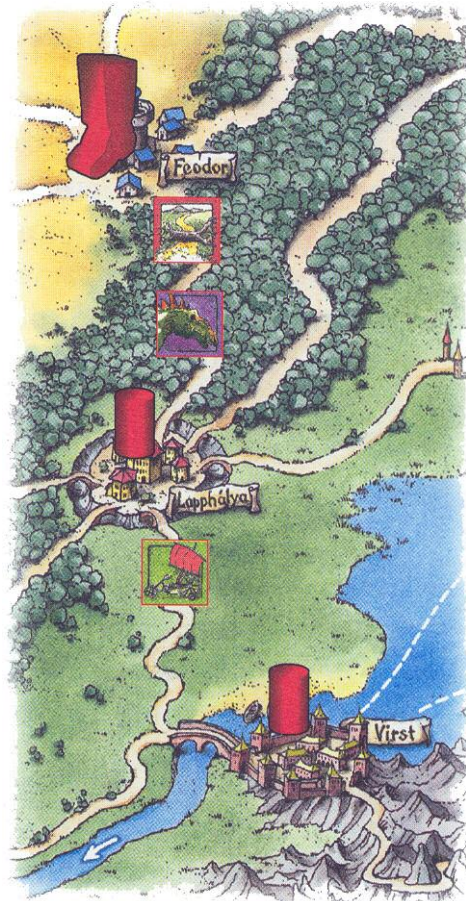
- ▶ 1. Op de weg moet een transportfiche liggen.
- ▶ 2. je kan alleen een reiskaart met een transportmiddel uitspelen, dat ook is afgebeeld op het transportfiche, dat op die weg ligt. *Voorbeeld:* als er een fiche met een eenhoorn op de weg ligt, moet je ook een reiskaart met een eenhoorn spelen.
- ▶ 3. Als een reiskaart twee iconen met het terrein toont, waar je doorheen wilt reizen, dan moet je 2 reiskaarten met dat transportmiddel spelen om verder te mogen.
- ▶ 4. Als op de uitgekozen weg een hindernisfiche ligt, dan moet je om verder te mogen een extra reiskaart van dezelfde soort spelen.

Je beurt is voorbij, zodra je geen reiskaarten meer kan of mag uitspelen.

Om beurten bewegen de spelers hun elfenlaarzen over de wegen en rivieren van stad naar stad.

Voorbeeld 2:

Edwin wil van Feodor over Lapphálya naar Virst. Op de bosweg van Feodor naar Lapphálya ligt een hindernis en een transportfiche met een draak. Omdat de draak boven het woud langzaam is, én vanwege de hindernis, moeten hier drie reiskaarten met draken gespeeld worden om verder te kunnen. Dan wil Edwin over de steppen naar Virst. Op de weg over de steppen staat een elfenfiets. Omdat je daarmee over de steppen goed vooruitkomt, kost het Edwin maar één reiskaart met een afbeelding van een elfenfiets, om naar Virst te komen.

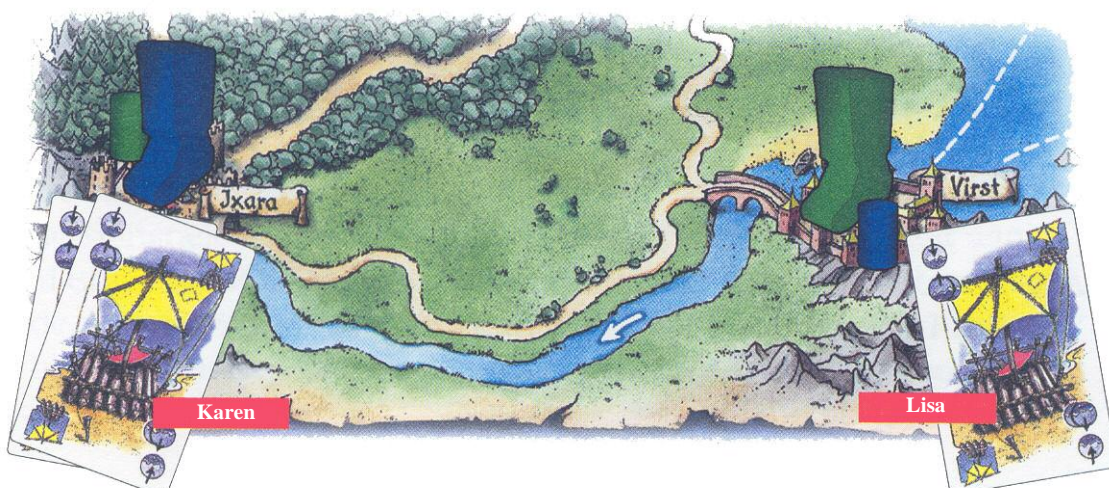


Reizen over water

Er zijn géén transportfiches voor vloten en veerponten. De spelers mogen over water reizen als ze volgens de overzichtskaart het vereiste aantal reiskaarten met een vlot spelen. Er mogen géén hindernisfiches op rivieren en meren gelegd worden.

Met de stroom mee heb je één vlotkaart nodig, tegen de stroom in twee!

Voorbeeld 3: Lisa (groen) wil vanuit Virst over de rivier naar Ixara reizen. Omdat zij stroomafwaarts goed vooruitkomt, hoeft Lisa maar één vlotkaart te spelen. Karen (blauw) heeft het moeilijker: zij peddelt tegen de stroom op en moet derhalve twee vlotkaarten spelen.



Een weg mag in dezelfde beurt meerdere malen gebruikt worden, zolang je maar iedere keer de vereiste kaarten betaalt.

Heen en weer reizen

De speler, die aan de beurt is, mag naar hartelust langs alle wegen reizen, zolang hij over de nodige reiskaarten beschikt. Hij mag ook in één beurt meerdere malen van dezelfde weg gebruik maken. Hij moet echter ieder keer de vereiste reiskaarten betalen.

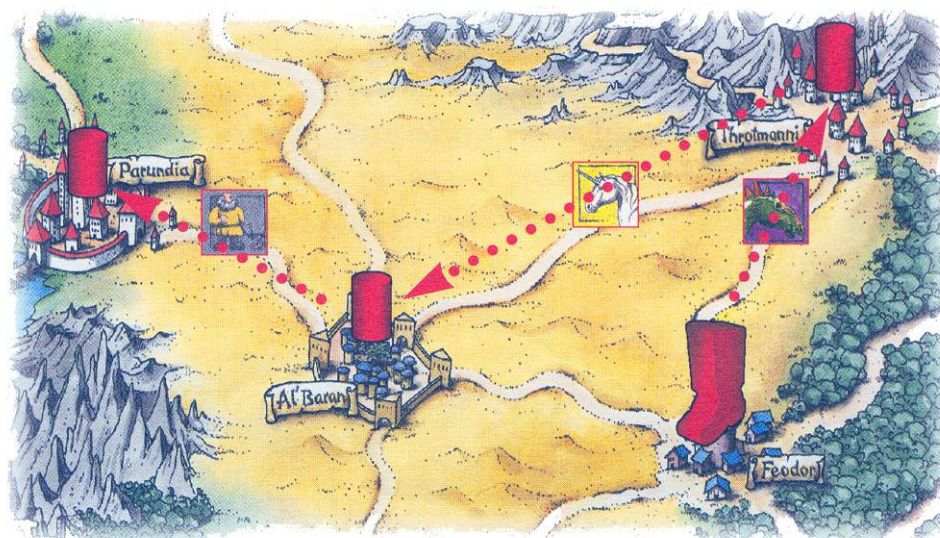


Voorbeeld 4: Op de bosweg van Dag'Amura naar Kihromah ligt een transportfiche met een toverwolk. Udin moet in zijn beurt vier reiskaarten met een toverwolk spelen om van Dag'Amura naar Kihromah en weer terug te komen.

Als je een stad bereikt, neem je je stadsblokje en legt die voor je neer.

Stadsblokjes verzamelen

De speler neemt in elke stad het blokje van zijn kleur, en legt die voor zich neer. Dit geldt ook voor de stad, waar hij zijn beurt beëindigt.



Aan het einde van de beurt wordt het aantal kaarten in de hand tot vier teruggebracht.

Alle gespeelde reiskaarten worden op een aflegstapel gelegd. Wie aan het einde van zijn beurt meer dan vier reiskaarten bezit, moet het aantal tot vier terugbrengen. De speler legt het overschot op de aflegstapel.

Bijzondere bewegingen

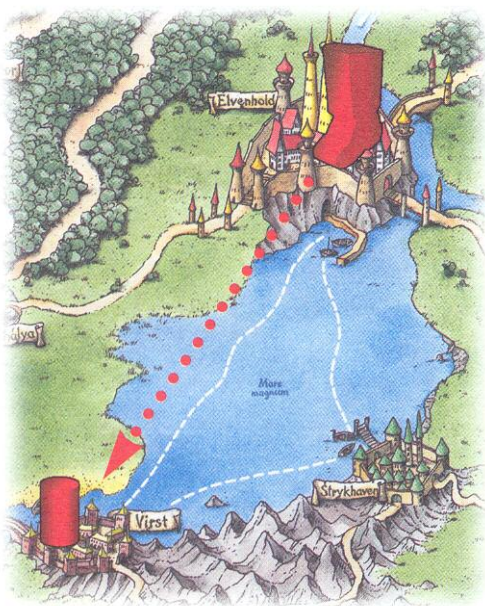
A) De karavaan

Als een speler de vereiste reiskaart niet heeft, mag hij daarvoor in de plaats drie reiskaarten naar keuze (ook vlotkaarten) afleggen. Deze actie wordt geassocieerd met de handel met een toevallig ontmoete *karavaan*. *Karavanen* trekken uitsluitend langs wegen, waar een transportfiche ligt. *Karavanen* maken géén gebruik van rivieren en meren om te reizen. Als zich op de weg een hindernis bevindt, dan moet je om verder te mogen vier in plaats van drie willekeurige reiskaarten inleveren.

B) De veerpont

Op de grote meren “Mare Magnum” en “Mare Nebulae” varen veerponten. Voor de overtocht moet je steeds **twee** vlotkaarten betalen. Met de veerpont reis je tussen Virst, Strykhaven en Elvenhold of tussen Grangor, Ytaar en Parundia heen en weer.

Einde van de speelronde



De startspeler draait de volgende rondenskaart om. Dan geeft hij de startkaart aan de speler links van hem. Die wordt de nieuwe startspeler. Alle transportfiches op het speelbord worden gedekt bij de andere gedekte fiches gelegd en goed gemengd.

Ingezette hindernisfiches verdwijnen uit het spel.

De reiskaarten van de trekstapel en de aflegstapel worden door de startspeler samengevoegd en goed geschud. Hij deelt aan alle spelers acht nieuwe reiskaarten uit. De spelers hebben van de vorige beurt tussen de nul en de vier kaarten over. Aldus hebben ze de volgende beurt acht tot twaalf reiskaarten.

In plaats van de vereiste reiskaart mag je ook drie kaarten naar keuze uitspelen (karavaan).

Twee vloten uitspelen geeft recht op gebruik van een veerpont.

Als je van een veerpont gebruik wilt maken om één van de grote meren over te steken, moet je telkens twee vlotkaarten betalen om van haven naar haven te komen.

De rondenskaart wordt doorgedraaid en de startkaart wordt naar links doorgegeven. De transportfiches op het speelbord worden gemengd en naast het bord gelegd. Iedere speler vult zijn hand met acht reiskaarten aan tot maximaal twaalf.



Einde van het spel

Wie na vier ronden de meeste stadsblokjes verzameld heeft, wint het spel.

Bij gelijke stand beslist het aantal reiskaarten.

Elfenland eindigt na vier ronden, als alle spelers hun beurt beëindigt hebben. De speler met de meeste stadsblokjes wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste reiskaarten in de hand.

Als een speler voor het einde van de vierde ronde de laatste stad van zijn reis bereikt, en alle 20 stadsblokjes in zijn kleur heeft opgehaald, wordt de ronde helemaal uitgespeeld en de winnaar als boven bepaald.



Spelvariant

Voor het begin van het spel worden de twaalf stadskarten geschud en krijgt iedere speler één kaart. Deze kaart bekijk je en mag je verder aan niemand laten zien. De rest van de stadskarten is niet meer nodig en wordt gedekt opzij gelegd. Het is de bedoeling om aan het einde van de vierde ronde in de stad, die op je kaart staat, te eindigen, of in ieder geval zo dicht mogelijk in de buurt...

Aan het einde van het spel tonen alle spelers hun stadskarten. Dan tellen ze het aantal nederzettingen dat tussen hun pion en de stad op hun kaart ligt. Dit getal wordt van het aantal vergaarde stadsblokjes afgetrokken. De speler met het hoogste resultaat wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler, die het dichtst bij de stad op zijn kaart eindigde.

Voorbeeld 5: *Erwin heeft 17 steden bezocht en eindigt het spel in Throtmanni. Op zijn stadkaart staat Jaccaranda. Erwin is maar één stad van Jaccaranda verwijderd. Hij trekt van zijn stadsblokjes één af en behaalt een eindresultaat van 16 punten.*