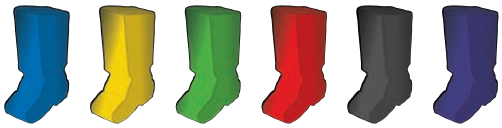
Spielidee

amigo-spiele.de/02610

Im Elfenland haben junge Elfen eine ganz besondere Prüfung zu bestehen, bevor man sie in den Kreis der Erwachsenen aufnimmt. Jedes Elfenmädchen und jeder Elfenjunge erhält eine Karte des Elfenlandes und muss möglichst viele der berühmten Orte des Landes aufsuchen. Dabei gilt es, die gängigen Beförderungsmöglichkeiten auszunutzen: Drachen, Einhörner, Riesenschweine, Elfenräder, Trollwagen, Magische Wolken, Fähren und Flöße. Doch diese Transportmittel stehen nur begrenzt zur Verfügung und können auch nur in bestimmten Regionen benutzt werden. So entbrennt schnell ein spannender Wettstreit unter den jungen Elfen, wer welches Beförderungsmittel besonders klug einsetzen kann. Wer am Ende die meisten Orte besucht hat und seine Ortssteine einsammeln konnte, hat gewonnen.

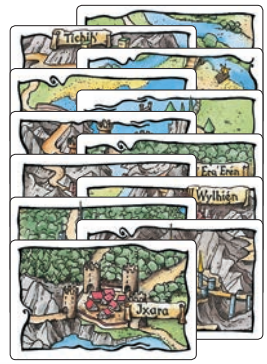
6 Elfenstiefel



4 Rundenkarten



12 Ortskarten



6 Übersichtskarten



1 Spielplan

6 Hindernisse



120 Ortssteine

20 x  20 x 

20 x  20 x 

20 x  20 x 

48 Transportmittel

8 x  Drache

8 x  Einhorn

8 x  Trollwagen

8 x  Elfenrad

8 x  Magische Wolke

8 x  Riesenschwein

Startspielerkarte



72 Reisekarten

10 x  Drache

10 x  Einhorn

10 x  Trollwagen

10 x  Elfenrad

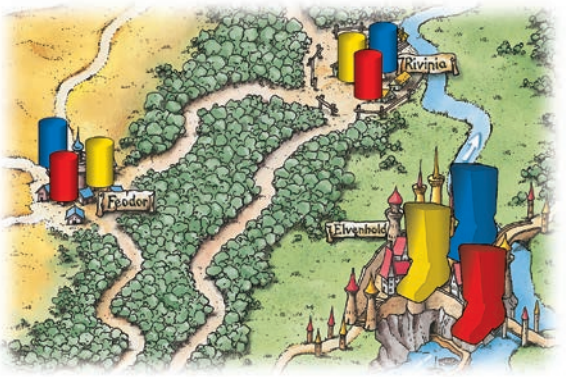
10 x  Magische Wolke

10 x  Riesenschwein

12 x  Floß

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Elfenstiefel und 20 Ortssteine in einer Farbe.
Der Stiefel wird in die Elfenhauptstadt „Elvenhold“ gestellt.
Die Steine verteilt jeder Spieler auf die anderen 20 Orte.



Die Spielkarten werden nach den verschiedenfarbigen Rückseiten sortiert. Die zwölf Ortskarten (grüne Rückseite) kommen zurück in die Schachtel, sie sind nur für eine Variante wichtig.



Reisekarten

Die 72 Reisekarten (blaue Rückseite) werden als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.



Die vier Rundenkarten werden als Stapel rechts oben auf den Spielplan gelegt. Die „4“ ganz unten, darüber die „3“, darüber die „2“, die „1“ ganz oben. Die oberste Karte zeigt immer die aktuelle Runde an.

Transportmittel



Die 48 Transportmittel werden von den sechs Hindernissen (roter Rand) getrennt. Die Transportmittel werden gut gemischt und verdeckt neben den Spielplan auf den Tisch gelegt. Danach werden fünf Transportmittel aufgedeckt und neben den verdeckt liegenden platziert. Während des gesamten Spiels müssen immer fünf Transportmittel aufgedeckt sein.

Übersichtskarte



Hindernis



Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte und ein Hindernis, die restlichen Übersichtskarten und Hindernisse werden in die Schachtel zurückgelegt.

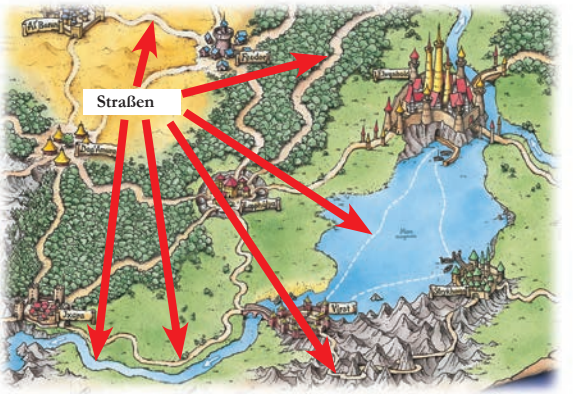


Startspieler-karte

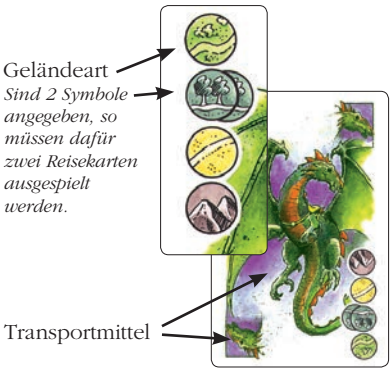
Der älteste Spieler bekommt die Startspielerkarte und beginnt die erste Runde. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Der Spielplan

Im Elfenland gibt es ein gut ausgebautes Netz von Straßen, das die Orte miteinander verbindet.
Jede Straße führt durch ein bestimmtes Gelände, durch die hellgrüne Ebene, durch dunkelgrüne Wälder, durch die gelbe Wüste und über die grauen Berge. Auch auf den Flüssen und den beiden großen Seen kann man von einem Ort zum nächsten reisen.



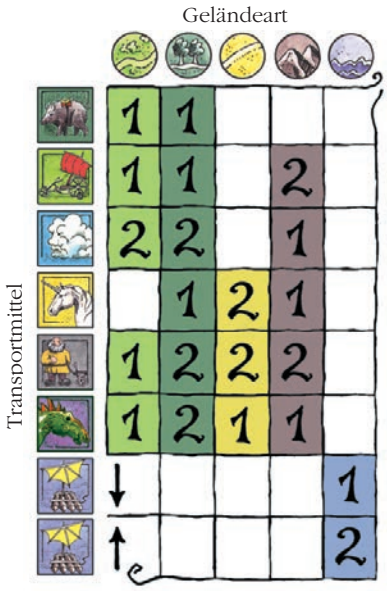
Elfen können mit sieben verschiedenen Transportmitteln reisen. Jedes Transportmittel ist je nach Gelände unterschiedlich schnell und manchmal gar nicht zu benutzen.



Die Reisekarten

Jede Reisekarte zeigt das Transportmittel und die Geländearten, in denen das Transportmittel benutzt werden kann. Die Geländearten sind als Kreissymbole dargestellt. Ist von einer Geländeart nur ein einfaches Kreissymbol vorhanden, dann muss nur eine Reisekarte ausgespielt werden. Ist aber ein Geländesymbol doppelt zu sehen, müssen zwei Reisekarten ausgespielt werden, um die entsprechende Straße zu benutzen.

Fehlt das Symbol einer Geländeart, kann das entsprechende Transportmittel dort nicht benutzt werden.



- Das ***Riesenschwein*** darf nicht durch die Wüste oder in die Berge laufen.
- Das ***Elfenrad*** ist in der Wüste unbrauchbar und benötigt für die Berge 2 Reisekarten.
- Die ***Magische Wolke*** meidet die Wüste und schwebt für 2 Reisekarten über Ebenen und Wälder.
- Das ***Einhorn*** wagt sich nicht in die Ebene und verlangt in der Wüste 2 Reisekarten.
- Der ***Trollwagen*** benötigt im Wald, in der Wüste und in den Bergen 2 Reisekarten.
- Der ***Drache*** will für Flüge über Wälder 2 Reisekarten.
- Nur die ***Flöße*** fahren naturgemäß auf Flüssen und Seen.
- Flussaufwärts (gegen die Pfeilrichtung) und auf Seen benötigen die ***Flöße*** 2 Reisekarten.



Spielablauf

Elfenland wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus sechs Phasen:

1. Reisekarten austeilen
2. Ein verdecktes Transportmittel ziehen
3. Weitere Transportmittel ziehen
4. Planen der Reiseroute
5. Ziehen der Elfenstiefel
6. Abschluss der Runde

Wenn Sie Elfenland zum ersten Mal spielen:
Spielen Sie jeweils nach dem Lesen eines Abschnittes die erläuterte Phase direkt durch, bevor Sie den nächsten Abschnitt lesen.

Jeder Spieler erhält neue Karten, bis er 8 Karten auf der Hand hat.

1. Reisekarten austeilen

Der Startspieler mischt die Reisekarten und teilt in der ersten Runde jedem Spieler acht Karten aus. Die restlichen Karten werden wieder als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Ab der zweiten Runde verteilt der jeweils neue Startspieler an jeden Spieler nur so viele Karten, dass jeder Spieler wieder acht Reisekarten auf der Hand hat.

Jeder Spieler zieht ein verdecktes Transportmittel und legt es verdeckt vor sich ab.

2. Ein verdecktes Transportmittel ziehen

Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler eines der verdeckten Transportmittel und legt es vor sich ab. Dieses sollte vor den Mitspielern **geheimgehalten** werden.

Ab der zweiten Runde ist es möglich, dass ein Spieler zwei verdeckte Transportmittel besitzt.

Jeder Spieler zieht reihum ein Transportmittel und legt dieses offen vor sich ab, bis jeder Spieler 3 gezogen hat.

***Tipp:** Nehmen Sie Transportmittel, die Sie auch als Reisekarten auf der Hand haben.*

Jeder Spieler kann maximal 5 Transportmittel vor sich liegen haben.

3. Weitere Transportmittel ziehen

Ebenfalls beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler reihum ein weiteres Transportmittel. Dabei darf eines der fünf offenen oder eines der verdeckten Transportmittel gewählt werden. Jeder Spieler legt sein gezogenes Transportmittel **offen** vor sich ab. Wird eines der fünf offenen Transportmittel gewählt, muss sofort ein verdecktes Transportmittel aufgedeckt werden, sodass immer fünf Transportmittel zur Auswahl offen ausliegen.

Die Spieler ziehen reihum weitere Transportmittel, bis jeder Spieler drei gezogen hat. Zusammen mit dem verdeckten besitzt jeder Spieler in der ersten Runde genau vier Transportmittel.

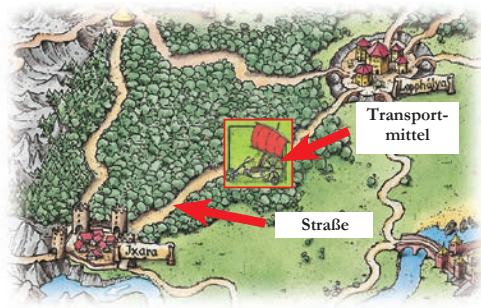
Ab der zweiten Runde kann ein Spieler auch fünf Transportmittel besitzen, entweder zwei verdeckte und drei offene oder ein verdecktes und vier offene Transportmittel.

Jeder Spieler legt reihum ein Transportmittel auf eine Straße.

Auf einer Straße darf immer nur ein Transportmittel liegen.

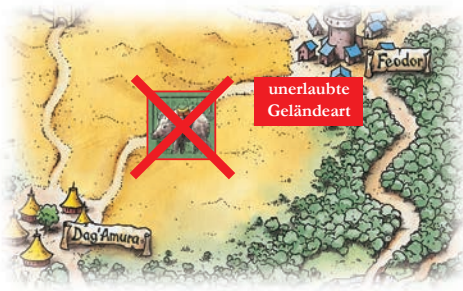
4. Planen der Reiserouten

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler reihum jeweils eines seiner Transportmittel offen auf eine Straße legen. Auf einer Straße darf nur ein Transportmittel liegen.



Der Spieler darf ein Transportmittel nur dann auf eine Straße legen, wenn dieses Transportmittel auch auf der gewählten Straße verkehren darf. Die Übersichtskarten zeigen auf einen Blick, welches Transportmittel auf welcher Straße eingesetzt werden darf. Ein Riesenschwein darf beispielsweise nicht auf eine Wüstenstraße gelegt werden.

Das gelegte Transportmittel muss zum Gelände passen.





Die Übersichtskarten geben an, welches Transportmittel in welcher Geländeart reisen kann.

Achtung:
Jedes Transportmittel, das auf den Spielplan gelegt wurde, darf von **allen** Spielern für die Planung ihrer Reiseroute mitbenutzt werden.

Transportmittel dürfen von allen Spielern genutzt werden.

Hindernis

Statt eines Transportmittels darf der Spieler auch ein Hindernis auf eine Straße legen. Jedoch nur einmal während des ganzen Spiels und nur zu einem bereits liegenden Transportmittel.
Auf einer Straße darf nur ein Hindernis liegen. Auf Flüsse und Seen darf kein Hindernis gelegt werden.
Das Hindernis bewirkt, dass für das Transportmittel auf dieser Straße eine weitere gleiche Reisekarte ausgespielt werden muss.



Einmalig darf jeder Spieler statt eines Transportmittels ein Hindernis legen.

Hindernisse dürfen nicht auf Flüsse und Seen gelegt werden.

Bei einem Hindernis muss eine zusätzliche gleiche Reisekarte gespielt werden.

Beispiel 1:
Ein Trollwagen und ein Hindernis liegen auf einer Wüstenstraße. Will der Spieler diese Straße benutzen, muss er drei Trollwagen-Reisekarten ausspielen.



Ein Spieler ist nicht gezwungen, ein Transportmittel oder Hindernis auszuspielen, er darf auch passen.

Statt ein Transportmittel zu legen, kann man auch passen. Haben alle Spieler der Reihe nach gepasst, ist die Phase beendet.

Hat ein Spieler gepasst, darf er in der gleichen Runde ein weiteres Transportmittel legen, wenn er wieder an der Reihe ist. Die Planungsphase endet, wenn alle Spieler der Reihe nach gepasst haben.

5. Ziehen der Elfenstiefel

Ein Spieler zieht seinen Elfenstiefel entlang der Straßen oder der Flüsse von Stadt zu Stadt. Ziel ist es, die eigenen Ortssteine einzusammeln.

Reisen auf Straßen

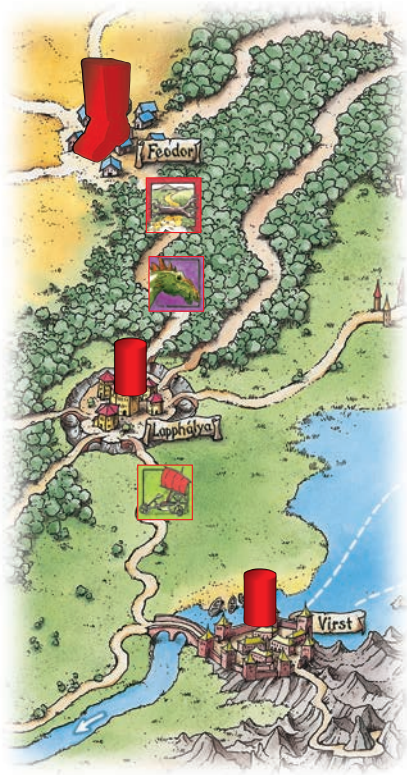
Jeder Spieler darf jedes Transportmittel auf dem Spielplan für seinen Zug mit dem Elfenstiefel mitbenutzen. Beginnend beim Startspieler kann jeder Spieler seinen Elfenstiefel über **beliebig viele** Straßen und Orte bewegen, wenn die folgenden Bedingungen zutreffen:

1. Auf der Straße muss ein Transportmittel liegen.
2. Der Spieler muss eine Reisekarte ausspielen, die dem Transportmittel entspricht. Zum Beispiel eine Einhorn-Reisekarte für eine Straße mit einem Einhorn-Transportmittel.
3. Zeigt die Reisekarte ein doppeltes Geländesymbol, muss der Spieler zwei gleiche Reisekarten für dieses Transportmittel ausspielen, um mit seinem Elfenstiefel über diese Straße ziehen zu können.
4. Liegt auf der gewählten Straße ein Hindernis, dann muss der Spieler eine zusätzliche gleiche Reisekarte ausspielen.

Der Zug eines Spielers ist beendet, wenn er keine Reisekarten mehr ausspielen kann oder möchte.

Reihum zieht jeder Spieler seinen Elfenstiefel entlang der Straßen oder der Flüsse von Stadt zu Stadt.

Beispiel 2:
Volker will von Feodor über Lapphálya nach Virst. Auf dem Waldweg von Feodor nach Lapphálya liegt ein Hindernis und als Transportmittel ein Drache. Da der Drache für den Flug über Wälder zwei Drachen-Reisekarten verlangt, muss Volker für diese Straße drei Drachen-Reisekarten abgeben. Weiter geht es durch die Ebene nach Virst. Auf der Ebenenstraße liegt ein Elfenrad. Da Volker mit einem Elfenrad gut durch die flache Ebene kommt, genügt eine Elfenrad-Reisekarte, um nach Virst zu reisen.



Um flussabwärts zu reisen, benötigt man eine Floß-Reisekarte, flussaufwärts jedoch zwei Floß-Reisekarten.

Reisen auf Flüssen

Für Floß-Reisekarten gibt es keine Transportmittel. Ein Spieler zieht mit seinem Elfenstiefel einen Fluss entlang, indem er einfach die Zahl an Floß-Reisekarten ausspielt, die auf den Übersichtskarten gefordert werden.

Hindernisse dürfen nicht auf Flüsse und Seen gelegt werden.

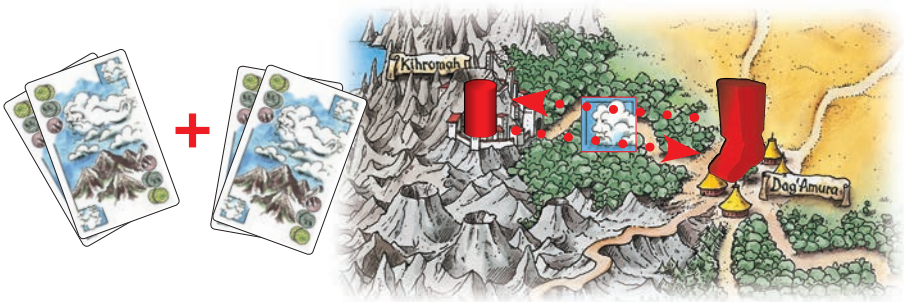
Beispiel 3: *Heike (grün) möchte auf dem Fluss in Pfeilrichtung von Virst nach Ixara reisen. Dafür muss sie für diese Strecke von Virst bis Ixara eine Floß-Reisekarte ausspielen. Bernd (blau) möchte flussaufwärts, von Ixara nach Virst reisen. Weil er auf dem Fluss gegen die Pfeilrichtung fährt, muss er zwei Floß-Reisekarten ausspielen.*



Eine Straße darf auch mehrmals im gleichen Zug benutzt werden, wenn die entsprechenden Reisekarten ausgespielt werden.

Hin- und Rückreise

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er über beliebig viele Straßen von Ort zu Ort ziehen, sofern er für jede Straße die geforderten Reisekarten besitzt. Ein Spieler darf innerhalb seines Zuges die gleiche Straße auch mehrmals benutzen. Er muss aber dann auch für jede Benutzung dieser Straße die erforderlichen Reisekarten ausspielen.

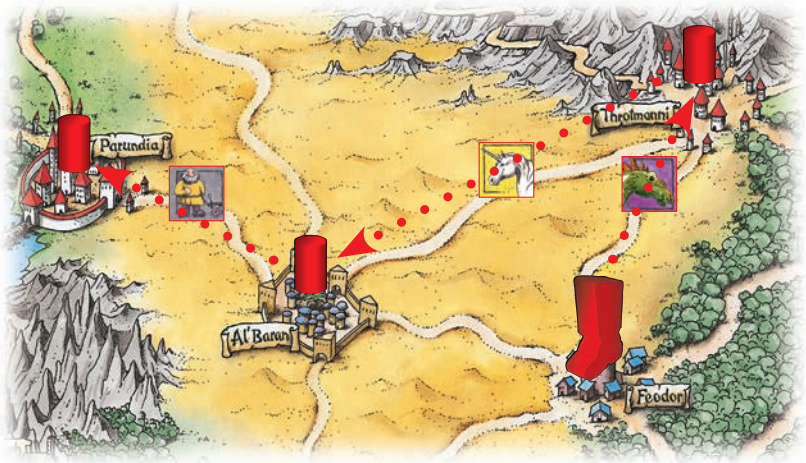


Beispiel 4: *Auf dem Waldweg von Dag´Amura nach Kibromah liegt als Transportmittel eine Magische Wolke. Volker muss also vier Magische Wolke-Reisekarten ausspielen, um in einem Zug von Dag´Amura nach Kibromah und wieder zurückzureisen.*

Ortssteine sammeln

Aus jedem Ort, den der Spieler erreicht, nimmt er den Ortsstein seiner Farbe und stellt ihn vor sich ab. Dies gilt auch für den Ort, in dem er seinen Zug beendet.

Erreicht ein Spieler einen Ort, sammelt er seinen Ortsstein ein und stellt ihn vor sich ab.



Alle ausgespielten Reisekarten werden oben auf den Reisekartenstapel neben dem Spielplan gelegt. Wer am Ende seines Zuges mehr als vier Karten auf der Hand hält, muss die Kartenanzahl sofort auf vier reduzieren. Die überzähligen Karten werden ebenfalls auf den Reisekartenstapel gelegt.

Am Ende des Zuges wird die Anzahl der Karten auf der Hand auf 4 reduziert.

Besondere Bewegungen

A) Die Karawane

Kann ein Spieler nicht die durch ein Transportmittel geforderte(n) Reisekarte(n) ausspielen, darf er stattdessen **drei** beliebige Reisekarten (auch Floß-Reisekarten) ablegen. Diese Aktion heißt *Karawane*. *Karawanen* ziehen nur über Straßen, auf denen ein Transportmittel liegt. *Karawanen* ziehen nicht auf Flüssen und Seen. Befindet sich auf der Straße ein Hindernis, muss der Spieler vier statt drei beliebige Reisekarten ausspielen.

Statt der geforderten Reisekarte(n) kann man auch drei beliebige Reisekarten ausspielen = Karawane.

B) Die Fähre

Auf den beiden großen Seen „Mare Magnum“ und „Mare Nebulae“ verkehren Fähren. Um sie zu benutzen, muss man für einen Zug von Ort zu Ort immer **zwei** Floß-Reisekarten bezahlen. Mit den Fähren reist man zwischen Virst, Strykhaven und Elvenhold oder zwischen Grangor, Yttar und Parundia hin und her.



Möchte man eine Fähre benutzen, um einen der großen Seen zu überqueren, muss man 2 Floßkarten für die Fahrt von Ort zu Ort bezahlen.

Die Rundenkarte wird gewechselt und die Startspielerkarte nach links abgegeben.
Die Spieler geben bis auf eines alle ihre Transportmittel ab. Diese werden mit den Transportmitteln auf dem Spielplan unter die verdeckten Transportmittel neben dem Spielplan gemischt. Eingesetzte Hindernisse werden ganz aus dem Spiel genommen und der Reisekartenstapel neu gemischt.

Wer nach 4 Runden die meisten Ortssteine gesammelt hat oder zuvor alle Ortssteine einsammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der übrigen Reisekarten.

6. Abschluss der Runde

Nachdem alle Elfenstiefel gezogen wurden, werden vor der nächsten Runde folgende Aktionen durchgeführt:

- Der Startspieler schiebt die oberste Rundenkarte unter den Stapel. Dann übergibt er die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn, der zum neuen Startspieler wird.
- Alle Transportmittel werden wieder vom Spielplan genommen.
- Auch die Spieler müssen alle ihre Transportmittel bis auf eines zurückgeben. Dabei ist es egal, ob ein Spieler ein verdecktes oder ein offenes behält.
- Die Transportmittel vom Spielplan und die zurückgegebenen Transportmittel der Spieler werden zu den anderen verdeckten neben den Spielplan gelegt und gut eingemischt.
- Eingesetzte Hindernisse kommen ganz aus dem Spiel.
- Die Reisekarten vom Reisekartenstapel werden vom neuen Startspieler gemischt.



Spielende

Elfenland endet nach der vierten Runde. Der Spieler mit den meisten eingesammelten Ortssteinen hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Reisekarten auf der Hand hat.
Falls ein Spieler schon vor dem Ende der vierten Runde alle 20 Ortssteine einsammeln konnte, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt und danach der Gewinner ermittelt (siehe oben).



Variante

Zu Beginn des Spiels werden die zwölf Ortskarten gemischt und eine Karte verdeckt an jeden Spieler verteilt. Die restlichen Ortskarten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt. Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, ihre Ortssteine einzusammeln **und** bis zum Ende der vierten Runde die Reise möglichst in dem Ort enden zu lassen, der auf der eigenen Ortskarte verzeichnet ist, oder diesem Zielort zumindest nahe zu kommen. Darüber hinaus bleiben alle Regeln bestehen.
Am Ende des Spiels decken alle Spieler ihre Ortskarten auf und zählen, wie viele Orte sie von ihrem Zielort entfernt sind (kürzeste Strecke). Dieser Wert wird von der Zahl der eingesammelten Ortssteine abgezogen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der seinem Zielort am Nächsten kam.



Beispiel 5: *Heike hat 17 Städte besucht und beendet das Spiel in Throtmanni. Ihre Ortskarte zeigt jedoch Jaccaranda. Heike ist nur eine Stadt von Jaccaranda entfernt. Sie zieht also von ihren 17 Ortssteinen einen ab und erhält als Ergebnis 16.*

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII, MMXIII
Version 3.1