

SPELREGELS KÖNIG DER ELFEN

"Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl "

Het kaartenspel naar Elfenland van Alan R. Moon

Voor 2 - 6 spelers, vanaf 10 jaar (± 60 min.).

Speelidee

De koning van de Elfen is gestorven. Nu wordt er een nieuwe koning gezocht. Volgens traditie wordt de rijkste Elfenprins tot opvolger benoemd. Omdat alle prinsen op dit ogenblik allemaal even rijk zijn, begeef je je op reis door het Elfenland. De reis van een prins begint altijd in zijn eigen Elfenrijk en voert ook door buurrijken. Tijdens de reis krijgen de prinsen in verschillende oorden goud. Maar de prinsen sturen ook wederzijds dieven, die proberen de concurrenten uit te roven.

Wie aan het einde van het spel het meeste goud bezit, wordt de nieuwe Elfenkoning.

Inhoud

(Zie plaatje blz. 1).

120 speelkaarten

* 26 oordkaarten

* 60 reiskaarten

* 30 actiekaarten

75 gouden munten met de waarden 1, 5 en 10

24 vorstenwapens, telkens 6 x 4 wapens

1 draak met voetje voor de huidige startspeler

Speelvoorbereiding

- * Alle 120 kaarten worden goed geschud en als dichte trekstapel in het midden van de tafel gelegd.
- * Iedere speler krijgt vier gelijke wapens, die hij open voor zich neerlegt. Met de wapens markeert hij later zijn uitgespeelde actiekaarten.
- * Iedere speler krijgt twee gouden munten met de waarde "5" en twee gouden munten met de waarde "1". De overige gouden munten vormen het wisselkantoor, die de oudste speler beheert. Munten mogen op ieder moment worden gewisseld. Tijdens het spel moet iedere speler de hoogte van zijn geldvermogen voor de andere spelers geheim houden.
- * De jongste speler krijgt de draak. Wie de draak bezit, is de startspeler en begint de eerste reis. De andere spelers volgen telkens met de klok mee.

Speelverloop

Hoe vaak een reis door Elfenland wordt uitgevoerd, hangt af van het spelersaantal. Het aantal reizen komt overeen met het aantal spelers. Alleen bij zes spelers worden niet zes, maar vijf reizen ondernomen. Bij iedere reis wisselt de startspeler, zodat, behalve bij zes spelers, ieder één keer startspeler is.

Een reis bestaat uit vier fasen:

- * 1. Kaarten uitdelen.
- * 2. Reis plannen.
- * 3. Van oord naar oord reizen.
- * 4. Afsluiting van de reis.

Iedere fase wordt door alle speler na elkaar met de klok mee uitgevoerd. **Pas daarna** volgt de volgende fase. De startspeler begint telkens. Is de laatste fase van een reis afgesloten, dan 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 veel verschillende oord- en actiekaarten. Over dit parcours moet de speler in de volgende fase van oord naar oord reizen en gouden munten inzamelen.

1e Fase: kaarten uitdelen

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

De oordkaarten (zie plaatjes blz. 3)

De oordkaarten worden in de **planningsfase** uitgespeeld. Er zijn zes verschillende oordkaarten: kaarten voor oorden aan het meer, aan de rivier, in de woestijn, in de bergen, in het bos en in de vlakte.

Iedere oordkaart bezit een gouden waarde tussen twee en zeven en een rond symbool in de hoek, dat erop wijst, in welk soort gebied dit oord zich bevindt.

De reiskaarten (zie plaatjes blz. 3)

De reiskaarten worden in de **reisfase** uitgespeeld. Ze laten verschillende transportmiddelen zien.

- * Met het **Reuzenzwijn** kan een speler alleen oorden in de vlakte of in het bos bereizen.
- * Met de **Elfenfiets** kan een speler oorden in de vlakte, in het bos of in de bergen bereizen. Voor oorden in de bergen zijn twee reiskaarten nodig.
- * Met de **Magische Wolk** kan een speler oorden in de bergen, in de vlakte of in het bos bereizen. Voor oorden in de vlakte en in het bos zijn twee reiskaarten nodig.
- * Met de **Eenhoorn** kan een speler oorden in het bos, in de bergen en in de woestijn bereizen. Voor oorden in de woestijn zijn twee reiskaarten nodig.
- * Met de **Trollenwagen** kan een speler oorden in de vlakte, in het bos, in de woestijn en in de bergen bereizen. Voor oorden in het bos, in de woestijn en in de bergen zijn twee reiskaarten nodig.
- * Met de **Draak** kan een speler oorden in de vlakte, in de woestijn, in de bergen en in het bos bereizen. Voor oorden in het bos zijn twee reiskaarten nodig.
- * Alleen de **Vlotten** varen naar oorden aan rivieren en meren. De reis naar een oord aan de rivier kost één reiskaart. De reis naar een oord aan het meer kost twee reiskaarten.

De actiekaarten (zie plaatjes blz. 4)

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

- * Bezoekt een speler een oord, waar zijn **goudkaart** (gekenmerkt met zijn wapen) ligt, dan krijgt hij de dubbele waarde van het oord in gouden munten.
- * Bezoekt een speler een oord, waar zich een **diefkaart** ligt, dan moet hij de bezitter van de diefkaart (gekenmerkt door een wapen) twee gouden munten geven. Heeft de speler niet genoeg goud in zijn voorraad om te betalen, dan mag men dit oord niet bezoeken.
- * Bezoekt een speler een oord in de vlakte, in het bos, in de woestijn of in de bergen en ligt daar een **boomhindernis**, dan moet de speler om in het oord te reizen, een **zelfde** reiskaart extra uitspelen. De speler, die de hindernis gespeeld en met zijn eigen wapen gekenmerkt heeft, overkomt dit niet.
- * Bezoekt een speler een oord aan de rivier of aan het meer en er ligt daar een **zeemonsterhindernis**, dan moet de speler om in het oord te reizen, een vlot-reiskaart extra uitspelen. De speler, die de hindernis gespeeld heeft, overkomt dit niet.
- * Met de **lijfwatch** is de speler tegen dieven en hindernissen beschermd. Deze kaart moet uitgespeeld worden voordat een speler in zijn eigen of een vreemd Elfenrijk reist. De actiekaart "Lijfwacht" beschermt alleen in één of beide oorden van een Elfenrijk. Daarna wordt hij op de aflegstapel gelegd.
- * Normaliter reist de speler in de reisfase met de klok mee van oord naar oord. Speelt hij de actiekaart "**Richtingswissel**" uit, dan mag hij tegen de klok in reizen. Deze kaart moet worden uitgespeeld, voordat de speler het volgende oord bezoekt. Aan het eind van de reis wordt deze actiekaart op de aflegstapel gelegd.

2e Fase: Plannen van de reis

Beginnend met de startspeler voert iedere speler één van de volgende acties uit:

- * Eén oordkaart uitspelen, **of**
- * drie kaarten trekken en vier kaarten afleggen, **of**
- * één kaart kopen, **of**
- * één goud-, dief- of hinderniskaart uitspelen, **of**
- * één oord sluiten, **of**
- * passen, **of**
- * "geen oordkaart" aankondigen.

Heeft een speler zijn actie beëindigd, dan is zijn linker medespeler aan de beurt. De spelers zijn in deze fase vaker aan de beurt. Ze moeten elke keer bepalen welke van de zeven acties ze willen uitvoeren. Deze fase duurt zolang, totdat alle spelers hebben gepast.

De zeven acties

Een oordkaart uitspelen!

Het tafelbereik voor iedere speler is zijn Elfenrijk. Een speler speelt een oordkaart uit, als hij die open in zijn Elfenrijk **of** in het Elfenrijk van een medespeler legt. In een Elfenrijk mogen één of twee oordkaarten liggen. Wordt in de loop van deze fase een tweede oordkaart in een Elfenrijk gelegd, dan moet die **links** (uit het zicht van de speler aan wie het Elfenrijk behoort) naast de eerste oordkaart worden gelegd. (Zie plaatje blz. 5).

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

Kaarten trekken en afleggen!

Een speler trekt drie kaarten van de trekstapel en neemt die in de hand. Daarna moet hij vier kaarten uit de hand op de aflegstapel afleggen. Onder de afgelegde kaarten kunnen zich ook kaarten bevinden die hij net gepakt heeft. De medespelers mogen de afgelegde kaarten zien. (Zie plaatjes blz. 6).

Een kaart kopen!

Een speler mag de bovenste kaart van de trekstapel kopen. De kaart kost één gouden munt. Daarmee is de actie beëindigd. Koopt hij tijdens dezelfde planningsfase nog een keer de bovenste kaart van de trekstapel, dan kost die kaart twee gouden munten. Koopt een speler op deze manier voor de derde maal een kaart, dan kost die drie gouden munten. Meer dan die kaarten mag een speler tijdens een planningsfase niet kopen. (Zie plaatje blz. 6).

Een goud-, dief- of hinderniskaart uitspelen!

Zo'n actiekaart wordt naast een oordkaart op de tafel gelegd. Daarna wordt de actiekaart met het wapen van de speler die hem gespeeld heeft, gemarkeerd. (Zie voorbeeld. a + b blz. 6). Maximaal mogen aan een oordkaart drie actiekaarten liggen: een goudkaart, een diefkaart en een hinderniskaart. Iedere actiekaart mag telkens slechts eenmaal naast een oordkaart liggen. Er zijn twee soorten van hinderniskaarten. De zeemonsterhindernis mag alleen aan een oord worden gelegd, die aan een meer of een rivier ligt. De boomhindernis mag alleen aan oorden worden gelegd, die niet aan het water liggen). (Zie voorbeelden a + b + c blz. 7). Heeft een speler alle vier wapens al gebruikt, mag hij geen goud-, dief- of hinderniskaarten meer uitspelen.

Een oord sluiten!

Een speler mag een oordkaart (en alle actiekaarten die daarnaast liggen) **uit zijn eigen Elfenrijk** op de aflegstapel leggen. Deze actie kost de speler twee gouden munten voor de oordkaart en telkens één gouden munt voor iedere daarnaast liggende actiekaart. (Zie plaatje blz. 7).

Worden naast de oordkaarten ook actiekaarten op de aflegstapel gelegd, dan krijgen de medespelers hun wapens terug. Oorden in vreemde Elfenrijken kunnen **niet** gesloten worden.

Passen!

Een speler mag alleen dan passen, **als er één of twee oordkaarten in zijn Elfenrijk liggen**. Is een speler weer aan de beurt, dan mag hij verdere acties uitvoeren, ook als hij daarvoor heeft gepast. Passen echter alle spelers direct achter elkaar, dan is de planningsfase meteen beëindigd.

Voorbeeld 1:

Adam is aan de beurt. Hij heeft al één oordkaart in zijn Elfenrijk en kiest ervoor om te passen. Beate, links van hem, speelt een oordkaart in haar Elfenrijk uit. Carl, de volgende medespeler, legt een diefkaart met zijn wapen aan Beates oordkaart. Daarna is Doris aan de beurt. Ze koopt de bovenste kaart van de trekstapel voor één gouden munt. Nu is Adam weer aan de beurt. Hij kan nog een keer passen, maar hij kiest ervoor, om drie kaarten van de trekstapel te trekken en vier weer op de aflegstapel te leggen.

Voorbeeld 2:

Adam is aan de beurt en past. Beate en de volgende medespelers, Carl en Doris, passen ook. Adam kan geen actie meer uitvoeren. De planningsfase is beëindigd.

"Geen oordkaart" aankondigen!

Treedt de uitzonderlijke situatie in, dat een speler **noch** een oordkaart in zijn Elfenrijk heeft liggen, **noch** minstens één oordkaart in de hand heeft, dan zegt hij: "Geen oordkaart!". Ter controle laat hij zijn kaarten aan de medespelers zien. Daarna mag hij de trekstapel doorzoeken naar een oordkaart en die in de hand nemen. Als compromis legt hij een willekeurige kaart uit de hand op de aflegstapel.

3e Fase: Van oord tot oord reizen

Beginnend met de startspeler reist iedere speler van oord naar oord. De speler speelt voor ieder oord dat hij bezoekt, de overeenkomende reiskaarten uit. Is zijn reis beëindigd, dan krijgt hij zijn gouden munten voor de oorden die hij heeft bezocht. Hij betaalt gouden munten aan zijn medespelers, als hij oorden heeft bezocht met diefkaarten. Daarna is de linkerbuurman aan de beurt om van oord naar oord te reizen.

Reizen

De reis begint altijd in het eigen Elfenrijk. Leggen daar twee oordkaarten in, dan moet het rechter oord als eerste worden bezocht. (Zie plaatje blz. 8).

Van het eigen Elfenrijk gaat de reis naar het eerste oord van het Elfenrijk van de linker buurman. Een speler reist met de klok mee zolang hij wil of de benodigde reiskaarten bezit.

Op de reis mag geen oord worden overgeslagen.

Ieder oord ligt in een bepaald gebied. Voor elk soort van deze gebieden zijn er één of meer transportmiddelen. Een reiskaart laat het transportmiddel zien en de soorten gebieden. De soorten gebieden zijn in een rond symbool weergegeven. Is er van een soort gebied slechts één symbool aanwezig, dan hoeft ook slechts één reiskaart te worden uitgespeeld, om een oord te bezoeken. Is echter een gebiedsymbool dubbel te zien, dan moeten twee gelijke reiskaarten worden uitgespeeld, om het overeenkomende oord te bezoeken.

(Zie bovenste plaatjes blz. 9).

*Voor het bezoek van een oord in de woestijn zijn bijvoorbeeld twee Trolenwagen-reiskaarten **of** één Draak-reiskaart nodig.*

(Zie onderste plaatjes blz. 9).

*Voor het bezoek van een oord in de vlakke zijn bijvoorbeeld één Trolenwagen-reiskaart **of** twee Magische Wolken-reiskaarten nodig.*

Ontbreekt het symbool van een soort gebied, dan kan de reiskaart voor dat overeenkomende oord niet worden gebruikt.

Is een speler geslaagd om alle oorden te bezoeken, dan kan hij zijn reis voortzetten en oorden voor de tweede maal bezoeken, voorop gezet dat hij de benodigde reiskaarten bezit.

Uitbetaling van de gouden munten

Op de reis van oord naar oord, krijgt een speler de waarde van een bezocht oord in gouden munten uitbetaald via het wisselkantoor. Bezoekt een speler bijvoorbeeld een oord aan het meer met de waarde zeven, dan krijgt de speler zeven gouden munten. Ligt zijn goudkaart in het oord, dan verdubbelt de uitbetaling voor de betreffende speler.

De reis van een speler

Voorbeeld 3 (zie plaatje blz. 10):

Aan het begin van de reis speelt Adam voor zijn oord aan de rivier, met de hindernis van Doris, twee Vlot-reiskaarten uit. Dan reist hij naar het oord in het bos en speelt twee Eenhoorn-reiskaarten uit, omdat daar eveneens een hindernis ligt. Adam reist verder naar het oord in de woestijn, en speelt een Draak-reiskaart uit. Daarna reist hij naar het oord in de vlakte en speelt daar een Elfenfiets-reiskaart uit. Hier eindigt zijn reis, omdat hij geen verdere reiskaarten voor het gebergte bezit.

De totale goudwaarde van de vier bezochte oordkaarten, bedraagt 15. De goudwaarde van het oord in het in het bos wordt voor Adam verdubbeld ($4 + 4$), omdat hij daar een goudkaart heeft liggen. Daarom krijgt Adam in totaal 19 gouden munten. Daarvan moet Adam twee gouden munten aan Beate afgeven, omdat hij een oord heeft bezocht, waarin een diefkaart van Beate ligt.

"Lijfwacht" en "Richtingswissel"

De actiekaarten "Lijfwacht" en "Richtingswissel" worden samen met de reiskaarten uitgespeeld. Na het inzetten, worden ze meteen op de aflegstapel gelegd.

Voorbeeld 4:

Carl komt op het eigen Elfenrijk van een oord aan het meer en reist met de klok mee met een Draak in een vreemd Elfenrijk naar een oord in de woestijn. Daar ligt een diefkaart. Carl speelt de kaart met de Lijfwacht uit en hoeft daarom geen twee gouden munten aan de bezitter van de diefkaart te betalen.

Daarna speelt Adam de actiekaart "Richtingswissel" en twee Vlotten uit en reist terug naar het oord aan het meer. Adam moet nu zolang tegen de klok in zijn reis voortzetten, tot hij weer een kaart "Richtingswissel" uitspeelt of zijn reis beëindigt.

Bonus

Lukt het een speler om in één reis alle oorden uit ieder Elfenrijk minstens eenmaal te bezoeken, dan krijgt de speler tien gouden munten.

4e Fase: Afsluiting van de reis

Is de laatste speler (de rechterspeler van de startspeler op dat ogenblik) van oord naar oord gereisd en heeft hij zijn gouden munten gekregen, dan moeten de volgende acties worden uitgevoerd.

- * De speler krijgen hun uitgespeelde wapens weer terug. Ze hebben weer alle vier wapens voor zich liggen.
- * Alle kaarten op de tafel worden ingezameld en op de aflegstapel gelegd. De spelers behouden de kaarten die ze op de hand hebben.
- * De startspeler geeft de Draak aan zijn linker buurman verder.
- * De nieuwe startspeler schudt de kaarten in de trek- en aflegstapel en begint de nieuwe reis met het uitdelen van de kaarten.

Speeleinde

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 ten einde als de speler rechts van de laatste startspeler, zijn reis heeft beëindigd. Ieder telt nu zijn gouden munten. De speler met het meeste goud heeft gewonnen.

Variant voor het spel met z'n tweeën

In een spel met twee personen, mag iedere speler drie in plaats van twee oordkaarten in zijn Elfenrijk bezitten.

Variant: de Toverspreuk

De toverspreuk is een bijzondere zet. Een speler betaalt daarvoor drie gouden munten en speelt vier willekeurige reiskaarten uit. Hij mag dan naar een willekeurig oord reizen van van daar, als hij wil, normaal verder reizen. Liggen goud- en diefkaarten in een oord, waar de speler met een toverspreuk in reist, dan behouden deze actiekaarten heel normaal hun uitwerkingen. Hindernissen hebben bij de toverspreuk geen uitwerkingen.