

Elfengold

Alan R. Moon

591



Elfengold

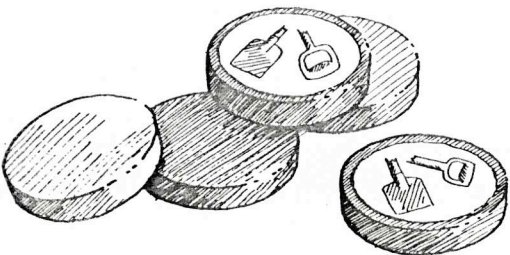
Ein unterirdischer Poker um die besten Schürflplätze für 2-6 Spieler

von Alan R. Moon

Im Land der Weissen Winde lebte einmal...

...ein recht geruhsamer alter Troll, dem eine sehr ertragreiche Goldmine gehörte. Er hatte bereits genügend Reichtum angesammelt, sich zur Ruhe gesetzt und seine Mine geschlossen.

Doch einmal im Jahr, zum großen Waldfest der Elfen, erlaubte er den kleinen Waldkobolden in seiner Mine einen Wettstreit auszutragen: Sie durften in die Mine einfahren und nach Gold graben. Allerdings war nur dem schnellsten und fündigsten unter ihnen erlaubt, seinen Schatz zu behalten. Kein Wunder, daß die Konkurrenten sich da fleißig Steine in den Weg schoben. Erst am Ende zeigte sich, wer der raffinierteste und glücklichste unter den Elfen war, um diesen unterirdischen Poker um die besten Schürflplätze zu entscheiden.



Das Spielmaterial

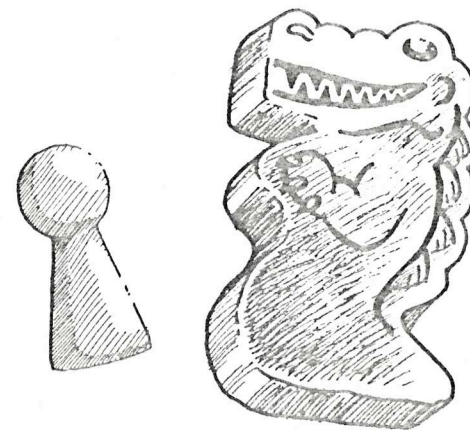
- 1 Spielplan mit der Goldmine des alten Trolls
- 6 Spielsteine als Elfen
- 30 kleine Schaufeln zum Buddeln
- 18 kleine Spitzhacken, ebenfalls zum Buddeln
- 30 Holzsteine in 6 Farben, die Steine, die man anderen in den Weg legt
- 1 Drachen, damit man immer weiß wer anfängt
- 1 Beutel Goldchips - die großen haben den Wert 10, die mittleren den Wert 5 und die kleinen den Wert 1
- 1 Spielregel, damit man weiß worum es geht

Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel müssen die besonders harten Felsbrocken mit den kleinen Aufklebern (gebrochene Schaufel) markiert werden. Bei den Holzsteinen gibt es drei Farben mit jeweils 6 Steinen und drei Farben mit jeweils 4 Steinen. Von den Farben mit 6 Steinen werden jeweils zwei Steine mit einem Aufkleber versehen. Von den Farben mit nur 4 Steinen wird nur je ein Stein beklebt.

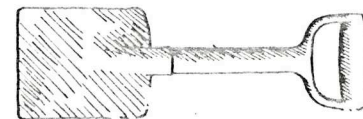
Spielvorbereitungen

Ein Spieler verwaltet die Kasse und erhält alle Chips. Er teilt jedem Spieler Chips im Wert von 10 aus. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält entsprechend eine Elfen-Figur, sowie die farblich passenden Holzsteine. Bei nur 2 Spielern erhält jeder 6 Holzsteine, von denen zwei auf der Unterseite mit einer gebrochenen Schaufel markiert sind. Bei 3 Spielern gibt es fünf Steine mit jeweils zwei markierten. Bei 4 Spielern sind es vier Steine pro Spieler und nur einer darf markiert sein. Bei 5 und 6 Spielern erhält jeder nur drei Spielsteine, von denen einer markiert ist.



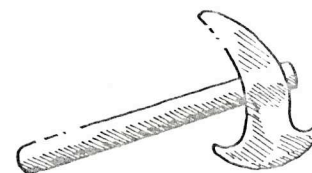
Alle Schaufeln und Spitzhacken werden in die Hütte auf den Spielplan gelegt. Alle Spielfiguren beginnen in der Hütte des Trolls.

Der Spieler mit den größten Füßen, im Zweifelsfalle der Älteste, erhält den grünen Drachen für den Startspieler. Er beginnt die erste Runde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



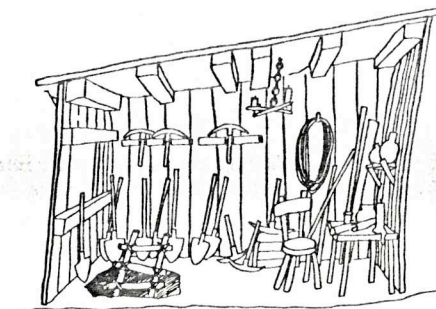
Das Spielziel

Sobald ein Elf mit mindestens 50 Gold die Hütte erreicht, endet der Buddelwettstreit. Es gewinnt aber der Elf, der zu diesem Zeitpunkt das meiste Gold besitzt.



Der Startschuß zum Buddel-Wettbewerb

Bevor es ans Buddeln geht, starten alle Elfen im Gerätehaus des Trolls am Eingang der Mine. Beginnend beim Startspieler (der mit dem Drachen) darf jeder dort Schaufeln und/oder Spitzhacken kaufen. Eine Schaufel kostet eine Goldmünze, eine Spitzhacke drei Goldmünzen. Ein Spieler kann bis zu fünf Schaufeln und maximal drei Spitzhacken kaufen. Grundsätzlich kann man höchstens fünf Teile mit sich tragen.



Der ehrbare Ablauf des Buddel-Wettstreits

Der Buddelwettstreit der Elfen ist aufgeteilt in Runden zu je 9 Phasen:

Phase 1

Schaufeln und /oder Spitzhacken kaufen

Jeder Elf, der sich zu Beginn einer Runde im Gerätehaus befindet, kann Schaufeln und/oder Spitzhacken kaufen.

Schaufel - ein Gold

Spitzhacke - drei Gold

Phase 2

Den anderen Steine in den Weg legen






Beginnend beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, plazieren die Elfen reihum jeweils einen ihrer Holzsteine auf ein beliebiges Feld im Tunnel, bis alle Steine plaziert sind. Die markierten Steine werden dabei natürlich mit der gebrochenen Schaufel nach unten auf den Plan gelegt. Ein Spieler kann auch Passen, darf dann in dieser Phase aber keine weiteren Steine mehr einsetzen. Es dürfen beliebig viele Steine in einem Feld liegen, auch dort wo sich Elfen befinden. Man sollte darauf achten, daß man in den Feldern die Zahlen weiterhin erkennen kann. Und natürlich sollte man sehr darauf achten, daß niemand frühzeitig die markierten Steine entdeckt.

Phase 3

Durch den Tunnel laufen

Beginnend beim Startspieler dürfen nun die Elfen im Tunnel bewegt werden. Dabei behindern die Schaufeln und Spitzhacken die kleinen Elfen etwas in ihrer Beweglichkeit: Wer 4 oder 5 Teile trägt, zieht maximal 2 Felder. Bei 3 Teilen sind es 3 Felder. Mit nur 2 Teilen kommt man 4 Felder weit. Wer nur noch ein Teil besitzt, zieht stolze 5

Felder weit. Ein Elf darf natürlich auch weniger Felder ziehen als ihm erlaubt ist. Ja er darf sogar stehenbleiben! Wenn er aber durch den Tunnel hechelt, kann er sich seine Richtung aussuchen und tiefer in den Tunnel hinein oder wieder heraus gehen. Und da Elfen schon immer sehr gesellig waren, dürfen auch beliebig viele von ihnen auf demselben Feld stehen.

	2
	2
	3
	4
	5

Phase 4

Buddeln oder lieber nicht Buddeln...

Beginnend beim Startspieler dieser Runde muß nun jeder Elf erklären, ob er auf seinem Feld Buddeln will oder nicht. Sofern ein Elf sowohl Schaufeln wie auch Spitzhacken besitzt, muß er angeben, mit welchem Teil der Buddeln will. Natürlich kann nur auf Feldern gebuddelt werden, die auch einen Wert aufweisen.

Phase 5

Der Bruch

In jedem Feld, in dem sich mindestens ein Elf befindet, der diese Runde Buddeln will, werden alle Holzsteine umgedreht. Ist mindestens ein markierter Stein darunter, zerbricht leider das eingesetzte Teil von jedem buddelnden Elf in diesem Feld. Jeder betroffene Spieler muß sofort seine Schaufel oder Spitzhacke zurück in die Hütte legen. Zudem kassieren die betroffenen Elfen in dieser Runde kein

Phase 9

Auf ein Neues!

Hat immer noch keiner gewonnen, geht es in die nächste Runde. Der alte Startspieler reicht den Drachen an seinen linken Nachbarn weiter, der nun zum Startspieler der nächsten Runde wird und mit Phase 1 neu beginnt.

Erklärende Worte zur Bewegung

Grundsätzlich bestimmt die Anzahl der Teile (Schaufeln, Spitzhacken) wie weit ein Elf sich bewegen kann. Wer fünf oder vier Teile mit sich trägt, zieht bis zu 2 Felder weit. Wer drei Teile mit sich führt, zieht 3 Felder weit. Bei zwei Teilen sind es 4 Felder und bei nur einem Teil bis zu 5 Felder weit. Eine kleine Tabelle auf dem Spielplan dient als Erinnerung für die Zugweite.

Als Feld gilt jeder Abschnitt des Tunnels, der eine Zahl aufweist. Die Hütte des Trolls und der lange Schacht mit dem Korb gelten ebenfalls als je ein Feld. Die Verbindung des oberen mit dem unteren Tunnel besteht aus zwei Feldern, die durch eine Leiter miteinander verbunden sind.

Gold (siehe Phase 6). Sollte einem Elf sein letztes Werkzeug brechen, haben wir für ihn eine ganz spezielle Regel reserviert (siehe unter »Das letzte Werkzeug bricht«).

Phase 6

Gold kassieren



Befinden sich buddelnde Elfen auf Feldern, in denen keine markierten Steine aufgedeckt wurden, so sind sie fündig

geworden. Sie erhalten sofort den auf ihrem Feld ausgewiesenen Betrag ausbezahlt. Wurde mit einer Schaufel gebuddelt, erhält man den einfachen Betrag. Wurde aber mit einer Spitzhacke gebuddelt, so erhält man den doppelten Betrag!

Phase 7

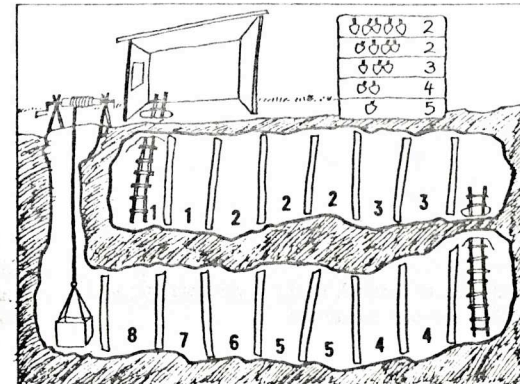
Steine einsammeln

Alle Elfen nehmen ihre Holzspielsteine wieder vom Spielplan, um sie in der nächsten Runde den anderen wieder in den Weg zu legen.

Phase 8

Buddeln zu Ende?

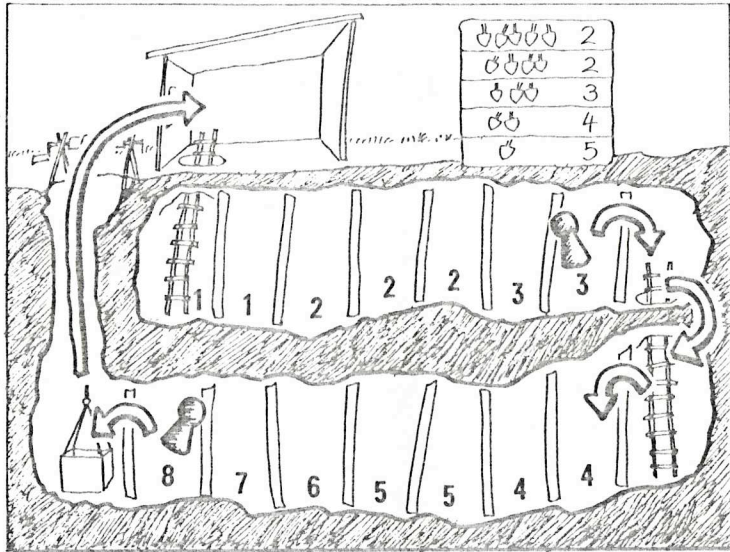
Befindet sich nun mindestens ein Elf im Gerätehaus und kann er mindestens 50 Goldmünzen vorweisen, beendet er das Spiel. Endgültig gewinnt jetzt aber der Elf, der nach einer für Elfen wahrlich komplizierten Abrechnung das meiste Gold vorweisen kann (genauer es dazu unter »Die Abrechnung«).



Beispiele:

Eine Bewegung von Feld 8 in die Hütte zählt als zwei Schritte (zuerst der lange Schacht mit dem Korb und dann die Hütte selbst).

Eine Bewegung vom zweiten Feld mit der 3 zum ersten Feld mit der 4 zählt als drei Schritte (zuerst der obere Teil der Leiter, dann der untere Teil und dann das Feld 4).



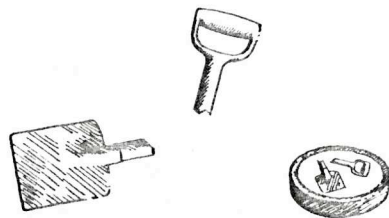
Der Aufzugservice des Trolls



Jeder Elf kann direkt von der Hütte mit dem Aufzug (das sind Korb und Winde) zu den ergiebigeren Schürflätzen gelangen. Wer hinunter will, wird vom Troll heruntergelassen, dabei zählt der Schacht als ein Feld. Allerdings verlangt der Troll für diese Abkürzung immer 5 Goldmünzen von jedem Elf, den er herunter läßt.

Wer hinauf will, erhält diesen besonderen Service kostenlos, schließlich ist der Troll neugierig und will wissen wer da kommt.

Das letzte Werkzeug bricht



Bricht einem Elf sein letztes Werkzeug (Schaufel oder Spitzhacke), wird er sofort in die Hütte gesetzt. Dort kann er in Phase 1 der folgenden Runde wieder Teile erwerben. Besitzt ein Elf weniger als fünf Goldmünzen, so erhält er vom Troll einen Kredit von fünf Chips zum Einkauf von Schaufeln und/oder Spitzhacken. Sobald er aber wieder fünf Goldmünzen besitzt, muß der Kredit sofort zurückgezahlt werden.

Die Abrechnung

Elfen wollen eigentlich immer gerne wissen, wie die Rangfolge unter ihnen aussieht. Sobald sich der erste Elf mit mindestens 50 Gold im Gerätehaus befindet, beendet der alte Troll den Wettstreit. Doch auch die übrigen Elfen haben noch ihre Siechance. Für jede Schaufel erhält ein Elf eine Goldmünze und für jede Spitzhacke drei Münzen. Das Feld, auf dem ein Elf am Ende des Spieles steht, wird allerdings von der Summe abgezogen. Für alle Elfen errechnet sich ihr endgültiger Betrag folgendermaßen:

$$\begin{aligned}
 &+ \text{Goldmünzen} \\
 &+ \text{Wert der Schaufeln/Spitzhacken} \\
 &- \text{Wert des Tunnelfeldes} \\
 \hline
 &= \text{Summe.}
 \end{aligned}$$

Hierzu einige Beispiele:

Ein Elf auf einem Feld mit Wert 6, besitzt bereits 52 Goldmünzen und trägt noch 3 Schaufeln. Seine Summe ergibt 49 Goldmünzen. $[52 \text{ Gold} - 6 (\text{Feld}) + 3 (\text{Schaufeln}) = 49]$

Ein Elf im Gerätehaus mit 52 Goldmünzen und ohne Schaufel hat den Wert $52 (52 + 0 - 0 = 52)$.

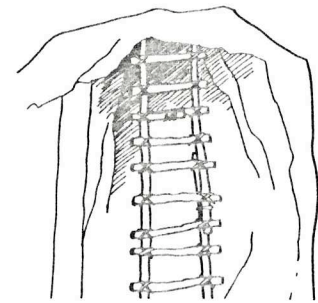
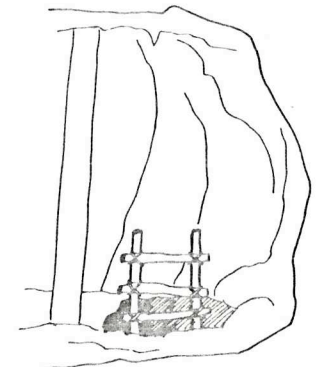
Ein Elf auf Feld 4 hat noch 2 Spitzhacken und 51 Goldmünzen. Seine Summe ergibt 53. $(51 - 4 + 6 = 53)$

Ein Elf auf einem Feld mit einer Leiter (die Verbindung zwischen dem oberen und dem unteren Tunnel) mit 51 Goldmünzen und 2 Spitzhacken hat eine Summe von 57 Münzen. $(51 - 0 + 6 = 57)$

Schließlich gewinnt der Elf den Buddelwettstreit, der am Ende die höchste Summe vorweisen kann.

Erweiterungsregel bei 5 und 6 Spielern

Für ein bisschen mehr Spannung ist gesorgt, wenn bei 5 und 6 Spielern jeder Elf vier statt nur drei Holzsteine erhält. Nur einer davon ist markiert.



ELFENGOLD

Autor: Alan R. Moon
 Grafik: Doris Matthäus
 Satz: Ralf E. Kahlert
 Produktion: Mick Ado

Jeder Nachdruck, auch auszugsweise oder photomechanisch, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

(c) 1991 White Wind, Inc.

Elfengold

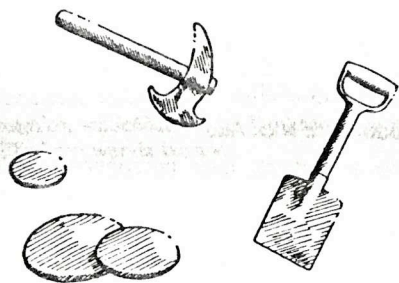
for 2-6 Players

by Alan R. Moon

Once upon a time in the Land of the White Winds...

... there was an old and good-natured troll who owned a prosperous mine. The mine was so prosperous, in fact, that the troll had accumulated enough wealth to retire after several years of hard work.

Once a year, the elves who live in the forests near the mine celebrate their Great Wood Fair. One of the highlights of each Fair is the mining competition. The troll, who enjoys the Fair just as much as the elves, gladly opens up the mine to let the elves dig for gold. Only the fastest and luckiest elf is allowed to keep his gold though, so while the competition is friendly, it is also very challenging. No one seems to care that the elves try to hinder each other by hiding stones where they think their fellow competitors will dig. In the end, it is the most clever elf who will win and stake a claim to his gold.



Components

Gameboard

6 Miners

30 Shovels

18 Pick Axes

30 Wooden Counters

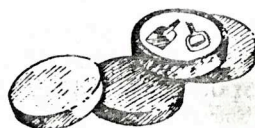
1 Dragon

75 Gold Coins

(large coins are 10, medium 5, and small 1)

Rules

Assembly



Before your first game you must apply adhesive stickers (broken shovels) to some of the wooden counters. There are three colors with 6 counters each: Apply stickers to two of the counters of each of these colors. There are three colors with 4 counters each: apply a sticker to one counter of each of these colors.

Preparations

Each player receives 10 Gold Coins.

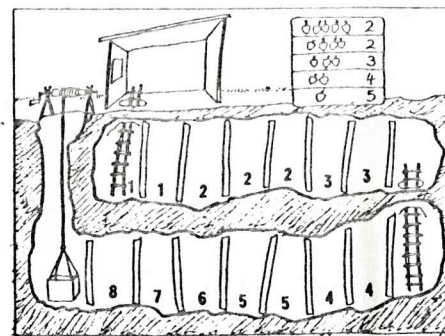


Each player should take one Miner and the corresponding set of Counters. If there are 2 players, each player receives 6 counters: 2 Rocks (counters with broken shovel stickers) and 4 Blanks. If there are 3 players, each player receives 5 Counters: 2 Rocks and 3 Blanks. If there are 4 players, each player receives 4 Counters: 1 Rock and 3 Blanks. If there are 5 or 6 players, each player receives 3 Counters: 1 Rock and 2 Blanks.

Place all the Miners in the Equipment Hut.

Decide who will be the First Player for the initial round of the game and give him the Dragon.

Place all the shovels and pick axes in the Equipment Hut. Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the board, each player must buy shovels and/or pick axes.



Sequence Of Play

Each round is played as follows:

- Each player in the Equipment Hut may buy shovels and/or pick axes.
Each shovel costs 1 Gold Coin.
Each pick axe costs 3 Gold Coins.
- Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the board, each player places one Counter at a time face down on the board, until all players have placed all their Counters. Each Counter must be placed in a specific square, but any number of Counters may be placed on the same space.
- Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the board, each player may move his Miner.
- Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the board, each player must declare whether he will dig this round or not. If a player decides to dig, he must state what he is digging with: either a shovel or a pick axe. Miners may not dig in unnumbered spaces.
- Reveal all the Counters in every space where one or more Miners declared they were digging. Each Miner who declared he was digging in each space where one or more Rocks are revealed, breaks the item he was digging with (either a shovel or a pick axe). Broken items are placed back in the Equipment Hut and the Miner gains no Gold in the turn.






6 Miners who declared they were digging in spaces where no Rocks are revealed, receive Gold. If a Miner was digging with a shovel, he receives Gold Coins equal to the value of the space. If a Miner was digging with a pick axe, he receives Gold Coins equal to twice the value of the space.

7 All players take back all their Counters.

8 Any player in the Equipment Hut with at least 50 Gold Coins may declare the game over.

9 If there is no winner, the First Player passes the Dragon to the player on his left who becomes the First Player for the next round.

A Miner may always move less spaces than the maximum allowed, including not moving at all.

	2
	2
	3
	4
	5

Any number of Miners may occupy the same space.

A Miner may move from the Equipment Hut to the upper tunnel by the ladder at no cost.

A Miner may move from the

upper tunnel to the lower tunnel by the ladder at no cost (each space must be counted).

A Miner may move from the lower tunnel up to the Equipment Hut in the basket at no cost (the Troll will raise him up for free).

However, a Miner who wishes to move from the Equipment Hut to the lower tunnel in the basket must pay the Troll 5 Gold Coins to lower him down.

It counts as one space to move from the Equipment Hut to the first space in the upper tunnel or from the first space in the upper tunnel to the Equipment Hut.

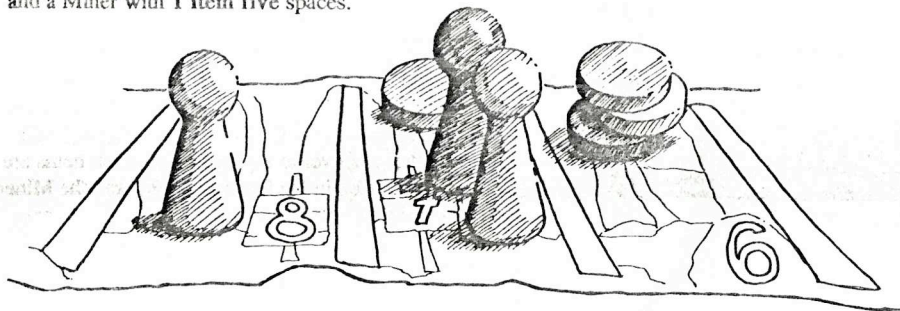
It also counts as one space to move by the basket from the Equipment Hut to the first space in the lower tunnel (the unnumbered space which has the picture of the basket) or from the first space in the lower tunnel to the Equipment Hut.

Moving

The number of shovels and pick axes the Miner is carrying determines how far he can move.

A Miner with 4 or 5 items may move two spaces.

A Miner with 3 items may move three spaces, a Miner with 2 items four spaces, and a Miner with 1 item five spaces.



Items (Shovels & Pick Axes)

A player can have a maximum of five items at any one time. A player may not have more than three pick axes. He may have any combination of items within these restrictions. For instance, a player could have 5 shovels, or 3 pick axes, or 3 shovels and 1 pick axe, or 2 shovels and 2 pick axes, or 1 shovel and 3 pick axes, or 1 shovel and 1 pick axe. The combinations are almost limitless.

Each shovel costs 1 Gold Coin. Each pick axe costs 3 Gold Coins. Shovels and pick axes may only be bought by a player who begins the turn in the Equipment Hut.

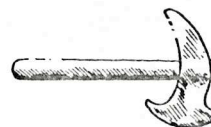
When a player breaks his last item (and then has no shovels or pick axes), he immediately places his Miner back in the Equipment Hut. A player who still has unbroken items may move back to the Equipment Hut voluntarily.

If a player breaks his last item and has less than 5 Gold Coins, he may borrow 5 Gold Coins from the Troll to buy new items. The player must repay this debt as soon as possible.

Winning

At the end of any round, a player in the Equipment Hut with at least 50 Gold Coins may declare the game over. Each player then gets 1 Gold Coin for each shovel and 3 Gold Coins for each pick axe. Each player on a numbered space also subtracts this number from his final Gold total.

The player with the most Gold Coins wins.



Examples:

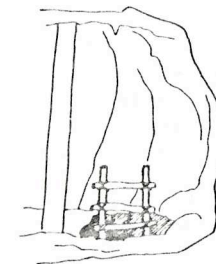
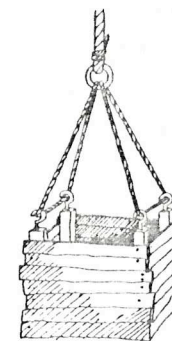
A player in the Equipment Hut with 51 Gold Coins, 1 shovel, and 1 pick axe has a total of 55 Gold Coins ($51 + 1 + 3 = 55$).

A player on space 7 with 56 Gold Coins, 2 shovels, and 1 pick axe has a total of 54 Gold Coins ($56 + 2 + 3 - 7 = 54$).

A player on a ladder space (connecting the upper tunnel with the lower tunnel with 51 Gold Coins and 2 pick axes has a total of 57 Gold Coins ($51 + 6 = 57$).

Optional Rule for 5 or 6 Players

If players wish, they can each use four counters instead of three: 1 Rock and 3 Blanks.



Credits

Game Design: Alan R. Moon

Artwork: Doris Matthäus

Layout: Ralf E. Kahlert

Production: Mick Ado

(c) 1991, White Wind Inc.