



# Elfengold

## Idée du jeu

Elfengold est une extension d'[Elfenland](#) et ne peut être jouée qu'avec le jeu de base. Avec l'ajout des pièces d'or, des sorts et de la phase d'enchères, Elfenland devient encore plus tactique et plus passionnant.

*Tant que rien de différent n'est décrit dans les règles qui suivent, les règles du jeu de base s'appliquent. Les six cartes de sorcier ne sont utilisées que dans la variante des "Sorciers elfes".*

## Préparation du jeu

Tout d'abord, les 20 valeurs d'or sont réparties sur les villes. Chaque obtient ainsi une valeur, qui est payée en pièces d'or à chaque joueur qui l'atteint.

- la valeur de 7 va sur Al'Baran;
- la valeur de 6 sur Kihromah;
- les valeurs de 5 sur Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda et Erg'Erén;
- les valeurs de 4 sur Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen et Feodor;
- les valeurs de 3 sur Virst, Ixara, Wylhién, Throtmanni, Tichih et Rivinia;
- les valeurs de 2 sur Beatá et Lapphalia.

Pour le déroulement du jeu, on utilise les moyens de transport, obstacles, marqueurs d'or et sorts suivants, pris dans le jeu de base et l'extension:

[l'image n'est pas reproduite]

Tous ces pions sont mélangés et placés face cachée près du plateau de jeu.

Les 6 cartes de tour sont arrangées en pile face ouverte et posée dans le coin du plateau de jeu prévu à cet effet. La carte "1" vient sur le dessus, puis la "2" et ainsi de suite jusqu'à la "6".

Des 72 cartes de voyage du jeu de base, seules 63 sont utilisées (9 par moyen de transport). Ces cartes sont mélangées, puis **chaque joueur en reçoit cinq**. Trois autres cartes sont retournées et posées près du plateau de jeu. On prend ensuite les six cartes de pièces d'or de l'extension et on les ajoute au reste de cartes de voyage, que l'on remélange. On pose la pioche ainsi constituée à côté des trois cartes retournées.

Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or de valeur 5 et 2 pièces d'or de valeur 1. Le reste des pièces d'or est confié à l'un des joueurs, qui gère la banque.

Le plus vieux joueur reçoit la carte de début de tour et commence le premier tour de jeu. Les autres joueurs suivent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du jeu

"Elfengold" se joue en plusieurs tours. Chaque tour est composé de sept phases:

*Si vous jouez à Elfenland pour la première fois: jouez la phase décrite directement, avant de lire la description de la phase suivante.*

1. Pioche des cartes de voyage;
2. Distribution des pièces d'or;
3. Pioche des moyens de transports cachés;
4. Enchères;
5. Planification des itinéraires;
6. Déplacement des bottes elfiques;
7. Conclusion du tour.



## 1) Pioche des cartes de voyage

*Chaque joueur pioche trois fois une carte*

Cette phase n'a pas lieu au premier tour, car les joueurs ont déjà reçu des cartes.

A partir du deuxième tour, le premier joueur commence par piocher une carte de voyage, les autres joueurs suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun a le droit de piocher trois cartes de voyage, une à chacun des trois tours de table. On peut piocher soit la carte (cachée) du dessus du talon, soit une des trois cartes face ouverte.

Lorsqu'une des trois cartes de voyage face ouverte est choisie, elle est immédiatement remplacée par la première du talon.

### **Cartes d'or**

Lorsque l'on pioche une carte d'or, on la place immédiatement face ouverte à côté des trois cartes de voyage retournées, pour former une pile de cartes d'or. Le joueur prend une autre carte en remplacement.

Il peut choisir de prendre la carte du dessus du talon ou une des trois cartes ouvertes. Il peut aussi prendre la totalité des cartes d'or retournées.

Lorsqu'un joueur peut piocher une carte et qu'il se décide pour la pile de cartes d'or, il reçoit trois pièces d'or par carte. Les cartes d'or vont à la défausse.

*Un joueur prend soit la carte sur le dessus du talon, soit une des trois cartes face ouverte, soit toute la pile des cartes d'or.*

**Attention:** Si un joueur prend une carte du talon et découvre ainsi une carte d'or, il peut très bien prendre la totalité de la pile de cartes d'or en remplacement.

### **La défausse**

*Toutes les cartes utilisées vont à la défausse.*

Toutes les cartes de voyage utilisées en cours de jeu, ainsi que les cartes d'or échangées sont mises dans la défausse, face ouverte, à côté du talon. Lorsque le talon est épuisé, on mélange la défausse et on la retourne pour créer un nouveau talon.



## 2) Distribution des pièces d'or

*A partir du deuxième tour, chaque joueur reçoit deux pièces d'or.*

Cette phase n'a pas lieu au premier tour, car les joueurs ont déjà reçu des pièces d'or. A partir du deuxième tour, le joueur qui gère la banque distribue à chaque joueur deux pions de 1 pièce d'or.



## 3) Pioche des moyens de transport cachés

*Pendant le jeu, les moyens de transport cachés sont utilisés de la même manière que ceux face ouverte. Leur seul intérêt est de cacher de l'information aux autres*

En commençant par le premier joueur, chacun pioche deux pions de moyens de transport cachés. Le joueur peut choisir lequel de ses deux pions il pose face

ouverte et lequel il garde secret. Il pose les deux pions devant lui.

*joueurs.*

Au cours du jeu, les joueurs peuvent avoir un nombre très variable de moyens de transports, obstacles, sorts et marqueurs d'or devant eux.

#### 4) Enchères

Le premier joueur retourne un nombre de moyens de transport égal au double du nombre de joueurs et les place sur une rangée, bien en vue de tous. Tous ces pions vont être mis aux enchères les uns après les autres.

*Le nombre de moyens de transport à retourner est égal au nombre de joueur fois deux.*

*Exemple: à quatre joueurs, huit plaquettes sont retournées.*

A chaque enchère, le premier joueur donne la première mise. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils peuvent soit proposer une mise plus élevée, soit passer. Dès qu'un joueur a passé, il ne peut plus enchérir pour ce pion. Il peut de nouveau participer à l'enchère suivante.

On peut surenchérir de n'importe quel montant. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le joueur qui a annoncé la mise la plus haute obtient le moyen de transport. Il paie le montant annoncé à la banque et place le pion, face ouverte, devant lui.

*Celui qui passe ne peut plus participer à l'enchère en cours.*

Chaque joueur peut participer à autant d'enchères qu'il le désire. Si un joueur remporte l'enchère, mais il s'avère qu'il ne peut pas payer le montant promis, il perd tout son or (qui va à la banque) et le moyen de transport est remis aux enchères.

Si aucune offre n'est faite pour un moyen de transport donné, ce dernier est remis avec les pions cachés. Aucun remplacement n'est pioché. La phase est terminée dès que tous les moyens de transport ont été mis aux enchères.

#### 5) Planification des itinéraires

Dans cette phase, toutes les règles du jeu de base s'appliquent, dans la mesure des modifications qui suivent. La phase se termine, comme d'habitude, lorsque tous les joueurs ont passé.

En commençant pas le premier joueur, chacun peut, à son tour, poser un moyen de transport, un obstacle, un marqueur d'or ou un sort.

##### **Les obstacles**

Il existe deux types d'obstacles. On peut maintenant placer aussi des obstacles sur les fleuves et sur les mers, grâce au monstre marin. Les règles pour les obstacles de tronc abattu sur les routes sont inchangées.

*Les obstacles de type tronc abattu se placent sur les routes, les monstres marins sur les fleuves et les mers.*

*Exemple: de Virst jusqu'à Ixara, deux cartes de voyage de radeau doivent être dépensées. De Ixara vers Virst, il en coûte trois cartes.*

Lorsqu'un monstre est placé sur une rivière ou sur un trajet de bac de l'une ou l'autre des mers, il faut payer une carte de voyage de radeau de plus.

Il faut donc dépenser deux cartes de voyage de radeau pour parcourir un fleuve dans le sens de la flèche, et trois pour le sens inverse ou pour les traversées en bac.

*Une traversée en bac avec un obstacle coûte toujours trois cartes.*

##### **Les marqueurs d'or**

Un marqueur d'or ne peut être placé que sur une route qui possède déjà un

*Sur chaque route, il ne peut y avoir qu'un seul marqueur d'or.*

moyen de transport. S'il y a déjà un obstacle sur cette route, on ne peut pas y ajouter un marqueur d'or. De même, s'il y a déjà un marqueur d'or sur une route, on ne peut pas y mettre d'obstacle. Il ne peut y avoir qu'un marqueur d'or par route.

Lorsqu'il y a un marqueur d'or sur une route, la valeur de la prochaine ville que l'on atteint est doublée (voir la phase "[Déplacement des bottes elfiques](#)").

### **Les sorts**

Il existe deux types de sorts différents. Tous les deux doivent être utilisés sur des routes sur lesquelles il y a déjà un moyen de transport.

Un joueur qui pose un sort "double transport" sur une route peut immédiatement poser un deuxième moyen de transport sur cette route. Dès lors, il est possible d'utiliser deux moyens de transport différents sur cette route.

Un joueur qui utilise le sort "échange" sur une route peut immédiatement échanger le moyen de transport de cette route avec le moyen de transport d'une autre route. Naturellement, les moyens de transport ainsi échangés doivent être autorisés sur les nouvelles routes sur lesquelles ils se trouvent. Après l'échange, le pion de sort est remis avec les moyens de transport retournés.

A cause des sorts, il peut y avoir plus de deux pions sur une même route. Par exemple, deux moyens de transport et un sort de "double transport", plus même un obstacle ou un marqueur d'or. Un obstacle compte pour l'utilisation des deux moyens de transport et d'une caravane.

*Exemple: pour parcourir la route entre Ixara et Lapphalia, on peut choisir de dépenser deux cartes de voyage de dragon ou une de bicyclette elfique. Bien sûr, il est toujours possible de faire une caravane.*

*Une caravane avec obstacle requiert trois cartes de voyage de son choix, avec un obstacle, quatre.*

## **6) Déplacement des bottes elfiques**

Dans cette phase, toutes les règles du jeu de base s'appliquent, avec les ajouts suivants.

### **De l'or en main**

Après qu'un joueur ait fini son déplacement, il compte la valeur en or des villes par lesquelles il est passé pendant son tour. S'il est passé plusieurs fois par une même ville, celle-ci compte plusieurs fois.

Si un marqueur d'or se trouve sur la route empruntée pour rallier une ville, la valeur de la ville juste au bout de la route est doublée. Si un joueur réussit à parcourir plusieurs fois la route avec le marqueur d'or, il peut doubler les valeurs des villes aux deux bouts de la route.

A la fin de son tour, le joueur peut choisir de piocher deux cartes de voyages du talon à la place de recevoir de l'or. S'il pioche une carte d'or, les [règles décrites ci-dessus](#) pour les cartes d'or s'appliquent.

La ville principale Elvenhold peut être visitée autant de fois que l'on veut. Néanmoins, elle ne rapporte rien, car elle n'a pas de valeur en or.

**Attention:** un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas se déplacer pendant son tour peut choisir de passer. Il reçoit alors deux cartes de voyage.

*Exemple: pour son voyage de Feodor à Parundia, le joueur reçoit 14 pièces d'or, soit un pion de 10 pièces d'or et 4 pions de 1 pièce d'or. La valeur de Feodor n'est pas comptabilisée.*

*Exemple: pour son parcours de Feodor à Dag'Amura, le joueur reçoit 8 pièces d'or.*

*A la fin de son tour, un joueur a toujours le choix: soit il prend des pièces d'or, soit il pioche deux cartes de voyage.*

## **7) Conclusion du tour**

Le premier joueur glisse la carte de tour du dessus de la pile vers le dessous. Il passe la carte de début de tour à sa voisin de gauche, qui devient le nouveau premier joueur.

*La carte de tour est changée.*

Tous les pions (moyens de transport, obstacles, sorts et marqueurs d'or) sont retirés du plateau de jeu et remis avec les pions cachés.

*Tous les pions sont retirés du plateau de jeu.*

Les joueurs doivent rendre tous leurs pions sauf deux. Par contre, ils peuvent garder n'importe quelle combinaison de moyens de transport, obstacles, sorts ou marqueurs d'or pour le tour suivant. Les pions rendus sont aussi remis avec les pions cachés.

*Tous les joueurs doivent rendre les pions qu'ils possèdent, sauf deux.*

## Fin du jeu

Elfengold se termine après six tours. Le joueur qui a recueilli le plus de pierres elfiques a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'or qui est vainqueur.

*Celui qui a recueilli le plus de pierres d'ici à la fin du sixième tour a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus d'or qui gagne.*

Si un joueur a déjà rassemblé ses 20 pierres avant la fin du sixième tour, on finit quand même le tour en cours. Si plusieurs joueurs atteignent alors les 20 pierres, c'est celui qui possède le plus d'or qui gagne.

## Variantes

Les cartes de lieu du jeu de base peuvent aussi être utilisées avec l'extension. Les mêmes règles s'appliquent.

Les valeurs en or des villes peuvent aussi être attribuées à sa guise. Ainsi, le plateau de jeu est influencé différemment à chaque partie et la tactique doit être modifiée à chaque fois.

## Les sorciers elfes

Les cartes de sorcier sont mélangées au début du jeu avec les 63 cartes de voyage. En cours de jeu, elles sont traitées comme les autres cartes de voyage. Un joueur peut les utiliser de deux manières différentes, pendant la phase de "[Déplacement de bottes elfiques](#)".

Un sorcier peut être utilisé pour franchir un obstacle sans dépenser de cartes de voyage supplémentaire.

*Exemple: le joueur ne doit dépenser, pour le trajet en bac d'Elvenhold à Virst, que deux cartes de voyage de radeau au lieu de trois. Pour cela, il utilise une carte de sorcier et dépense une pièce d'or.*

L'utilisation d'un sorcier n'est toutefois pas gratuite. Pour chaque obstacle franchi grâce à une carte de sorcier, le joueur doit dépenser 1 pièce d'or. Après utilisation, la carte de sorcier est mise à la défausse.

Un joueur peut aussi utiliser une carte de sorcier pendant le déplacement de sa botte elfique pour effectuer un "vol magique". Il déplace alors sa botte vers la ville de son choix. Il ne reçoit toutefois **pas** la valeur en or de la ville dans laquelle il arrive par un vol magique.

*Lors d'un vol magique, la botte elfique est déplacée vers la ville de son choix. Ce vol magique fait partie du déplacement de la botte.*

Le vol magique est aussi payant. Il coûte trois pièces d'or.

*Exemple: le vol magique de Feodor à Virst coûte trois pièces d'or. La valeur en or de Virst n'est pas perçue.*

Après utilisation, la carte de sorcier est mise à la défausse.