

ELFENLAND

COMPOSITION DU JEU:

6 pions bottes Elfe (en bois)



120 marqueurs village (20 par couleur)



48 pions moyens de transport (8 de chaque sorte)



Machine Elfe



Cochon Géant



Nuage Magique



Machine Troll



Dragon



Unicorne

6 pions obstacles (tronc d'arbre)



72 cartes de voyage réparties comme suit:



dos des 72
carte Voyage



10 cartes
Cochon Géant



10 cartes
Dragon



10 cartes
Machine Elfe



10 cartes
Machine Troll



10 cartes
Nuage
Magique



10 cartes
Unicorne



12 carte
Radeau

1 carte 1er joueur et 4 Cartes tour de jeu



Dos des cartes



Carte 1^{er}
joueur



carte tour 1



carte tour 2



carte tour 3

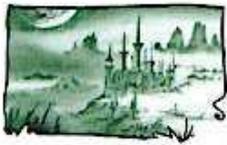


carte tour 4

6 cartes de résumé



12 cartes de village



Dos des 12 cartes



Village de Jaccaranda



Village de Grangor



Village de Yttar



Village de Beatà



Village de Strykhaven



Village de Erg'Erén



Village de Usselen



Village de Virst



Village de Mah'Davikia



Village de Tichih



Village de Jxara



Village de Wylhién

RÈGLE DU JEU:

PRÉPARATION

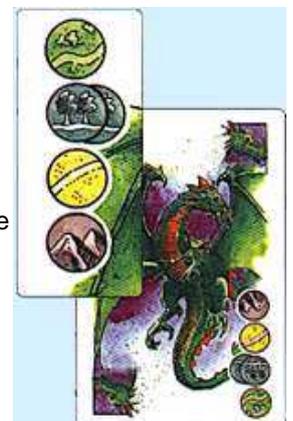
Chaque joueur choisit une botte et les 20 marqueurs village de cette couleur. La botte est placée dans la ville d'Elvenhold. Chaque joueur place un marqueur de sa couleur sur chaque village (sauf Elvenhold). Les 12 cartes village (dos vert) sont mises à part, elles sont utilisées dans une variante. Les 72 cartes Voyage sont mélangées et forment une pioche face cachée. Les 4 cartes tour de jeu sont placées en haut à droite du plateau. La carte 1 est au sommet puis la 2 jusqu'à la carte 4 en bas. La carte du dessus montre le tour de jeu en cours. Les 48 pions moyen de transport sont séparés des 6 pions obstacle. Les 48 pions sont mélangés et posés face cachée à côté du plateau. On retourne alors 5 de ces pions. Pendant le jeu, il doit toujours y avoir 5 de ces pions face visible. Chaque joueur reçoit une carte Résumé et un pion obstacle. Les cartes Résumé et les obstacles non utilisés sont remis dans la boîte. Le joueur le plus vieux reçoit la carte 1er joueur et commence la partie, le jeu se fait ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

PLATEAU DE JEU

On y trouve différents villages qui sont reliés par des routes. Chaque route traverse un paysage particulier. Les plaines sont en vert clair, les forêts en vert foncé, les déserts en jaune, les montagnes en gris. On peut aussi utiliser les fleuves ou traverser les mers pour aller d'un village à l'autre. Les elfes peuvent voyager avec 7 moyens de transport différents. Chaque moyen de transport a une vitesse différente selon le paysage traversé et dans certains cas il est impossible de les utiliser dans ce paysage.

LES CARTES DÉPLACEMENT

Chaque carte désigne un moyen de transport et les types de terrain qui peuvent être traversés avec ce moyen de transport. Les terrains sont représentés par des petits ronds. Si un symbole terrain est indiqué une fois sur la carte, on doit utiliser une carte Voyage pour s'y déplacer. Si un symbole apparaît deux fois, on doit utiliser deux cartes Voyage pour voyager sur cette route. Si le symbole d'un terrain n'apparaît pas sur une carte, cette carte ne peut pas être utilisée sur ce terrain. Les radeaux ne peuvent être utilisés que sur les mers et les fleuves. Aller dans le sens du courant coûte une carte, aller à contre sens coûte 2 cartes. Tout ceci est indiqué sur la carte Résumé.



	1	1			
	1	1		2	
	2	2		1	
		1	2	1	
	1	2	2	2	
	1	2	1	1	
	↓				1
	↑				2

- ▶ Le Cochon Géant ne peut ni traverser les désert ni les montagnes.
- ▶ La Machine Elfe est inutilisable dans le désert et nécessite 2 cartes de voyage pour traverser les montagnes.
- ▶ Le Nuage Magique ne fonctionne pas dans le désert et nécessite deux carte de voyage pour passer par les prairies ou les forêts.
- ▶ L'Unicorne ne traverse pas dans les prairies et nécessite deux cartes de voyage pour les déserts.
- ▶ La Machine Troll nécessite deux cartes de voyage dans les forêts, les désert et les montagnes.
- ▶ Le Dragon réclame pour traverser les forêt deux cartes de voyage.
- ▶ Seul les radeaux peuvent circuler sur les rivières et sur les mers.
- ▶ Le trajet en radeau à contre courant et sur les mers nécessite deux cartes de voyage.

DÉROULEMENT

Ce jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour se compose de 6 phases :

- 1) distribuer les cartes Voyage
- 2) tirer un moyen de transport caché
- 3) tirer d'autres moyens de transport
- 4) préparer les routes de voyage
- 5) déplacer les bottes
- 6) résolution du tour

DISTRIBUER LES CARTES VOYAGE

Le premier. joueur distribue 8 cartes Voyage à chacun. Les autres cartes forment une pioche face cachée.

TIRER UN MOYEN DE TRANSPORT CACHE

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur tire à son tour un pion moyen de transport et le pose devant lui face cachée. Pendant le jeu, un joueur peut avoir plusieurs pions de ce type.

TIRER D'AUTRES MOYENS DE TRANSPORT

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur tire à son tour un nouveau pion moyen de transport. Il a le choix à ce moment de prendre un des cinq pions face visible ou en prendre un face cachée. Dans les 2 cas, le joueur doit poser le pion face visible devant lui. Quand un des 5 pions face visible est pris par un joueur, on le remplace aussitôt par un des autres pions. Il y a donc toujours 5 pions face visible. Les joueurs tirent des pions jusqu'à ce que chacun ait 3 pions face visible devant lui. Chaque joueur a alors 4 pions moyen de transport pour le premier tour: 1 caché et 3 visibles. Pendant la partie, un joueur peut avoir au maximum 5 pions moyen de transport devant lui.

PRÉPARER LES ROUTES DE VOYAGE

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur doit placer un moyen de transport face visible sur une des routes du plateau. Sur une route, il ne peut y avoir qu'un seul pion moyen de transport. Un moyen de transport ne peut être posé sur une route que si sur la carte se trouve le symbole correspondant (voir la carte Résumé). Ces moyens de transport posés sur le plateau peuvent être utilisés par tous les joueurs lors de leurs déplacements.

Obstacles

Au lieu de poser un pion moyen de transport, un joueur peut placer un obstacle sur une route. On ne peut le faire qu'une fois durant la partie et on doit le poser sur un moyen de transport déjà en place. Sur une route il ne peut y avoir qu'un obstacle. On ne peut pas poser d'obstacle sur les mers et les fleuves. Un obstacle sur une route oblige le joueur qui utilise cette route avec ce moyen de transport à utiliser une ca1ie de Voyage supplémentaire. Donc deux cartes s'il en fallait une et trois cartes s'il en fallait deux.

Un joueur n'est pas obligé de poser un obstacle ou un moyen de transport, il peut aussi passer.

Quand tous les joueurs ont posé un moyen de transport ou passé, le 1er joueur peut poser à nouveau un moyen de transport. Il peut aussi passer. Les joueurs posent d'autres moyens de transport dans l'ordre du jeu jusqu'à ce que tous les joueurs à la suite aient passé. Si aucun joueur ne veut ou ne peut plus poser de moyen de transport, cette phase est terminée.

DÉPLACER LES BOTTES

A son tour de jeu, un joueur déplace sa botte en utilisant les fleuves ou les routes de ville en ville. Le but est de récupérer les marqueurs villages de sa couleur.

Voyages sur les routes

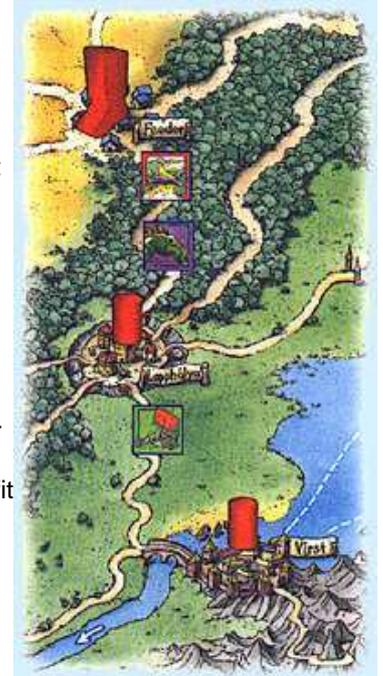
Chaque joueur peut utiliser tous les moyens de transport du plateau lors de son déplacement. En commençant par le 1er joueur, chaque joueur déplace sa botte sur autant de routes qu'il veut et en visitant autant de villages qu'il peut en respectant les règles suivantes:

- Sur la route doit se trouver un pion moyen de transport. Le joueur doit jouer une carte Voyage qui correspond au moyen de transport de la route.
- Si la carte Voyage montre un double symbole pour ce terrain, le joueur doit jouer 2 cartes Voyage pour utiliser ce moyen de transport et pouvoir déplacer sa botte sur cette route.
- S'il y a un obstacle sur cette route, le joueur doit payer une carte Voyage supplémentaire pour bouger.
- Le tour d'un joueur est terminé lorsqu'il ne veut ou ne peut plus utiliser de cartes Voyage.



Exemple: une machine Troll et un obstacle se trouve sur une route dans le désert. Si le joueur veut utiliser cette route, il devra jouer 3 cartes machine Troll.

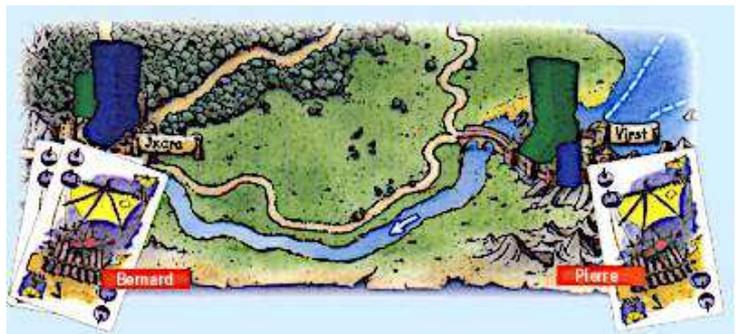
Exemple: le joueur rouge veut aller de Feodor à Virst en passant par Lapphalya. Sur la route entre Feodor et Lapphalya, se trouve un obstacle et un dragon. Comme le dragon utilise déjà 2 cartes pour un déplacement dans la forêt, le joueur devra utiliser 3 cartes pour pouvoir utiliser cette route. Ensuite, il va à Virst à travers la plaine. Sur cette route se trouve une machine des elfes, il lui suffit dans ce cas d'utiliser une seule carte machine des elfes pour prendre cette route.



Voyages sur les fleuves

Pour voyager sur les fleuves, il n'y a pas de pion moyen de transport. Un joueur se déplace sur les fleuves en utilisant les cartes radeaux. Le nombre utilisé dépend du sens du déplacement: contre ou en suivant le courant (flèche blanche). Il n'y a jamais d'obstacle sur les fleuves.

Exemple: le joueur vert souhaite aller de Virst à Ixara en suivant le courant, il doit dépenser une carte radeau. Le joueur bleu veut faire le chemin inverse en remontant le fleuve (contre le courant) et doit donc dépenser 2 cartes radeau.



Les joueurs peuvent utiliser toutes les routes qu'ils souhaitent pendant leur déplacement du moment qu'ils paient le nombre de cartes Voyage requis. On peut utiliser plusieurs fois la même route durant le même déplacement, mais on doit payer le coût à chaque fois.

Dans chaque village qu'un joueur atteint ou traverse, il prend le marqueur village de sa couleur et le pose devant lui. Toutes les cartes Voyage utilisées sont défaussées face visible dans un tas à part. Celui qui à la fin de son mouvement a plus de 4 cartes en main, doit se défausser des cartes pour en avoir 4 en main.

Règles spéciales de mouvement

La caravane

Si un joueur ne peut fournir le nombre cartes nécessaires pour utiliser un moyen de transport, il peut à la place donner 3 cartes quelconques (y compris les cartes radeaux). Cette action s'appelle la caravane. Ceci n'est possible que sur les routes où se trouvent un moyen de transport. Cela n'est pas permis sur les mers ou les fleuves. S'il se trouve un obstacle sur la route, il faut payer 4 cartes.

Les Mers

Sur les deux grandes mers Mare magnum et Mare Nebulae, les voyages coûtent plus cher. Pour utiliser ces routes, on doit payer 2 cartes radeau.

RÉSOLUTION DU TOUR

Le 1er joueur met la carte Tour de jeu qui était au-dessus de la pile en dessous. Il donne la carte 1er joueur à son voisin de gauche qui devient le nouveau 1er joueur. Les pions moyen de transport sur le plateau sont retirés. Chaque joueur doit redonner tous ses pions moyen de transport pour n'en garder qu'un seul (caché ou visible). On mélange à nouveau tous les pions. Les obstacles utilisés sont retirés du jeu définitivement. Toutes les cartes Voyage sont à nouveau mélangées et distribuées par le 1er joueur. Chaque joueur doit avoir à nouveau 8 cartes en main.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après le 4ème tour. Le joueur qui a le plus de marqueurs village devant lui a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de carte Voyage qui l'emporte. Si un joueur arrive à récupérer les 20 marqueurs de sa couleur avant la fin du jeu, on finit le tour en cours et le gagnant est déterminé selon les règles précédentes.

VARIANTE

Au début de la partie, on mélange les 12 cartes Village et on en donne une face cachée à chacun. Les autres cartes ne servent pas. Les joueurs doivent maintenant récupérer les marqueurs village correspondant à leur couleur. A la fin de la partie, après le 4ème tour, il faut essayer d'être le plus proche du village indiqué sur la carte. Les autres règles sont identiques.

A la fin de la partie, les joueurs révèlent leur carte Village et comptent de combien de villages ils sont distants de leur objectif en prenant la route la plus courte. Ce chiffre est ensuite retiré du nombre de marqueurs que chaque joueur possède. Le joueur avec le plus fort total emporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche de son village qui l'emporte.

Exemple : le joueur a visité 17 villages et a fini son mouvement à Throtmanni. Sa carte village est Jaccaranda. Il en est éloigné d'une case. On retire donc 1 point. Le joueur a maintenant 16 points.

Plateau de jeu (taille réel = 72 x52 cm)

