



von
Alan R. Moon

Elfenwald

Ein Spieler kann die Zaubererkarte auch innerhalb seines Zuges mit dem Elfenstiefel zu einem „Magischen Flug“ benutzen. Er darf dann seinen Elfenstiefel in eine beliebige Stadt stellen. Den Goldwert dieser Stadt erhält der Spieler bei einem „Magischen Flug“ **nicht** ausbezahlt.

Beim „Magischen Flug“ wird der Elfenstiefel in eine Stadt, die man sich aussuchen darf, gestellt. Der „Magische Flug“ ist Teil eines Zuges mit dem Elfenstiefel.

Beispiel:

Beispiel:
Der „Magische Flug“ von Fedor nach Virst kostet drei Taler-Goldmünzen.
Der Goldwert von Virst wird nicht ausgerechnet

Auch der „Magische Flug“ muß bezahlt werden. Er kostet drei 1er-Goldmünzen.
Nach Benutzung einer Zaubererkarte wird diese auf den Ablagestapel gelegt.

Welche Sitz- und Kräfte? Wie kann Ihnen helfen?



 **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dierzenbach, MCMXIX
E-mail: redaktion@amigo-spiele.de Version 1.0

spielidee

Elfengold ist eine Erweiterung zu Elfenland und nur mit dem Grundspiel spielbar. Durch den Einsatz von Goldstücken und Zauberprüchen und durch die Auktionsphase wird Elfenland noch taktischer und spannender.

Inhalt

Soweit es auf den folgenden Seiten dieser Anleitung nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.
Die sechs Zaubererkarten werden nur für die Variante „Elfen-Zauberkarte“ benötigt.



Spielvorbereitung

Zuerst werden die zwanzig Goldwerte auf die Städte verteilt. Dadurch erhalten die Städte einen bestimmten Wert, der in Goldstücken ausbezahlt wird, wenn ein Spieler eine Stadt erreicht.

Der Goldwert mit der 7 wird auf Al'Baran gelegt.

Der Goldwert mit der 6 wird auf Kihromahn gelegt.

Die Goldwerte mit der 5 werden auf Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda und Erg'Eréen gelegt.

Die Goldwerte mit der 4 werden auf Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Üsselen und Feodor gelegt.

Die Goldwerte mit der 3 werden auf Virst, Ixara, Wythien, Throtmanni, Tichih und Rivinia gelegt.

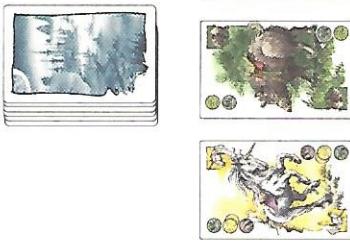
Die Goldwerte mit der 2 werden auf Beatá und Lapphalia gelegt.



Alle diese Plättchen (Transportmittel, Hindernisse, Goldstücke und Zaubersprüche) werden gut gemischt und verdeckt neben dem Spielplan auf den Tisch gelegt.



Die sechs Runddenkarten werden offen als Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt. Die „1“ ganz oben, darunter die „2“ und dann der Reihenfolge nach die „6“ ganz unten.



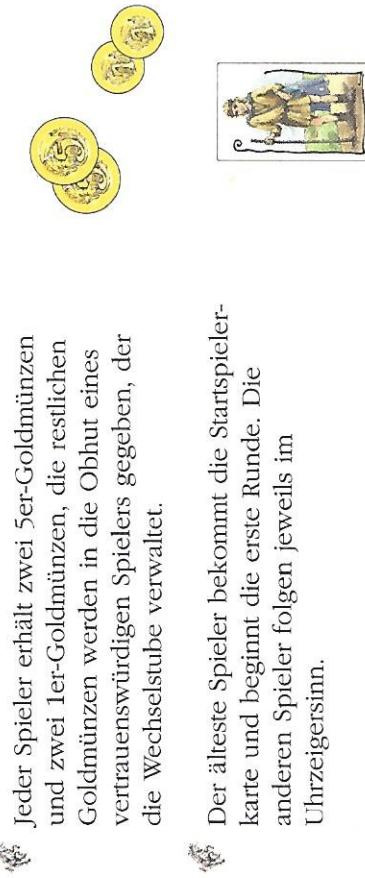
Von den 72 Reisekarten aus dem Grundspiel werden nur 63 Karten (je neun von jedem Transportmittel) für den Spielablauf benötigt. Diese Reisekarten werden gemischt. **Jeder Spieler erhält fünf Karten.** Drei weitere Reisekarten werden offen neben den Spielplan gelegt. Danach werden die sieben Goldkarten aus der Erweiterung gründlich in den Reisekartenstapel gemischt und als Zugstapel verdeckt neben die drei offenen Reisekarten gelegt.

Für den Spielablauf werden die folgenden Transportmittel, Hindernisse, Goldstücke und Zaubersprüche aus dem Grundspiel und der Erweiterung benötigt:

4x		4x		2x		2x	
5x		8x		2x		2x	
8x		9x		2x		2x	

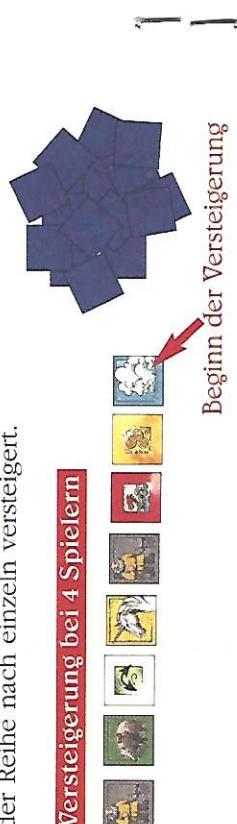
Jeder Spieler erhält zwei 5er-Goldmünzen und zwei 1er-Goldmünzen, die restlichen Goldmünzen werden in die Obhut eines vertrauenswürdigen Spielers gegeben, der die Wechselstube verwaltet.

Der älteste Spieler bekommt die Startspielerkarte und beginnt die erste Runde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



4. Versteigerung durchführen

Der jeweilige Startspieler deckt doppelt so viele Plättchen auf, wie Spieler mitspielen und legt sie in einer Reihe für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch. Jedes Plättchen wird der Reihe nach einzeln versteigert.



Bei jeder Versteigerung gibt der Startspieler das erste Gebot ab. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Sie müssen erhöhen oder passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, darf er für das angebotene Plättchen kein weiteres Gebot mehr abgeben. Beim nächsten Plättchen ist er aber wieder an der Versteigerung beteiligt. Ein Gebot kann um jeden beliebigen Betrag erhöht werden. Die Versteigerung eines Plättchens endet, sobald alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält das Plättchen, zahlt den entsprechenden Betrag in die Wechselstube und legt es offen vor sich ab. Ein Spieler darf beliebig viele Plättchen ersteigen. Erhält er sein ganzes Gold an die Wechselstube und das Plättchen wird erneut versteigert.

Wird für ein Plättchen kein Gebot abgegeben, legt es der Startspieler zurück zu den verdeckten Plättchen. Ein Ersatz wird nicht gezogen. Diese Phase endet, sobald alle Plättchen in der Reihe versteigert wurden.

5. Planen der Reiserouten

In dieser Phase gelten alle bekannten Regeln bis auf die nachfolgenden Änderungen. Sie endet wie bisher, wenn alle Spieler gepasst haben.

Beginnend beim Startspieler darf ein Spieler entweder ein Transportmittel, ein Hindernis, ein Goldstück oder einen Zauber spruch ausspielen.

Die Hindernisse

Es gibt zwei Arten von Hindernissen. Man kann jetzt auch Hindernisse auf Flüsse und Seen legen: die Seemonster. Die Regeln für die Baumhindernisse für die Straßen haben sich nicht geändert.

Wird ein Seemonster auf einen Fluss oder auf eine bestimmte Fahrverbindung der beiden Seen gelegt, dann muss eine zusätzliche Floß-Reisekarte ausgespielt werden.

Für die Fahrt auf einem Fluß in Pfeilrichtung benötigt ein Spieler dann zwei, gegen die Pfeilrichtung und auf einer Fahrverbindung drei Floß-Reisekarten.



Baumhindernisse werden auf Straßen gelegt, Seemonster-hindernisse werden auf Flüsse und Seen gelegt.

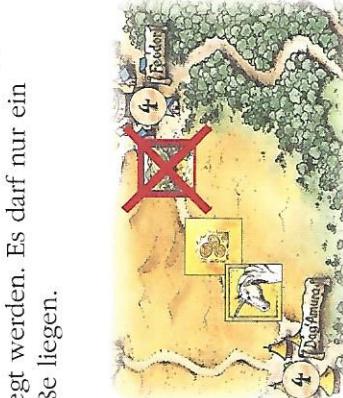
Beispiel:

Von Virst nach Ixara müssen zwei Floß-Reisekarten ausgespielt werden.

Von Ixara nach Virst müssen drei Floß-Reisekarten ausgespielt werden.

Eine Fähr-verbindung mit Hindernis kostet immer drei Reisekarten.

Auf eine Straße darf nur jeweils ein Goldstück gelegt werden.



Baumhindernisse werden auf Straßen gelegt, Seemonster-hindernisse werden auf Flüsse und Seen gelegt.

Die Goldstücke

Ein Goldstück darf nur auf Straßen mit einem Transportmittel gelegt werden. Liegt schon ein Hindernis bei einem Transportmittel, darf kein Goldstück dazu gelegt werden. Liegt schon ein Goldstück bei einem Transportmittel, darf kein Hindernis dazu gelegt werden. Es darf nur ein Goldstück auf einer Straße liegen.

Liegt ein Goldstück auf einer Straße, verdoppelt sich der Goldwert der nächsten Stadt, die ein Elfenstiefel erreicht (siehe Phase „Ziehen der Elfenstiefel“).

Die Spieleranzahl mal zwei ist die Anzahl der aufzudeckenden Plättchen.

Beispiel:

Bei vier Spielern werden acht Plättchen aus dem Vorrat aufgedeckt.

Wer passt, darf an der aktuellen Versteigerung eines Plättchens nicht mehr teilnehmen.

Die Zaubersprüche

Es gibt zwei verschiedene Zaubersprüche. Beide dürfen nur auf eine Straße gelegt werden, auf der schon ein Transportmittel liegt.

Ein Spieler, der den Spruch "doppelter Transport" auf eine Straße legt, darf sofort ein weiteres Transportmittel auf diese Straße legen. Ab sofort verkehren auf dieser Straße zwei verschiedene Transportmittel gleichzeitig.

Beispiel:

Für die Straße zwischen Ixara und Lapphalla müssen zwei Drachen-Reise-karten oder eine Elfenrad-Reise-karte ausgespielt werden. Natürlich darf auch eine Karawane benutzt werden.



Durch die Zaubersprüche dürfen ausnahmsweise auf einer Straße mehr als zwei Plättchen liegen. Beispielsweise zwei Transportmittel und der Spruch „doppelter Transport“ und zusätzlich sogar ein Goldstück oder ein Hindernis. Ein Hindernis gilt für die Benutzung beider Transportmittel und auch für die Karawane.

6. Bewegen der Elfenstiefel

In dieser Phase gelten die bekannten Zugregeln mit folgenden Zusätzen.

Gold bar auf die Hand

Nachdem ein Spieler seinen Zug mit dem Elfenstiefel beendet hat, zählt er die Goldwerte der Städte zusammen, die er besucht hat. Die Städte, die er in seinem Zug mehrmals besucht hat, werden auch mehrmals berechnet.



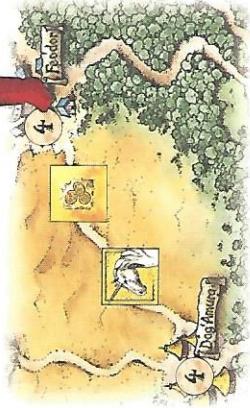
Ein Spieler, der den Spruch „Wechsel“ auf eine Straße legt, darf sofort das Transportmittel auf dieser Straße mit einem beliebigen anderen auf einer anderen Straße austauschen. Natürlich müssen die ausgewechselten Transportmittel auch auf ihren neuen Straßen verkehren dürfen. Nach dem Wechsel wird der Zauber spruch unter die verdeckten Plättchen gemischt.



Bei einer Karawane ohne Hindernis müssen drei beliebige Reisekarten ausgespielt werden, bei einer Karawane mit Hindernis vier Reisekarten.



Befindet sich auf einer Straße, die er benutzt hat, ein Goldstück, dann wird der Goldwert der Stadt, die der Spieler direkt nach Überqueren des Goldstückes erreicht, verdoppelt. Gelingt es einem Spieler, ein Goldstück mehrmals zu überqueren, dann erhält er jedesmal den Wert der entsprechenden Stadt verdoppelt angerechnet.



Am Ende seines Zuges kann ein Spieler statt der Summe der Goldwerte zwei Karten vom Zugstapel ziehen. Zieht er dabei eine Goldkarte, gelten die gleichen Regeln, wie unter „Goldkarten“ beschrieben.
Die Elfenhauptstadt Elvenhold darf beliebig oft besucht werden. Allerdings erhält ein Spieler keine Goldmünzen ausbezahlt, weil die Stadt keinen Goldwert besitzt.

Durch die Zaubersprüche dürfen ausnahmsweise auf einer Straße mehr als zwei Plättchen liegen. Beispielsweise zwei Transportmittel und der Spruch „doppelter Transport“ und zusätzlich sogar ein Goldstück oder ein Hindernis. Ein Hindernis gilt für die Benutzung beider Transportmittel und auch für die Karawane.

Beispiel:
Der Spieler erhält für die Reise von Reedor nach Parundia 14 Goldmünzen, das heißt, eine 10er-Goldmünze und vier 1er-Goldmünzen. Der Goldwert von Reedor wird nicht mitgerechnet.

Am Ende seines Zuges hat ein Spieler immer die Wahl:
Entweder Goldmünzen oder zwei Reisekarten.

Achtung: Ein Spieler, der sich in einer Runde nicht bewegen kann oder will, kann passen. Er erhält dafür zwei Reisekarten.

7. Abschluß der Runde

Nachdem alle Elfenstiefel gezogen wurden, müssen folgende Aktionen durchgeführt werden, bevor die nächste Runde beginnen kann:

 **Die Rundenkante wird gewechselt.**

 **Alle Plättchen werden vom Spielplan genommen.**

 **Alle Plättchen im Besitz der Spieler müssen bis auf zwei abgegeben werden.**

 **Wer nach sechs Spieldurchen die meisten Ortssteine eingesammelt hat, gewinnt.**
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

Varianten

 **Die Ortskarten aus dem Grundspiel können auch bei dieser Erweiterung verwendet werden. Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel.**

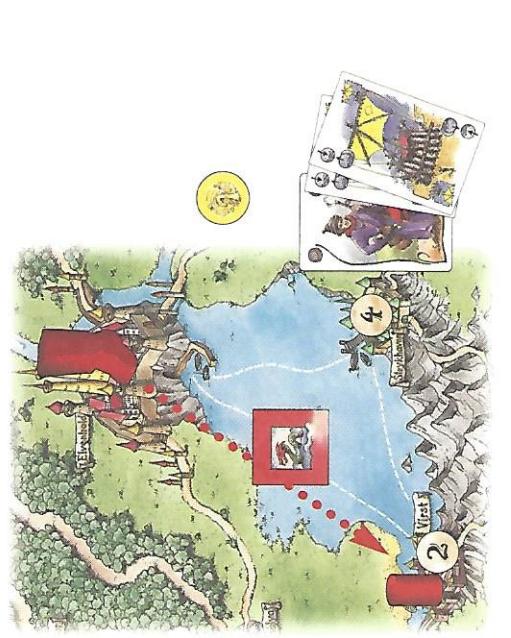
 **Der Startspieler schiebt die oberste Rundenkarte unter den Stapel. Dann über gibt er die Startspieler-Karte an seinen linken Nachbarn, der zum neuen Startspieler wird.**

 **Alle Plättchen (Transportmittel, Hindernisse, Goldstücke und Zaubersprüche) werden wieder vom Spielplan genommen und unter die verdeckten Plättchen gemischt.**

 **Die Spieler müssen alle ihre Plättchen **bis auf zwei** zurückgeben. Dabei ist es egal, in welcher Kombination sie Transportmittel, Goldstücke, Hindernisse oder Zaubersprüche für die folgende Runde behalten. Die zurückgegebenen Plättchen werden ebenfalls zu den verdeckten Plättchen gemischt.**

Spielende

Elfengold endet nach der sechsten Runde. Der Spieler mit den meisten eingesammelten Ortssteinen hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der das meiste Gold besitzt.
Hat ein Spieler schon vor dem Ende der sechsten Runde alle 20 Ortssteine eingesammelt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Erreichen mehrere Spieler dieses Ziel in der gleichen Runde, dann gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.



Beispiel:
Der Spieler muß für die Fährverbindung von Ebenbold nach Virst statt drei Flöß-Reisekarten nur zwei Flöß-Reisekarten ausspielen.
Dafür aber zusätzlich die Zaubererkarte und eine 1er-Goldmünze.

Der Einsatz der Zaubererkarte ist jedoch nicht kostenlos. Für jedes Hindernis, das durch eine Zaubererkarte umgangen wird, muß eine 1er-Goldmünze bezahlt werden. Nach Benutzung einer Zaubererkarte wird diese auf den Ablagestapel gelegt.