

Alan R. Moon



Elfenland

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Játékszabály



Elfenland



Inhaltsverzeichnis

Inhalt:	Seite:
Spielidee und Inhalt	1
Spielvorbereitung	2
Der Spielplan	2
Die Reisekarten	3
Spielablauf	3
Reisekarten austeilen	4
Ein verdecktes Transportmittel ziehen	4
Weitere Transportmittel ziehen	4
Planen der Reiseroute	4
Hindernis	5
Ziehen der Elfenstiefel	5
Reisen auf Straßen	5
Reisen auf Flüssen	6
Hin- und Rückreise	6
Ortssteine sammeln	7
Besondere Bewegungen	7
Die Karawane	7
Die Fähre	7
Abschluss der Runde	8
Spielende	8
Variante	8

Table of Contents

Contents:	Page:
Description And Contents	9
How To Set Up The Game	10
Game Board	10
Travel Cards	11
How To Play	11
1. Deal The Travel Cards	12
2. Draw A Transportation Counter	
From The Face Down Stack	12
3. Draw Additional	
Transportation Counters	12
4. Plan The Travel Routes	12
5. Move The Elf Boots	13
6. Finish The Round	16
End Of Game	16
Variation	16

Table des matières

Contenu	Page
Description et contenu	17
Préparation du jeu	18
Le plateau de jeu	18
Les cartes Voyage	19
Déroulement du jeu	19
1. Distribuer les Cartes Voyage	20
2. Choisir une carte	
Moyen de Transport	20
3. Choisir d'autres cartes	
Moyen de Transport	20
4. Poser les cartes Moyen de	
Transport sur les routes	20
5. Déplacer les Bottes elfiques	21
6. Fin du tour	24
Fin du jeu	24
Variante	24

Inhoud

Hoofdstuk:	Bladzijde:
Spelidee en inhoud	25
Spelvoorbereiding	26
Het speelbord	26
De reiskaarten	27
Het spelverloop	27
De reiskaarten uitdelen	28
Een gedekt transportfiche trekken	28
Trek nog drie transportfiches	28
Bedenk je reisroute	28
Hindernissen	29
Verzet je pion	29
Reizen over land	29
Reizen over water	30
Heen en weer reizen	30
Stadsblokjes verzamelen	31
Bijzondere bewegingen	31
De karavaan	31
De veerpont	31
Einde van de speelronde	32
Einde van het spel	32
Een spelvariant	32

Tartalomjegyzék

Tartalom:	Oldal:
A játék története és tartalma	33
Előkészületek	34
A játéktábla	34
Az utazókártyák	35
A játék menete	35
Az utazókártyák kiosztása	36
Egy lefordított közlekedési eszköz lapka húzása	36
További közlekedési eszköz lapka húzása	36
Az útvonal megtervezése	36
Akadály	37
Lépés a tündércsizmákkal	37
Végig az utakon	37
Utazás a folyókon	38
Oda- és visszaút	38
A városjelző begyűjtése	39
Különleges lépések	39
A karaván	39
A komp	39
A forduló lezárása	40
A játék vége	40
Variáció	40

Spielidee

Im Elfenland haben junge Elfen eine ganz besondere Prüfung zu bestehen, bevor man sie in den Kreis der Erwachsenen aufnimmt. Jedes Elfenmädchen und jeder Elfenjunge erhält eine Karte des Elfenlandes und muss möglichst viele der berühmten Orte des Landes aufsuchen. Dabei gilt es, die gängigen Beförderungsmöglichkeiten auszunutzen: Drachen, Einhörner, Riesenschweine, Elfenräder, Trollwagen, Magische Wolken, Fähren und Flöße. Doch diese Transportmittel stehen nur begrenzt zur Verfügung und können auch nur in bestimmten Regionen benutzt werden. So entbrennt schnell ein spannender Wettstreit unter den jungen Elfen, wer welches Beförderungsmittel besonders klug einsetzen kann. Wer am Ende die meisten Orte besucht hat und seine Ortssteine einsammeln konnte, hat gewonnen.



amigo-spiele.de/02610

6 Elfenstiefel



6 Übersichtskarten



4 Rundenkarten



12 Ortskarten

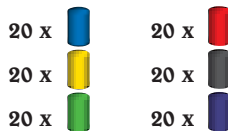


1 Spielplan

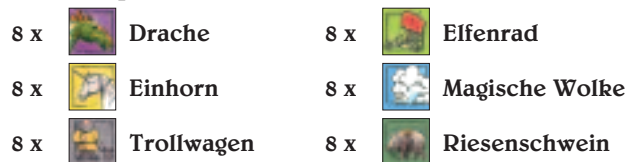
6 Hindernisse



120 Ortssteine



48 Transportmittel



Startspielerkarte



72 Reisekarten





Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Elfenstiefel und 20 Ortssteine in einer Farbe.

Der Stiefel wird in die Elfenhauptstadt „Elvenhold“ gestellt.

Die Steine verteilt jeder Spieler auf die anderen 20 Orte.



Die Spielkarten werden nach den verschiedenen farbigen Rückseiten sortiert. Die zwölf Ortskarten (grüne Rückseite) kommen zurück in die Schachtel, sie sind nur für eine Variante wichtig.



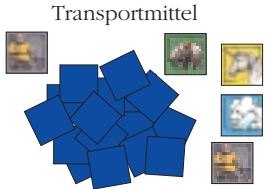
Reisekarten

Die 72 Reisekarten (blaue Rückseite) werden als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.



Rundenkarten

Die vier Rundenkarten werden als Stapel rechts oben auf den Spielplan gelegt. Die „4“ ganz unten, darüber die „3“, darüber die „2“, die „1“ ganz oben. Die oberste Karte zeigt immer die aktuelle Runde an.



Transportmittel

Die 48 Transportmittel werden von den sechs Hindernissen (roter Rand) getrennt. Die Transportmittel werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan auf den Tisch gelegt. Danach werden fünf Transportmittel aufgedeckt und neben den verdeckt liegenden platziert. Während des gesamten Spiels müssen immer fünf Transportmittel aufgedeckt sein.

Übersichtskarte



Hindernis



Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte und ein Hindernis, die restlichen Übersichtskarten und Hindernisse werden in die Schachtel zurückgelegt.

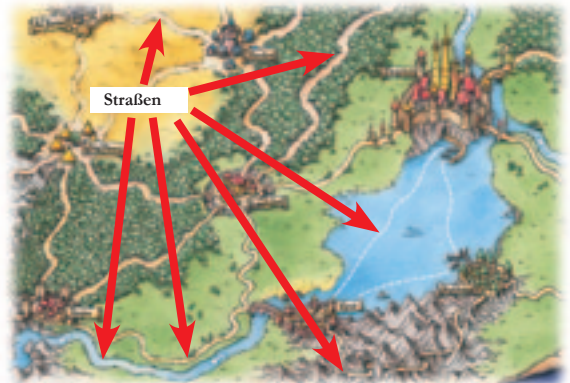


Startspielerkarte

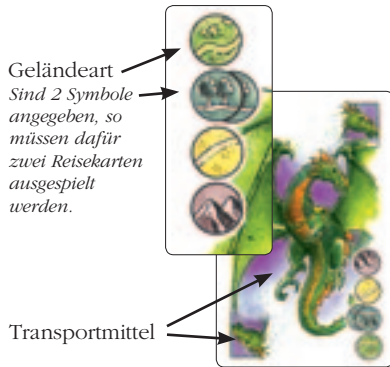
Der älteste Spieler bekommt die Startspielerkarte und beginnt die erste Runde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Der Spielplan

Im Elfenland gibt es ein gut ausgebautes Netz von Straßen, das die Orte miteinander verbindet. Jede Straße führt durch ein bestimmtes Gelände, durch die hellgrüne Ebene, durch dunkelgrüne Wälder, durch die gelbe Wüste und über die grauen Berge. Auch auf den Flüssen und den beiden großen Seen kann man von einem Ort zum nächsten reisen.



Elfen können mit sieben verschiedenen Transportmitteln reisen. Jedes Transportmittel ist je nach Gelände unterschiedlich schnell und manchmal gar nicht zu benutzen.



Die Reisekarten

Jede Reisekarte zeigt das Transportmittel und die Geländearten, in denen das Transportmittel benutzt werden kann. Die Geländearten sind als Kreissymbole dargestellt. Ist von einer Geländeart nur ein einfaches Kreissymbol vorhanden, dann muss nur eine Reisekarte ausgespielt werden. Ist aber ein Geländesymbol doppelt zu sehen, müssen zwei Reisekarten ausgespielt werden, um die entsprechende Straße zu benutzen.

Fehlt das Symbol einer Geländeart, kann das entsprechende Transportmittel dort nicht benutzt werden.

		Geländeart				
Transportmittel		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ Das **Riesenschwein** darf nicht durch die Wüste oder in die Berge laufen.
- ▶ Das **Elfenrad** ist in der Wüste unbrauchbar und benötigt für die Berge 2 Reisekarten.
- ▶ Die **Magische Wolke** meidet die Wüste und schwebt für 2 Reisekarten über Ebenen und Wälder.
- ▶ Das **Einhorn** wagt sich nicht in die Ebene und verlangt in der Wüste 2 Reisekarten.
- ▶ Der **Trollwagen** benötigt im Wald, in der Wüste und in den Bergen 2 Reisekarten.
- ▶ Der **Drache** will für Flüge über Wälder 2 Reisekarten.
- ▶ Nur die **FlöÙe** fahren naturgemäß auf Flüssen und Seen.
- ▶ Flussaufwärts (gegen die Pfeilrichtung) und auf Seen benötigen die **FlöÙe** 2 Reisekarten.



Spielablauf

Elfenland wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus sechs Phasen:

- ▶ 1. Reisekarten austeilen
- ▶ 2. Ein verdecktes Transportmittel ziehen
- ▶ 3. Weitere Transportmittel ziehen
- ▶ 4. Planen der Reiseroute
- ▶ 5. Ziehen der Elfenstiefel
- ▶ 6. Abschluss der Runde

*Wenn Sie Elfenland zum ersten Mal spielen:
Spielen Sie jeweils nach dem Lesen eines Abschnittes die erläuterte Phase direkt durch, bevor Sie den nächsten Abschnitt lesen.*

Jeder Spieler erhält neue Karten, bis er 8 Karten auf der Hand hat.

Jeder Spieler zieht ein verdecktes Transportmittel und legt es verdeckt vor sich ab.

Jeder Spieler zieht reihum ein Transportmittel und legt dieses offen vor sich ab, bis jeder Spieler 3 gezogen hat.

Tipp: Nehmen Sie Transportmittel, die Sie auch als Reisekarten auf der Hand haben.

Jeder Spieler kann maximal 5 Transportmittel vor sich liegen haben.

Jeder Spieler legt reihum ein Transportmittel auf eine Straße.

Auf einer Straße darf immer nur ein Transportmittel liegen.

Das gelegte Transportmittel muss zum Gelände passen.

Die Übersichtskarten geben an, welches Transportmittel in welcher Geländeart reisen kann.

1. Reisekarten austeilen

Der Startspieler mischt die Reisekarten und teilt in der ersten Runde jedem Spieler acht Karten aus. Die restlichen Karten werden wieder als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Ab der zweiten Runde verteilt der jeweils neue Startspieler an jeden Spieler nur so viele Karten, dass jeder Spieler wieder acht Reisekarten auf der Hand hat.

2. Ein verdecktes Transportmittel ziehen

Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler eines der verdeckten Transportmittel und legt es vor sich ab. Dieses sollte vor den Mitspielern **geheimgehalten** werden.

Ab der zweiten Runde ist es möglich, dass ein Spieler zwei verdeckte Transportmittel besitzt.

3. Weitere Transportmittel ziehen

Ebenfalls beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler reihum ein weiteres Transportmittel. Dabei darf eines der fünf offenen oder eines der verdeckten Transportmittel gewählt werden. Jeder Spieler legt sein gezogenes Transportmittel **offen** vor sich ab. Wird eines der fünf offenen Transportmittel gewählt, muss sofort ein verdecktes Transportmittel aufgedeckt werden, so dass immer fünf Transportmittel zur Auswahl offen ausliegen.

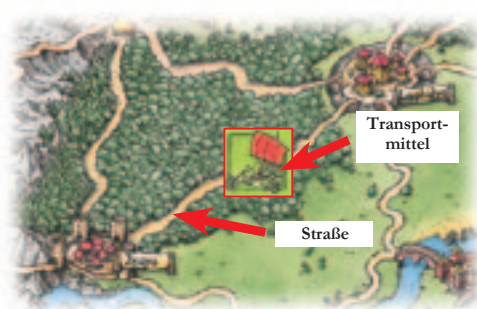
Die Spieler ziehen reihum weitere Transportmittel, bis jeder Spieler drei gezogen hat. Zusammen mit dem verdeckten besitzt jeder Spieler in der ersten Runde genau vier Transportmittel.

Ab der zweiten Runde kann ein Spieler auch fünf Transportmittel besitzen, entweder zwei verdeckte und drei offene oder ein verdecktes und vier offene Transportmittel.

4. Planen der Reiserouten

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler reihum jeweils eines seiner Transportmittel offen auf eine Straße legen. Auf einer Straße darf nur ein Transportmittel liegen.

Der Spieler darf ein Transportmittel nur dann auf eine Straße legen, wenn dieses Transportmittel auch auf der gewählten Straße verkehren darf. Die Übersichtskarten zeigen auf einen Blick, welches Transportmittel auf welcher Straße eingesetzt werden darf. Ein Riesenschwein darf beispielsweise nicht auf eine Wüstenstraße gelegt werden.



Achtung:

Jedes Transportmittel, das auf den Spielplan gelegt wurde, darf von **allen** Spielern für die Planung ihrer Reiseroute mitbenutzt werden.

Hindernis

Statt eines Transportmittels darf der Spieler auch ein Hindernis auf eine Straße legen. Jedoch nur einmal während des ganzen Spiels und nur zu einem bereits liegenden Transportmittel.

Auf einer Straße darf nur ein Hindernis liegen. Auf Flüsse und Seen darf kein Hindernis gelegt werden.

Das Hindernis bewirkt, dass für das Transportmittel auf dieser Straße eine weitere gleiche Reisekarte ausgespielt werden muss.



Beispiel 1:

Ein Trollwagen und ein Hindernis liegen auf einer Wüstenstraße. Will der Spieler diese Straße benutzen, muss er drei Trollwagen-Reisekarten ausspielen.

Ein Spieler ist nicht gezwungen, ein Transportmittel oder Hindernis auszuspielen, er darf auch passen.



Hat ein Spieler gepasst, darf er in der gleichen Runde ein weiteres Transportmittel legen, wenn er wieder an der Reihe ist. Die Planungsphase endet, wenn alle Spieler der Reihe nach gepasst haben.

5. Ziehen der Elfenstiefel

Ein Spieler zieht seinen Elfenstiefel entlang der Straßen oder der Flüsse von Stadt zu Stadt. Ziel ist es, die eigenen Ortssteine einzusammeln.

Reisen auf Straßen

Jeder Spieler darf jedes Transportmittel auf dem Spielplan für seinen Zug mit dem Elfenstiefel mitbenutzen. Beginnend beim Startspieler kann jeder Spieler seinen Elfenstiefel über **beliebig viele** Straßen und Orte bewegen, wenn die folgenden Bedingungen zutreffen:

- ▶ 1. Auf der Straße muss ein Transportmittel liegen.
- ▶ 2. Der Spieler muss eine Reisekarte ausspielen, die dem Transportmittel entspricht. Zum Beispiel eine Einhorn-Reisekarte für eine Straße mit einem Einhorn-Transportmittel.
- ▶ 3. Zeigt die Reisekarte ein doppeltes Geländesymbol, muss der Spieler zwei gleiche Reisekarten für dieses Transportmittel ausspielen, um mit seinem Elfenstiefel über diese Straße ziehen zu können.
- ▶ 4. Liegt auf der gewählten Straße ein Hindernis, dann muss der Spieler eine zusätzliche gleiche Reisekarte ausspielen.

Der Zug eines Spielers ist beendet, wenn er keine Reisekarten mehr ausspielen kann oder möchte.

Transportmittel dürfen von allen Spielern genutzt werden.

Einmalig darf jeder Spieler statt eines Transportmittels ein Hindernis legen.

Hindernisse dürfen nicht auf Flüsse und Seen gelegt werden.

Bei einem Hindernis muss eine zusätzliche gleiche Reisekarte gespielt werden.

Statt ein Transportmittel zu legen, kann man auch passen. Haben alle Spieler der Reihe nach gepasst, ist die Phase beendet.

Reihum zieht jeder Spieler seinen Elfenstiefel entlang der Straßen oder der Flüsse von Stadt zu Stadt.

Beispiel 2:

Volker will von Feodor über Lapphálya nach Virst. Auf dem Waldweg von Feodor nach Lapphálya liegt ein Hindernis und als Transportmittel ein Drache. Da der Drache für den Flug über Wälder zwei Drachen-Reisekarten verlangt, muss Volker für diese Straße drei Drachen-Reisekarten abgeben. Weiter geht es durch die Ebene nach Virst. Auf der Ebenenstraße liegt ein Elfenrad. Da Volker mit einem Elfenrad gut durch die flache Ebene kommt, genügt eine Elfenrad-Reisekarte, um nach Virst zu reisen.



Reisen auf Flüssen

Für Floß-Reisekarten gibt es keine Transportmittel. Ein Spieler zieht mit seinem Elfenstiefel einen Fluss entlang, indem er einfach die Zahl an Floß-Reisekarten ausspielt, die auf den Übersichtskarten gefordert werden.

Hindernisse dürfen nicht auf Flüsse und Seen gelegt werden.

Beispiel 3: Heike (grün) möchte auf dem Fluss in Pfeilrichtung von Virst nach Ixara reisen. Dafür muss sie für diese Strecke von Virst bis Ixara eine Floß-Reisekarte ausspielen. Bernd (blau) möchte flussaufwärts, von Ixara nach Virst reisen. Weil er auf dem Fluss gegen die Pfeilrichtung fährt, muss er zwei Floß-Reisekarten ausspielen.

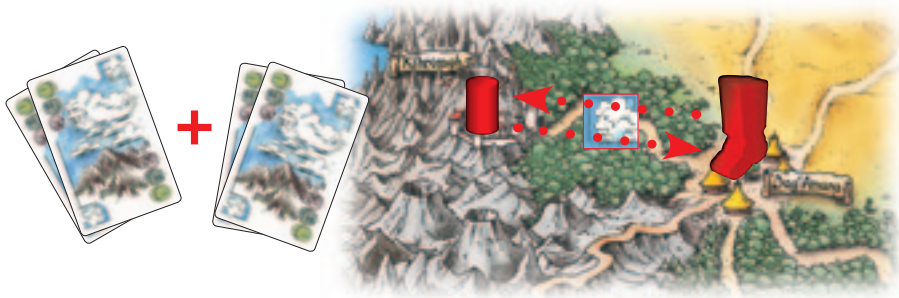


Hin- und Rückreise

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er über beliebig viele Straßen von Ort zu Ort ziehen, sofern er für jede Straße die geforderten Reisekarten besitzt. Ein Spieler darf innerhalb seines Zuges die gleiche Straße auch mehrmals benutzen. Er muss aber dann auch für jede Benutzung dieser Straße die erforderlichen Reisekarten ausspielen.

Um flussabwärts zu reisen, benötigt man eine Floß-Reisekarte, flussaufwärts jedoch zwei Floß-Reisekarten.

Eine Straße darf auch mehrmals im gleichen Zug benutzt werden, wenn die entsprechenden Reisekarten ausgespielt werden.



Beispiel 4: Auf dem Waldweg von Dag´Amura nach Kihromah liegt als Transportmittel eine Magische Wolke. Volker muss also vier Magische-Wolke-Reisekarten ausspielen, um in einem Zug von Dag´Amura nach Kihromah und wieder zurück zu reisen.

Ortssteine sammeln

Aus jedem Ort, den der Spieler erreicht, nimmt er den Ortsstein seiner Farbe und stellt ihn vor sich ab. Dies gilt auch für den Ort, in dem er seinen Zug beendet.



Alle ausgespielten Reisekarten werden oben auf den Reisekartenstapel neben dem Spielplan gelegt. Wer am Ende seines Zuges mehr als vier Karten auf der Hand hält, muss die Kartenanzahl sofort auf vier reduzieren. Die überzähligen Karten werden ebenfalls auf den Reisekartenstapel gelegt.

Besondere Bewegungen

A) Die Karawane

Kann ein Spieler nicht die durch ein Transportmittel geforderte(n) Reisekarte(n) ausspielen, darf er stattdessen **drei** beliebige Reisekarten (auch Floß-Reisekarten) ablegen. Diese Aktion heißt *Karawane*. *Karawanen* ziehen nur über Straßen, auf denen ein Transportmittel liegt. *Karawanen* ziehen nicht auf Flüssen und Seen. Befindet sich auf der Straße ein Hindernis, muss der Spieler vier statt drei beliebige Reisekarten ausspielen.

B) Die Fähre

Auf den beiden großen Seen „Mare Magnum“ und „Mare Nebulae“ verkehren Fähren. Um sie zu benutzen, muss man für einen Zug von Ort zu Ort immer **zwei** Floß-Reisekarten bezahlen. Mit den Fähren reist man zwischen Virst, Strykhaven und Elvenhold oder zwischen Grangor, Ytar und Parundia hin und her.



Erreicht ein Spieler einen Ort, sammelt er seinen Ortsstein ein und stellt ihn vor sich ab.

Am Ende des Zuges wird die Anzahl der Karten auf der Hand auf 4 reduziert.

Statt der geforderten Reisekarte(n) kann man auch drei beliebige Reisekarten ausspielen = Karawane.

Möchte man eine Fähre benutzen, um einen der großen Seen zu überqueren, muss man 2 Floßkarten für die Fahrt von Ort zu Ort bezahlen.

Die Rundenkarte wird gewechselt und die Startspielerkarte nach links abgegeben.
Die Spieler geben bis auf eines alle ihre Transportmittel ab.
Diese werden mit den Transportmitteln auf dem Spielplan unter die verdeckten Transportmittel neben dem Spielplan gemischt.
Eingesetzte Hindernisse werden ganz aus dem Spiel genommen und der Reisekartenstapel neu gemischt.

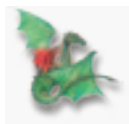
Wer nach 4 Runden die meisten Ortssteine gesammelt hat oder zuvor alle Ortssteine einsammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der übrigen Reisekarten.



6. Abschluss der Runde

Nachdem alle Elfenstiefel gezogen wurden, werden vor der nächsten Runde folgende Aktionen durchgeführt:

- ▶ Der Startspieler schiebt die oberste Rundenkarte unter den Stapel. Dann übergibt er die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn, der zum neuen Startspieler wird.
- ▶ Alle Transportmittel werden wieder vom Spielplan genommen.
- ▶ Auch die Spieler müssen alle ihre Transportmittel bis auf eines zurückgeben. Dabei ist es egal, ob ein Spieler ein verdecktes oder ein offenes behält.
- ▶ Die Transportmittel vom Spielplan und die zurückgegebenen Transportmittel der Spieler werden zu den anderen verdeckten neben den Spielplan gelegt und gut eingemischt.
- ▶ Eingesetzte Hindernisse kommen ganz aus dem Spiel.
- ▶ Die Reisekarten vom Reisekartenstapel werden vom neuen Startspieler gemischt.



Spielende

Elfenland endet nach der vierten Runde. Der Spieler mit den meisten eingesammelten Ortssteinen hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Reisekarten auf der Hand hat. Falls ein Spieler schon vor dem Ende der vierten Runde alle 20 Ortssteine einsammeln konnte, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt und danach der Gewinner ermittelt (siehe oben).



Variante

Zu Beginn des Spiels werden die zwölf Ortskarten gemischt und eine Karte verdeckt an jeden Spieler verteilt. Die restlichen Ortskarten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt. Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, ihre Ortssteine einzusammeln **und** bis zum Ende der vierten Runde die Reise möglichst in dem Ort enden zu lassen, der auf der eigenen Ortskarte verzeichnet ist, oder diesem Zielort zumindest nahe zu kommen. Darüber hinaus bleiben alle Regeln bestehen.

Am Ende des Spiels decken alle Spieler ihre Ortskarten auf und zählen, wie viele Orte sie von ihrem Zielort entfernt sind (kürzeste Strecke). Dieser Wert wird von der Zahl der eingesammelten Ortssteine abgezogen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der seinem Zielort am Nächsten kam.

Beispiel 5: Heike hat 17 Städte besucht und beendet das Spiel in Throtmanni. Ihre Ortskarte zeigt jedoch Jaccaranda. Heike ist nur eine Stadt von Jaccaranda entfernt. Sie zieht also von ihren 17 Ortssteinen einen ab und erhält als Ergebnis 16.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Description

In Elfenland, young elves have to pass a very special test before they are accepted as grown-ups. All elf girls and elf boys receive a map of Elfenland, and they have to visit as many famous towns in Elfenland as possible, using the common types of transportation: dragons, unicorns, giant pigs, elfcycles, troll wagons, magic clouds, ferries and rafts. These types of transportation, however, are available in limited numbers and can only be used in specific regions. Thus, an exciting race starts among the elves to find out who will make the best use of the available transportation. The one to visit the most towns will win the game.

6 Elf Boots



4 Round Cards



12 Town Cards

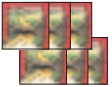


6 Transportation Charts

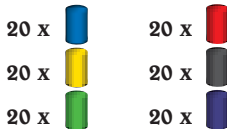


1 Game Board

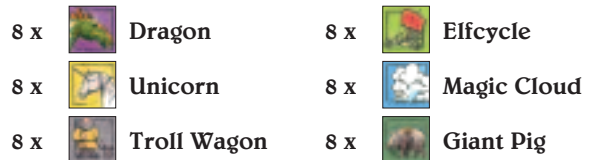
6 Obstacles



120 Town Pieces



48 Transportation Counters

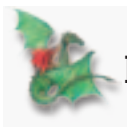


1 Starting Player Card



72 Travel Cards





How To Set Up The Game

Each player receives one Elf Boot and 20 Town Pieces of the same color. Place the boots in the elf capital of „Elvenhold“. Each player places his Town Pieces on the other 20 towns.



Separate the cards according to the different back colors (green, gray and blue). Put the twelve town cards (green backs) in the box; they are only important for a variation of this game.



Travel Cards

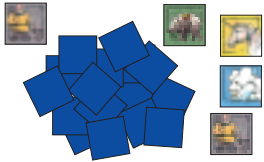
Place the 72 Travel Cards (blue backs) face down next to the Game Board in one stack.



Round Cards

Place the four Round Cards in one stack in the top right corner of the board with the number “4” at the bottom, followed by “3”, “2” and “1” on top. The top card always indicates the current round.

Transportation Counters



Separate the 48 Transportation Counters from the six Obstacles (red border). Now mix the Transportation Counters and place them face down in a pile next to the board on the table. Turn over five Transportation Counters and place them next to the face down ones. Five Transportation Counters must always be face up during the entire game.

Transportation Chart



Obstacle



Each player receives a Transportation Chart and an Obstacle. Put the remaining Transportation Charts and Obstacles back in the allotted slots in the box.

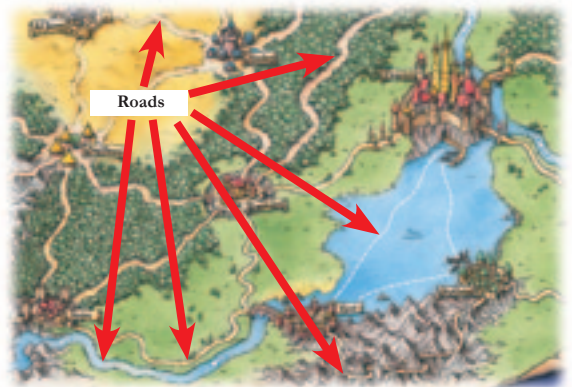


Starting Player Card

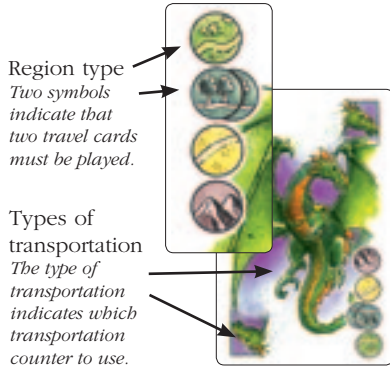
Give the Starting Player Card to the oldest player so he can start the game. After he finishes his turn, the player to his left goes next.

Game Board

In Elfenland, the well-built road network connects the towns with each other. Each road runs through a specific region through the light green plains, dark green woods, yellow desert and over the gray mountains. The rivers and the great lakes can also be used to travel from one place to the next.



Elves may use seven different types of transportation. Depending on the region, a type of transportation may allow fast or slower travel, and some types of transportation may not be used in some regions at all.



Travel Cards

Each Travel Card indicates the type of transportation (i.e. which Transportation Counter to use) and the type of region it can be used in. Each round symbol indicates a type of region. A single round symbol indicates that only one Travel Card must be used. A double round symbol indicates that two Travel Cards must be played to use the chosen road.

If a specific region's symbol isn't shown on a card, you cannot use the respective Transportation Counter to travel in that region.

		Region type				
Types of transportation		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ The **Giant Pig** cannot travel through the desert or in the mountains.
- ▶ The **Elfcycle** cannot be used in the desert and requires 2 Travel Cards for the mountains.
- ▶ The **Magic Cloud** cannot travel through the desert and requires 2 Travel Cards for the plains and woods.
- ▶ The **Unicorn** cannot travel through the plains and requires 2 Travel Cards for the desert.
- ▶ The **Troll Wagon** requires 2 Travel Cards in the woods, in the desert, and in the mountains.
- ▶ The **Dragon** requires 2 Travel Cards to fly over the woods.
- ▶ Naturally, only **Rafts** can travel on rivers and lakes.
- ▶ Upriver (opposite to the direction indicated by the arrows) and on lakes, **Rafts** require 2 Travel Cards.



How to Play

Elfenland is played in rounds. Each round consists of the following six phases:

- ▶ 1. Deal the Travel Cards
- ▶ 2. Draw a Transportation Counter from the face down stack
- ▶ 3. Draw additional Transportation Counters
- ▶ 4. Plan the travel routes
- ▶ 5. Move the Elf Boots
- ▶ 6. Finish the round

When playing Elfenland for the first time:

Always play the phase described in the section you just read, before continuing on to the next section.

Each player receives 8 cards.

Each player draws one Transportation Counter and places it in front of him face down.

Each player draws three face up Transportation Counters.

Tip: Choose types of transportation that are shown on your Travel Cards.

Each player can only have a maximum of 5 Transportation counters placed in front of him.

The players take turns placing one of their Transportation Counters face up on a road.

Only one Transportation Counter may be placed per road.

The chosen Transportation Counter must be suited for traveling in that region.

The Transportation Charts indicate which Transportation Counters may be used on which road.

1. Deal The Travel Tards

In the first round, the Starting Player shuffles the Travel Cards and deals 8 cards to each player. The remaining cards are placed in a stack next to the board. In subsequent rounds, the Starting Player shuffles all Travel Cards from the Travel Card stack. He then deals new Travel Cards to each player until each player holds eight Travel Cards in his hand.

2. Draw A Transportation Counter From The Face Down Stack

Beginning with the Starting Player, each player draws one of the face down Transportation Counters, looks at it and places it face down in front of him. This Transportation Counter should be **kept secret** from the other players, but the player may refer to it any time. In the course of the game, a player may have several secret types of transportation.

3. Draw Additional Transportation Counters

Beginning with the Starting Player again, each player draws an additional Transportation Counter, choosing either one of the five uncovered ones or one of the face down ones. Each player places his Transportation Counter **face up** in front of him. If a player chooses one of the five uncovered Transportation Counters, he must immediately turn over one of the face down ones so that there are always five Transportation Counters to choose from.

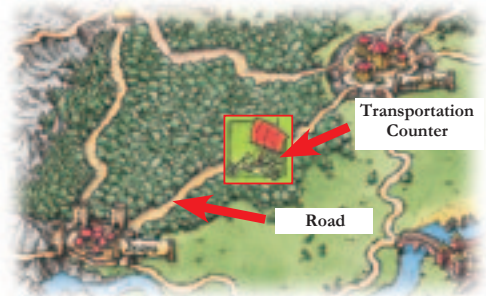
All players continue drawing Transportation Counters until each player has drawn three Transportation Counters face up in front of him. Together with the face down Transportation Counters, each player now has four Transportation Counters for the first round.

In later rounds, players who retained a Transportation Counter from the previous round will now have five Transportation Counters (one or two face down and three or four face up) at this stage).

4. Plan The Travel Routes

Beginning with the Starting Player, the players take turns placing one of their Transportation Counters face up on a road. Only one Transportation Counter may be placed per road.

A player may only place a Transportation Counter on a road if that particular type of transportation is suited for traveling on the chosen road. The Transportation Charts indicate which Transportation Counter may be used on which road. For example, a Giant Pig cannot be placed on a desert road.



Note:

Each Transportation Counter placed on the board may be used by **all** players in planning their travel routes.

Obstacle

Instead of a Transportation Counter, players may also place an Obstacle on a road. However, each player can only ever place one single Obstacle during an entire game, and only if a Transportation Counter has already been placed on the particular road. Only one Obstacle may be placed per road. Obstacles cannot be placed on rivers and lakes. An Obstacle placed on a road requires that an additional Travel Card be played for that particular Transportation Counter.



Transportation Counters may be used by all players.

An Obstacle may be placed instead of a Transportation Counter only once by each player.

Obstacles cannot be placed on rivers and lakes.

An Obstacle on a road requires that an additional identical Travel Card be played.

Example 1:

A Troll Wagon and an Obstacle have been placed on a desert road. If a player wants to use this road, he must play three Troll Wagon Travel Cards.



A player is not required to place a Transportation Counter or an Obstacle. He may pass his turn.

Instead of placing a Transportation Counter, you can pass. When all players have passed consecutively, this phase ends.

A player may pass one turn and place a Transportation Counter on a later turn. However, if all players have passed consecutively, the phase ends.

5. Move The Elf Boots

A player moves his Elf Boot along the roads or rivers from town to town. The object is to collect his own Town Pieces.

Traveling On Roads

Each player may use each Transportation Counter on the board when he moves his Elf Boot. Beginning with the Starting Player, each player may move his Elf Boot along **as many roads as he wishes**, provided the following requirements are met:

- ▶ 1. The traveled road must have a Transportation Counter.
- ▶ 2. The player must play a Travel Card that matches the Transportation Counter – for example, a Unicorn card for a road with a Unicorn Transportation Counter.
- ▶ 3. If a Travel Card indicates a double symbol for a region, the player is required to play two identical Travel Cards for this Transportation Counter in order to move his Elf Boot on this road.
- ▶ 4. If the traveled road is blocked by an Obstacle, the player has to play an additional identical Travel Card.

A player's turn is finished when he cannot or does not want to play another Travel Card.

Example 2:

Chris wants to travel from Feodor via Lapphálya to Virst. On the road in the woods from Feodor to Lapphálya he comes across an Obstacle and a Dragon Transportation Counter. Since the Dragon demands two Dragon Travel Cards for flying over the woods, Chris is required to play three Dragon Travel Cards for this road. Then he continues through the plains to Virst. On the plains road he finds an Elfcycle. Since Chris can easily travel through the flat plains with an Elfcycle, one Elfcycle Travel Card is sufficient to travel to Virst.



Traveling On Rivers

For Raft Travel Cards there is no Transportation Counter.

A player moves his Elf Boot on a river by simply playing the number of Raft Travel Cards indicated on the Transportation Chart.

Obstacles cannot be placed on rivers and lakes.

Example 3: Brandy (green) wants to travel on the river in the direction indicated by the arrow from Virst to Ixara. For this route, she is required to play one Raft Travel Card. John (blue) wants to travel upriver from Ixara to Virst. Since he is traveling in the opposite direction of the arrow, he has to play two Raft Travel Cards.



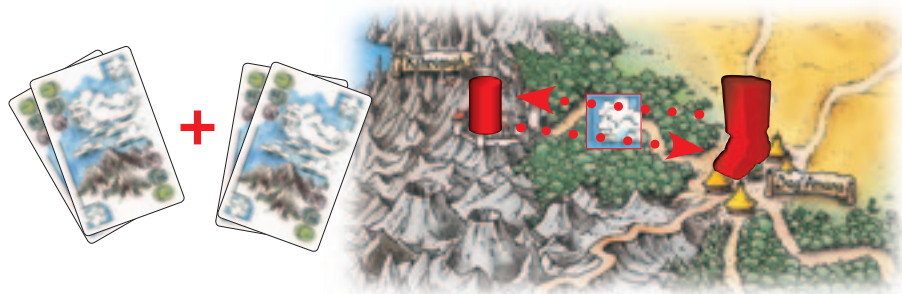
Traveling Back And Forth

On his turn, a player may move from town to town on as many roads as he wishes, provided he can play the matching Travel Cards for each road. A player may also use the same road more than once on his turn. However, each time he uses that road, he must play the required Travel Cards.

To travel downriver, you need one Raft Travel Card.

To travel upriver, however, you need two Raft Travel Cards.

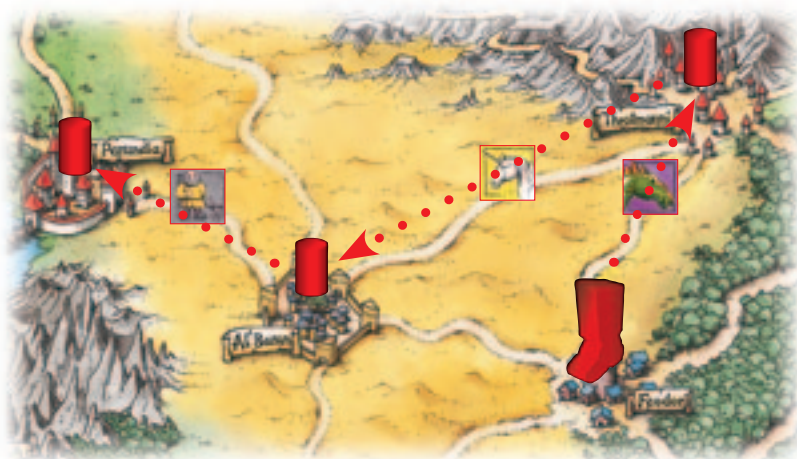
One road may be used several times on one turn if the matching Travel Cards are played.



Example 4: On the road in the woods from Dag Amura to Kihromah the type of transportation is a Magic Cloud. Therefore, Chris must play four Magic Cloud Travel Cards to travel from Dag Amura to Kihromah and back.

Collecting Town Pieces

From each town a player reaches, he retrieves his Town Piece and places it in front of him. He also takes the piece from the town where he ends his turn.



Travel Cards that have been played are placed on the Travel Card stack next to the board. If a player holds more than four cards in his hand at the end of his turn, he has to immediately reduce his number of cards to four. The surplus cards are also placed on the Travel Card stack.

Special Moves

A) Caravan

If a player cannot play the Travel card(s) required by the type of transportation, he can play any **three** Travel Cards (including Raft Travel Cards) instead. This move is called a “Caravan”. “Caravans” only move on roads that provide a type of transportation. Caravans do not travel on rivers or lakes. If there is an Obstacle on the road, the player must play any four Travel Cards instead of three.

B) Ferries

Both of the two great lakes, “Mare Magnum” and “Mare Nebulae”, can be crossed by ferry. To use them, you are required to play **two** Raft Travel Cards for each move from one town to the next. Use the ferries to travel back and forth between Virst, Strykhaven and Elvenhold, or between Grangor, Yttar and Parundia.



When a player reaches a town, he collects his Town Piece and places it in front of him.

At the end of a player's turn, the number of cards he holds in his hand is reduced to four.

Instead of playing the required Travel Card(s), you can play any three Travel Cards instead = “caravan”.

If you want to use a ferry to travel across one of the great lakes, you have to play two Raft Cards to get from one town to the next.

The Round Cards are changed and the Starting player Card is passed on to the left. The Transportation Counters on the board are shuffled in with the ones next to the board. Each player receives more Travel Cards until he holds 8.

The player who collected the most Town Pieces after 4 rounds wins. If two or more players have the same number of Town Pieces, the player with the most Travel Cards wins.



6. Finish The Round

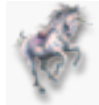
After all of the players have moved their Elf Boots, the following actions take place:

- ▶ The Starting Player moves the top Round Card to the bottom of the stack. He then passes the Starting Player Card to the next player to his left who becomes the new Starting Player.
- ▶ Each player returns **all but one** of his Transportation Counters, which can be a face-up or a face-down one.
- ▶ Remove the Transportation Counters from the board and shuffle them thoroughly with returned ones and the ones next to the board.
- ▶ Used Obstacle Cards are removed from the game entirely.



End Of Game

Elfenland ends after the fourth round. The player who collected the most Town Pieces wins. If two or more players have the same number of Town Pieces, the player holding the most Travel Cards in his hands wins. If one player collected all of his Town Pieces before the end of the third round, he wins.



Variation

At the beginning of the game, the twelve Town Cards are shuffled and one card is dealt face down to each player. The remaining Town Cards are not needed in this variation. The object is for each player to now collect his Town Pieces **and** have his travel route end in the town indicated on his town card, or in a town as close to it as possible at the end of the fourth round. All other rules remain the same. When the game ends, all players uncover their Town Cards and count how many towns they are away from their destination (shortest distance). This number is then subtracted from the number of the collected Town Pieces. The player with the highest score wins. In case two or more players score the same, the player who is closest to his destination wins.


Beispiel 5: Brandy visited 17 towns and ends the game in Throtmanni. Her Town Card, however, indicates Jaccaranda. Brandy is only one town away from Jaccaranda. She subtracts one from her 17 Town Pieces and scores 16.

You have purchased a quality product. Should you have any reason for complaint, please do not hesitate to contact us.

Do you have any questions? We will be glad to be of help:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



 Au pays des elfes, il existe une cérémonie que tous les jeunes elfes attendent fébrilement. Pendant 4 mois, ils devront parcourir l'Elfenland et traverser un maximum de villages avant de retourner dans leur cité natale. Celui qui aura visité le plus grand nombre de villages deviendra le plus estimé de tous.

Pour parvenir à leur fin, il leur faudra utiliser au mieux les différents moyens de transport disponibles : Dragons majestueux, Licornes graciles, Sangliers géants, Chariots orques ou autres tourbillons aériens.

Au cours des 4 tours de jeu, les joueurs vont devoir parcourir les routes en traversant un maximum de villages. A chaque village visité ils peuvent récupérer un pion à leur couleur pour tenir une comptabilité de leurs points de victoire.

6 pions Botte elfique (en bois)



4 cartes Tour de jeu



12 cartes Village



6 cartes Vue d'Ensemble

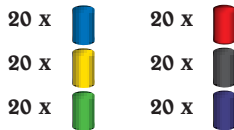


1 plateau de jeu

6 pions Obstacle (tronc d'arbre)



120 Bornes (20 par couleur)



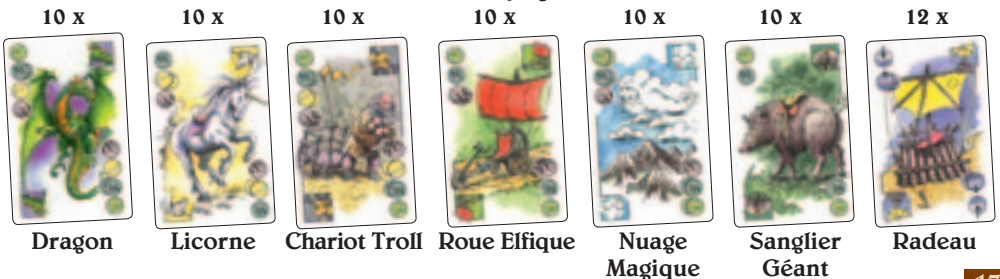
48 pions Moyen de Transport (8 de chaque sorte)

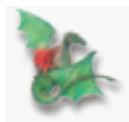


1 carte 1er Aventurier



72 cartes Voyage :





Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une botte elfique ainsi que 20 bornes de même couleur. La botte est placée dans la capitale du pays elfique : ELVENHOLD. Les joueurs placent leurs bornes sur 20 villes différentes de leur choix.



Les cartes sont triées selon la couleur de leur dos. Les 12 cartes « ville » (dos vert) sont écartées, on les met dans la boîte de jeu. Elles sont utilisées pour une variante du jeu.



Les cartes Voyage

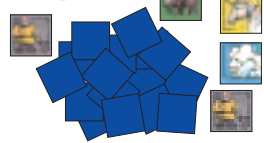
Les 72 cartes « Voyage » (dos bleu) seront utilisées comme pioche et posées à côté du plateau de jeu.



Les cartes Tour de jeu

Les 4 cartes « Tour de jeu » sont posées, en pile, faces visibles, en haut à droite au sommet du plateau de jeu. Les 4 cartes sont placées dans l'ordre décroissant. Le 1 au dessus puis le 2, le 3 et pour finir le 4 tout en dessous.

Les cartes Moyen de Transport



Les 48 cartes « Moyen de transport » sont séparées des 6 cartes « Obstacle » (bords rouges). On mélange bien les cartes « Moyen de transport » et on les place faces cachées, à côté du plateau. On choisit 5 cartes au hasard et on les pose, faces visibles, à côté des autres cartes. Durant le jeu, il doit toujours y avoir 5 cartes « Moyen de transport » visibles.

Carte Vue d'Ensemble



Obstacle



Chaque joueur reçoit une carte « Vue d'ensemble » et une carte « Obstacle ». Les cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.

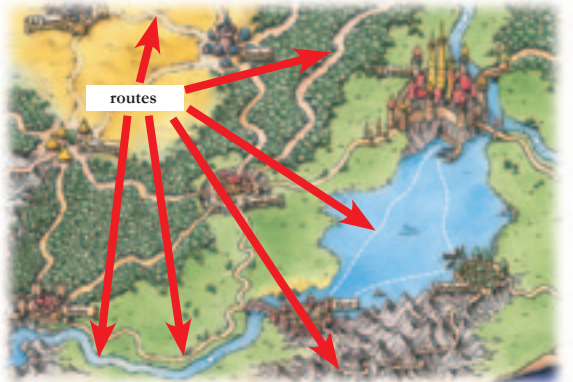


1er Aventurier

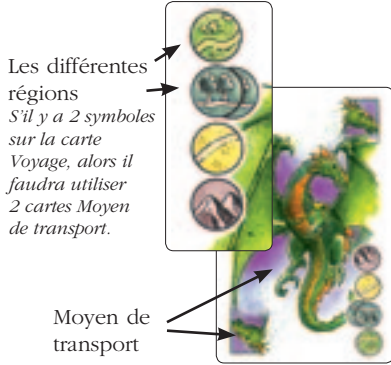
Le joueur le plus âgé reçoit la carte « Premier Aventurier ». Il commence le premier tour de jeu. Les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles.

Le plateau de jeu

Au pays des elfes, le réseau routier relie toutes les villes de façon optimale. Chaque route traverse des régions spécifiques : des plaines (vert clair), des forêts (vert foncé), des déserts (jaunes), des montagnes (gris), et des cours d'eau ou des grands lacs.



Les elfes peuvent utiliser 7 moyens de transport différents pour voyager. Ceux-ci doivent être adaptés aux régions traversées et utilisés de différentes façons, rapidement ou pas.



Les cartes Voyage

Chaque carte Voyage indique le moyen de transport ainsi que les régions dans lesquelles on peut l'utiliser. Les régions sont mentionnées sous forme de symboles à l'intérieur des cercles.

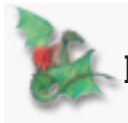
Si sur une carte, la région est indiquée une fois, alors il ne faudra utiliser qu'une carte du moyen de transport choisi. Mais si le symbole est double, il faudra utiliser 2 cartes du moyen de transport choisi pour pouvoir utiliser cette route.

Si sur le moyen de transport une région ne figure pas, alors on ne pourra en aucun cas utiliser ce moyen de transport pour traverser ladite région.

Les différentes régions

	1	1			
	1	1		2	
	2	2		1	
		1	2	1	
	1	2	2	2	
	1	2	1	1	
	↓				1
	↑				2

- ▶ Le **sanglier géant** ne peut pas traverser les déserts ou les montagnes ;
- ▶ La **roue elfique** ne peut pas traverser les déserts et il faut 2 roues pour traverser les montagnes ;
- ▶ Le **nuage magique** ne passe pas au-dessus des déserts et il faut 2 nuages pour passer au-dessus des prairies et des forêts ;
- ▶ La **licorne** ne s'aventure pas dans les prairies et il faut 2 licornes pour traverser les déserts ;
- ▶ Il faut 2 **chariots troll** pour traverser les forêts, les déserts et les montagnes ;
- ▶ Il faut 2 **dragons** pour voler au-dessus des forêts ;
- ▶ Seuls les **radeaux** peuvent naviguer sur les cours d'eau et les lacs ;
- ▶ Il faut 2 **radeaux** pour naviguer sur les cours d'eaux et sur les lacs, à contre courant.



Déroulement du jeu

Elfenland se joue en 4 tours. Chaque tour comprend 6 phases de jeu.

- ▶ 1. Distribuer les cartes Voyage
- ▶ 2. Choisir une carte Moyen de Transport et la placer face cachée devant soi
- ▶ 3. Choisir d'autres cartes Moyen de Transport
- ▶ 4. Mettre en place les cartes Moyen de Transport sur les routes
- ▶ 5. Déplacer les Bottes elfiques
- ▶ 6. Conclure le tour

*Si vous jouez pour la première fois :
Il est souhaitable de lire chaque paragraphe et de le jouer avant de passer au suivant*

On distribue 8 cartes Voyage à chaque joueur.

Chaque joueur choisit une carte Moyen de Transport et la pose devant lui, face cachée.

Par trois fois chaque joueur choisit à son tour une carte Moyen de Transport et la pose, face visible, devant lui.

Conseil : choisissez des cartes Moyen de Transport qui sont mentionnés sur vos cartes Voyage.

Chaque joueur ne peut avoir au maximum que 5 cartes Moyen de Transport posées devant lui.

Chaque joueur pose à son tour une carte Moyen de Transport sur une route.

On ne peut poser qu'une carte Moyen de Transport sur une route.

Le moyen de transport choisi doit correspondre à la région que traverse la route.

Les cartes Vue d'Ensemble indiquent les régions dans lesquelles on peut utiliser les différents moyens de transport.

1. Distribuer les Cartes Voyage

Le joueur qui a la carte 1er Aventurier mélange les cartes Voyage et en distribue, au premier tour, 8 à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises en pile à côté du plateau de jeu.

A partir du deuxième tour de jeu, le 1er Aventurier suivant distribuera aux joueurs le nombre de cartes Voyage qui leur manque pour qu'ils en aient à nouveau 8 en main.

2. Choisir une carte Moyen de Transport

Chaque joueur en commençant par le 1er Aventurier, choisit une des cartes Moyen de Transport qui se trouvent faces cachées à côté du plateau de jeu et la pose devant lui.

Celle-ci ne doit pas être montrée aux autres joueurs. Dès le deuxième tour de jeu, il est possible qu'un joueur possède 2 cartes Moyen de Transport, faces cachées, devant lui.

3. Choisir d'autres cartes Moyen de Transport

A nouveau, en commençant par le 1er Aventurier, les joueurs tirent une autre carte Moyen de Transport (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les joueurs peuvent choisir de tirer une carte parmi celles qui sont posées faces visibles ou une parmi les cartes qui sont posées faces cachées.

Chaque joueur pose la carte qu'il vient de tirer face visible devant lui.

Si quelqu'un a choisi une carte qui était face visible, alors on doit immédiatement la remplacer en choisissant une autre carte parmi celles qui sont posées, faces cachées sur la table. Il faut qu'il y ait toujours 5 cartes, faces visibles, à choisir sur la table.

Chaque joueur à son tour, choisit ainsi 3 cartes. Chaque joueur aura donc, au début du premier tour, 3 cartes faces visibles et une carte face cachée posées devant lui. A partir du deuxième tour de jeu, un joueur pourra avoir 5 cartes Moyen de Transport devant lui. Par exemple : 2 cartes faces cachées et 3 cartes faces visibles ou 1 carte face cachée et 4 cartes faces visibles.

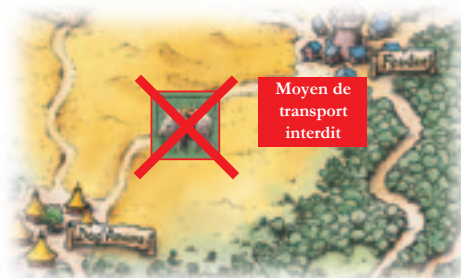
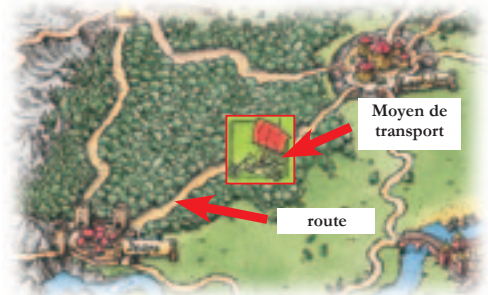
4. Poser les cartes Moyen de Transport sur les routes

Les joueurs, en commençant par le 1er Aventurier posent une carte Moyen de Transport, face visible sur une route de leur choix.

Sur une route il ne peut y avoir qu'une carte Moyen de Transport.

On ne peut poser qu'une carte Moyen de Transport qui correspond à la région traversée. Pour éviter des erreurs reportez-vous aux cartes Vue d'Ensemble qui vous donnent un résumé des moyens de transport qui peuvent être utilisés dans chaque région.

Un Sanglier Géant ne peut, par exemple, pas être placé sur une route traversant un désert !



Attention :

Les joueurs pourront utiliser pour leurs voyages, toutes les cartes Moyen de Transport qui sont posées sur le plateau de jeu.

Cartes Obstacle

Un joueur peut choisir de placer une carte Obstacle sur une route à la place d'une carte Moyen de Transport. Toutefois l'obstacle ne peut être posé qu'à côté d'une carte Moyen de Transport et le joueur ne peut le faire **qu'une fois par partie**.

Sur une route il ne peut y avoir qu'une carte Obstacle. On ne peut pas poser des cartes Obstacle sur les cours d'eau et les lacs. L'obstacle pénalise le joueur qui souhaite emprunter cette route, car il devra payer une carte Moyen de Transport supplémentaire.



Exemple 1 :

Un Chariot Troll et un Obstacle sont posés sur une route traversant un désert. Si le joueur désire utiliser cette route, il devra payer 3 cartes «Voyage/ Chariot Troll ».

Un joueur n'est pas obligé de poser une carte Moyen de Transport ou une carte Obstacle, il peut aussi passer son tour.



Lorsque chaque joueur a soit posé sa carte soit passé son tour, le 1er Aventurier pose sa deuxième carte Moyen de Transport. Il peut aussi passer. En respectant le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs posent leurs cartes jusqu'à ce que tous aient passé leur tour. Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut plus poser de cartes, la phase de pose est terminée.

5. Déplacer les bottes elfiques

Les joueurs déplacent leur botte elfique de villes en villes, le long des routes et des cours d'eau. Le but étant de récolter le plus possible de bornes de sa couleur.

Voyager sur les routes

Les joueurs ont le droit d'utiliser chaque moyen de transport posé sur le plateau de jeu pour déplacer leur botte elfique. En commençant par le 1er Aventurier, tous les joueurs peuvent se déplacer à leur tour sur le nombre de routes de leur choix, pourvu qu'ils respectent les points suivants :

- ▶ 1. une carte Moyen de Transport doit se trouver sur cette route ;
- ▶ 2. le joueur doit payer une carte Voyage qui corresponde au moyen de transport demandé. Par exemple il faut voyager avec une licorne si le moyen de transport demandé est une licorne.
- ▶ 3. Si la carte Voyage indique un double symbole, le joueur doit alors payer deux cartes de ce même moyen de transport pour pouvoir utiliser cette route.
- ▶ 4. S'il y a une carte Obstacle sur cette route, le joueur devra payer une carte Voyage supplémentaire.

La phase de déplacement d'un joueur prend fin lorsqu'il ne peut ou ne veut plus poser de cartes Voyage.

Les moyens de transport posés sur le plateau de jeu, peuvent être utilisés par tous les joueurs.

Chaque joueur a le droit de poser une fois au cours du jeu, une carte Obstacle au lieu d'une carte Moyen de Transport.

On ne peut pas poser de carte Obstacle sur les cours d'eau et les lacs.

Si un joueur rencontre une carte Obstacle sur sa route il devra payer une deuxième carte identique au moyen de transport posé sur cette route.

Au lieu de poser une carte Moyen de Transport, les joueurs peuvent aussi passer leur tour.

Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, la phase de pose est terminée.

A tour de rôle, les joueurs déplacent leur botte elfique, de villes en villes, le long des cours d'eau et des routes.

Exemple 2 :

Samuel souhaite se déplacer de FEODOR à VIRST en passant par LAPPHALYA. Sur la route forestière qui va de FEODOR à LAPPHALYA il y a une carte Obstacle et une carte Moyen de Transport / Dragon. Comme il faut 2 dragons pour survoler les forêts, Samuel devra payer 3 cartes Dragon pour pouvoir utiliser cette route. Ensuite la route qui mène vers VIRST traverse une plaine. Sur cette route il y a une carte Moyen de Transport / Roue Elfique. Comme la Roue Elfique est tout à fait appropriée pour la traversée des plaines, Samuel paiera 1 Roue Elfique pour se rendre à VIRST.



Voyager sur les cours d'eau

Pour voyager sur les cours d'eau il n'y a pas de moyen de transport. Aussi le joueur se déplacera en payant simplement le nombre de cartes Radeau qui sont demandées sur sa carte Vue d'Ensemble. On ne peut pas poser d'Obstacle sur les cours d'eau et les lacs.

Exemple 3 : Julie (Botte Elfique verte) souhaite se déplacer sur le cours d'eau qui va de VIRST à IXARA, dans le sens de la flèche, c'est à dire en descendant le courant. Elle devra donc payer 1 carte Radeau pour faire ce déplacement. Bernard (Botte Elfique bleue) souhaite se déplacer de IXARA à VIRST sur le même cours d'eau, comme il doit remonter le courant il devra payer 2 cartes Radeau.

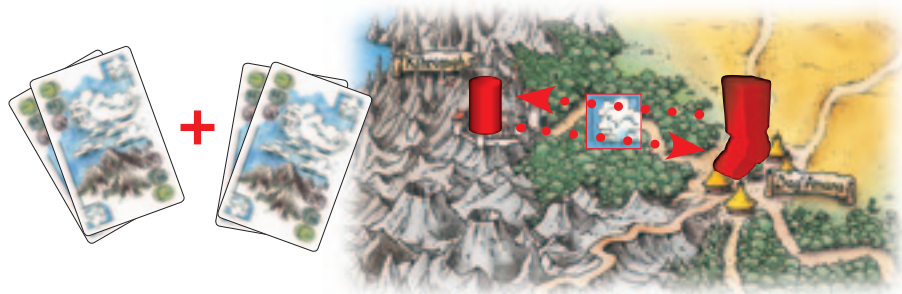


Voyager aller et retour

A leur tour, les joueurs peuvent se déplacer sur le nombre de routes qu'ils souhaitent et visiter le nombre de villes de leur choix, pour autant qu'ils aient les cartes demandées. Ils peuvent faire des allers-retours dans la même phase de jeu mais toujours à condition qu'ils aient les cartes pour le faire.

Pour descendre un cours d'eau il faut payer une carte Radeau et pour remonter un cours d'eau il faut payer 2 cartes Radeau.

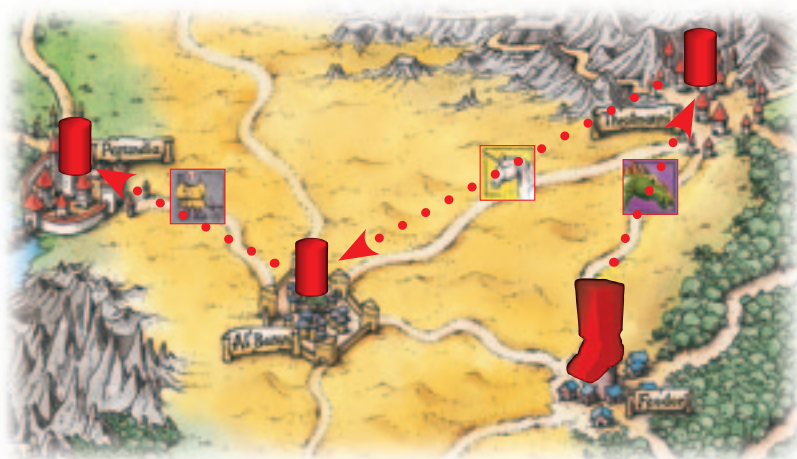
Les joueurs peuvent passer plusieurs fois sur la même route, faire des allers-retours pourvu qu'ils aient les cartes pour le faire.



Exemple 4 : Pour faire un aller-retour sur la route forestière entre DAG'AMURA et KIHROMAH Samuel devra utiliser 2x2 cartes Nuage Magique puisque c'est le moyen de transport demandé.

Ramasser les bornes

Dans chaque ville visitée, le joueur ramassera la borne de sa couleur qu'il avait déposée et la place devant lui. Cela est aussi valable pour la ville où il termine sa phase de jeu.



Toutes les cartes Voyage qui ont été jouées sont déposées sur la pile de cartes à côté du plateau de jeu. A la fin de sa phase de jeu, le joueur ne doit avoir en main que 4 cartes. Les cartes qui sont en surnombre seront rejetées et placées sur la pile.

Déplacements particuliers

A) La caravane

Si un joueur ne possède pas les cartes Voyage demandées, il peut poser trois cartes Voyage de son choix à la place (y compris les cartes Radeau). Cette action s'appelle faire une caravane. Les caravanes ne peuvent se déplacer que sur les routes où il y a une carte Moyen de Transport déposée. Les caravanes ne peuvent pas se déplacer sur les lacs et les cours d'eau. Si, sur une route, il y a une carte Obstacle la caravane devra comprendre 4 cartes au lieu de 3.

B) Les bacs

Sur les deux grands lacs : Mare Magnum et Mare Nebulae, il y a des bacs qui font la navette. Si on souhaite les utiliser on doit toujours payer 2 cartes Voyage/ Radeau. Les bacs relient les villes de VIRST, STRYHAVEN et ELVENHOLD ou de : GRANDOR, YTTAR et PARUNDIA.



Lorsqu'il a atteint une ville, le joueur ramasse la borne de sa couleur et la pose devant lui.

A la fin de sa phase de jeu on réduit le nombre de cartes que l'on a en main à 4.

Au lieu de poser la carte correspondant au moyen de transport demandé on peut poser 3 cartes de son choix. Cela s'appelle faire une caravane.

Si l'on souhaite utiliser un bac pour traverser un des deux grands lacs, il faudra payer 2 cartes Radeau.

On change la carte indiquant le tour de jeu. Le 1er Aventurier donne sa carte à son voisin de gauche. Les joueurs rendent toutes leurs cartes Moyen de Transport sauf une. On mélange bien toutes les cartes Moyen de Transport y compris celles qui étaient à côté du plateau de jeu. On enlève du plateau de jeu toutes les cartes Obstacle. On mélange les cartes Voyage.

Après les 4 tours de jeu, le joueur qui a ramassé le plus de bornes de sa couleur ou qui les a toutes ramassées a gagné !

En cas d'égalité c'est le nombre de cartes Voyage qui départage les joueurs.



6. Fin du tour

Le 1er tour se termine lorsque tous les joueurs ont déplacé leur Botte elfique. Avant de commencer le tour suivant, les actions suivantes seront faites :

- ▶ Le joueur qui avait la carte 1er Aventurier prend la carte indiquant le tour de jeu. On voit alors la carte 2ème tour. Ensuite il donne la carte 1er Aventurier à son voisin de gauche qui devient ainsi le nouveau 1er Aventurier ;
- ▶ On retire du plateau de jeu toutes les cartes Moyen de Transport ;
- ▶ Les joueurs redonnent aussi toutes leurs cartes Moyen de Transport sauf une. Ils peuvent choisir de garder soit une carte face visible, soit une carte face cachée ;
- ▶ Toutes les cartes Moyen de Transport sont bien mélangées et placées à nouveau, faces cachées, à côté du plateau de jeu ;
- ▶ On retire aussi du plateau de jeu toutes les cartes Obstacle ;
- ▶ Le 1er Aventurier mélange les cartes Voyage qui étaient dans la pile. (Il en distribuera pour que chaque joueur en ait à nouveau 8 en main pour commencer le tour suivant)



Fin du jeu

ELFENLAND se termine après le 4ème tour de jeu.

Le joueur qui à la fin du 4ème tour a récolté le plus de bornes de sa couleur gagne la partie. Si des joueurs sont à égalité c'est le joueur qui a encore le plus grand nombre de cartes Voyage en main qui l'emporte. Au cas où un joueur aurait ramassé toutes ses bornes avant le 4ème tour, on termine le tour en cours et on désigne le vainqueur (cf. plus haut)



Variante

Au début du jeu on mélange les 12 cartes désignant les villes et on en distribue une, face cachée, à chaque joueur. Les cartes des villes restantes sont écartées du jeu, on ne les utilisera plus pour cette partie. Il s'agira pour les joueurs de récolter leurs bornes et de terminer le jeu, à la fin du 4ème tour si possible, dans la ville ou le plus près possible de la ville désignée par la carte que le joueur a reçue au tout début du jeu. Autrement toutes les règles du jeu expliquées plus haut restent valables.

A la fin du jeu, les joueurs découvrent la ville inscrite sur leur carte. Ils comptent le nombre de villes qui les séparent de celle-ci (on prend le chemin le plus court). Les joueurs déduiront cette valeur du nombre de bornes qu'ils auront ramassées. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité on regarde celui qui était arrivé le plus près de la ville désignée par sa carte.

Exemple 5 : Viviane a visité 17 villes et elle termine le jeu dans la ville de THROTMANNI. Elle a reçu la carte désignant la ville de JACCARANDA. Il n'y a qu'une ville qui sépare Viviane de la ville de JACCARANDA. Elle déduit donc 1 point du total des 17 bornes qu'elle avait ramassées, ce qui lui donne le résultat final de 16 points.



Vous avez acheté un produit de qualité. Si, toutefois, vous aviez des remarques à nous faire, nous vous prions de nous les adresser directement.

Avez-vous des questions ? Nous vous renseignons volontiers :

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Spelidee en inhoud

In Elfenland moeten jonge elfen een heel bijzondere proef afleggen, voordat ze als volwassenen 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 ten slotte 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 overzichts- kaarten



4 rondenskaarten



12 stadskarten

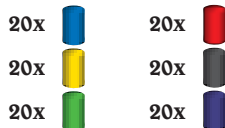


1 speelbord

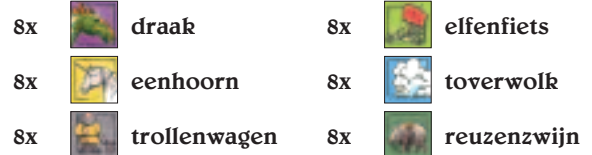
6 hindernisfiches met rode rand



120 stadsblokjes in 6 kleuren



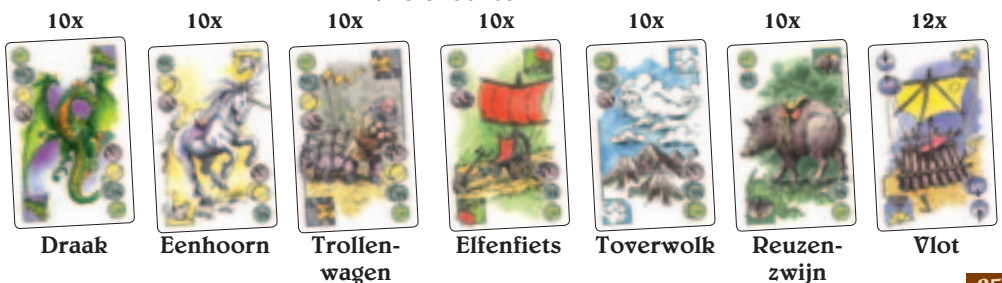
48 transportfiches met witte rand

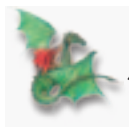


1 startkaart



72 reiskaarten





Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een elfenlaars en 20 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

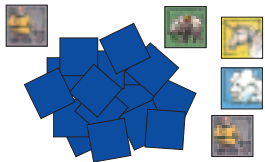
De 72 reiskaarten met blauwe achterkant worden goed geschud en gedekt op een stapel naast het speelbord gelegd.



Rondenkaarten

De vier rondenkaarten 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“ bovenop.

Transportmiddelen



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



Overzichtskaart



Hindernis

De spelers krijgen ieder één overzichtskaart en één hindernisfiche. De overige overzichtskaarten en hindernisfiches verdwijnen in de doos.



Startkaart

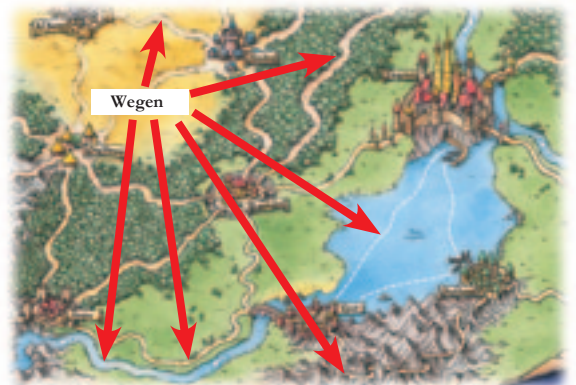
De oudste speler krijgt de startkaart met de elf. Hij begint de eerste ronde. De overige spelers komen met de klok mee aan de beurt.

Het speelbord

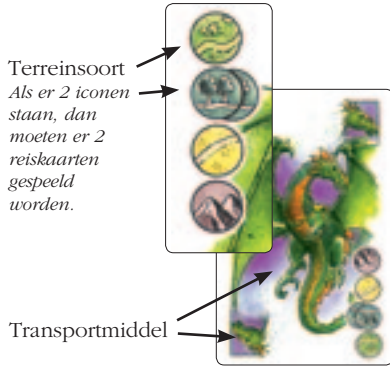
In Elfenland worden de stadjes door een wegennet met elkaar verbonden.

Deze wegen lopen elk door een bepaalde terreinsoort, zoals steppen (lichtgroen), wouden (donkergroen) en over bergpassen (grijs). Ook zijn er 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 te spelen. Staan er echter twee iconen van een terreinsoort, dan moet je twee reiskaarten spelen, 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.
- ▶ **Toverwolken** 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.
- ▶ **Trollewagens** 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.
- ▶ **Vlotten** zijn volgens de wetten van de natuur alleen op rivieren en meren te gebruiken.
- ▶ **Vlotten** kosten tegen de stroom in twee reiskaarten per etappe. Zie de pijlen op het speelbord voor de stroomrichting.



Het spelverloop

Elfenland wordt in vier ronden 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 speelronde

Als je voor het eerst Elfenland speelt is het handig om na het 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 het open voor zich neer. Ga door tot iedereen zo 3 fiches heeft getrokken.

Tip: neem transportmiddelen, die je ook als reiskaarten op banden hebt.

Je mag nooit meer dan vijf transportfiches bezitten.

De spelers leggen om beurten één transportfiche op een weg.

Op een weg mag maar één transportfiche liggen.

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

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 het 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. Een speler mag kiezen uit de 5 open fiches of een gedekt fiche. Als een open fiche getrokken wordt moet er direct een gedekt fiche omgedraaid worden, opdat ieder steeds uit vijf open fiches kan kiezen. Ook als een speler een gedekt fiche trekt, moet hij het open voor zich neerleggen.

De spelers trekken om de beurt totdat ieder drie open fiches heeft getrokken. Samen met het gedekte 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 het daar ook gebruikt kan worden. De overzichtskaarten tonen in een oogopslag welke transportmiddelen op welke wegen inzetbaar zijn. Een reuzenzwijn mag bijvoorbeeld niet op een woestijnroute gelegd worden.



Opgelet:

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



Hindernissen

Gedurende het hele spel mag iedere speler éénmaal in plaats van een transportfiche een hindernisfiche op een weg leggen. 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 gelegd worden.

De hindernis betekent, dat een speler voor het transportmiddel op deze weg een extra reiskaart van die soort moet spelen.



Voorbeeld 1:

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

Een speler is niet verplicht om een transportfiche of een hindernis 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 de spelers van alle transportmiddelen op het speelbord gebruikmaken. Te beginnen met de eerste speler, mag ieder zijn elfenfiguur over zoveel wegen laten reizen als hij wil, zolang hij aan de volgende eisen voldoet:

- ▶ 1. Op de weg moet een transportfiche liggen.
- ▶ 2. Je kunt uitsluitend een reiskaart met een transportmiddel spelen 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, moet je 2 reiskaarten met dat transportmiddel spelen om verder te mogen.
- ▶ 4. Als op de uitgekozen weg een hindernisfiche ligt, moet je om verder te mogen een extra reiskaart van dezelfde soort spelen.

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

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

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

Voorbeeld 2:

Edwin wil van Feodor via 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 een draak gespeeld worden om verder te kunnen. Daarna 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.

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 in en moet derhalve twee vlotkaarten spelen.

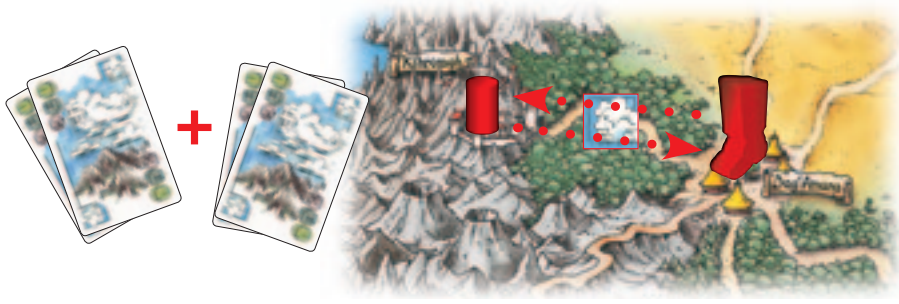


Heen en weer reizen

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 meermaals van dezelfde weg gebruik maken. Hij moet echter iedere keer de vereiste reiskaarten betalen.

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

Een weg mag in dezelfde beurt meermaals gebruikt worden, zolang je maar iedere keer de vereiste reiskaarten betaalt.



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.

Stadsblokjes verzamelen

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



Alle gespeelde reiskaarten worden op een aflegstapel gelegd. Wie aan het einde van zijn beurt meer dan vier reiskaarten bezit, moet dat 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 voorbijkomende *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, 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, Yttar en Parundia heen en weer.



Als je een stad bereikt, neem je je stadsblokjes en legt het voor je neer.

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

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 rondenkaart 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.

Wie na vier ronden de meeste stadsblokjes verzameld heeft, wint het spel.
Bij gelijke stand beslist het aantal reiskaarten.

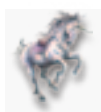
Einde van de speelronde

De startspeler draait de volgende rondenkaart 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.



Einde van het spel

Elfenland eindigt na vier ronden, als alle spelers hun beurt beëindigd 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 vóór 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.



Een spelvariant

Vóór 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 hun pion van de stad op hun kaart verwijderd is. 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 stadskart staat Jaccaranda. Erwin is maar één stad van Jaccaranda verwijderd. Hij trekt van zijn stadsblokjes één af en behaalt een eindresultaat van 16 punten.



Heeft u vragen? Bel ons tussen 9.00 en 12.00 uur. Wij helpen u graag!
999 Games • Postbus 60230 • 1320 AG Almere
Tel.: 0900 - 999 0000 • www.999games.nl
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Tündérország

A játék története

Tündérországban az ifjú tündéreknek különleges próbát kell kiállniuk, mielőtt felveszik őket a felnőttek körébe. Minden tündérlány és tündérfiú megkapja Tündérország térképét. A feladatuk az, hogy az országban a lehető legtöbb várost látogassák meg. Ehhez a Tündérországban megszokott közlekedési eszközöket kell használniuk: sárkányokat, egyszarvúakat, óriásdisznókat, tündérekereket, trollkocsikat, varázsfelhőket, kompokat és tutajokat. Ám ezek a közlekedési eszközök csak korlátozottan állnak a versenyzők rendelkezésére és csak bizonyos tartományokban használhatóak. Fellobban a verseny az ifjú tündérek között! Ki tudja a közlekedési eszközöket a legügyesebben használni? A játékot az nyeri, aki a játék végéig a legtöbb várost látogatta meg, begyűjtve onnan a városjelzőket.

6 tündércsizma



6 áttekintő-kártya



4 fordulókártya



12 városkártya

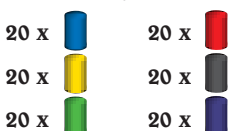


1 játéktábla

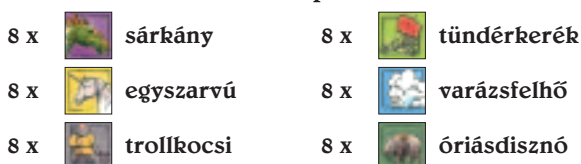
6 akadály



120 városjelző



48 közlekedési eszköz lapka



Kezdőjátékos-jelző



72 utazókártya





Előkészületek

Mindenki választ egy színt és magához vesz a színében egy tündércsizmát és 20 városjelzőt.

A csizmákat Tündérország fővárosára „Elvenhold”-ra állítják.

A városjelzőket ráállítják a többi 20 városra.



A kártyákat a hátoldaluk színe szerint szét kell válogatni. A tizenkét zöld hátlapos városkártyát vissza kell tenni a játék dobozába ezeknek csak a játékváriációban van szerepük.



Utazókártya

A 72 **utazókártyából** (kék hátlappal) megkeverés után egy lefordított paklit kell képezni a játéktábla mellett.



Fordulókártya

A négy fordulókártyát pakliba rendezve a játéktábla jobb felső sarkába rakjuk. A 4-es kerüljön legalulra, arra a 3-as, majd a 2-es és végül legfelülre az 1-es lap kerüljön. A legfelső lap mindig az aktuális forduló számát mutatja.

Közlekedési eszköz lapka



A 48 közlekedési eszköz közül ki kell válogatni a hat akadályt (piros kerettel). A közlekedési eszközöket alaposan összekeverjük, majd lefordítva a játéktábla mellé tesszük. Fordítsunk fel 5 lapkát és képpel felfelé fektessük a többi mellé. Az egész játék alatt mindig öt közlekedési eszköznek kell felfordítva lennie.

Áttekintőkártya



Akadály



Minden játékos kap egy áttekintőkártyát és egy akadályt, a kimaradt áttekintőkártyákat és akadályokat vissza kell tenni a játék dobozába.

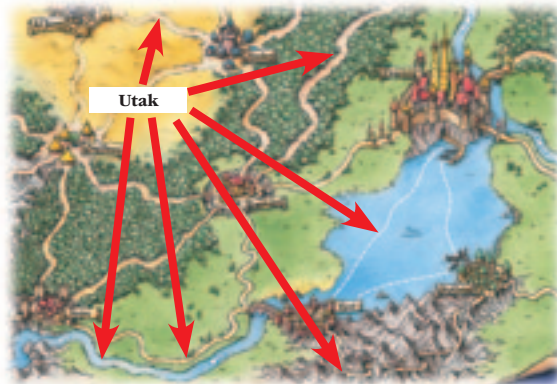


Kezdőjátékos-jelző

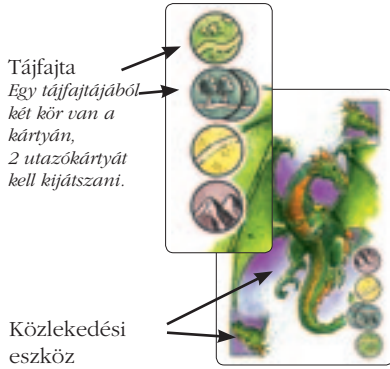
A legidősebb játékos magához veszi a kezdőjátékos-jelző kártyát és elkezdi az első fordulót. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi majd őt a játékban.

A játéktábla

Tündérországban jól kiépített úthálózat van, amik összekötik egymással a városokat. Minden út egy meghatározott tájon át vezet, a világoszöld síkságon, a sötétzöld erdőn, a sárga sivatagon és a szürke hegyen. A folyókon és a két nagyobb tavon is át lehet kelni és el lehet jutni egyik városból a másikba.



A tündérek hét különféle közlekedési eszközzel tudnak utazni. Minden közlekedési eszköz a tájtól függően különböző sebességű, és néha nem is használhatóak.



Az utazókártyák

Minden utazókártyán látható a közlekedési eszköz és a táj, ahol a közlekedési eszköz használható. A tájfajtákat kis körök ábrázolják. Ha egy tájfajtájából csak egy kör van a kártyán, akkor csak egy utazókártyát kell kijátszani. De ha egy tájfajtájából két kör van a kártyán akkor 2 utazókártyát kell kijátszani az adott út használatához.

Ha egy tájfajta nincsen a kártyán akkor az adott közlekedési eszköz azon a tájon nem használható.

		Tájfajták			
Közlekedési eszközök		1	1		
		1	1		2
		2	2		1
			1	2	1
		1	2	2	2
		1	2	1	1
		↓			1
		↑			2

- ▶ Az **óriásdisznó** nem szaladhat keresztül a sivatagon vagy fel a hegyekbe.
- ▶ A **tündérkerék** a sivatagban használhatatlan, a hegyekben pedig 2 utazókártya kell a használatához.
- ▶ A **varázsfelbő** kikerüli a sivatagot és 2 utazókártyáért átúszik a síkság vagy az erdő felett.
- ▶ Az **egyszarvú** nem merészkedik ki a síkságra, a sivatagban is 2 utazókártya kell használatához.
- ▶ A **trollkocsinak** az erdőben, a sivatagban és a hegyekben 2 utazókártyára van szüksége.
- ▶ A **sárkány** ahhoz, hogy átrepüljön az erdőn, 2 utazókártyát használ.
- ▶ Természetesen csak a **tutaj** jut át a folyókon és a tavakon.
- ▶ A folyásiránnyal ellentétesen (nyíllal szemben) és a tavakon a **tutajhoz** 2 utazókártyára van szükségünk.



A játék menete

A Tündérország játékot fordulókban játszunk. Minden forduló 6 szakaszból áll.

- ▶ 1. Az utazókártyák kiosztása.
- ▶ 2. Egy lefordított közlekedési eszköz lapka húzása.
- ▶ 3. További közlekedési eszköz lapka húzása.
- ▶ 4. Az útvonal megtervezése.
- ▶ 5. Lépés a tündércsizmákkal.
- ▶ 6. A forduló lezárása.

Az első játék során :

javasoljuk, hogy egy szakasz leírásának elolvasása után közvetlenül játsszák le az adott szakaszt és csak azután olvassák el a következő szakasz leírását.

Minden játékos új kártyákat kap, mindig annyit, amennyi a kezében lévő kártyákat nyolcra egészíti ki.

Mindenki húz egy lefordított közlekedési eszköz lapkát, amit lefordítva maga elé tesz.

Mindenki sorban egymás után húz egy-egy közlekedési eszköz lapkát - amit felfordítva letesz maga elé - egészen addig, míg mindenki 3-at húzott.

Tipp: Válassza azt a közlekedési eszköz lapkát, ami egyezik a kezében tartott utazókártyával.

Mindenki előtt maximum 5 közlekedési eszköz lapka lehet.

Mindenki sorban elhelyez egy közlekedési eszköz lapkát egy úton.

Egy úton mindig csak egy közlekedési eszköz állhat.

A letett közlekedési eszköz lapkának illeszkednie kell a táj fajtájához.

Az áttekintőkártyák megmutatják, hogy melyik közlekedési eszköz melyik tájon használható.

1. Az utazókártyák kiosztása.

A kezdő játékos megkeveri az utazókártyákat és az első fordulóban minden játékosnak nyolc lapot oszt ki. A megmaradt lapokból ismét egy lefordított paklit kell képezni a játéktábla mellett.

A második fordulótól kezdve minden forduló elején az aktuális kezdőjátékos annyi utazókártyát oszt ki a játékosoknak, amennyi a kezükben lévő kártyákat nyolcra egészíti ki.

2. Egy lefordított közlekedési eszköz lapka húzása.

A kezdőjátékostól kiindulva, sorban minden játékos húz egy lefelé fordított közlekedési eszköz lapkát, amit lefordítva maga elé helyez. A közlekedési eszköz lapkákat a játékosok **titokban** tartják egymás előtt.

A második fordulótól az is előfordulhat, hogy egy játékos előtt akár két lefordított közlekedési eszköz lapka fekszik.

3. További közlekedési eszköz lapka húzása.

Szintúgy a kezdőjátékostól kiindulva, sorban mindenki húz egy további közlekedési eszköz lapkát. A soron lévő játékos választhat, hogy az öt felfordított közlekedési eszköz lapka közül vesz el egyet, vagy a lefordított pakliból húz. Minden játékos a kihúzott közlekedési eszköz lapkát felfordítva, teszi ki maga elé. Ha valaki az öt felfordított közlekedési eszköz lapkából vett el egyet, akkor azonnal egy másikat kell a helyére felfordítani. Így mindig öt felfordított közlekedési eszköz lapka lesz a kínálatban.

A játékosok sorban további közlekedési eszköz lapkákat húznak, egészen addig, míg minden játékosnak három lesz. Az első körben a lefordított közlekedési eszközök lapkákkal együtt minden játékosnak összesen 4 közlekedési eszköze van.

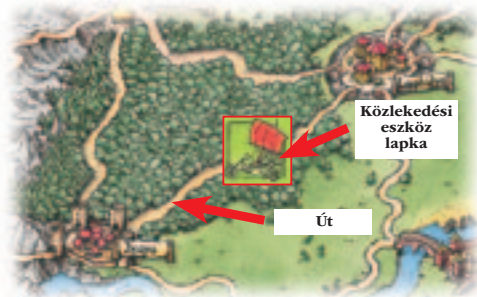
A második fordulótól egy játékosnak akár öt közlekedési eszköze is lehet, vagy kettő lefordítva és három felfordítva, vagy egy lefordítva és négy felfordítva.

4. Az útvonal megtervezése.

A kezdőjátékostól kiindulva a játékosok sorban egymás után egy-egy felfordított közlekedési eszköz lapkát tesznek az utakra. Egy úton csak egy közlekedési eszköz lehet.

Egy játékos egy közlekedési eszközt csak akkor tehet egy útra, ha az adott közlekedési eszköz a kiválasztott úton közlekedhet.

Az áttekintőkártyáról egy pillantás alatt leolvasható, hogy melyik közlekedési eszköz melyik útfaján használható. Például egy óriásdisznó nem rakható sivatagon átvezető útra.



Figyelem!

Minden játéktáblára lehelyezett közlekedési eszközt **minden játékos** használhat az útvonaltervezésénél.

Akadály

Egy közlekedési eszköz helyett el lehet helyezni egy akadályt is az úton. Erre az egész játék alatt csak egyszer van lehetőség, és csak egy már az úton álló közlekedési eszköz elé lehet akadályt állítani.

Egy úton csak egy akadály állhat. A folyókra és a tavakra nem állítható akadály. Az akadály következményeként egy további utazókártyát kell kijátszani az adott úton az érintett közlekedési eszköz használatáért.



1. Példa:

Egy trollkocsi és egy akadály áll egy sivatagi úton. Ha a játékos ezt az utat akarja használni, akkor 3 utazókártyát kell kijátszania.

Egy játékosnak sem kötelező egy közlekedési eszközt vagy akadályt lehelyezni. Körét el is passzolhatja.



A játékos elpasszolhat egy kört, hogy egy későbbi körben helyezhessen le egy közlekedési eszközt lapkát. Ha viszont egymás után minden játékos passzol, a tervezési fázis véget ér.

5. Lépés a tündércsizmákkal.

A játékos tündércsizmájával lép, azaz végigmegy az utakon vagy folyókon, városról - városra. A cél a saját városjelzőinek begyűjtése.

Végig az utakon

Minden játékos a játéktáblán álló összes közlekedési eszközt használhatja a tündércsizmával történő lépésekor. A kezdőjátékostól kiindulva minden játékos annyi úton vagy városban utazhat át, amennyin csak akar, ha az alábbi feltételeket betartja:

- ▶ 1. Az úton állnia kell egy közlekedési eszköznek.
- ▶ 2. A játékosnak ki kell játszania a közlekedési eszközzel megegyező utazókártyát. Például egy egyszarvú utazókártyát egy olyan útért, amin egyszarvú közlekedési eszköz áll
- ▶ 3. Ha az utazókártya dupla tájszimbólumot mutat akkor a játékosnak két egyforma utazókártyát kell kijátszania az adott közlekedési eszköz használatáért, azaz, hogy a tündércsizmával ezen az úton léphessen.
- ▶ 4. Ha a választott úton akadály van, akkor a játékosnak még egy ugyanolyan utazókártyát kell kijátszania.

A játékos lépése akkor ér véget, ha már nem tud vagy nem akar több utazókártyát kijátszani.

A felállított közlekedési eszközt minden játékos használhatja.

A játék során minden játékos egyszer közlekedési eszközt helyett egy akadályt rakhat le.

Folyóra és a tóra nem állítható akadály.

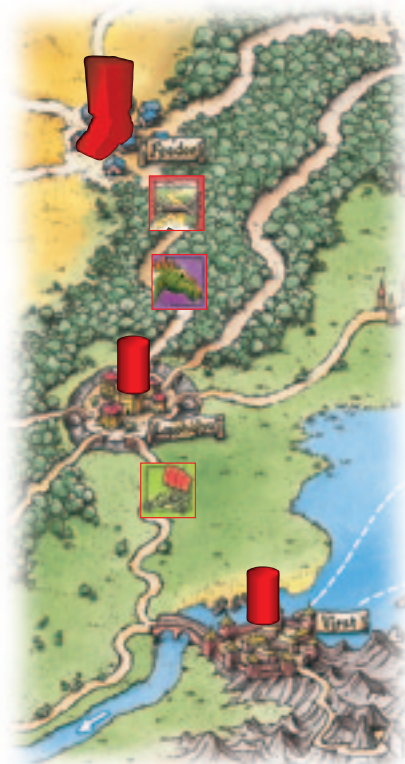
Akadálynál egy további utazókártyát kell kijátszani.

Közlekedési eszköz lerakása helyett passzolni is lehet. Ha egy fordulóban sorban egymás után minden játékos passzol, akkor a tervezési szakasz véget ér.

A játékosok egymás után lépnek tündércsizmájukkal az utakon vagy folyókon, városról - városra.

2. Példa:

„A” játékos Feodorból Lapphályán keresztül Virstbe szeretne eljutni. Az erdei úton Feodor és Lapphályá között egy akadály áll és közlekedési eszköznek ott egy sárkány. Mivel a sárkánynak 2 utazókártya kell ahhoz, hogy az erdőben repülni tudjon, „A” játékosnak ezért az útért 3 sárkány kártyát kell leraknia. A síkságon keresztül Virst felé halad. A síkság útján egy tündérkerék áll. Az „A” játékos a síkságon tündérkerékkel kel át, elegendő 1 tündérkerék utazókártya kijátszása ahhoz, hogy eljusson Virstbe.



Utazás a folyókon

A tutaj utazókártyához nem tartozik közlekedési eszköz. A játékos tündércsizmájával egyszerűen végigmegy a folyón miközben kijátssza a szükséges mennyiségű tutaj utazókártyát, a szükséges mennyiséget az áttekintőlapról lehet leolvasni.

A folyókra, tavakra nem szabad akadályt állítani.

3. Példa: „B” játékos (zöld) a folyón szeretne eljutni, a nyíl irányában Virstből Ixarába. A Virst és Ixara közötti útszakaszért egy tutaj utazókártyát kell kijátszania. „C” játékos (kék) a nyíllal szemben szeretne Ixarából Virstbe utazni. Mivel a nyíl irányával szemben akar hajózni, ezért két tutaj utazókártyát kell kijátszania.



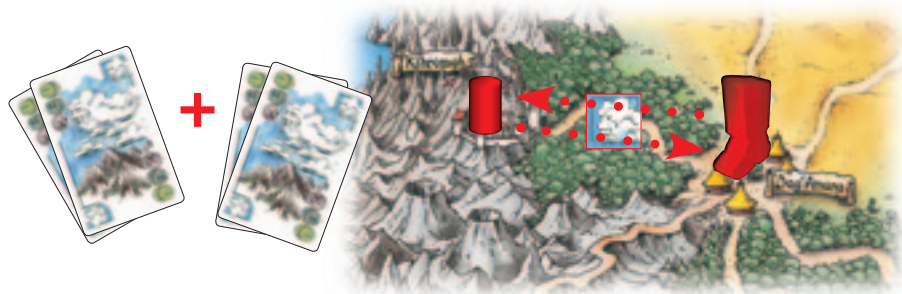
Oda- és visszaút

Amikor egy játékos soron van, tetszése szerinti utat használhat, hogy városról városra eljusson, ha rendelkezik a megfelelő utazókártyákkal.

Egy játékos egy lépésében egyazon útszakaszt többször is használhat, de minden úthasználatért ki kell játszania a szükséges utazókártyákat.

A nyíl irányában egy, a nyíl irányával ellentétesen két tutaj utazókártyát kell kijátszani.

Egy utat egy lépésen belül többször is lehet használni, ha a játékos ki tudja játszani a szükséges utazókártyát.



4. Példa: A Dag'Amura és Kihromah közötti erdei úton egy varázsfelhő közlekedési eszköz áll. „A” játékosnak 4 varázsfelhő utazókártyát kell kijátszania, ha egy lépésen belül el akar jutni Amurából Kihromahba és vissza.

A városjelző begyűjtése

Minden meglátogatott városból, ahová a játékos eljutott, begyűjtheti és maga elé állíthatja a színének megfelelő városjelzőt. Ez érvényes arra a városra is, ahol a lépését befejezi.



Minden kijátszott utazókártyát a játéktábla mellett lévő utazókártya-pakli tetejére kell tenni. Akinek a lépése végén négynél több kártya van a kezében, az kártyáinak számát 4 darabra redukálja. A felesleges kártyákat szintén az utazókártya-pakli tetejére kell tenni.

Különleges lépések

A) A karaván

Ha a játékos nem tud a közlekedési eszköznek megfelelő utazókártyát kijátszani, helyette három tetszése szerinti utazókártyát (tutajt is) letehet. Ezt az akciót karavánnak nevezzük. A karavánok csak olyan úton tudnak menni, amin valamilyen közlekedési eszköz áll. A karavánok nem tudnak a folyókon és a tavakon haladni. Ha egy úton akadály áll, akkor a játékosnak három helyett négy utazókártyát kell letennie.

B) A komp

A két nagy tavon, a Mare Magnum és Mare Nebulae komp közlekedik. A használatukhoz az egyik városból a másikba való eljutáshoz mindig **két** tutaj utazókártyát kell kijátszani. A komppal Virst, Stryk Haven és Elvenhold, vagy Grangor, Yttar és Parundia között utazhatunk oda- és vissza.



Amikor egy játékos elér egy várost, begyűjti a városjelzőt és maga elé állítja.

A lépés végén a kézben lévő kártyákat négy darabra kell csökkenteni.

A megfelelő utazókártya kijátszása helyett három tetszés szerinti utazókártya is letehető. Ez a karaván.

Ha a játékos kompot szeretne használni az egyik nagy tavon, akkor 2 tutaj utazókártyát kell letennie, az egyik helyről a másikba történő eljutásért.

A fordulókártyát ki kell cserélni, a kezdőjátékos kártyát balra át kell adni. A játékosok egy kivétellel beadják a közlekedési eszközeiket. Ezeket a többi lefordított közlekedési eszközzel össze kell keverni. A felállított akadályokat végleg ki kell tenni a játékból és az utazókártyákat meg kell keverni.

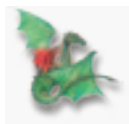
Aki a 4. forduló végére a legtöbb városjelzőt gyűjtötte, vagy még előtte összegyűjtötte az összes városjelzőt, az megnyeri a játékot. Egyezés esetén a megmaradt utazókártyák mennyisége dönt.



6. A forduló lezárása.

Miután minden tündércsizmával léptek, a játékosok a következő akciókat hajtják végre:

- ▶ A kezdőjátékos a legfelső fordulókártyát a pakli aljára rakja, majd átadja a kezdőjátékos kártyát bal oldali szomszédjának, ő lesz a következő körben a kezdőjátékos.
- ▶ Minden közlekedési eszközt le kell venni a játéktábláról.
- ▶ A játékosok is visszaadják, egy lapka kivételével a közlekedési eszközeiket. A játékosok dönthetnek, hogy egy nyílt vagy egy lefordított lapkát tartanak-e meg.
- ▶ A játéktábláról levett és a játékosok által visszaadott közlekedési eszközöket a többi, játéktábla mellett lévő lefordított közlekedési eszközzel össze kell keverni.
- ▶ A felállított akadályok végleg kikerülnek a játékból.
- ▶ Az utazókártyákból kialakított pakli lapjait az aktuális kezdőjátékos megkeveri.



A játék vége

A játék a negyedik fordulóval véget ér. Az játékos nyer, aki a legtöbb városjelzőt gyűjtötte. Egyezés esetén az nyer, akinek a végén a több utazókártya maradt a kezében.

Ha egy játékosnak a negyedik forduló előtt sikerült mind a 20 városjelzőt összegyűjtenie, akkor ő lett a győztes. A fordulót a játékosok még végig játsszák, majd kihirdetik a nyertest.



Variáció

A játék kezdetekor a tizenkét városkártyát meg kell keverni, és minden játékosnak lefordítva egyet ki kell osztani. A megmaradt városkártyákra már nem lesz szükség a játékban. A játékosok feladata csak abból áll, hogy begyűjtsék a városjelzőiket és a negyedik forduló végére eljussanak a városkártyájukon álló városba, vagy legalább annak közelében álljanak. Ettől eltekintve minden szabály megegyezik az eddig leírtakkal.

A játék végén mindenki felfordítja a városkártyáját. A játékosok megszámozzák, hogy melyik játékos mennyi város távolságban áll (a legrövidebb utat számolva) a célvárosától. Ezt az összeget le kell vonni a begyűjtött városjelzők számából. Az a játékos nyert, akinek a legmagasabb eredmény jött ki. Egyezés esetén az nyer, aki célvárosához a legközelebb áll.

5 Példa: „B” játékos 17 várost látogatott meg, és Throtmanniban áll a játék végekor. Az ő városkártyáján Jaccaranda áll. „B” játékos csak egy város távolságra áll a célvárosától. Levon a 17 összegyűjtött városjelzőjéből egyet, eredményül 16-ot kap.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII, MMXIII

Version 3.0



