

Alan R. Moon

# Elfenland

## Spielanleitung



### Inhaltsverzeichnis

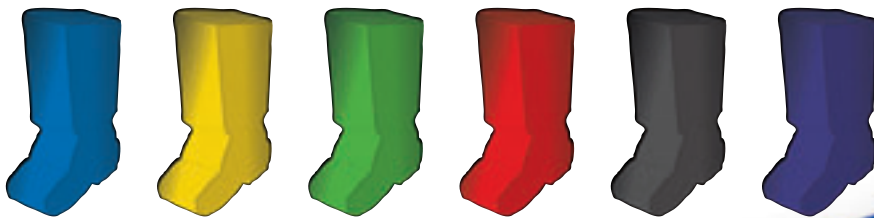
Inhalt:	Seite:
Spielidee und Inhalt .....	2
Spielvorbereitung .....	4
Der Spielplan .....	5
Die Reisekarten .....	5
Spielablauf .....	6
Reisekarten austeilen .....	6
Ein verdecktes Transportmittel ziehen	6
Weitere Transportmittel ziehen .....	6
Planen der Reiseroute .....	7
Hindernis .....	7
Ziehen der Elfenstiefel .....	8
Reisen auf Straßen .....	8
Reisen auf Flüssen .....	9
Hin- und Rückreise .....	10
Ortssteine sammeln .....	10
Besondere Bewegungen .....	11
Die Karawane .....	11
Die Fähre .....	11
Abschluss der Runde .....	11
Spielende .....	12
Variante .....	12





## 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.

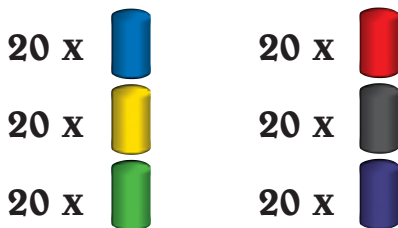


6 Elfenstiefel

6 Hindernisse



120 Ortssteine



48 Transportmittel



Drache



Einhorn



Trollwagen



Elfenrad



Magische Wolke



Riesenschwein



10 x

Drache



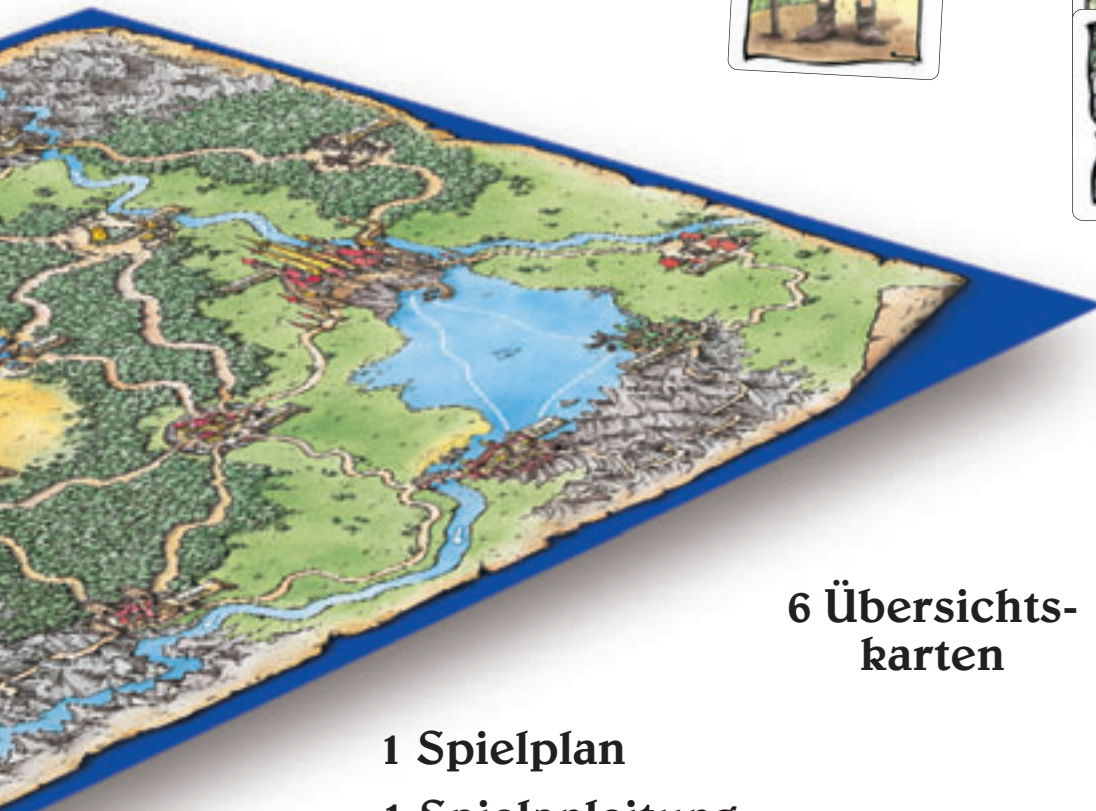




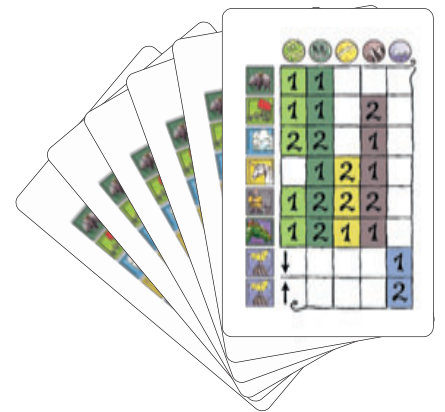
4 Rundenkarten

12 Ortskarten

Startspielerkarte



6 Übersichtskarten



1 Spielplan

1 Spielanleitung

72 Reisekarten

10 x

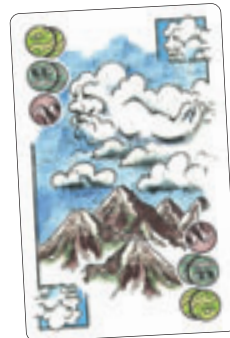
10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



Einhorn

Trollwagen

Elfenrad

Magische Wolke

Riesenschwein

Floß



## 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.

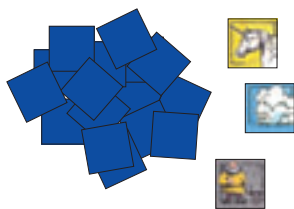


Rundenkarten

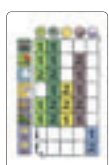
Die vier Rundenkarten werden als Stapel rechts oben auf den Spielplan gelegt. Die „4“ ganz unten, darüber die „3“, darüber die „2“, die „1“ ganz oben. Die oberste Karte zeigt immer die aktuelle Runde an.



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 entsprechenden Fächer der Schachtel zurückgelegt.



Startspielerkarte

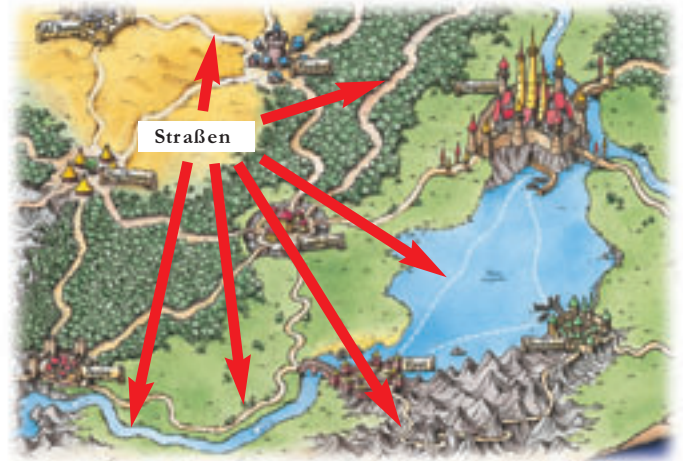
Der älteste Spieler bekommt die Startspielerkarte und beginnt die erste Runde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



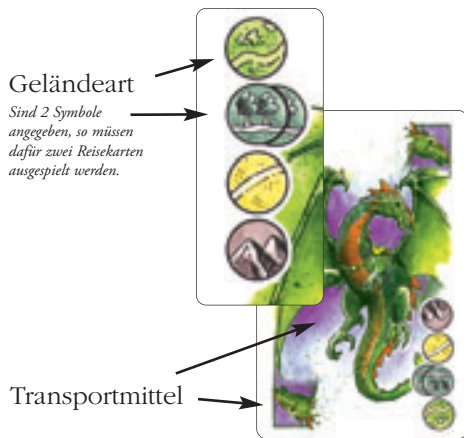
# Der Spielplan

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 **Flöße** fahren naturgemäß auf Flüssen und Seen.
- ▶ Flußaufwärts (gegen die Pfeilrichtung) und auf Seen benötigen die **Flöße** 2 Reisekarten.



# Spielablauf

*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 nimmt reihum ein Transportmittel und legt dieses offen vor sich ab, bis jeder Spieler 3 offene Transportmittel hat.*

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

*Jeder Spieler kann maximal 5 Transportmittel vor sich liegen haben.*

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

## 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 **geheim gehalten** werden.

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

## 3. Weitere Transportmittel ziehen

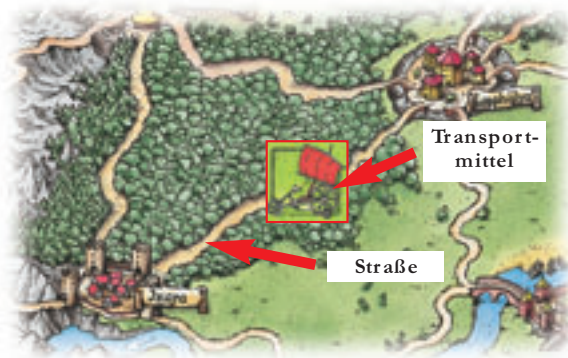
Ebenfalls beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler reihum ein weiteres Transportmittel. Dabei darf eines der fünf offenen oder eines der verdeckten Transportmittel gewählt werden. Jeder Spieler legt sein gezogenes Transportmittel **offen** vor sich ab. Wird eines der fünf offenen Transportmittel 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 Reiseroute

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

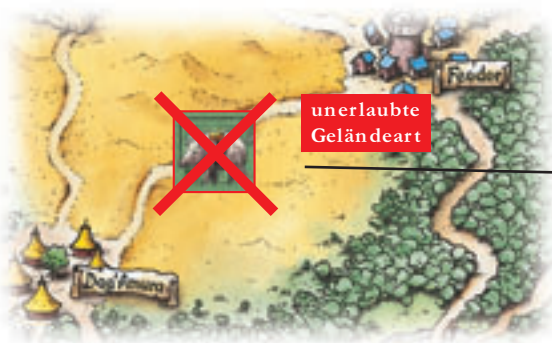


*Jeder Spieler legt reihum ein Transportmittel auf eine Straße.*

*Auf einer Straße darf immer 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.

*Das gelegte Transportmittel muss zum Gelände passen.*



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

### **Achtung:**

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

*Transportmittel dürfen von allen Spielern genutzt 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 Flüssen und Seen darf kein Hindernis gelegt werden.

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



*Einmal 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.*



### Beispiel 1:

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



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

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

Haben alle Spieler je ein Transportmittel gelegt oder gepasst, kann der Startspieler ein weiteres Transportmittel legen. Er darf stattdessen auch passen. Reihum legen die Spieler weitere Transportmittel, bis alle Spieler der Reihe nach gepasst haben. Möchte oder kann kein Spieler mehr ein Transportmittel legen, ist die Planungsphase beendet.

## 5. Ziehen der Elfenstiefel

Ein Spieler zieht seinen Elfenstiefel entlang der Straßen oder den Flüssen 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.

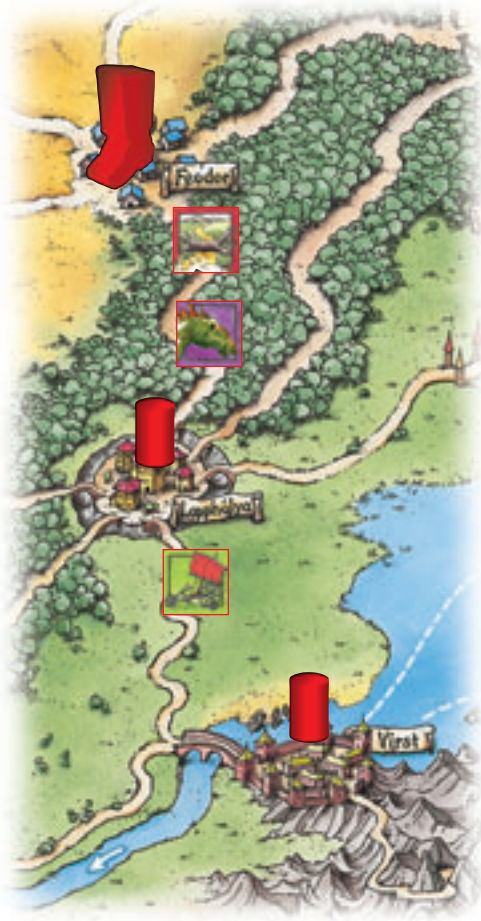
Der Zug eines Spielers ist beendet, wenn er keine Reisekarten mehr ausspielen kann oder möchte.

*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, in dem er einfach die Zahl an Floß-Reisekarten ausspielt, die auf den Übersichtskarten gefordert werden.

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

Hindernisse dürfen nicht auf Flüsse und Seen gelegt werden.

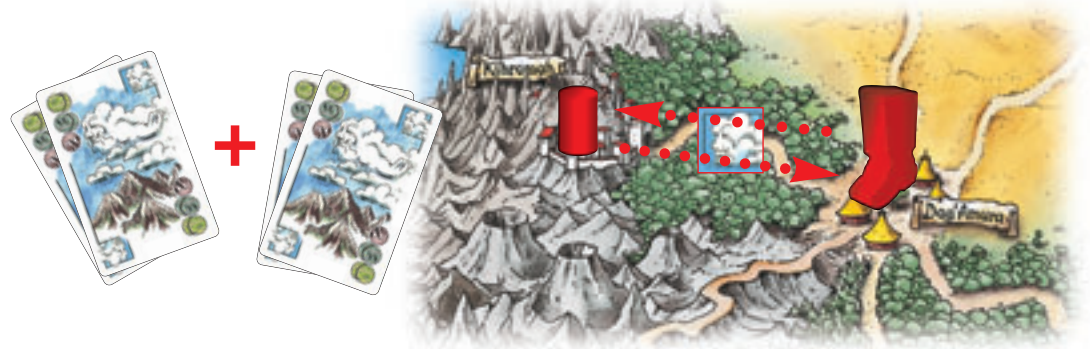
**Beispiel 3:** Heike (grün) möchte auf dem Fluss in Pfeilrichtung von Virst nach Ixara reisen. Dafür muss sie für diese Strecke von Virst bis Ixara eine Floß-Reisekarte ausspielen. Bernd (blau) möchte flussaufwärts, von Ixara nach Virst reisen. Weil er auf dem Fluss gegen die Pfeilrichtung fährt, muss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



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

### 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.

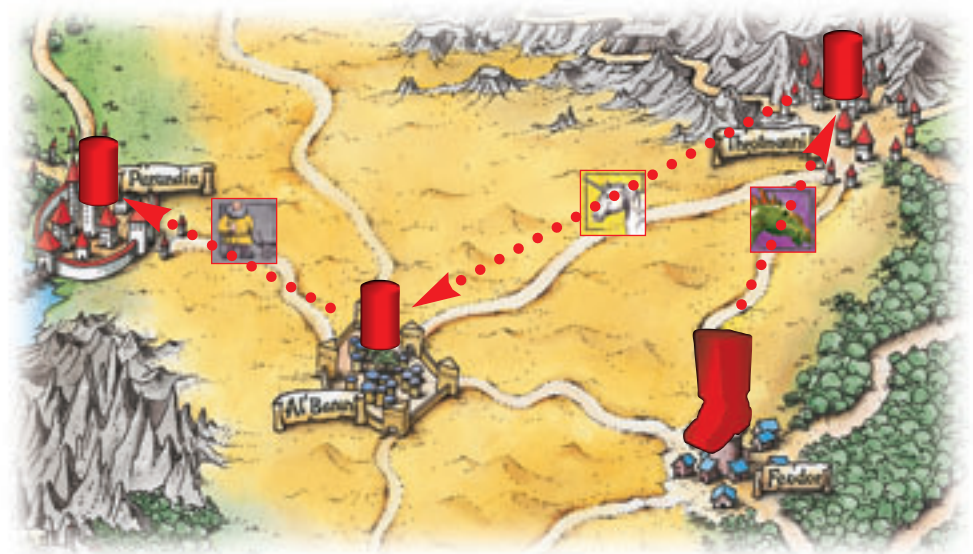


**Beispiel 4:** Auf dem Waldweg von Dag'Amura nach Kihromah liegt als Transportmittel eine Magische Wolke. Volker muss also vier Magische-Wolke-Reisekarten ausspielen, um in einem Zug von Dag'Amura nach Kihromah und wieder zurückzureisen.

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

### 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 einen Zug beendet.



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

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.



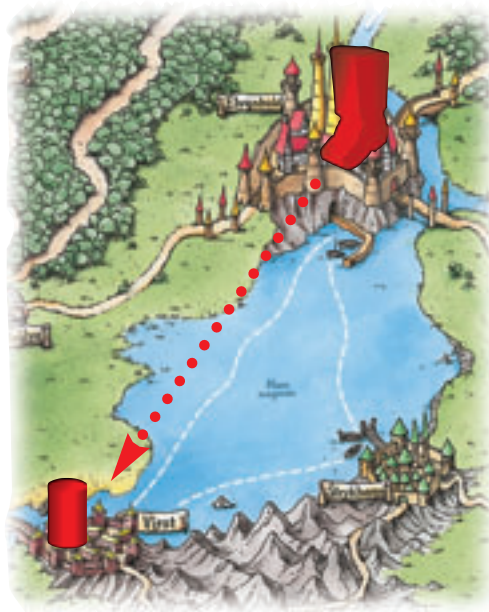
## Besondere Bewegungen

### 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, Yttar und Parundia hin und her.



## 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.

*Statt eine geforderte Reisekarte 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 zahlen.*

*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.*



## Spielende

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

**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 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

E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)





Alan R. Moon

# Elfenland

## Rulebook



### Table of Contents

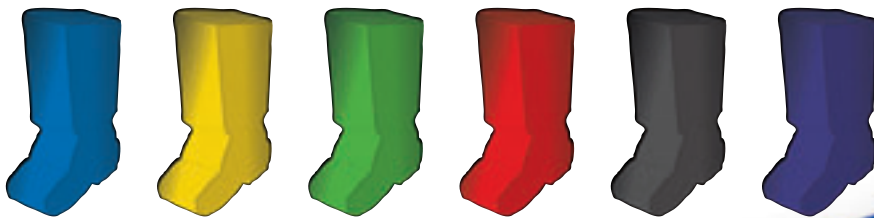
Contents: .....	Page:
Description And Contents .....	14
How To Set Up The Game .....	16
Game Board .....	17
Travel Cards .....	17
How To Play .....	18
1. Deal The Travel Cards .....	18
2. Draw A Transportation Counter	
From The Face Down Stack .....	18
3. Draw Additional	
Transportation Counters .....	18
4. Plan The Travel Routes .....	19
5. Move The Elf Boots .....	20
6. Finish The Round .....	23
End Of Game .....	24
Variation .....	24





## 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.

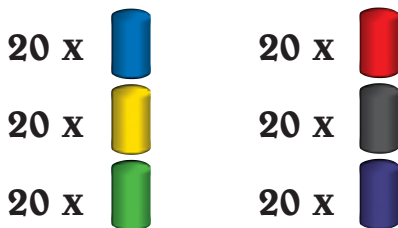


6 Elf Boots

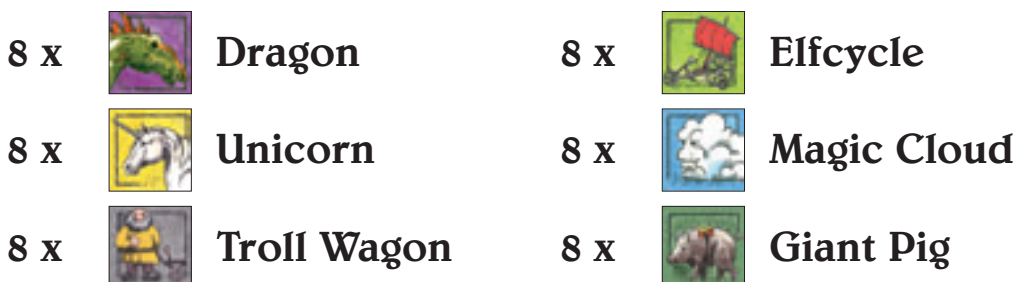
## 6 Obstacles



## 120 Town Pieces



## 48 Transportation Counters



10 x



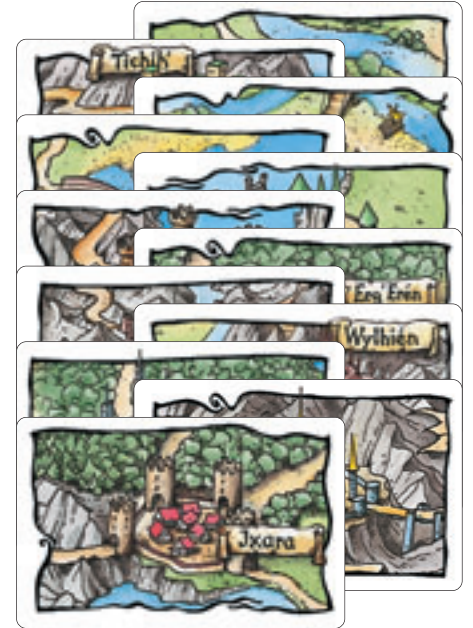
Dragon



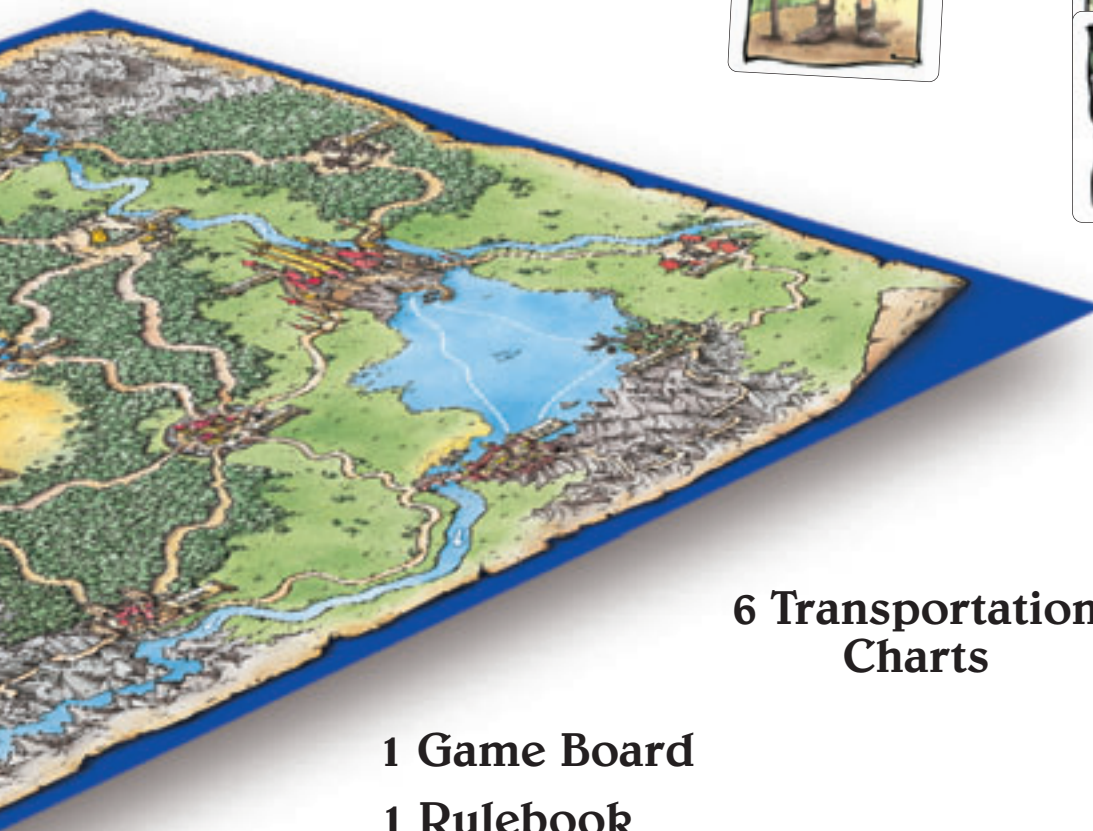


4 Round Cards

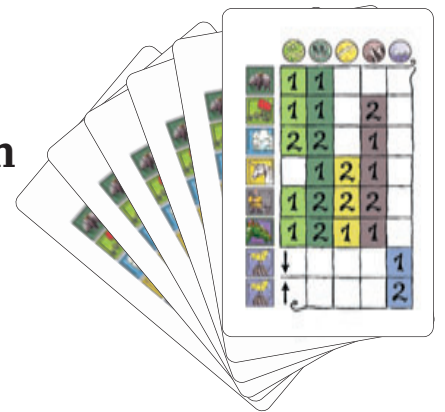
12 Town Cards



1 Starting Player Card



6 Transportation Charts



1 Game Board

1 Rulebook

72 Travel Cards

10 x

10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



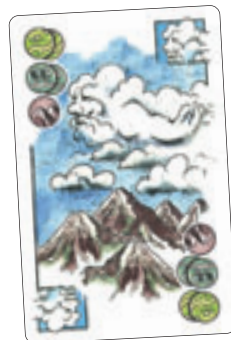
Unicorn



Troll Wagon



Elfcycle



Magic Cloud



Giant Pig



Raft



# 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.

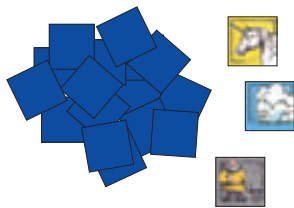


Round Cards

Place the four Round Cards in one stack in the top right corner of the board with the number "4" on 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 lining). 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

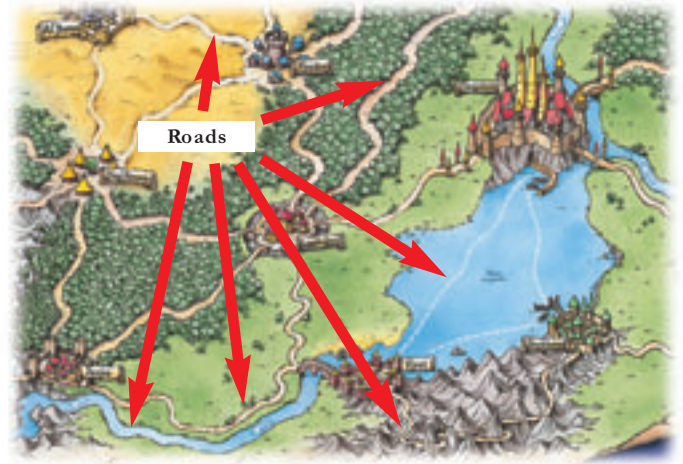
Give the Starting player Card to the oldest player so he can start the game. After he has completed his play, the turn passes to the left.





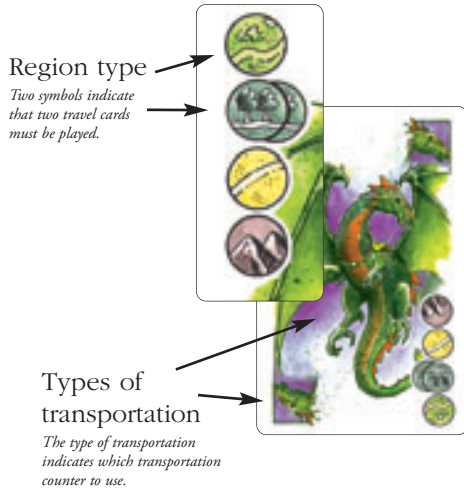
# Game Board

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 (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 is missing, you cannot use that particular 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 (in the opposite direction indicated by the arrows) and on lakes, **Rafts** require 2 Travel Cards.



## How To Play

*The first time you play Elfenland:*

*Always play the phase described in the section you just read, before you continue 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 identical with the ones on your travel cards.*

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

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.

### 1. Deal The Travel Tards

On 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. On 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 at 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.

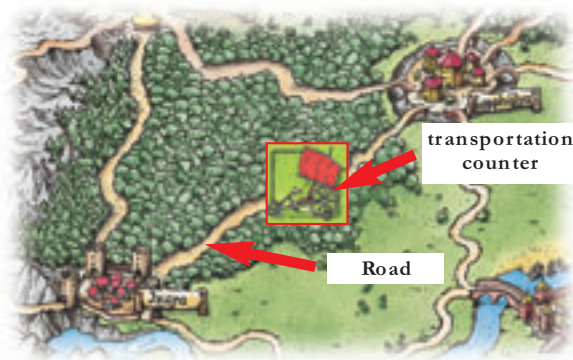
All players continue to draw Transportation Counters until each player has drawn three Transportation Counters face up in front of him. Together with the face down Transportation Counters, each player now has four Transportation Counters in the first round.

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).

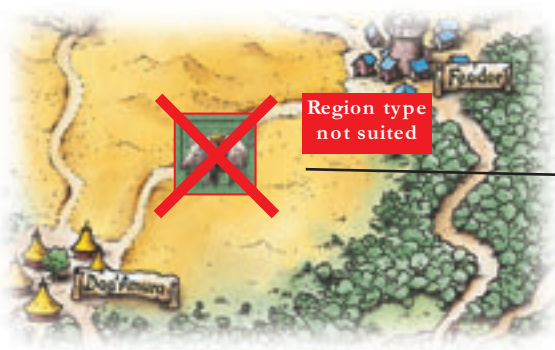


## 4. Plan The Travel Routes

Beginning with the Starting Player, the players take turns to place 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 must not be placed on a desert road.



	1	1		
	1	1	2	

### **Watch Out:**

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

### **Obstacle**

In place of a Transportation Counter, players may also place an Obstacle on a road. However, this move can only be made once by each player during the 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.



*The players take turns to place 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.*

*Transportation Counters may be used by all players.*

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

*Obstacles must not 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 are placed on a desert road. If the player wants to use this road, he must play three Troll Wagon Travel Cards.*



*Instead of placing a transportation counter, you can pass. When all players have passed consecutively, this phase ends.*

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

A player may pass one turn and place a Transportation Counter on a later turn. However, if all players pass 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 desired**, provided the following requirements are met:

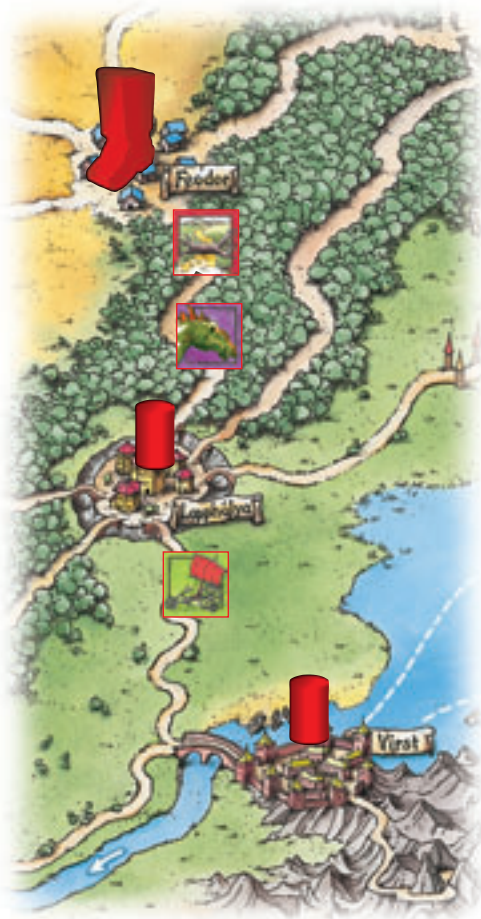
- ▶ 1. A Transportation Counter must be placed on the traveled road.
- ▶ 2. The player must play a Travel Card that matches the Transportation Counter. For example, a Unicorn card for a road with a Unicorn Transportation Counter.
- ▶ 3. If a Travel Card indicates a double region symbol, the player is 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. However, since he is traveling in the opposite direction indicated by the arrow, he has to play two Raft Travel Cards.



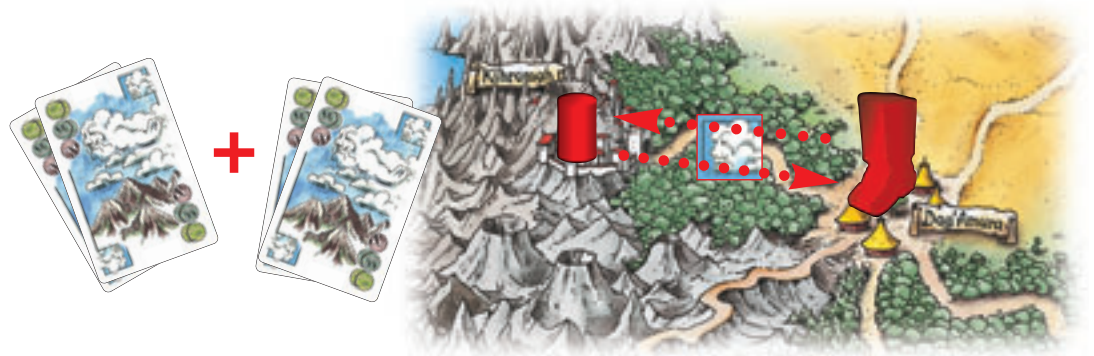
To travel downriver, you need one Raft Travel Card.

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.*

### 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.



#### 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.*

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

### Collecting Town Pieces

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



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

All played Travel Cards 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 leftover cards are also placed on the Travel Card stack.



## Special Moves

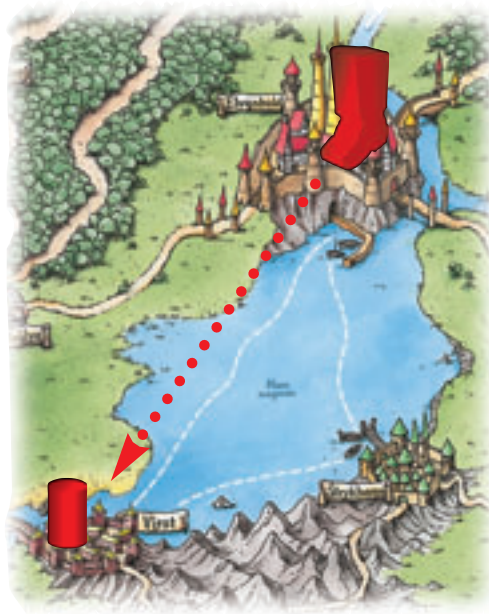
### A) Caravan

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 and lakes. If there is an Obstacle on the road, the player must play any four instead of three Travel Cards.

### 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.



*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.*

## 6. Finish The Round

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

- ▶ The Starting Player puts the top Round Card beneath the stack. He then passes the Starting Player Card on to the next player to his left who becomes the new Starting Player.
- ▶ Each player must now turn in all of his Transportation Counters except **one** which can be secret or uncovered.
- ▶ Remove the Transportation Counter from the board and mix them thoroughly with those turned in and the ones next to the board.
- ▶ Used Obstacle Cards are removed from the game entirely.

*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.*



## End Of Game

*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.*

**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 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.

### **Example 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  
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Rio Grande Games  
PO Box 45715  
Rio Rancho, NM 88174  
Email: riogames@aol.com  
www.riograndegames.com



Alan R. Moon

# Elfenland

## Règle du jeu



### Table des matières

Contenu	Page
Description et contenu .....	.26
Préparation d'une partie .....	.28
Plateau de jeu .....	.29
Cartes Voyage .....	.29
Comment jouer : .....	.30
1. Distribuer les Cartes Voyage .....	.30
2. Choisir une carte	
Moyen de Transport .....	.30
3. Choisir d'autres cartes	
Moyen de Transport .....	.30
4. Mettre en place les cartes	
Régions sur les routes .....	.31
5. Déplacer les Bottes elfiques .....	.32
6. Conclure le tour .....	.35
Fin de la partie .....	.36
Variante .....	.36

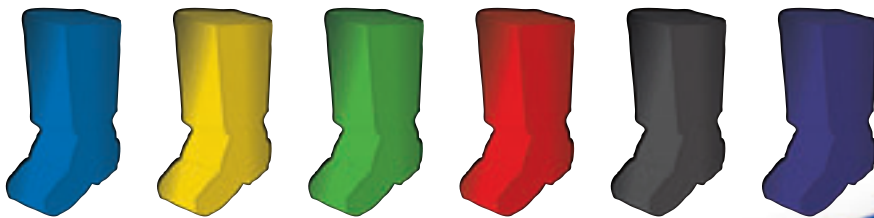




Au pays des elfes, il existe une cérémonie que tous les jeunes elfes attendent fébrilement. Pendant 4 mois, ils devront parcourir l'Elfenland et traverser un maximum de villages avant de retourner dans leur cité natale. Celui qui aura visité le plus grand nombre de villages deviendra le plus estimé de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

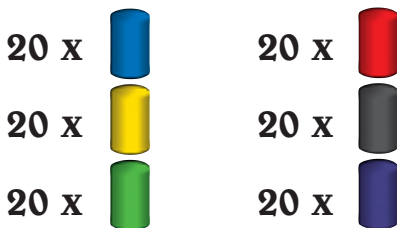


**6 pions bottes elfes (en bois)**

**6 pions obstacles (tronc d'arbre)**



**120 marqueurs (20 par couleur)**



**48 pions moyens de transport (8 de chaque sorte)**



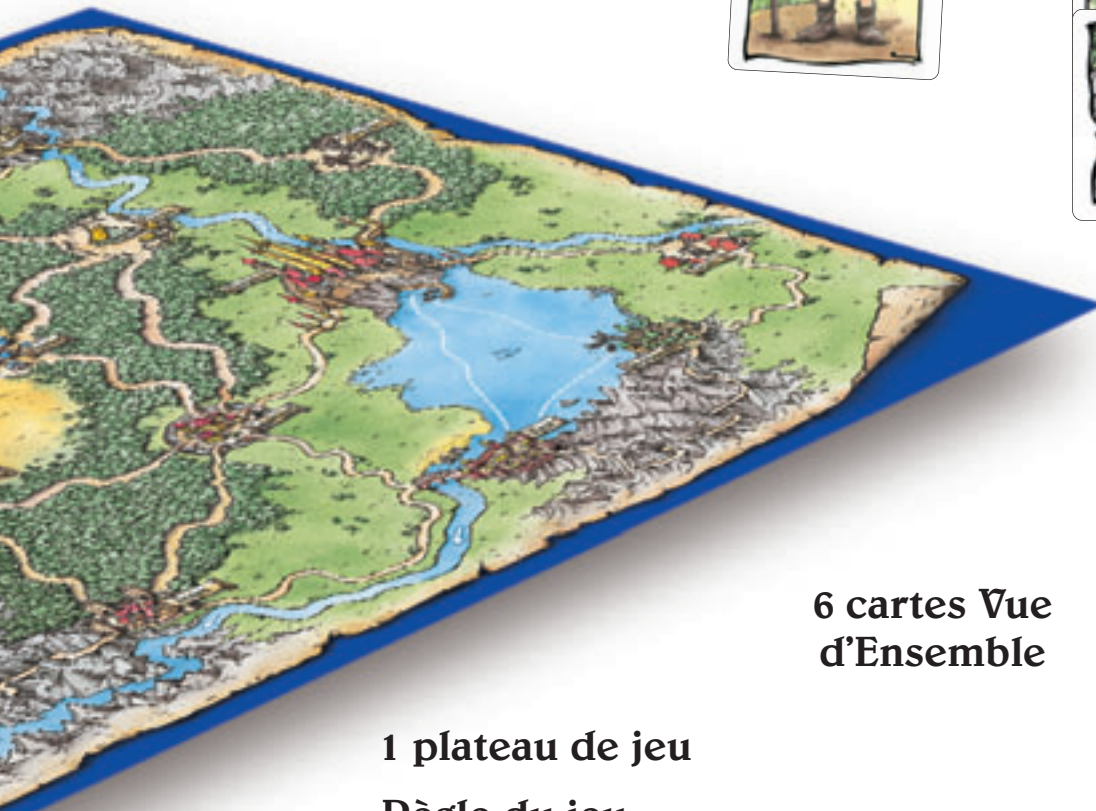
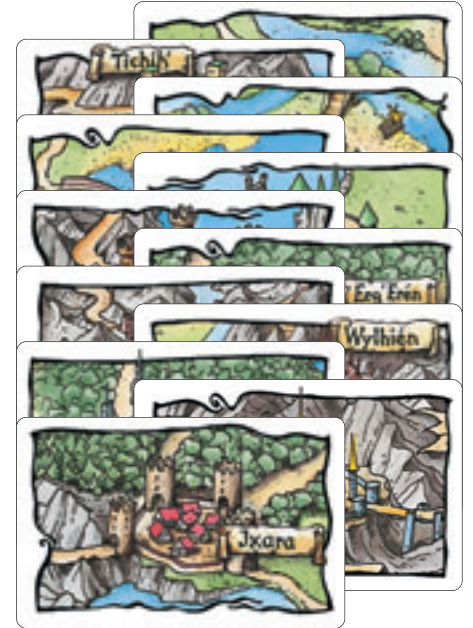




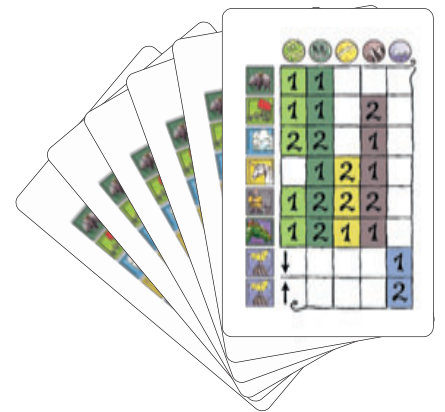
4 cartes Tour de jeu

12 cartes Village

1 carte 1er Aventurier



6 cartes Vue d'Ensemble



1 plateau de jeu

Règle du jeu

72 cartes Voyage :

10 x

10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



Licornes



Chariot Troll



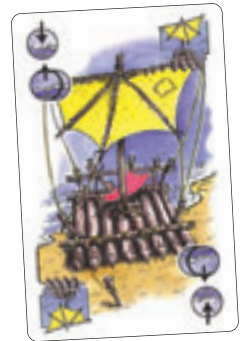
Roue Elfique



Nuage Magique



Sanglier Géant



Radeaux



## 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 « villes » (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.

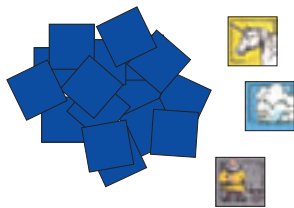


Les cartes Tour de jeu

Les 4 cartes « tour de jeu » sont posées, en pile, faces découvertes, 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 Moyens de Transport



Les 48 cartes « moyens de transport » sont séparées des 6 cartes « obstacle » (bords rouges). On mélange bien les cartes « moyens de transport » et on les place faces cachées, à côté du plateau. On choisit 5 cartes au hasard et on les pose, faces découvertes, 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.



Carte Premier Aventurier

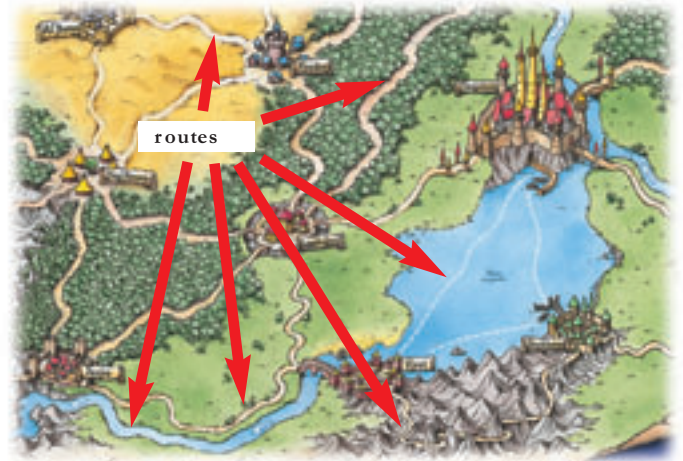
Carte Premier Aventurier Le joueur le plus âgé reçoit la carte « premier aventurier ». Il commence le premier tour de jeu. Les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles



## 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.

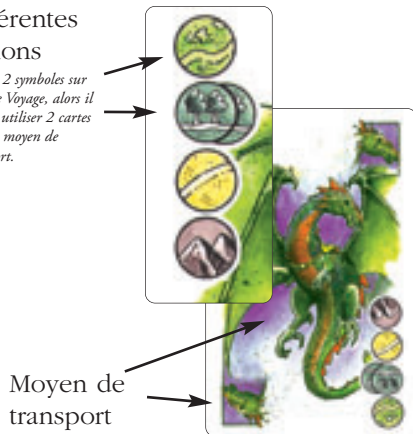
Les elfes peuvent utiliser 7 moyens de transport différents pour voyager. Ceux-ci doivent être adaptés aux régions traversées et utilisés de façons différenciées, rapidement ou pas du tout.



## Les cartes Voyage

Les différentes régions

S'il y a 2 symboles sur la carte Voyage, alors il faudra utiliser 2 cartes pour le moyen de transport.



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 fois la 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 trolls** 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 Voyages ;
- ▶ 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 Régions sur les routes ;
- ▶ 5. Déplacer les Bottes elfiques ;
- ▶ 6. Conclure le tour.

### 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.

*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 Voyages à chaque joueur.*

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

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

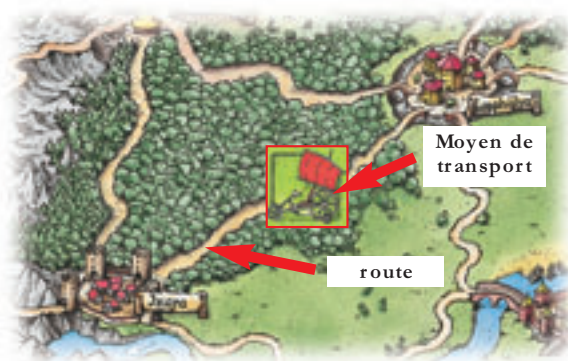
**Conseil :** choisissez des Moyens de Transport qui sont mentionnés sur vos cartes Voyage.

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

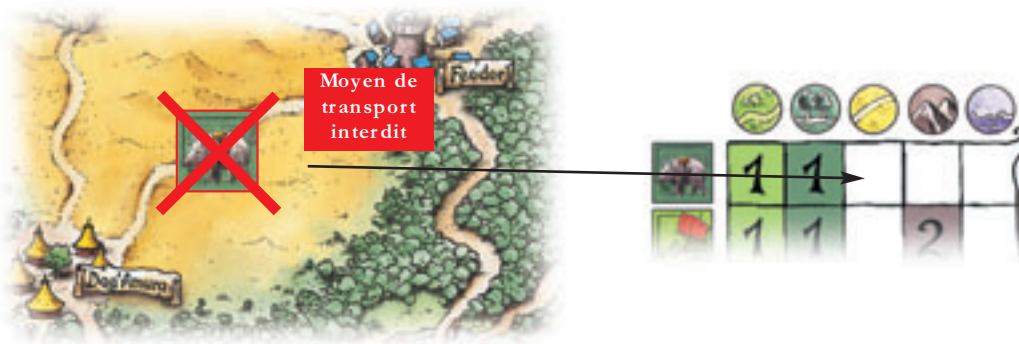


## 4. Poser les cartes Région sur les routes.

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.



*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.*

*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.*

### 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».



*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.*

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 :

- ▶ une carte Moyen de Transport doit se trouver sur cette route ;
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ S'il y a une carte Obstacle sur cette route, le joueur devra payer une carte Voyage supplémentaire.

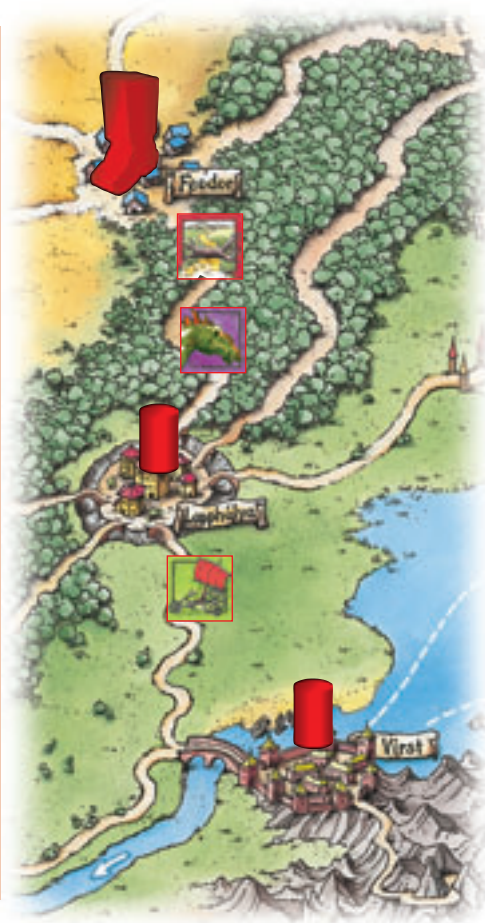
La phase de déplacement d'un joueur prend fin lorsqu'il ne peut ou ne veut plus poser de cartes Voyage.

*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.

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

### Exemple 3

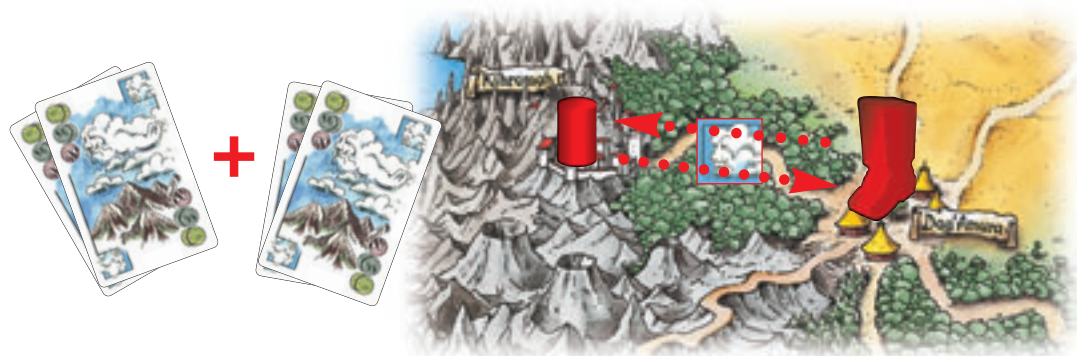
Julie (Botte Elfique verte) souhaite se déplacer sur le cours d'eau qui va de VIRST à IXARA, dans le sens de la flèche, c'est à dire en descendant le courant. Elle devra donc payer 1 carte Radeau pour faire ce déplacement. Bernard (Botte Elfique bleue) souhaite se déplacer de IXARA à VIRST sur le même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



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

### 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.

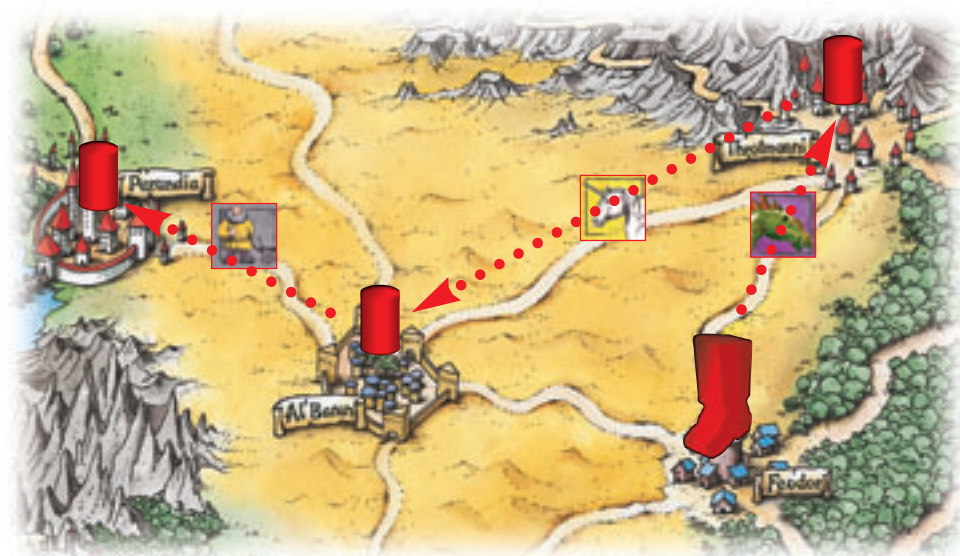


#### Exemple 4

Pour faire un aller-retour sur la route forestière entre DAG'AMURA et KIHROMAH Samuel devra utiliser 2x2 cartes Nuages Magiques 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. Celui est aussi valable pour la ville où il termine sa phase de jeu.



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

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.



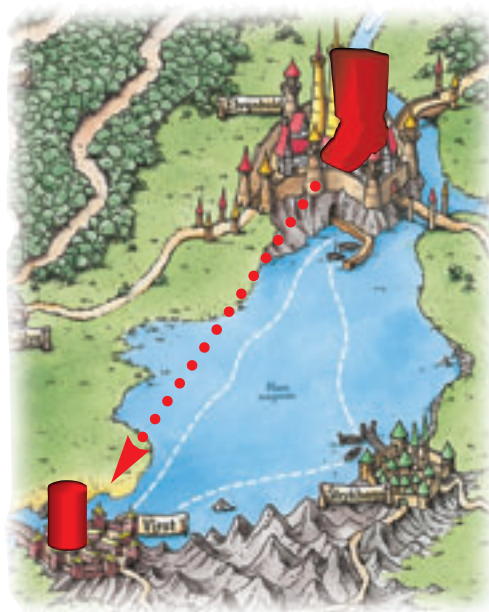
## Déplacements particuliers

### 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 Radeaux). 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.



## 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 mains pour commencer le tour suivant)

*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 Radeaux.*

*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.*



## Fin du jeu

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.

ELFENLAND se termine après le 4<sup>ème</sup> tour de jeu. Le joueur qui à la fin du 4<sup>ème</sup> 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 4<sup>ème</sup> 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 4<sup>ème</sup> 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

E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

Distribution française :

GIGAMIC

BP30-62930 WIMEREUX

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)





Alan R. Moon

# Elfenland

Istruzioni del gioco



## Contenuto

### Pagina:

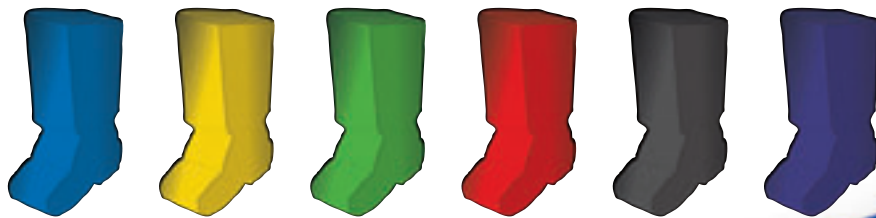
Idea di gioco e contenuto.....	38
Preparazione al gioco.....	40
La tavola da gioco.....	41
Le carte di viaggio.....	41
Svolgimento del gioco.....	42
Distribuzione delle carte di viaggio.....	42
Estrarre un mezzo di trasporto coperto....	42
Estrarre altri mezzi di trasporto.....	42
Pianificare l'itinerario del viaggio.....	43
Gli ostacoli.....	43
Estrarre gli stivali dei folletti.....	44
Viaggiare sulle strade.....	44
Viaggiare sui fiumi.....	45
Andata e ritorno.....	46
Raccogliere le pedine delle città.....	46
Mosse particolari.....	47
La carovana.....	47
Il traghetto.....	47
Fine della mano.....	47
Fine del gioco.....	48
Varianti del gioco.....	48





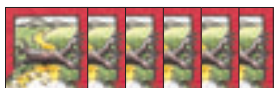
## Idea di gioco

Nel paese dei folletti, per poter venir accettati nel mondo degli adulti, i giovani folletti devono superare un esame molto particolare. Ogni giovane folletto, sia di sesso femminile che maschile, riceve una carta del paese dei folletti e deve recarsi nel maggior numero possibile di luoghi famosi del paese. A questo scopo conviene usufruire delle possibilità di trasporto vigenti: draghi, unicorni, maiali giganti, ruote dei folletti, carrozze dei demoni, nuvole magiche, traghetti e zattere. Purtroppo questi mezzi di trasporto sono limitati e possono venir usati solo in determinate regioni. Ecco che subito si accende una gara entusiasmante tra i giovani folletti: chi riuscirà ad usare il mezzo di trasporto più intelligentemente? Vincitore sarà chi alla fine del gioco sarà riuscito a visitare il maggior numero di luoghi e sarà stato in grado di raccogliere le sue pedine delle città.

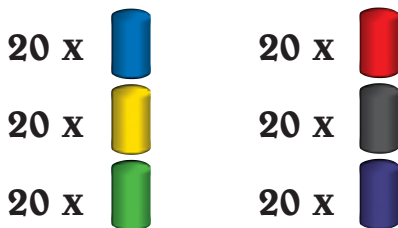


6 stivali dei folletti

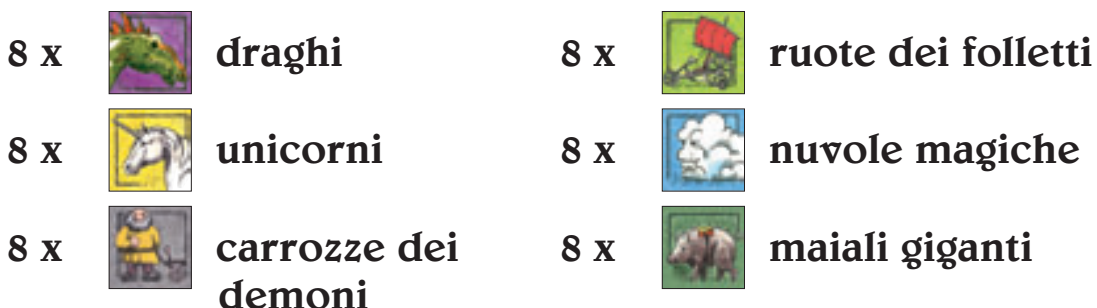
## 6 ostacoli



## 120 pedine delle città



## 48 mezzi di trasporto



10 x  
draghi

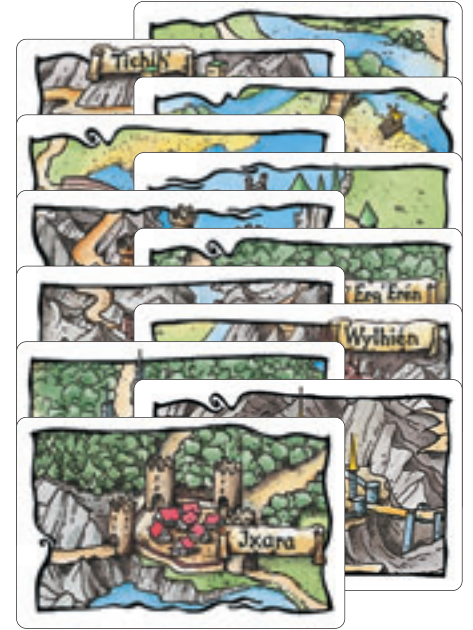




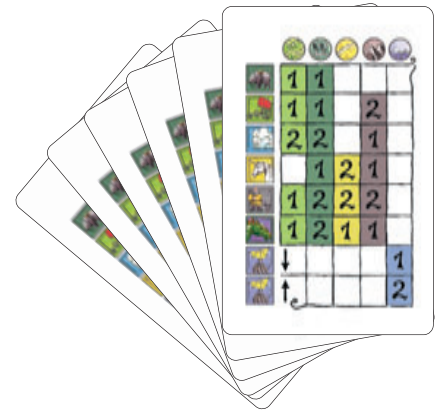
4 carte dei turni

12 carte locali

carta per il primo giocatore



6 carte geografiche



1 tavola da gioco

1 istruzioni del gioco

72 carte di viaggio

10 x

10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



unicorni



carrozze dei demoni



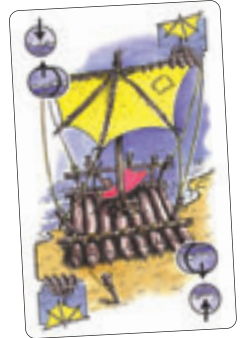
ruote dei folletti



nuvole magiche



maiali giganti



zattere



## Preparazione al gioco

Ogni giocatore riceve uno stivale dei folletti e 20 pedine delle città di un colore. Lo stivale viene posizionato nella capitale dei folletti „Elvenhold“. Ogni giocatore suddivide le pedine sugli altri 20 paesi.



Le carte di gioco vengono suddivise a seconda dei colori differenti del loro retro. Le 12 carte di paesi col retro verde vengono riposte nella scatola (sono utili solamente per una variante del gioco).



Carte di viaggio

Le 72 carte di viaggio (retro blu) formano un mazzetto coperto e vengono posizionate vicino alla tavola da gioco.



Carte dei turni

Le quattro carte dei turni formano un mazzetto e vengono posizionate in alto a destra della tavola da gioco. I „4“ sotto, quindi sopra ai „4“ i „3“, sopra ai „3“ i „2“ ed infine in cima gli „1“. La carta in cima indica sempre l'attuale mano.



Mezzi di trasporto



I 48 mezzi di trasporto vengono separati dai sei ostacoli (bordo rosso). I mezzi di trasporto vengono mischiati bene e posizionate coperti vicino alla tavola da gioco. In seguito cinque mezzi di trasporto vengono scoperti e posti vicino a quelli coperti. Durante l'intera durata del gioco devono sempre esserci cinque mezzi di trasporto scoperti.



Carte geografiche



Ostacoli

Ogni giocatore riceve una carta geografica ed un ostacolo; le altre carte geografiche e gli altri ostacoli vengono riposti nella scatola, nel relativo scomparto.



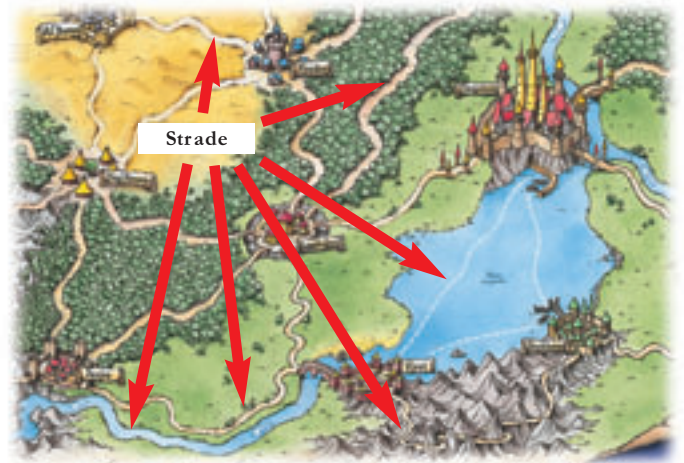
Carta per il primo giocatore

Il giocatore più anziano riceve la carta per il primo giocatore e dà il via alla prima mano. Il gioco continua a turno in senso orario.



## La tavola da gioco

La tavola da gioco nel paese dei folletti propone una rete di strade ampliata, che unisce i luoghi tra di loro. Ogni strada attraversa terreni ben definiti: pianure verde-chiare, boschi verde-scuri, deserti gialli e sopra le montagne grige. Pure sui fiumi e su entrambi i grandi laghi si può transitare da un luogo all'altro.



I folletti possono viaggiare servendosi di sette mezzi di trasporto differenti, ognuno dei quali è più o meno veloce; a dipendenza del terreno a volte possono risultare addirittura inutilizzabili.



## Carte di viaggio

Ogni carta di viaggio indica il mezzo di trasporto e la particolarità del terreno sul quale può essere utilizzato. Queste particolarità del terreno sono rappresentate da simboli a forma di cerchio. Se un determinato terreno è rappresentato da un simbolo a cerchio semplice, allora bisogna giocare una sola carta di viaggio. Ma se si trova un simbolo a cerchio doppio allora occorrono due carte di viaggio, per poter utilizzare la relativa strada.

In mancanza del simbolo riguardante un tipo di terreno, su di esso il relativo mezzo di trasporto non potrà venir usato.

		Tipi di terreno				
Mezzi di trasporto		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ Il **grande maiale** non può attraversare il deserto o salire sulle montagne.
- ▶ La **ruota dei folletti** è inutilizzabile nel deserto e necessita per salire la montagna di due carte di viaggio.
- ▶ La **nuvola magica** evita il deserto e sorvola leggera le pianure ed i boschi, per due carte di viaggio.
- ▶ L'**unicorno** non si arrischia sulle pianure e nel deserto necessita di due carte di viaggio.
- ▶ La **carrozza dei demoni** necessita nel bosco, nel deserto e sulle montagne di due carte di viaggio.
- ▶ Il **drago**, per sorvolare i boschi, necessita di due carte di viaggio.
- ▶ Solamente le **zattere** viaggiano in sintonia con la natura su fiumi e laghi.
- ▶ Risalendo il fiume (contro la direzione delle frecce) e sui laghi le **zattere** necessitano di due carte di viaggio.



## Svolgimento del gioco

*Se giocate per la prima volta con il paese dei folletti:*

*Giocate la fase descritta direttamente dopo la lettura di un paragrafo, prima di passare al prossimo.*

*Ogni giocatore riceve nuove carte, fino ad averne 8 in mano.*

*Ogni giocatore prende un mezzo di trasporto coperto e lo depone coperto davanti a sé.*

*Ogni giocatore prende a turno un mezzo di trasporto e lo depone aperto davanti a sé, fino a quando ognuno ne abbia 3 scoperti.*

**Consiglio:** *Prendete i mezzi di trasporto che figurano anche sulle carte di viaggio che avete in mano.*

*Ogni giocatore può avere al massimo 5 mezzi di trasporto davanti a sé.*

Nel paese dei folletti si gioca a diverse mani. Ogni mano si compone di sei fasi:

- ▶ 1. Distribuire le carte di viaggio
- ▶ 2. Estrarre un mezzo di trasporto coperto
- ▶ 3. Estrarre altri mezzi di trasporto
- ▶ 4. Pianificare l'itinerario del viaggio
- ▶ 5. Estrarre gli stivali dei folletti
- ▶ 6. Fine della mano

### 1. Distribuire le carte di viaggio

Il primo giocatore mischia le carte di viaggio e distribuisce durante la prima mano ad ogni giocatore otto carte. Le rimanenti carte vengono nuovamente messe sotto forma di mazzetto vicino alla tavola da gioco.

A partire dalla seconda mano è ogni volta il successivo giocatore che la inizia, distribuendo ad ogni compagno di gioco tante carte di viaggio quante occorrono affinché ognuno ne possieda di nuovo otto.

### 2. Estrarre un mezzo di trasporto coperto

Cominciando con il primo giocatore, ognuno prende un mezzo di trasporto coperto e lo depone davanti a sé, assicurandosi di mantenerlo **segreto** fino all'inizio del gioco.

A partire dalla seconda mano è possibile che un giocatore possieda due mezzi di trasporto.

### 3. Estrarre altri mezzi di trasporto

Sempre cominciando con il primo giocatore, ognuno prende a turno un altro mezzo di trasporto. Si può scegliere sia uno dei cinque mezzi di trasporto scoperti che uno di quelli coperti. Ogni giocatore pone il suo mezzo di trasporto preso **scoperto** davanti a sé. Nel caso venga scelto uno dei cinque mezzi di trasporto scoperti, allora uno di quelli coperti deve subito venir scoperto, in modo che figurino sempre cinque mezzi di trasporto scoperti.

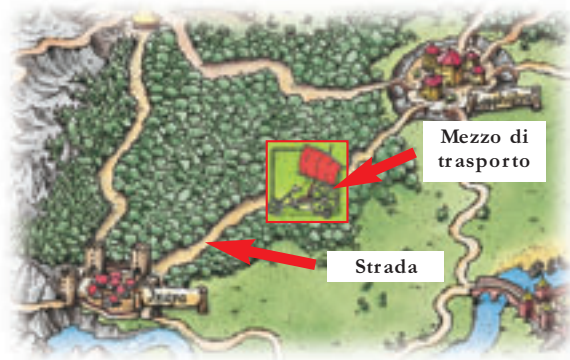
I giocatori prendono a turno altri mezzi di trasporto, fino a quando ogni giocatore ne abbia 3. Unitamente al mezzo di trasporto coperto, ogni giocatore possiede nella prima mano di gioco esattamente quattro mezzi di trasporto.

A partire dalla seconda mano di gioco un giocatore può anche avere cinque mezzi di trasporto, due coperti e tre scoperti, oppure uno coperto e quattro scoperti.



## 4. Pianificare l'itinerario del viaggio

Iniziando dal primo giocatore, ognuno può a turno posizionare uno dei suoi mezzi di trasporto scoperti su una strada. Su ogni strada non può esserci più di un mezzo di trasporto.



*A turno, ogni giocatore posiziona un mezzo di trasporto su una strada.*

*Su una strada può sempre esserci solo un mezzo di trasporto.*

Ogni giocatore può posizionare un mezzo di trasporto su una strada, solo se quest'ultimo è idoneo per viaggiare sulla strada scelta. Le carte geografiche segnalano immediatamente quale mezzo di trasporto può venir posizionato e su quale strada. Un maiale gigante non può ad esempio venir posizionato su una strada del deserto.

*Il mezzo di trasporto posizionato deve essere idoneo al tipo di terreno.*



*Le carte geografiche indicano quale mezzo di trasporto può venir posizionato e su quale tipo di terreno.*

### Attenzione:

Ogni mezzo di trasporto messo sulla tavola da gioco può venir utilizzato (in comune) da **tutti** i giocatori per la pianificazione del proprio itinerario di viaggio.

*I mezzi di trasporto posizionati possono venir utilizzati da tutti i giocatori.*

### Ostacolo

Al posto di un mezzo di trasporto un giocatore può anche posizionare su una strada un ostacolo. Tuttavia una sola volta durante tutto il gioco e solo in aggiunta ad un mezzo di trasporto già presente. Su una strada può esservi solamente un ostacolo. Sui fiumi e laghi gli ostacoli non possono venir posizionati.



*Una sola volta, ogni giocatore può posizionare invece di un mezzo di trasporto un ostacolo.*

*Gli ostacoli non possono venir posizionati su fiumi e laghi.*

L'ostacolo provoca che su questa strada per il mezzo di trasporto deve essere giocata un'ulteriore identica carta di viaggio.

*In presenza di un ostacolo deve essere giocata un'ulteriore identica carta di viaggio.*

### **Esempio 1:**

*Sulla strada del deserto si trovano una carrozza dei demoni ed un ostacolo. Se si vuol utilizzare questa strada allora si devono giocare tre carte di viaggio delle carrozze dei demoni.*



*Invece di giocare un mezzo di trasporto si può anche passare il gioco. Se tutti i giocatori, uno dopo l'altro, passano il gioco, allora la fase è terminata.*

Un giocatore non è obbligato a giocare un mezzo di trasporto o un ostacolo, può anche passare il gioco.

Quando tutti i giocatori hanno posizionato un mezzo di trasporto oppure hanno passato il gioco, il primo giocatore ha la possibilità di posizionare ancora un mezzo di trasporto. Preferendo, può anche passare il gioco. A turno i giocatori posizionano altri mezzi di trasporto, fino a che tutti a turno non abbiano passato il gioco. Al momento in cui nessun giocatore può o vuole più posizionare mezzi di trasporto, allora la fase di pianificazione termina.

## **5. Estrarre lo stivale del folletto**

Un giocatore muove il suo stivale dei folletti percorrendo le strade o costeggiando i fiumi da città in città.

Lo scopo è di raccogliere le proprie pedine delle città.

### **Viaggiare sulle strade**

Per la sua mossa con lo stivale dei folletti ogni giocatore può utilizzare qualsiasi mezzo di trasporto che si trova sulla tavola da gioco. Iniziando dal primo giocatore, ognuno può muovere il proprio stivale del folletto su tante strade e città **quanto desidera**, sempre però rispettando le seguenti condizioni:

- ▶ 1. sulla strada deve esserci un mezzo di trasporto;
- ▶ 2. il giocatore deve giocare una carta di viaggio che corrisponde al mezzo di trasporto. Ad esempio una carta di viaggio unicorno per una strada con un mezzo di trasporto unicorno;
- ▶ 3. se la carta di viaggio mostra un simbolo di terreno a cerchio doppio, allora il giocatore deve giocare due carte di viaggio uguali per utilizzare questo mezzo di trasporto, al fine di poter percorrere con il suo stivale dei folletti questo tratto di strada;
- ▶ 4. se vi è un ostacolo sulla strada scelta, allora il giocatore deve giocare un'uguale carta di viaggio supplementare.

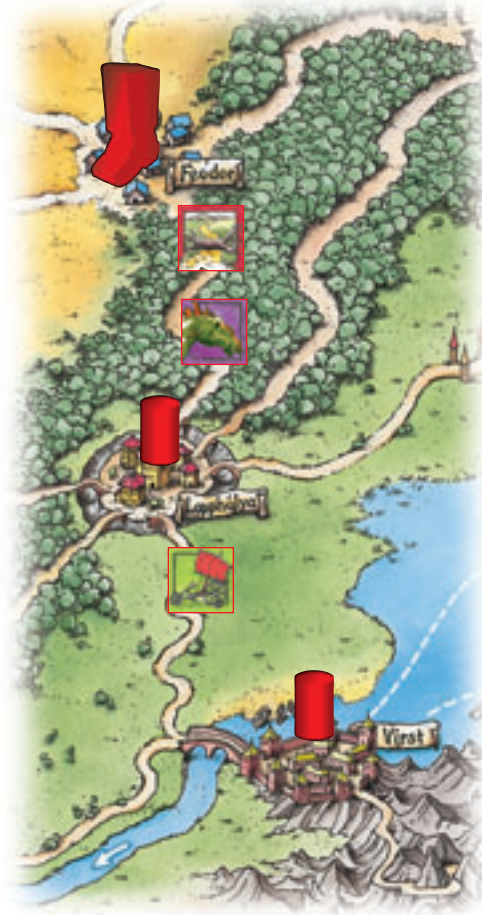
La mano di un giocatore è ultimata, quando non vuole o non può più giocare nessuna carta di viaggio.

*A turno ogni giocatore muove il suo stivale dei folletti lungo le strade o i fiumi da città in città.*



### Esempio 2:

Volker vuole andare da Feodor a Virst, passando da Lapphálya. Sul percorso tra Feodor a Lapphálya si trova un ostacolo e quale mezzo di trasporto a disposizione un drago. Dato che il drago per sorvolare i boschi abbisogna di due carte di viaggio per drago, Volker deve consegnare per questo viaggio tre carte di viaggio per drago. Continua poi sulla pianura in direzione Virst. Percorrendo la strada di pianura si imbatte in una ruota dei folletti. Volker può percorrere facilmente la pianura con l'aiuto della ruota dei folletti; gli occorre quindi per viaggiare verso Virst solo una carta di viaggio per ruote dei folletti.



### Viaggiare sui fiumi

Per le carte di viaggio per zattera non esiste un mezzo di trasporto. Un giocatore muove il suo stivale dei folletti lungo un fiume, semplicemente giocando il numero di carte di viaggio per zattere richiesto sulle carte geografiche.

Gli ostacoli non possono venir messi su fiumi o laghi.

### Esempio 3:

Heike (verde) vuole viaggiare sul fiume nella direzione della freccia, da Virst in direzione Ixara. Per far ciò deve giocare per il tragitto da Virst fino a Ixara una carta di viaggio per zattera. Bernd (blu) vuole risalire il fiume, da Ixara in direzione Virst. Poichè viaggia sul fiume contro la direzione della freccia, deve giocare due carte di viaggio per zattera.

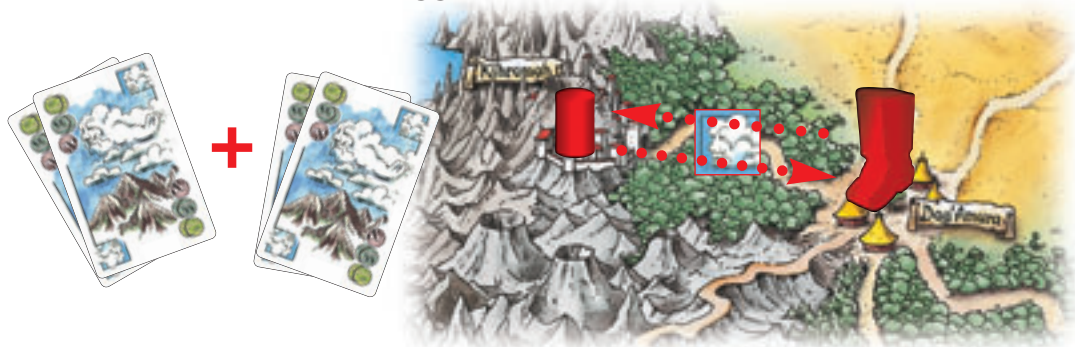


Per discendere il fiume occorre una carta di viaggio per zattera, per risalirlo ne occorrono due.

*Una strada può venir percorsa più volte durante la medesima mano, a patto che vengano giocate le carte di viaggio richieste.*

### Viaggio di andata e ritorno

Quando tocca ad un giocatore, quest'ultimo può scegliere a piacimento le strade da usare per recarsi da città in città, a patto che possieda per ogni strada la carta di viaggio richiesta. Un giocatore può, durante la sua mano, percorrere più volte la stessa strada. Deve però anche giocare per ogni percorso da lui effettuato le carte di viaggio richieste.

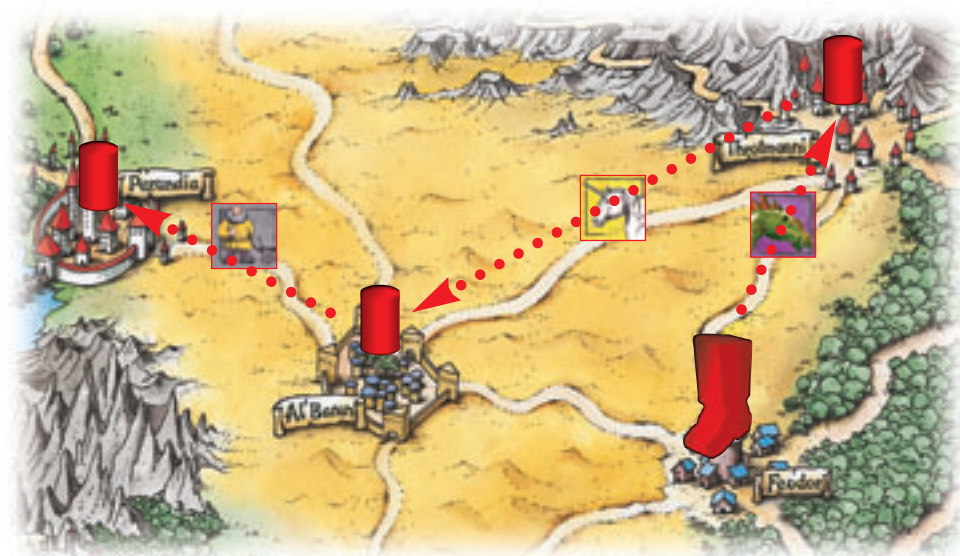


**Esempio 4:** *sul sentiero di bosco da Dag'Amura in direzione Kihromah c'è bisogno quale mezzo di trasporto di una nuvola magica. Volker deve allora giocare quattro carte di viaggio nuvola magica, per poter durante una mano andare e quindi tornare da Dag'Amura a Kihromah.*

*Raggiunge un giocatore una città, colleziona le sue pedine delle città e le depone davanti a sé.*

### Collezionare le pedine delle città

Ad ogni città raggiunta, il giocatore prende la pedina della città del suo colore e la mette davanti a sé. Questo vale anche per la città nella quale lui termina la sua mano.



*Alla fine della mano il numero delle carte in mano al giocatore non può superare le quattro.*

Tutte le carte di viaggio giocate vengono messe sopra al mazzetto delle carte di viaggio vicino alla tavola da gioco. Chi alla fine del suo turno possiede più di quattro carte in mano, deve subito ridurne il numero a quattro. Le carte di troppo vengono pure messe in cima al mazzetto delle carte di viaggio.



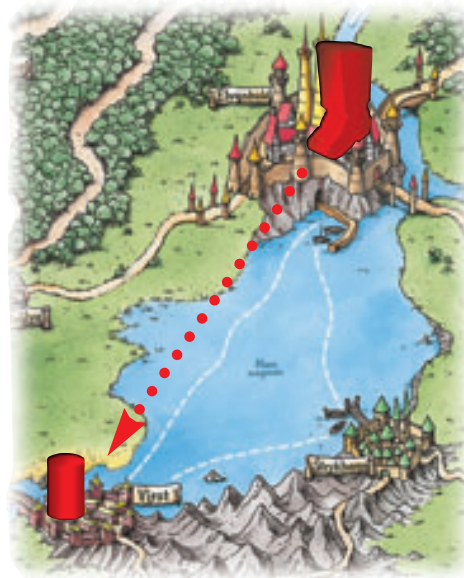
## Movimenti speciali

### A) la carovana

Se un giocatore non è in grado di giocare la carta di viaggio richiesta da un mezzo di trasporto, allora può giocare **3** carte di viaggio di qualsiasi genere, anche le carte di viaggio per zattere. Questa azione si chiama *carovana*. *Carovane* si spostano solo percorrendo strade sulle quali vi è un mezzo di trasporto. *Carovane* non si muovono su fiumi o laghi. Se su una strada si trova un ostacolo, il giocatore deve giocare quattro invece di tre carte di qualsiasi genere.

### B) il traghetto

Su entrambi i grandi laghi „Mare Magnum“ e „Mare Nebulae“ navigano traghetti. Per poterli usare si deve pagare, per un turno da città in città, sempre **due** carte di viaggio per zattera. Con i traghetti si viaggia tra Virst, Strykhaven e Elvenhold oppure tra Grangor, Yttar e Parundia con andata e ritorno.



## 6. Fine del turno

Quando tutti gli stivali dei folletti sono stati presi, prima della prossima mano vengono controllate le seguenti azioni:

- ▶ Il primo giocatore prende la prima carta dei turni in alto al mazzo di carte e la infila sotto il mazzo stesso. Dopo consegna la carta d'inizio del gioco al compagno di gioco sulla sua sinistra, che diventa ora il nuovo primo giocatore.
- ▶ Tutti i mezzi di trasporto vengono ritirati dalla tavola da gioco.
- ▶ Anche i giocatori devono ridare tutte i loro mezzi di trasporto all'infuori di uno. Non importa se un giocatore ne tiene uno coperto o scoperto.
- ▶ I mezzi di trasporto della tavola da gioco e quelli ritirati dai giocatori vengono ben mischiati con quelli coperti che si trovano vicino alla tavola da gioco.
- ▶ Ostacoli immessi vengono integralmente allontanati dal gioco.
- ▶ Le carte di viaggio del mazzetto delle carte di viaggio vengono mischiate dal nuovo primo giocatore.

*Invece della carta di viaggio richiesta si possono anche giocare tre carte di viaggio qualsiasi =carovana.*

*Se si vuole usare un traghetto per attraversare uno dei grandi laghi si devono pagare per il viaggio da città a città due carte per zattera.*

*La carta dei turni viene cambiata e la carta d'inizio gioco viene consegnata al compagno di sinistra. I giocatori consegnano tutti i propri mezzi di trasporto, fatto eccezione d'uno. Questi vengono mischiati unitamente ai mezzi di trasporto presenti sulla tavola da gioco, con i mezzi di trasporto coperti fuori dalla tavola da gioco. Gli ostacoli utilizzati verranno completamente tolti dal gioco ed il mazzo delle carte di viaggio verrà nuovamente mischiato.*



## Fine del gioco

Chi dopo 4 mani avrà raccolto il maggior numero di pedine delle città oppure sarà riuscito precedentemente a raccogliere tutte le pedine delle città, vince il gioco. In caso di pareggio si aggiudica la vittoria chi possiede il maggior numero di carte di viaggio.

Il gioco del paese dei folletti termina dopo la quarta mano. Il giocatore che avrà raccolto più pedine delle città sarà il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore che possiede più carte di viaggio.

Se un giocatore avrà raccolto tutte le 20 pedine delle città prima della fine della quarta mano, la mano in corso verrà portata a termine per poi identificare il vincitore (vedi sopra).



## Variante

All'inizio del gioco le dodici carte delle città vengono mescolate e una carta viene consegnata, coperta, ad ogni giocatore. Le carte delle città rimanenti non vengono più utilizzate per questo gioco. Il compito dei giocatori è ora quello di raccogliere le loro pedine delle città e di terminare il viaggio fino alla fine della quarta mano, possibilmente nel luogo che risulta sulla propria carta di località o perlomeno il più vicino possibile a questa località-meta. Oltre a questo restano in vigore tutte le regole. Alla fine del gioco tutti i giocatori scoprono le proprie carte delle città e contano quante località li separano dalla loro località-meta, calcolando il tragitto più breve. Questo valore viene dedotto dal totale delle pedine delle città raccolte. Il giocatore con il risultato più alto vince il gioco. A parità di risultato vince il giocatore che si trova più vicino alla sua meta.

**Esempio 5:** Heike ha visitato 17 città e termina il gioco a Throtmanni. La sua carta locale segna però Jaccaranda. Heike dista solamente una città da Jaccaranda. Toglie quindi una delle sue 17 pedine delle città e raggiunge il punteggio 16.

Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi. Volentieri risponderemo ad eventuali domande.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5  
D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)