

Elfenkoning

Het Elfenland Kaartspel van Alan R. Moon

Aantal spelers: 2 – 6 Leeftijd: vanaf 10 jaar Speluur: ca. 60 minuten

Spelidee

Omdat de koning van Elfenland erg oud is, wordt er naar een opvolger gezocht. Naar eeuwenoude traditie zal de rijkste Elfenprins tot zijn opvolger benoemd worden. Omdat niet duidelijk is, welke prins de rijkste is, wordt er een wedstrijd georganiseerd. De prinsen zullen in Elfenland op reis gaan om zoveel mogelijk goud te verzamelen. De reis van een prins begint altijd in zijn eigen Elfenrijk en voert hem ook door de buurlanden. Tijdens hun reis zullen de prinsen goud vinden maar ook dieven op pad sturen om elkander te beroven. De prins, die aan het einde van het spel de grootste hoeveelheid goud bezit, wordt de nieuwe Elfenkoning.

Inhoud

120 Speelkaarten:

26 gebiedskaarten

64 reiskaarten

30 actiekaarten

75 Gouden munten

met de waarden

„1”, „5” en „10”

24 Familiewapens;

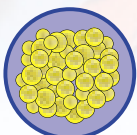
voor elk van

de 6 spelers 4

wapens

1 Draak met voetstuk

voor de startspeler



Bank

Elfenrijk van
een speler

Zijn
familiewapens

Zijn geheime
goudvoorraad

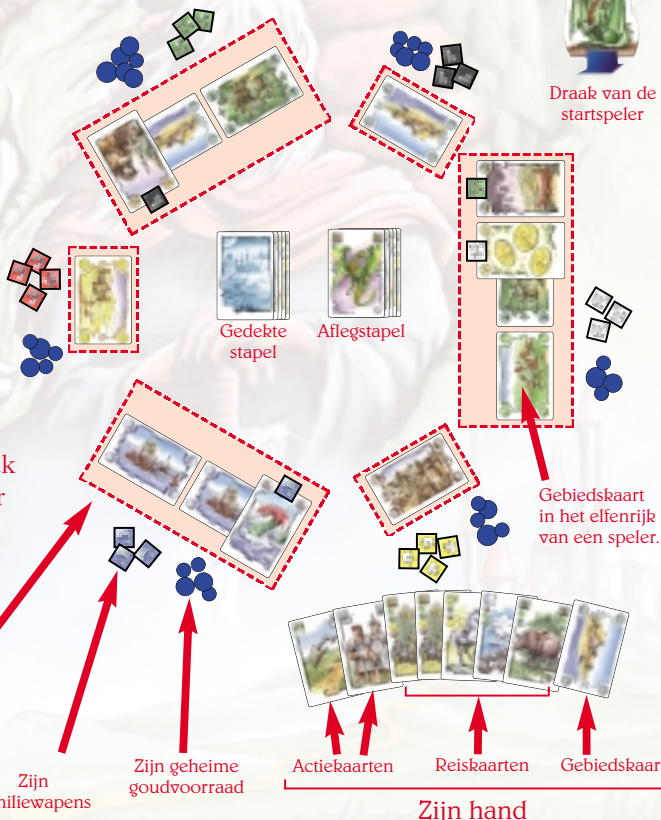


Actiekaarten

Reiskaarten

Gebiedskaarten

Zijn hand





Vorbereitung

- ♣ Alle 120 kaarten worden goed geschud en als gedekte stapel op het midden van de tafel gelegd.
- ♣ Iedere speler krijgt vier identieke familiewapens, die hij open voor zich neerlegt. Met de wapens markeert hij later zijn gespeelde actiekaarten.
- ♣ Iedere speler krijgt twee gouden munten met waarde „5” en twee gouden munten met waarde „1”. De rest van de gouden munten vormen de bank, die door de oudste speler wordt beheerd. Munten mogen op ieder moment gewisseld worden. Tijdens het spel mag iedere speler zijn vermogen geheim houden voor de andere spelers.
- ♣ De jongste speler krijgt de draak met het voetstuk. De draak wordt in het voetstuk gestoken. De speler, die het spel mag beginnen ontvangt de draak en begint de eerste reis. De andere spelers volgen in de richting van de klok.



Spelverloop

Het aantal reizen, dat door Elfenland wordt gemaakt, is gelijk aan het aantal spelers. Alleen bij 6 spelers worden niet 6, maar 5 reizen ondernomen. Bij iedere reis wisselt men van startspeler, zodat afgezien van een spel met 6 spelers iedere speler éénmaal startspeler is.

Een reis bestaat uit vier fasen:

- ▶ 1. Kaarten uitdelen
- ▶ 2. Reis plannen
- ▶ 3. Van gebied naar gebied reizen
- ▶ 4. Reis afsluiten

Iedere fase wordt door alle spelers in de richting van de klok uitgevoerd, steeds te beginnen met de startspeler. Pas daarna breekt de volgende fase aan. Als de laatste fase van een reis is afgesloten, begint de nieuwe reis weer met de eerste fase.

Aan het begin van iedere reis is de speeltafel leeg. Pas tijdens de planningsfase ontstaat een parcours uit een verschillend aantal gebieds- en actiekaarten. Over dit parcours moet de speler in de daaropvolgende fase van gebied naar gebied reizen en gouden munten verzamelen.

Fase 1: Kaarten uitdelen

De startspeler deelt aan iedere speler gedekt acht kaarten uit. **Uitzondering: aan het begin van het spel deelt de eerste startspeler aan iedere speler tien kaarten uit.** Er bestaan gebiedskaarten, reiskaarten en actiekaarten.

Gebiedskaarten

Gebiedskaarten worden in de planningsfase gespeeld. Er zijn zes verschillende gebiedskaarten: Met een meer, een rivier, een woestijn, bergen, bossen en steppen. Iedere gebiedskaart heeft een goudwaarde tussen „2” en „7” en een rond symbool in de hoek, dat de terreinsoort aangeeft.

Reiskaarten

Reiskaarten worden in de reisfase gespeeld. Ze laten verschillende transportmiddelen zien.

-  Met het **reuzenzwijn** kan een speler uitsluitend door steppegebieden en bosgebieden reizen.
-  Met de **elfenfiets** kan een speler door steppegebieden, bosgebieden en berggebieden reizen. Voor berggebieden moeten twee elfenfietsen worden gespeeld.
-  Met de **toverwolk** kan een speler door berggebieden, steppegebieden en bosgebieden reizen. Voor steppe- en bosgebieden moeten twee toverwolken worden gespeeld.
-  Met de **eenhoorn** kan een speler door bosgebieden, berggebieden en woestijngebieden reizen. Voor woestijngebieden moeten twee eenhoorns worden gespeeld.
-  Met de **trollenkar** kan een speler door steppegebieden, bosgebieden, woestijngebieden en berggebieden reizen. Voor bos-, berg- en woestijngebieden moeten twee trollenkarren worden gespeeld.
-  Met de **draak** kan een speler door steppegebieden, woestijngebieden, berggebieden en bosgebieden reizen. Voor bosgebieden moeten twee draken worden gespeeld.
-  Alleen **vloten** reizen door gebieden met een meer of een rivier. Het reizen over een rivier kost 1 vlotkaart, en over een meer 2 vlotkaarten.



Planningsfase



Goud-
kaart



Diefkaart



Boom-
hindernis



Water-
monster

Reisfase




Lijfwacht





Wissel


Actiekaarten


Er zijn actiekaarten, die in de **planningsfase** worden gespeeld (ronde symbolen in de hoeken), en actiekaarten, die in de **reisfase** worden gespeeld (vierkante symbolen in de hoeken).


 Als een speler een gebied bezoekt, waarop zijn **goudkaart** (gemarkeerd met zijn familiewapen) ligt, ontvangt hij de dubbele waarde van dat gebied in gouden munten.

 Als een speler een gebied bezoekt, waarop een **diefkaart** (gemarkeerd met zijn familiewapen) ligt, moet hij de eigenaar van de diefkaart twee munten met waarde „1” geven. Als een speler niet genoeg goud bezit om te kunnen betalen, mag hij dit gebied niet aandoen.

 Als een speler een steppe-, bos-, woestijn- of berggebied bezoekt, waarop een omgevallen boom als **hindernis** ligt, moet de speler voor het betreden van dat gebied een **extra** reiskaart van dezelfde soort spelen. De speler, die de hindernis speelde en met zijn familiewapen heeft gemarkeerd, wordt niet gehinderd door deze kaart en hoeft dus ook geen extra reiskaart te spelen.

 Als een speler een gebied met een rivier of een meer bezoekt, en er ligt daar een hindernis met een **watermonster**, moet de speler om dat gebied aan te doen een extra vlotkaart spelen. De speler, die deze hindernis speelde, heeft van het monster geen last en hoeft dus ook geen extra vlotkaart te spelen.

 Met de actiekaart **lijfwacht** beschermt een speler zich tegen dieven en hindernissen. Deze kaart moet gespeeld worden, voordat een speler z'n eigen of een ander elfenrijk binnentrekt. De lijfwacht beschermt de speler in één of beide gebieden van een elfenrijk. Na gebruik wordt deze actiekaart op de aflegstapel gelegd.

 Normaal trekt de speler in de reisfase in de richting van de klok van gebied naar gebied. Als hij de actiekaart **wissel** speelt, mag hij tegen de richting van de klok in reizen. Deze kaart moet worden gespeeld, voordat de speler het volgende gebied bezoekt. Aan het einde van de reis wordt deze actiekaart op de aflegstapel gelegd.

Fase 2: Reis plannen

Te beginnen met de startspeler voert iedere speler één van de volgende acties uit.

- ▶ Een gebiedskaart spelen, of
- ▶ Drie kaarten trekken en vier kaarten afleggen, of
- ▶ Een kaart kopen, of
- ▶ Een goud-, dief-, of hinderniskaart spelen, of
- ▶ Een gebied sluiten, of
- ▶ Passen, of
- ▶ „Geen gebiedskaarten!” zeggen.

Wanneer een speler zijn actie heeft uitgevoerd, is de speler links van hem aan de beurt. De spelers komens tijdens het plannen van hun reizen meerdere malen aan de beurt. Ze moeten steeds beslissen, welke van de zeven acties ze willen uitvoeren. Als alle spelers achter elkaar hebben gepast, is de fase afgelopen.

De zeven acties

Een gebiedskaart spelen!

Zijn elfenrijk is het eigen gebied van de speler. Hij speelt een gebiedskaart door deze open in zijn elfenrijk **of** in het elfenrijk van een medespeler te leggen. In een elfenrijk mogen één of twee gebiedskaarten liggen. Als in de loop van deze fase een tweede gebiedskaart in een elfenrijk wordt gelegd, moet deze **links** (gezien vanaf de eigenaar van het rijk) naast de eerste gebiedskaart worden gelegd.



Door deze actie ontstaat in de loop van de planningsfase een kaartenparcours, waarover de spelers in de volgende fase van gebied naar gebied reizen (zie pagina 1).

Als een speler aan de beurt is, moet hij een actie kiezen.

Gebiedskaarten mogen in je eigen elfenrijk gelegd worden, of in het elfenrijk van een medespeler.

Door deze actie maakt de speler kans om aan kaarten te komen, die hij voor het verdere spel nodig heeft.

Door deze actie kan de speler het aantal kaarten op handen verbogen.

Actiekaarten mogen in ieder elfenrijk gelegd worden.

Kaarten trekken en afleggen!

Een speler trekt drie kaarten van de gedekte stapel en neemt ze op handen. Daarna moet hij vier kaarten uit zijn hand op de aflegstapel leggen. De afgelegde kaarten mogen zojuist getrokken kaarten zijn. De medespelers mogen de afgelegde kaarten zien.



Een kaart kopen!

Een speler mag de bovenste kaart van de gedekte stapel kopen. Die kaart kost een gouden munt met waarde „1”. Daarmee is de actie afgelopen. Als hij tijdens dezelfde planningsfase weer een actie uitvoert en nogmaals de bovenste kaart van de gedekte stapel koopt, kost deze kaart twee munten met waarde „1”. Doet hij dit voor de derde keer, dan kost dit drie munten met waarde „1”. Een speler mag tijdens een planningsfase niet meer dan driemaal een kaart kopen.

Geheime goudvoorraad van een speler

voor de 1e gekochte kaart

voor de 2e gekochte kaart

voor de 3e gekochte kaart

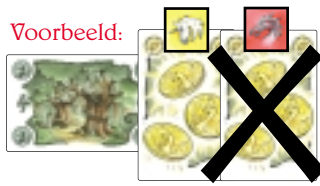
Om aan te geven, dat een speler al één of twee kaarten heeft gekocht, worden de betaalde munten uit de voorraad van de speler omgedraaid en gescheiden van de andere munten in het zicht bewaard, maar nog niet aan de bank gegeven. Pas als de planningsfase is afgelopen, worden alle omgedraaide munten aan de bank afgedragen.

Een goud-, dief- of hinderniskaart spelen!

Een dergelijke actiekaart wordt aan een gebiedskaart op tafel gelegd. Daarna wordt de actiekaart gemarkeerd met het familiewapen van de speler, die de kaart heeft gespeeld.



Aan één gebiedskaart mogen maximaal drie **verschillende** actiekaarten liggen: één goudkaart, één diefkaart en één hinderniskaart. Iedere soort actiekaarten mag dus niet meerdere malen aan één gebiedskaart liggen.



Door deze actie kan de speler zijn medespelers met een hindernis dwars zitten, of zichzelf met een dief- of goudkaart bevoordelen.

Er zijn twee soorten hinderniskaarten. Het watermonster mag uitsluitend aan gebieden met een meer of een rivier worden gelegd. De omgevallen boom mag uitsluitend aan

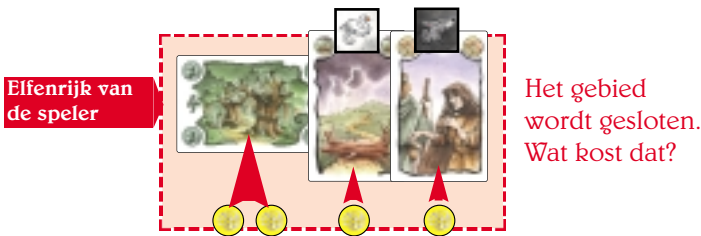


gebieden zonder water worden gelegd.

Als een speler al zijn familiewapens heeft gebruikt, mag hij geen goud-, dief- of hinderniskaart meer spelen.

Een gebied sluiten!

Een speler mag een gebiedskaart (en alle actiekaarten, die daaraan liggen) uit **zijn** elfenrijk op de aflegstapel leggen. Deze actie kost hem twee munten met waarde „1” voor de gebiedskaart en één munt met waarde „1” voor iedere



Deze actie is zinvol, als de speler de toegang tot het gebied te duur vindt of als hij de vereiste reiskaart(en) niet heeft.

actiekaart, die daaraan ligt. Als naast de gebiedskaart ook actiekaarten op de aflegstapel worden gelegd, krijgen alle spelers hun familiewapens terug. De spelers kunnen uitsluitend gebieden in hun eigen elfenrijk sluiten.

Passen!

Een speler mag alleen passen, **als er één of twee gebiedskaarten in zijn elfenrijk liggen**. Als een speler weer aan de beurt is, mag hij alsnog een actie uitvoeren, ook als hij daarvoor heeft gepast. Als echter alle spelers na elkaar hebben gepast, is de planningsfase direct ten einde.

Passen is ook zinvol, als de speler niet uit de mogelijke acties kan kiezen.

Als dit geval zich voordoet, moet de speler na de actie de gedekte stapel schudden.

Voorbeeld 1:

Danny is aan de beurt. Hij heeft al een gebiedskaart in zijn elfenrijk en verkiest te passen. Peter, links van hem, legt een gebiedskaart in zijn elfenrijk. Michael, de volgende speler, legt een diefskaart met zijn familiewapen aan Peter z'n gebiedskaart. Daarna is Mick aan de beurt. Hij koopt de bovenste kaart van de gedekte stapel voor één gouden munt. Nu is Danny weer aan de beurt. Hij kan nog een keer passen. Hij beslist echter om drie kaarten van de gedekte stapel te trekken en er vier op de aflegstapel te leggen.

Voorbeeld 2:

Danny is aan de beurt en past. Peter, Michael en Mick, passen ook. Nu kan Danny geen actie meer uitvoeren. De planningsfase is afgelopen.

„Geen gebiedskaart” zeggen!

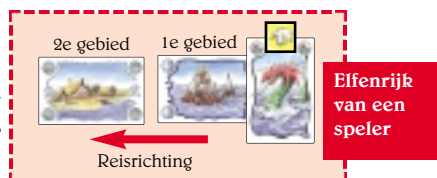
In het zeldzame geval, dat een speler **noch** een gebiedskaart in zijn elfenrijk heeft, **noch** één op handen, zegt hij: „Geen gebiedskaart!”. Ter controle toont hij zijn kaarten aan de medespelers. Daarna mag hij de gedekte stapel doorzoeken en een gebiedskaart naar keuze op handen nemen. Dan schudt hij de stapel. Hij legt daarvoor in de plaats een kaart naar zijn keuze uit zijn hand op de aflegstapel.

Fase 3: Van gebied naar gebied reizen

Te beginnen met de startspeler reist iedere speler van gebied naar gebied. De speler speelt voor ieder gebied, dat hij bezoekt, de betreffende reiskaart(en). Als zijn reis is afgelopen, ontvangt hij de gouden munten voor de gebieden, die hij heeft bezocht. Hij betaalt gouden munten aan medespelers, als hij gebieden met diefskaarten heeft bezocht. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt om van gebied naar gebied te reizen.

Reizen

De reis begint altijd in het eigen elfenrijk. Liggen daar twee gebiedskaarten, dan moet altijd het rechtergebied als eerste worden bezocht.



Vanuit het eigen elfenrijk reist de speler naar het eerste gebied van zijn linkerbuurman. Een speler reist in de richting van de klok van gebied naar gebied, zolang hij wil en de benodigde reiskaarten betaald. **Tijdens de reis mogen geen gebieden worden overgeslagen.**

Ieder gebied ligt in een bepaald terrein. Voor iedere terreinsoort bestaan één of meerdere transportmiddelen. Op een reiskaart staan het transportmiddel en de terreinsoorten, waar deze kan worden gebruikt. De terreinsoorten staan als ronde symbolen afgebeeld. Als er slechts één symbool van een terreinsoort op de kaart staat, is er ook maar één overeenkomstige reiskaart benodigd om dat gebied te bezoeken. Is er een dubbel symbool afgebeeld, dan moeten twee zulke reiskaarten worden gespeeld om het betreffende gebied te bezoeken.



Voor het bezoeken van een gebied in de woestijn zijn bijvoorbeeld twee reiskaarten met een trollenkar of één reiskaart met een draak vereist.



Voor het bezoeken van een steppegebied is bijvoorbeeld één reiskaart met een trollenkar nodig of twee reiskaarten met een toverwolk.

Als een symbool voor terrein in het geheel ontbreekt, dan is de reiskaart voor het betreffende gebied onbruikbaar.

Als het een speler gelukt is om alle gebieden te bezoeken, dan mag hij, mits hij natuurlijk nog over de vereiste reiskaarten beschikt, zijn reis voortzetten en gebieden voor een tweede keer bezoeken.

Gouden munten uitbetalen

Op zijn reis van gebied naar gebied ontvangt de speler de waarde van een bezocht gebied in gouden munten van de bank. Als een speler bijvoorbeeld een gebied met een meer bezoekt met waarde „7”, dan ontvangt hij een munt met waarde „5” en twee munten met waarde „1”. Als zijn goudkaart in het gebied ligt, dan verdubbelt dat de uitbetaling voor de betreffende speler.

Tijdens zijn reis kan de speler dezelfde gebieden meerdere malen bezoeken. Hij krijgt dan ook meerdere malen de betreffende goudwaarde uitgekeerd.

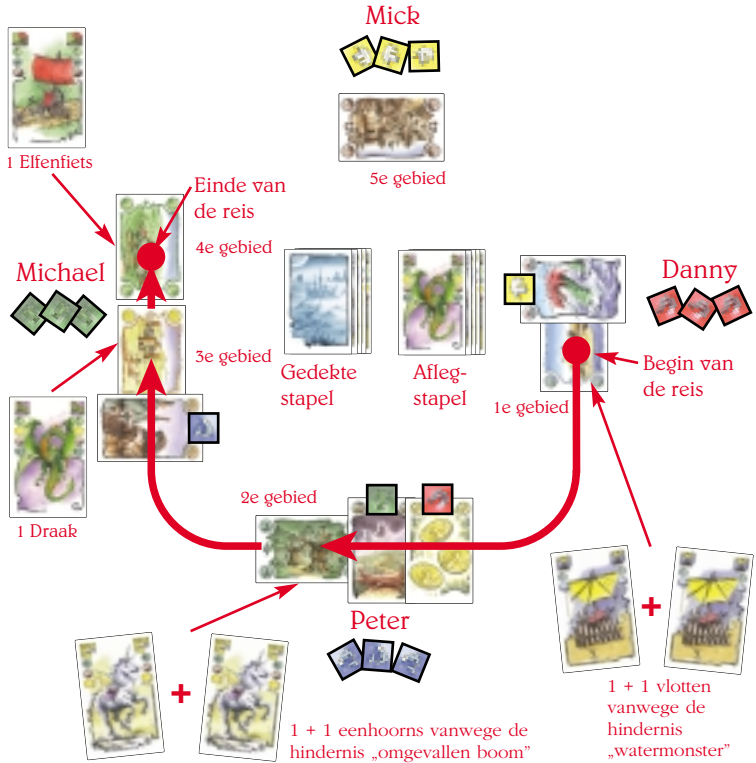


Na de reis heeft
Danny nog over:
1 elfenfietskaart
1 vlotkaart



Voorbeeld 3a:
Als Danny in
voorbeeld 3 alle
gebieden zou hebben
bezoekt, dan kreeg hij
een bonus van 10
goudstukken.

Reis van een speler



Voorbeeld 3:

Aan het begin van de reis speelt Danny voor zijn riviergebied met de hindernis van Mick twee reiskaarten met een vlot. Daarna reist hij naar het bosgebied en speelt twee reiskaarten met een eenhoorn, omdat daar eveneens een hindernis ligt. Danny reist verder naar het woestijngebied en speelt een reiskaart met een draak. Daarna reist hij naar het steppegebied en speelt daar een reiskaart met een elfenfiets. Hier eindigt zijn reis, omdat hij geen reiskaarten voor bergen heeft. De totale goudwaarde van de vier bezochte gebiedskaarten bedraagt 15. De goudwaarde van het bosgebied wordt voor Danny verdubbeld ($4 + 4$), omdat daar zijn goudkaart ligt. Daardoor ontvangt Danny 19 gouden munten. Daarvan moet hij er twee aan Peter geven, omdat hij een gebied heeft bezocht, waar Peter een diefkaart heeft.

„Lijfwacht” en „Wissel”

De actiekaarten „Lijfwacht” en „Wissel” worden samen met de reiskaarten gespeeld. Na het inzetten worden ze direct op de aflegstapel gelegd.

Voorbeeld 4:

Michael komt uit zijn eigen elfenrijk van een gebied met een meer en reist in de richting van de klok met een draak naar een woestijngebied in een ander elfenrijk. Daar ligt een diefkaart. Michael speelt de kaart met de lijfwacht en hoeft daardoor geen munten aan de eigenaar van de diefkaart te betalen.

Daarna speelt Michael de actiekaart „Wissel” en twee vloten en reist terug naar zijn gebied met het meer.





Michael moet nu net zolang tegen de wijzers van de klok in reizen tot hij weer een kaart „Wissel” speelt of zijn reis beëindigt.

Bonus

Als het een speler lukt om in één beurt alle gebieden uit ieder elfenrijk minstens één keer te bezoeken, krijgt hij een bonus van 10 goudstukken.

Fase 4: Reis afsluiten

Als de laatste speler (de rechterbuurman van de startspeler) van gebied naar gebied is gereisd en zijn munten heeft ontvangen, moet het volgende gebeuren:

-  De spelers krijgen hun gespeelde familiewapens weer terug. Ze hebben er weer vier voor zich liggen.
-  Alle kaarten op tafel worden verzameld en op de aflegstapel gelegd. De spelers houden de kaarten, die ze nog op handen hebben.
-  De startspeler geeft de draak aan zijn linkerbuurman.
-  De nieuwe startspeler schudt de kaarten van de gedekte en de aflegstapel door elkaar en begint de nieuwe reis met het uitdelen van de kaarten.

Voorbeeld 3a:

Als Danny in voorbeeld 3 alle gebieden zou hebben bezocht, dan kreeg hij een bonus van 10 goudstukken.



Einde van het spel

De laatste reis begint als de laatste speler startspeler is geworden. Uitzondering: bij zes spelers begint de laatste reis als de vijfde speler startspeler is geworden. Het spel is afgelopen als de speler, die rechts van de laatste startspeler zit, zijn reis heeft beëindigd. Iedere speler telt nu zijn gouden munten. De speler met het meeste goud heeft gewonnen.



Variant voor twee spelers

Als er twee spelers zijn, mag ieder drie in plaats van twee gebiedskaarten in zijn elfenrijk leggen.



Variant: de toverspreuk

De toverspreuk is een bijzondere beurt. Een speler betaalt daarvoor drie goudstukken en speelt vier willekeurige reiskaarten. Hij mag dan naar een willekeurig gebied reizen en, als hij dat wil, van daaruit normaal verder reizen. Als er een dief- en/of goudkaart in een gebied ligt of liggen, waar de speler met de toverspreuk aankomt, hebben deze actiekaarten gewoon hun effect. Hindernissen hebben geen invloed op een toverspreuk.

Vertaling: Daniël Hogetoorn, Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts + Files

Uitgever en distributeur:
999 Games B.V.
Flevolaan 70
1382 JZ Weesp
Nederland

Voor vragen kunt u terecht bij onze klantenservice,
tel.: 0900 – 9990000, tijdens kantooruren.
Bezoek onze website voor meer informatie:
www.999games.nl.

