



Elfenland + Elfengold complets

Règles du jeu

Note: cette version assemble les règles d'Elfenland et Elfengold, ainsi que les variantes proposées avec chacun. Il s'agit donc d'une règle "complète" permettant de ne pas tout le temps sauter d'un manuel à l'autre.

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 6 cartes de tour sont posées dans le coin supérieur droit du plateau de jeu. Le "6" vient tout en dessous de la pile, puis le "5" par-dessus, le "4", etc., jusqu'au "1" tout dessus. La carte qui se trouve sur le dessus de la pile indique le tour de jeu en cours.

Les moyens de transport (obstacles et autres) suivants sont préparés:

- 4 dragons
- 5 licornes
- 8 voitures troll
- 4 nuages magiques
- 8 bicyclettes elfiques
- 9 cochons géants
- 2 caches d'or
- 2 doubleurs
- 2 échangeurs
- 2 serpents de mer
- 2 obstacles

Toutes ces plaquettes sont retournées face cachée et mélangées.

Parmi les 72 cartes de voyage (dos bleu), on en extrait 63, 9 de chaque moyen de transport. On y ajoute les 6 cartes de sorcier. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Trois autres cartes sont retournées, face ouverte à côté du plateau de jeu. On rajoute ensuite au reste des cartes les 7 cartes d'or et on mélange le tout pour former une pioche.

Chaque joueur reçoit 2 pièces de 5 et 2 pièces de 1. Le reste des pièces forme la banque, gérée par un des joueurs.

Chaque joueur reçoit une carte de résumé. Les cartes de résumé en trop sont remises dans la boîte.

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 devra essayer de terminer la partie aussi proche que possible de cet endroit (voir "Fin du jeu").

Les 20 valeurs d'or sont réparties sur les villes. Chacune 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.

Il est aussi possible de répartir ces jetons au hasard.

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

*Si vous jouez à Elfenland
pour la première fois:*

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

1. Piocher des cartes de voyage;
2. Distribuer des pièces d'or;
3. Piocher des plaquettes cachées;
4. Effectuer les enchères;
5. Planifier les itinéraires;
6. Déplacer les bottes elfiques;
7. Conclusion du tour.

jouez la phase décrite directement, avant de lire la description de la phase suivante.

1) Distribuer les 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

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.

utilisés de la même manière que ceux face ouverte. Leur seul intérêt est de cacher de l'information aux autres 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) 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.

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.

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.

Le moyen de transport posé doit convenir au paysage.

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

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.

Attention:

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

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

Obstacles

Les obstacles de type tronç abattu se placent sur les routes, les monstres marins

Au lieu d'un moyen de transport, un joueur peut aussi placer un obstacle. Il en existe deux types: les troncs abattus, qui se placent sur les routes et les monstres marins qui se placent sur les fleuves et sur les mers. Un obstacle ne peut être placé que sur une voie (terrestre ou maritime) sur laquelle se trouve déjà un moyen de transport. Il ne peut y avoir qu'un seul obstacle par voie.

Il faut dépenser une carte de voyage identique de plus pour franchir une route barrée 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.

Les marqueurs d'or

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

Personne n'est obligé de poser une plaquette. 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.

6) Déplacement des bottes elfiques

Les joueurs déplacent leurs bottes elfiques le long des routes ou des fleuves, de

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.

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

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

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

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.

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

ville en ville. Le but est de récolter les pierres elfiques de sa couleur.

des fleuves.

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.

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

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

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.

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.

C) Les sorciers elfes

Les cartes de sorcier peuvent être utilisées de deux manières différentes, pendant la phase de déplacement.

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

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.

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

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

De l'or en main

Quand un joueur a 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

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

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.

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.

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.

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

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

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.

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.

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.

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

7) Fin 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.

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

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.

Fin du jeu

Elfenland avec *Elfengold* se termine après le sixième tour. Chacun compte le nombre de bornes qu'il est parvenu à récolter. Ensuite, on révèle les cartes de lieu. Chacun compte la distance qui sépare l'endroit où il se trouve du lieu indiqué par la carte (en prenant le chemin le plus court). Cette valeur est déduite du nombre de bornes récoltées.

Le joueur avec le plus haut total a gagné. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui se trouve le plus près de sa destination.

Si un joueur récolte ses 20 bornes avant la fin du sixième tour, on finit le tour en cours, puis on détermine le vainqueur comme ci-dessus.

La carte de tour est changée.

Tous les pions sont retirés du plateau de jeu.

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

Celui qui a accumulé le plus de pierres elfiques après 6 tours ou qui a réussi à récolter toutes ses pierres a gagné. L'éloignement du lieu de destination compte comme pénalité et sert à départager les éventuelles égalités.