

## Elfenland

### Spelidee:

In Elfenland moeten jonge elfen, om in de kring der volwassenen opgenomen te worden, een speciale proef doorstaan.

Elke jonge elf, jongen of meisje, moet zoveel mogelijk beroemde plaatsen in Elfenland bezoeken. Ze moeten daarvoor de gepaste vervoersmiddelen gebruiken: draken, éénhoorns, trollenkarren, magische wolken, reuzenzwijnen, fietsen en vloten.

Doch zij kunnen deze vervoermiddelen niet naar willekeur gebruiken, én slechts in bepaalde regio's.

Zo ontstaat natuurlijk een spannende wedstrijd tussen de jonge elfen. Wie op het einde van het spel de meeste plaatsen bezocht heeft wint het spel.

### Materiaal:

- 6 elfenlaarzen
- 6 hindernisplaatjes
- 120 Oordstenen (van elke kleur twintig)
- 48 transportmiddelen
- 8 draken
- 8 éénhoorns
- 8 trollenkarren
- 8 elfenfietsen
- 8 Magische wolken
- 8 reuzenzwijnen
- 72 reiskaarten
- 10 draken
- 10 éénhoorns
- 10 trollenkarren
- 10 elfenfietsen
- 10 magische wolken
- 10 reuzenzwijnen
- 12 vloten
- 6 Overzichtkaarten
- één startspeelkaart
- 4 rondekaarten
- 12 Oordkaarten

### Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt een Elfenlaars en 20 Oordstenen in dezelfde kleur. De laarzen worden in de stad "Elvehold" geplaatst. De 20 stenen worden in de 20 Oorden geplaatst.
- De spelkaarten worden volgens de verschillende rugkleur gesorteerd.
- De **12 Oordkaarten, met groene rug**, worden enkel gebruikt bij de variant op de basisregels.
- **De 72 reiskaarten hebben een blauwe rug.**
- **Zij worden als stapel omgekeerd naast het spelplan gelegd.**
- **De vier rondekaarten worden als stapel rechts boven op het spelplan gelegd. Eén van boven, vier van onder. De bovenste kaart duidt steeds de actuele ronde aan.**
- **De 48 transportmiddelen (kleine vierkante plaatjes)** worden goed gemengd en omgekeerd naast het bord gelegd. Daarna worden er vijf willekeurig omgedraaid. **Tijdens het hele spel moeten er steeds vijf omgekeerd liggen.**
- **Elke speler krijgt een overzichtskaart en één hinderniskaartje. De rest wordt in de respectievelijke vakken van de doos teruggelegd.**

- **De oudste speler ontvangt de start spelkaart en begint de eerste ronde. De anderen volgen in Uurwijzerzin.**

## **Het spelplan**

In Elfenland is er een mooi uitgebouwd stratennet, dat de oorden met elkaar verbindt. Elke straat voert door een bepaald gebied: door een lichtgroene vlakke, door een donkergroen woud, door een gele woestijn, en over de grauwe bergen. Men kan echter ook de rivieren of de grote meren gebruiken met de vlotten.

Elfen kunnen met verschillende middelen reizen.

**Elke transportmiddel kan slechts in bepaalde gebieden ingezet worden, én soms is de snelheid afhankelijk van het gebied.**

**Zo kan je wel denken dat fietsen in de bergen wat moeizamer verloopt..**

## **De reiskaarten.**

Elke reiskaart toont het transportmiddel en de respectievelijke gebieden, waar het gebruikt kan worden. Deze gebieden staan in de cirkeltjes op de kaart. Staan er twee cirkeltjes dan moeten er twee kaarten uitgespeeld worden om dit voertuig in dit gebied te mogen gebruiken.

Wanneer er een bepaald gebied niet opstaat mag je dit voertuig hier niet gebruiken.

Op de **overzichtkaart** wordt het netjes getoond:

- Het **reuzenzwijn** mag niet over de bergen, door de woestijn of via het water.
- De **elfenfiets** is in de woestijn onbruikbaar en heeft twee kaarten nodig in de bergen.
- De **magische wolken** vermijden natuurlijk de hete woestijn en zweven voor twee kaarten over vlakten en wouden.
- De **trollenwagen** heeft in het woud, in de woestijn en in de bergen telkens twee kaarten nodig.
- De **draak** vliegt voor twee kaarten ook door de bossen, hoewel ze er zich niet erg veilig voelen.
- De **vlotten** drijven gemakkelijk mee met de stroom, maar slechts moeizaam stroomopwaarts, vandaar twee kaarten.

## **HET SPELVERLOOP**

**Elfenland wordt in vier ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit zes fases.**

- 1. Reiskaarten uitdelen**
- 2. Een verdekt kaartje nemen**
- 3. Transportmiddelen kiezen**
- 4. Plannen van de route**
- 5. Het zetten van de elfenlaarzen**
- 6. Het afsluiten van de ronde**

## 1. Reiskaarten uitdelen

De startspeler mengt de kaarten en geeft elke speler acht kaarten. De rest wordt weer naast het bord gelegd.

## 2. Een verdekt transportmiddel kiezen.

Beginnend met de startspeler kiest elke speler een verdekt transportmiddel en legt het voor zich. **Dit transportmiddel moet hij geheim houden.** In de loop van het spel is het mogelijk dat een speler er meerdere in zijn bezit heeft.

## 3. Meerdere transportmiddelen kiezen.

De startspeler kiest nu een nieuw transportmiddel. Hij mag kiezen uit de vijf, die open liggen. Wanneer hij er één kiest wordt er meteen een nieuw zichtbaar gemaakt. **Er moeten dus steeds vijf open keuzemogelijkheden zijn.**

**Hij kiest tot hij er drie zichtbaar voor zich heeft liggen.** In het begin van het spel beschikt hij dus over vier transportmiddelen, waarvan één geheim.

Gedurende het spel mogen er maximaal vijf transportmiddelen ter beschikking van een speler zijn.

**De spelers kiezen dan om de beurt hun transportmiddelen. Kies natuurlijk altijd middelen in functie van Uw reiskaarten.**

## 4. Plannen van de reisroute.

Beginnend met de startspeler mag elke speler beurtsgewijs één van zijn transportmiddelen open op een straat leggen. Op een straat mag slechts één transportmiddel liggen.

Een speler mag enkel een transportmiddel op een weg leggen als het daar ook mag gelegd worden. (zie overzichtkaart)

**Belangrijk:** Elk vervoermiddel dat op het bord gelegd wordt mag door alle spelers gebruikt worden. Probeer dus zover mogelijk te geraken met behulp van de middelen van Uw tegenstanders.

In de plaats van een transportmiddel mag een speler ook een hindernis op een straat leggen. Slecht één keer gedurende het hele spel kan je dit doen.

Op een straat mag slechts één hindernis liggen.

Om een hindernis te overwinnen moet de speler een tweede, soms derde reiskaart uitspelen.

vb. Wanneer een trollenwagen en een hindernis op de weg door de woestijn liggen, moet de speler die de weg wil gebruiken drie kaarten uitspelen.

Hindernissen kunnen niet gelegd worden op de rivieren of op de meerverbindingen. Ze worden daar natuurlijk weggespoeld.

Een speler is niet gedwongen om een transportmiddel uit te spelen.

Hebben alle spelers een transportmiddel gelegd of gepast, mag de startspeler weer een volgend middel leggen. Hij mag ook passen. Beurtelings leggen nu de spelers een transportmiddel, tot iedereen gepast heeft. Eén maal gepast mag je niet meer aanleggen. De routeplanning is dan beëindigd.

## **5. Het zetten van de elfenlaars.**

Een speler zet zijn laars via de straten of via de waterwegen van stad tot stad. Hij probeert zoveel mogelijk eigen stenen op te halen.

### **Reizen over de straten:**

Elke speler mag elk middel op het bord gebruiken om zo ver mogelijk te geraken.

Hij moet echter rekening houden met volgende zaken:

1. Er moet een transportmiddel op de weg voorhanden zijn.
2. De speler moet een juiste reiskaart uitspelen.
3. Eventueel moet de speler twee reiskaarten uitspelen.
4. Wilt hij voorbij een hindernis dan moet hij twee of drie juiste kaarten uitspelen.

De zet van een speler stopt wanneer hij geen reiskaarten meer wenst uit te spelen.

### **Reizen over het water.**

Voor vloten zijn er geen transportmiddelen. Een speler trekt met zijn Elfenlaars langs de stroom wanneer hij voldoende vlotenkaarten uitspeelt.

Om stroomopwaarts te varen, tegen de richting van de pijl in, moet men twee kaarten betalen.

Hindernissen mogen niet op het water gelegd.

### **Heen- en terugreis.**

Wanneer een speler aan zet is, kan hij zoveel wegen gebruiken als hij gepaste kaarten heeft. Een speler mag gedurende zijn zet dezelfde weg meermaals gebruiken. Hij moet natuurlijk steeds de juiste kaarten gebruiken.

### **Oordstenen verzamelen.**

Op elke plaats, die je bereikt, mag je de oordsteen van je eigen kleur nemen en voor je plaatsen

Alle uitgespeelde reiskaarten worden bovenop de stapel naast het spelplan gelegd. Wie op het einde van zijn zet meer dan vier kaarten in de hand heeft, moet het reduceren tot vier.

De overtollige kaarten worden ook op de stapel gelegd.

## **Bijzondere bewegingen:**

### **a. Karavanen.**

Kan een speler niet de nodige reiskaarten uitspelen om een transportmiddel te gebruiken, mag hij in de plaats drie willekeurige reiskaarten afleggen. Deze actie heet Karavanen. Karavanen trekken enkel over straten waar een voertuig aanwezig is. Zij kunnen niet over het water.

Ligt er ook een hindernis, dan zijn er vier kaarten nodig.

### **b. Veerpont.**

Over de beide grote meren: Mare Magnum en Mare Nebulae, varen veren. Om deze te gebruiken moet men steeds twee vlottenkaarten gebruiken.

Met deze boten vaart men tussen Virst, Strykhaven en Elvenhold of tussen Grangor, Yttar en Parundia.

## **6. Slot van een ronde:**

De startspeler schuift de bovenste rondekaart onder de stapel.

Dan geeft hij de start-kaart aan de speler die links van hem/haar zit.

Elke speler moet al zijn transportmiddelen, op één na, teruggeven. Hij mag kiezen of het zijn geheime transportmiddel is of niet. Wanneer hij dit behoudt, kan hij echter wel beschikken over vijf vervoermiddelen in de komende ronde.

De hindernissen worden ook verwijderd.

De reiskaarten worden goed gemengd.

De nieuwe startspeler geeft dan elke speler zoveel kaarten als hij nodig heeft om de volgende ronde met acht kaarten te kunnen beginnen.

**Elfenland eindigt na vier ronden. De speler met de meeste oordstenen wint. Bij een gelijke stand wint de speler die nog het meeste reiskaarten in de hand heeft.**

## **VARIANT**

- In het begin van het spel trekt iedereen één van de twaalf OORDKAARTEN. De rest wordt teruggelegd. De opgave bestaat erin om op het einde van de vierde ronde zo dicht mogelijk bij de opdrachtkaart te eindigen, met natuurlijk zoveel mogelijk verzamelde oordstenen.
- Elke weg die U nog scheidt van het oord is min één oordsteen.
- De speler met de hoogste score wint het spel.
- Bij een gelijke stand wint de speler die het dichtst bij zijn doel gekomen was.