

Elfengold

Spelidee

Elfengold is een uitbreiding op Elfenland en enkel met het basisspel speelbaar. Door de inzet van goudstukken en toverspreuken en door de veiling wordt Elfenland nog tactischer en spannender.

Inhoud

65 goudmunten

25 x 

25 x 

15 x 

20 goudwaarden voor de steden

2 x  4 x 

6 x  1 x 

6 x  1 x 

7 goudkaarten



2 rondenskaarten




4 toverspreuken


2 x  'dubbel transport'

2 x  'wissel'

5 fiches

2 x  goudstuk

2 x  zeemonsterhindernis

1 x  reuzenzwijntransportmiddel

6 tovenaarskaarten
(enkel voor de varianten)



Voor zover het op de volgende pagina's van deze handleiding niet anders beschreven is, gelden de regels van het basisspel. De zes tovenaarskaarten worden enkel voor de variant 'Elfentovenaars' gebruikt.



Spelvoorbereiding

Eerst worden de twintig goudwaarden over de steden verdeeld. Daardoor krijgen de steden een bepaalde waarde die in goudstukken uitbetaald wordt als een speler een stad bereikt.

De goudwaarde met de 7 wordt op Al'Baran gelegd.

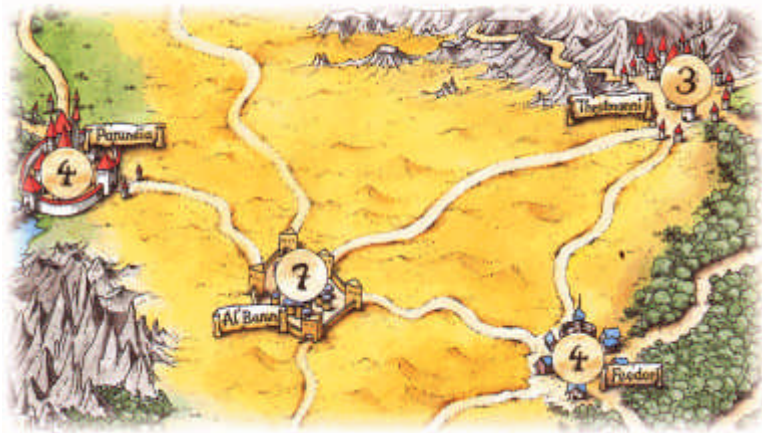
De goudwaarde met de 6 wordt op Kihromah gelegd.

De goudwaarden met de 5 worden op Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda en Erg'Erén gelegd.

De goudwaarden met de 4 worden op Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen en Feodor gelegd.

De goudwaarden met de 3 worden op Virst, Ixara, Wylhién, Throtmanni, Tichih en Rivinia gelegd.

De goudwaarden met de 2 worden op Beatá en Lapphalia gelegd.



Voor het spelverloop zijn de volgende transportmiddelen, hindernissen, goudstukken en toverspreuken uit het basisspel en de uitbreiding benodigd:



Al deze fiches (transportmiddelen, hindernissen, goudstukken en toverspreuken) worden goed gemengd en verdekt naast het speelbord op de tafel gelegd.



De zes rondenkaarten worden open op het daarvoor voorziene veld van het speelbord gelegd. De '1' van boven, daaronder de '2' en dan in oplopende volgorde naar de '6' onderop.



Van de 72 reiskaarten uit het basisspel zijn maar 63 kaarten (negen van elk transportmiddel) voor het spelverloop benodigd. Deze reiskaarten worden geschud. **Elke speler krijgt vijf kaarten.** Drie andere reiskaarten worden open naast het spelbord gelegd. Daarna worden de zeven goudkaarten uit de uitbreiding grondig in de reiskaartenstapel gemengd en als trekstapel verdekt naast de drie open reiskaarten gelegd.



Elke speler ontvangt twee 5-goudmunten en twee 1-goudmunten, de overgebleven goudmunten worden onder de hoede van een vertrouwenswaardige speler gegeven die het wisselkantoor beheert.



De oudste speler krijgt de startspelerskaart en begint de eerste ronde. De overige spelers volgen met de wijzers van de klok mee.



Spelverloop

Elfengold wordt in ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit zeven fasen:

- 1. Reiskaarten trekken
- 2. Goudmunten verdelen
- 3. Verdekte fiches trekken
- 4. Veiling uitvoeren
- 5. Plannen van de reisroute
- 6. Verplaatsen van de elfenlaars
- 7. Afsluiting van de ronde

1. Reiskaarten trekken

In de eerste ronde vervalt deze fase omdat iedere speler al kaarten heeft ontvangen.

Vanaf de tweede ronde begint steeds de startspeler met het trekken van een kaart, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Iedereen mag **drie keer steeds één** kaart trekken. Genomen wordt ofwel de bovenste kaart van de verdekte trekstapel of één van de drie open liggende reiskaarten.

Als één van de drie openliggende reiskaarten gekozen wordt, dan moet deze onmiddellijk door de trekstapel vervangen worden.



Goudkaarten

Wordt een goudkaart van de trekstapel opengelegd, dan wordt die altijd direct naast de drie open liggende reiskaarten op een losse goudkaartenstapel gelegd. De speler trekt in plaats daarvan een nieuwe kaart.



Hij mag kiezen of hij de bovenste kaart van de trekstapel neemt of één van de drie open liggende kaarten. Hij mag in plaats daarvan ook de gehele goudkaartenstapel nemen.

Als een speler een kaart mag trekken en daarvoor de goudkaartenstapel neemt, krijgt hij voor elke goudkaart drie 1-goudmunten uitbetaald. De goudkaarten worden op de aflegstapel gelegd.



Let op: Wil een speler een kaart van de trekstapel nemen en legt hij daarbij een goudkaart open, dan mag hij als vervangkaart ook de gehele goudkaartenstapel nemen.

Aflegstapel

Alle in de loop van het spel uitgespeelde reis- en goudkaarten komen open op een aflegstapel naast de trekstapel. Als de trekstapel is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en daarna de nieuwe trekstapel.



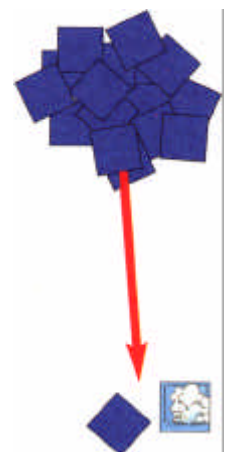
2. Goudmunten verdelen

In de eerste ronde vervalt deze fase eveneens, omdat iedere speler al goudmunten heeft ontvangen. Vanaf de tweede ronde geeft de speler die de bank beheert aan elke speler twee 1-goudmunten.



3. Verdekte fiches trekken

Beginnend met de startspeler trekt elke speler verdekt twee fiches. De speler mag nu kiezen, welke van beide fiches hij open legt, en welke hij voor zijn medespelers geheim houden wil. De speler legt beide fiches voor zich neer. In de loop van het spel kunnen de spelers een zeer verscheiden aantal transportmiddelen, hindernissen, goudstukken en toverspreuken voor zich hebben liggen.



4. Veiling uitvoeren

De game die de startspeler is, legt dubbel zo veel fiches open, als er spelers meespelen en legt ze in een voor alle spelers goed zichtbare rij op de tafel. Elke fiche wordt in volgorde van de rij per stuk geveild.



Bij elke veiling geeft de startspeler het eerste bod. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok. Zij moeten het bod verhogen of passen. Zodra een speler past, mag hij op de aangeboden fiche geen volgend bod meer doen. Bij de volgende fiche mag hij echter weer aan de veiling deelnemen.

Een bod kan met een willekeurig bedrag verhoogd worden. De veiling van een fiche eindigt zodra alle spelers op één na gepast hebben. De speler met het hoogste bod ontvangt de fiche, betaalt het geboden bedrag aan de bank en legt het open voor zich op tafel.

Een speler mag zo veel veilingen winnen als hij zelf wil. Heeft een speler het hoogste bod uitgebracht en kan hij het bedrag niet betalen, dan verliest hij al zijn goud, dit gaat terug naar de bank en de fiche wordt opnieuw geveild.

Wordt er op een fiche niet geboden, dan legt de startspeler de fiche verdekt terug op de stapel. Er wordt geen vervangende fiche genomen. Deze fase eindigt zodra alle fiches in de rij geveild zijn.

5. Plannen van de reisroute

In deze fase gelden alle bekende regels, afgezien van de volgende wijzigingen. Ze eindigt net als eerst, wanneer alle spelers passen.

Beginnend met de startspeler mag een speler ofwel een transportmiddel, een hindernis, een goudstuk of een toverspreuk uitspelen.

De hindernissen

Er zijn twee soorten hindernissen. Men kan nu ook hindernissen op rivieren en meren leggen: het zeemonster. De regels voor boomhindernissen voor de wegen hebben zijn niet gewijzigd.

Wordt een zeemonster op een rivier of een bepaalde veerverbinding op één van de beide meren gelegd, dan moet een extra vlot-reiskaart uitgespeeld worden.

Voor een tocht op een rivier in de richting van de pijl benodigt de speler dan twee, tegen de pijlrichting en op een veerverbinding drie vlot-reiskaarten.



De goudstukken

Een goudstuk mag enkel op wegen met een transportmiddel gelegd worden. Ligt er al een hindernis bij een transportmiddel dan mag er geen goudstuk meer bij gelegd worden. Ligt er al een goudstuk bij een transportmiddel dan mag er geen hindernis bij gelegd worden. Er mag maar één goudstuk op elke weg liggen.

Als er een goudstuk op een weg ligt, verdubbelt de goudwaarde van de volgende stad die met de elfenlaars wordt bereikt (zie fase 'Verplaatsen van de elfenlaars').



De toverspreuken

Er zijn twee verschillende toverspreuken. Beide mogen enkel op een weg gelegd worden waarop al een transportmiddel ligt.

Een speler die de spreuk 'dubbel transport' op een weg legt, mag direct een volgend transportmiddel op deze weg leggen. Per direct zijn op deze weg de beide transportmiddelen te gebruiken.



Een speler die de spreuk 'wissel' op een weg legt mag direct het transportmiddel op deze straat met een willekeurig andere op een andere weg omwisselen. Natuurlijk moeten de omgewisselde transportmiddelen ook op hun nieuwe wegen gebuikt kunnen worden. Na de wissel wordt de toverspreuk met de stapel verdeckte fiches gemengd.

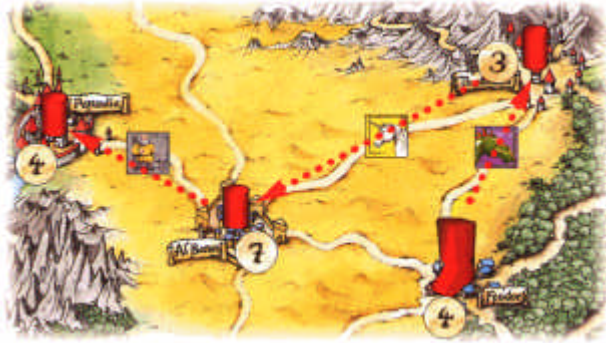


Door de toverspreuken mogen bij wijze van uitzondering op een weg meer dan twee fiches liggen. Bijvoorbeeld twee transportmiddelen en de spreuk 'dubbel transport' en bovendien nog een goudstuk of een hindernis. Een hindernis geldt voor het gebruik van beide transportmiddelen en ook voor de karavaan.

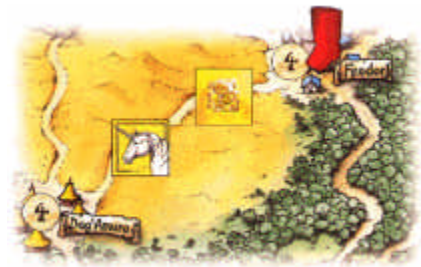
6. Verplaatsen van de elfenlaars

In deze fase gelden de bekende regels met de volgende toevoegingen.

Nadat een speler zijn tocht met de elfenlaars beëindigd heeft, telt hij de goudwaarden van de bezochte steden bij elkaar. Steden die hij in zijn tocht meerdere keren bezocht heeft, worden ook even zoveel keren meegerekend.



Bevond zich op de weg die hij gebruikt had een goudstuk, dan wordt de goudwaarde van de stad, die de speler direct na het oversteken van het goudstuk bereikt, verdubbeld. Lukt het een speler meerdere keren een goudstuk over te steken, dan ontvangt hij elke keer de dubbele waarde van de betreffende stad.



Aan het einde van zijn tocht kan een speler in plaats van de som van de goudwaarden twee kaarten van de trekstapel nemen. Trekt hij daarbij een goudkaart, dan gelden daarbij dezelfde regels als bij 'Goudkaarten' beschreven is. De elfenhoofdstad Elvenhold mag zo veel bezocht worden als men wenst. Weliswaar krijgt de speler geen goudmunten uitbetaald omdat deze stad geen goudwaarde bezit.

Let op: Een speler die in een ronde niet verplaatsen kan of wil, kan passen. Hij ontvangt daarvoor twee reiskaarten.

7. Afsluiting van de ronde

Nadat alle elfenlaarzen verplaatst zijn, moeten de volgende acties gedaan worden, voordat de volgende ronde beginnen kan:

De startspeler schuift de bovenste rondekaart onder de stapel. Daarna geeft hij de startspelerkaart aan zijn linker buurman, die de nieuwe startspeler wordt.

Alle fiches (transportmiddelen, hindernissen, goudstukken en toverspreuken) worden weer van het spelbord genomen en met de verdeckte fiches gemengd.

De spelers moeten alle fiches **op twee na** terug geven. Daarbij maakt het niet uit welke combinatie van transportmiddelen, goudmunten, hindernissen of toverspreuken zij voor de volgende ronde behouden. De teruggegeven fiches worden eveneens met de verdeckte fiches gemengd.



Einde van het spel

Elfengold eindigt na de zesde ronde. De speler die de meeste stadstenen verzameld heeft is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler die het meeste goud bezit. Heeft een speler al voor het einde van de zesde ronde alle 20 stadstenen verzameld, dan wordt de nog lopende ronde tot het einde gespeeld. Bereiken meerdere spelers het doel in dezelfde ronde, dan wint de speler met het meeste goud.



Varianten

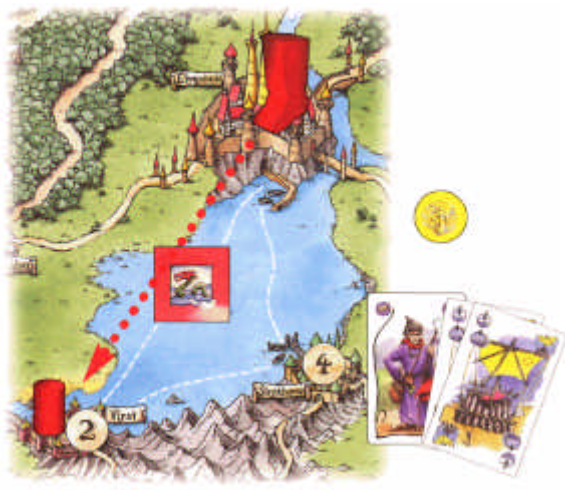
De stadkaarten uit het basisspel kunnen ook bij deze uitbreiding gebruikt worden. Hier gelden dezelfde regels als in het basisspel.

De goudwaarden voor de steden kunnen ook naar eigen wens over de plaatsen verdeeld worden, daardoor krijgt het speelbord altijd een andere verdeling en moet de tactiek steeds opnieuw aangepast worden.

De elfentovenaars

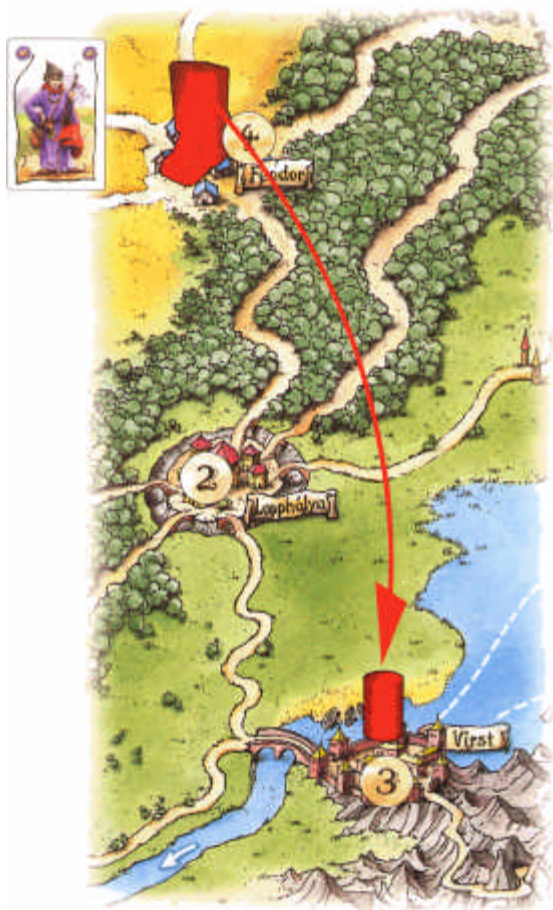
De tovenaarskaarten worden bij het begin met de 63 reiskaarten gemengd. Tijdens de loop van het spel worden ze ook als reiskaarten behandeld. Een speler kan ze op twee verschillende manieren in de zesde fase 'Verplaatsen van de elfenlaars' inzetten.

Hij kan de tovenaarskaart gebruiken om aan hindernissen voorbij te geraken zonder extra reiskaarten uit te spelen.



De inzet van tovenaarskaarten is echter niet kosteloos. Voor elke hindernis die door een tovenaarskaart omzeild wordt, moet een 1-goudmunt betaald worden. Na gebruik van een tovenaarskaart wordt deze op de aflegstapel gelegd.

Een speler kan de tovenaarskaart ook tijdens zijn tocht met de elfenlaars voor een 'magische vlucht' gebruiken. Hij mag dan zijn elfenlaars in een willekeurige stad zetten. De goudwaarde van deze stad krijgt de speler bij een 'magische vlucht' **niet** uitbetaald.



Ook de 'magische vlucht' moet betaald worden. Hij kost drie 1-goudmunten.
Na gebruik van een tovenaarskaart wordt deze op de aflegstapel gelegd.