



Elfenland

Règles du jeu

Idée du jeu

Dans le Pays des Elfes, les jeunes elfes doivent passer une épreuve très particulière avant de pouvoir pénétrer dans le cercle des adultes. Chaque jeune elfe reçoit une carte du Pays des Elfes et se doit de visiter un maximum d'endroits célèbres. Il peut exploiter pour cela les moyens de transport les plus divers: dragons, licornes, cochons géants, bicyclettes elfiques, voiture troll, nuages magiques, radeaux et ferries. Ces transports n'existent toutefois qu'en quantité limitée et ne se trouvent pas dans toutes les régions. Il s'ensuit une passionnante course entre les jeunes elfes, pour savoir qui saura exploiter au mieux les moyens mis à sa disposition. Celui qui, à la fin, a visité le plus d'endroits et recueilli le plus de bornes a gagné.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une botte elfique et les 20 bornes de sa couleur. La botte est placée dans la capitale "Elvenhold". Chaque joueur place alors ses 20 bornes dans les autres lieux.

Les cartes sont ensuite triées selon la couleur de leur dos. Les 12 cartes représentant des lieux (dos vert) peuvent être écartées, car elles ne sont utilisées que dans une variante.

Les 72 cartes de voyage (dos bleu) forment une seule pile, posée à côté du plateau de jeu.

Les 4 cartes de tour sont posées dans le coin supérieur droit du plateau de jeu. Le "4" vient tout en dessous de la pile, puis le "3" par-dessus, puis le "2" et enfin le "1" tout dessus. La carte qui se trouve sur le dessus de la pile indique le tour de jeu en cours.

Les 48 moyens de transport sont séparés des 6 obstacles (bordure rouge). Les moyens de transport sont posés face cachée, puis bien mélangés et posés près du plateau de jeu. On en retourne ensuite 5. Pendant la partie, il doit toujours y avoir 5 moyens de transport retournés.

Chaque joueur reçoit une carte de résumé et un obstacle. Les cartes de résumé et les obstacles en trop sont remis dans la boîte.

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

Le plateau de jeu

Le Pays des Elfes possède un réseau de routes bien développé, qui relie les différentes villes entre elles. Chaque route traverse un paysage donné: les plaines vert clair, les forêts vert foncé, les déserts jaunes et les montagnes grises. On peut aussi voyager en suivant les fleuves ou en traversant les mers.

Les elfes se déplacent grâce à sept moyens de transport différents. La vitesse de chaque moyen de transport dépend de la nature du paysage traversé. Parfois, ils ne peuvent même pas être utilisés du tout.

Les cartes de voyage

Chaque carte de voyage montre à quel moyen de transport elle correspond et combien son utilisation coûte dans les différents paysages. Ces paysages sont représenté sous la forme d'un symbole circulaire. Si un seul symbole apparaît, on ne doit jouer qu'une seule carte de voyage. Si deux symboles apparaissent, par contre, il faut jouer deux cartes de voyage pour pouvoir utiliser le moyen de transport.

Si un symbole de paysage n'apparaît pas, c'est que le moyen de transport ne peut pas être utilisé dans une telle région.

- Le **cochon géant** ne peut pas être utilisé dans le désert, ni dans les montagnes;
- La **bicyclette elfique** ne fonctionne pas dans le désert et coûte deux cartes de voyage dans les montagnes;
- Le **nuage magique** évite le désert et coûte deux cartes de voyage dans les plaines et les forêts;
- La **licorne** n'ose pas s'aventurer dans les plaines et requiert deux cartes de voyage pour le désert;
- La **voiture troll** demande deux cartes de voyage dans la forêt, le désert et les montagnes;
- Le **dragon** exige deux cartes de voyage pour voler au-dessus des forêts;
- Seuls les **radeaux** peuvent naviguer sur les fleuves et les mers.
- Remonter un fleuve (sens contraire de la flèche) et traverser une mer coûte deux cartes de voyage.

Déroulement du jeu

Elfenland se joue par tour. Chaque tour est constitué de six phases:

1. Distribuer les cartes de voyage;
2. Piocher un moyen de transport caché;
3. Piocher d'autres moyens de transport;
4. Planifier les itinéraires;
5. Déplacer les bottes elfiques;
6. Conclusion du tour.

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

1) Distribuer les cartes de voyage

Le premier joueur mélange les cartes de voyage et, pour le premier tour, en distribue huit à chaque joueur. Le reste des cartes est remis en pile et posé à côté du plateau de jeu.

Chaque reçoit des cartes jusqu'à ce qu'il en ait 8 en main.

A partir du deuxième tour, le premier joueur ne distribue à chacun que le nombre de cartes nécessaires à compléter sa main à huit cartes.

2) Piocher un moyen de transport caché

En commençant pas le premier joueur, chacun pioche à son tour un moyen de transport caché et le pose devant soi. Ce moyen de transport doit **rester secret** par rapport aux autres joueurs.

Chaque joueur pioche un moyen de transport caché et le pose devant lui.

A partir du deuxième tour, il est possible qu'un joueur possède deux moyens de transport cachés.

3) Piocher d'autres moyens de transport

En commençant à nouveau par le premier joueur, chacun pioche un autre moyen de transport. Il est maintenant possible de choisir aussi parmi les cinq moyens de transports retournés. On pose ces moyens de transport **face ouverte** devant soi. Quand un moyen de transport retourné est choisi, on en retourne tout de suite un

Chaque joueur prend, à son tour, un moyen de transport, jusqu'à ce que chacun en ait 3 face ouverte devant lui.

Conseil: prenez des moyens de transport qui correspondent aux cartes de

autre, afin qu'il y en ait toujours cinq face ouverte.

Les joueurs piochent des moyens de transport chacun leur tour, jusqu'à ce que chacun en ait pris trois. Au premier tour, en comptant le moyen de transport caché, chaque joueur possède donc quatre moyens de transport.

A partir du deuxième tour, un joueur peut posséder cinq moyens de transport, soit deux cachés et trois ouvertes ou un caché de quatre ouverts.

voyage que vous avez en main.

Un joueur a droit à un maximum de 5 moyens de transport devant lui.

Chaque joueur pose à son tour un moyen de transport sur une route.

Chaque route ne peut supporter qu'un moyen de transport à la fois.

Le moyen de transport posé doit convenir au paysage.

Les cartes de résumé indiquent quel moyen de transport est adapté à quel paysage.

Les moyens de transport peuvent être utilisés par tous les joueurs.

Une seule fois dans la partie, chaque joueur peut utiliser un obstacle à la place d'un moyen de transport.

Les obstacles ne peuvent pas être placés sur les fleuves, ni les mers.

Une carte de voyage supplémentaire doit être utilisée pour franchir un obstacle.

A la place de poser un moyen de transport, un joueur peut aussi passer. Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase de planification est terminée.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur déplace sa botte elfique de ville en ville, le long des routes ou des fleuves.

4) Planifier les itinéraires

En commençant par le premier joueur, chacun pose à son tour un de ses moyens de transport sur une des routes. Il ne peut y avoir qu'un moyen de transport par route.

On ne peut poser un moyen de transport sur une route que si le moyen de transport est adapté à la région traversée par la route. Les cartes de résumé indiquent d'un coup d'œil quels moyens de transport conviennent à quels paysages. Ainsi, par exemple, un cochon géant ne peut pas être placé sur une route qui traverse un désert.

Attention:

Un moyen de transport placé sur le plateau de jeu peut être utilisé par **tous** les joueurs pour leurs itinéraires.

Obstacles

Au lieu d'un moyen de transport, un joueur peut aussi placer un obstacle sur une route. Ceci ne peut se faire qu'une seule fois dans la partie et seulement sur une route sur laquelle se trouve déjà un moyen de transport. Il ne peut y avoir qu'un seul obstacle par route. On ne peut pas placer d'obstacles sur les mers, ni sur les fleuves.

Il faut dépenser une carte de voyage identique de plus pour franchir une route barré d'un obstacle.

Exemple 1:

Une voiture troll et un obstacle se trouvent sur une route de désert. Si un joueur veut utiliser cette route, il doit dépenser trois cartes de voyage représentant la voiture troll.

Personne n'est obligé de poser un moyen de transport ou un obstacle. Il est possible de passer.

Lorsque chacun a posé un moyen de transport ou passé, le premier joueur peut à nouveau poser une pièce ou passer. En suivant le tour de table, chaque joueur fait de même, jusqu'à ce que tout le monde passe. Lorsque plus personne ne peut ou ne veut faire quelque chose, la phase de planification est terminée.

5) Déplacement des bottes elfiques

Les joueurs déplacent leurs bottes elfiques le long des routes ou des fleuves, de ville en ville. Le but est de récolter les pierres elfiques de sa couleur.

Déplacement sur les routes

Chaque joueur peut utiliser n'importe lequel des moyens de transport présents sur la carte. En commençant par le premier joueur, chacun peut se déplacer sur autant de routes et visiter autant de lieux qu'il le désire, du moment qu'il respecte les conditions suivantes:

1. la route doit être dotée d'un moyen de déplacement;
2. le joueur doit posséder une carte de voyage correspondant au moyen de transport. Par exemple, une carte de voyage de licorne pour une route avec une licorne comme moyen de transport.
3. il faut deux cartes de voyage si le symbole correspondant au moyen de transport apparaît à double sur la carte.
4. si un obstacle se trouve sur la route, il faut dépenser une carte de voyage supplémentaire du même type.

Le tour d'un joueur est terminé quand celui-ci ne peut plus ou ne veut plus jouer de cartes de voyage.

Exemple 2:

Volker veut se rendre de Feodor à Virst, en passant par Lapphálya. Sur le chemin de forêt entre Feodor et Lapphálya un obstacle et un dragon comme moyen de transport. Comme le dragon requiert déjà deux cartes de voyage représentant un dragon pour voler au-dessus de la forêt, Volker doit maintenant en dépenser trois pour cette route. Le voyage vers Virst continue par la plaine. Sur cette route, se trouve une bicyclette elfique. Comme Volker veut utiliser la bicyclette elfique sur une route de plaine, il lui suffit de dépenser une carte de voyage représentant une bicyclette elfique pour se rendre à Virst.

Déplacement sur les fleuves

On ne place pas de moyen de transport sur les fleuves. Il suffit de payer le nombre indiqué de cartes de voyage de radeau pour voyager le long d'un fleuve.

Les obstacles ne peuvent être placés sur les fleuves, ni sur les mers.

Il faut une carte de voyage de radeau pour descendre un fleuve et deux pour le remonter.

Exemple 3:

Heike (en vert) aimerait suivre le fleuve dans la direction de la flèche, pour se rendre de Virst à Ixara. Elle doit pour cela dépenser une carte de voyage de radeau. Bernd (en bleu), lui, veut voyager à contre-courant, d'Ixara vers Virst. Comme la direction de son mouvement est contraire à la flèche, il doit dépenser deux cartes de voyage de radeau.

Allers et retours

A son tour, un joueur peut se déplacer autant qu'il veut, du moment qu'il a les bonnes cartes de voyage. Il est tout à fait possible de parcourir plusieurs fois la même route, mais il faut dépenser les cartes de voyage correspondantes à chaque fois.

Une route peut être empruntée plusieurs fois, du moment que les cartes de voyage appropriées sont aussi dépensées plusieurs fois.

Exemple 4:

Sur le chemin de montagne entre Dag'Amura et Kihromah se trouve un nuage magique en guise de moyen de transport. Volket doit dépenser quatre cartes de

voyage représentant un nuage magique pour aller de Dag'Amura à Kihromah et retour.

Récolter les pierres elfiques

Dans chaque ville qu'un joueur atteint, il ramasse la pierre elfique de sa couleur et la pose devant lui. Ceci vaut également pour le lieu dans lequel il termine son tour.

Toutes les cartes de voyage dépensées pendant le tour vont à la défausse. De même, si le joueur possède encore plus de quatre cartes en main, il doit réduire sa main à 4 en jetant à la défausse les cartes excédentaires.

Déplacements spéciaux

A) La caravane

Lorsqu'un joueur n'a pas les cartes de voyage nécessaire pour emprunter un moyen de transport, il peut choisir de dépenser **trois** autres cartes de voyage de son choix (y compris des radeaux) pour franchir cette route. Cela s'appelle une *caravane*. Les *caravanes* ne peuvent se déplacer que sur des routes dotées d'un moyen de transport. Les *caravanes* ne peuvent pas franchir les fleuves, ni les mers. Si un obstacle se trouve sur la route, la caravane coûte quatre cartes de voyage au lieu de trois.

B) Les bacs

Des bacs circulent sur les deux grandes mers, la "Mare Magnum" et la "Mare Nebulae". Pour les utiliser afin d'aller d'une ville à une autre, il faut dépenser **deux** cartes de voyage de radeau. Avec les bacs, on peut circuler entre Virst, Strykhaven et Elvenhold ou entre Grangor, Yttar et Parundia.

6) Fin du tour

Après que toutes les bottes elfiques aient été déplacées, il faut encore accomplir quelques actions avant de pouvoir passer au tour suivant:

- le premier joueur glisse la carte de tour du dessus de la pile en dessous. Il passe ensuite la carte de début de tour à son voisin de gauche, qui devient le nouveau premier joueur.
- tous les moyens de transport sont retirés du plateau de jeu.
- tous les joueurs doivent aussi rendre leurs moyens de transport sauf **un**, peu importe que ce soit un moyen de transport caché ou ouvert.
- les obstacles utilisés sont définitivement retirés du jeu.
- les cartes de voyage de la pile sont mélangées par le nouveau premier joueur.

Fin du jeu

Elfenland se termine après le quatrième tour. Le joueur qui a recueilli le plus de pierres elfiques a gagné. En cas d'égalité, c'est celui qui a encore le plus de cartes de voyage en main qui l'emporte.

Si un joueur récolte ses 20 pierres avant la fin du quatrième tour, on finit le tour

Lorsqu'un joueur arrive dans une ville, il prend sa pierre et la pose devant lui.

A la fin du tour, il faut réduire sa main à 4 cartes.

A la place des cartes de voyage appropriées, on peut dépenser trois cartes de voyage de son choix. Cela fait une caravane.

Si l'on souhaite traverser la mer, il faut dépenser deux cartes de voyage de radeau pour aller d'un lieu à un autre.

On change la carte de tour et la carte de début de tour passe à gauche. Les joueurs rendent tous leurs moyens de transport sauf un. Ils sont remis avec les moyens de transport cachés à côté de plateau de jeu, tout comme les moyens de transport se trouvant sur le plateau. Les obstacles utilisés sont retirés du jeu et les cartes de voyage à nouveau mélangées.

Celui qui a accumulé le plus de pierres elfiques après 4 tours ou qui a réussi à récolter toutes ses pierres a gagné. En cas d'égalité, on tranche en faveur celui qui a le plus de cartes de voyage.

en cours, puis on détermine le vainqueur comme ci-dessus.

Variante

Au début du jeu, on mélange les douze cartes de lieu et chaque joueur en prend une, qu'il garde secrète. Les autres cartes ne sont plus utilisées pour cette partie. Chaque joueur doit maintenant non seulement recueillir ses pierres elfiques, **mais aussi** se trouver, à la fin du quatrième tour, le plus près possible du lieu indiqué sur sa carte. Toutes les autres règles sont inchangées.

A la fin du jeu, les joueurs révèlent leurs cartes de lieu et comptent combien de lieu les sépare de leur destination, en prenant l'itinéraire le plus court. Ce chiffre est soustrait du nombre de pierres qu'ils ont recueillies. Le joueur qui a le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui se trouve le plus près de sa destination.

[[Elfengold](#) | [Elfenland + Elfengold](#)]