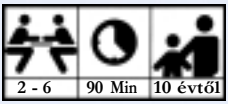
Elfengold



Alan R. Moon játéka

Fordította: Dunda & Erika

Játék ötlet

Elfengold az Elfenland kiegészítője és csak az alapjátékkal játszható. Az aranypénzek és varázsigék felhasználásával, az árverésfázisokkal az Elfenland még taktikusabb és izgalmasabb játékká válik.

Tartalom

65 aranyérme

25 x

25 x

15 x

20 aranykorong a városokhoz

2 x

4 x

6 x

1 x

6 x

1 x

7 aranykártya

2 menetkártya

4 varázsige

2 x „dupla közlekedés“

2 x „csere“

5 lapka

2 x arany halom

2 x tengeri szörny-akadály

1 x óriásdisznó-közlekedési eszköz

6 varázslókártya
(csak a variációkhoz kell)

Az alapjáték szabálya érvényes, kivéve a következő oldalakon található változtatásoknál. A 6 varázslókártya csak az Elfenzauberer - hez szükséges.

A játék előkészítése

Először a 20 aranykorongot kell a városokban értékük szerint szétosztani. Így a városok kapnak valamilyen értéket, ami aranypénzben lesz kifizetve, ha egy játékos a várost elérte.

A 7-es aranykorong az Al'Baran - ra kerül.

A 6-os a Kihromah-ra kerül.

Az 5-ös aranykorongok kerülnek: Grangor, Mah'davikia, Jaccaranda, Erg'Erén városokra.

A 4-esek kerülnek: Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen, Feodor városokra.

A 3-as értékűek kerülnek: Virst, Ixara, Wylhién, Throtm anni,Tichih, Rivinia városokra

A 2-es Beathá, Lapphalia kerül.

A játékhoz az alapjátékból és a kiegészítőből a következő - közlekedési eszközök, akadályok, aranyhalmok, és varázsigék szükségesek:

4x

4x

2x

2x

5x

8x

2x

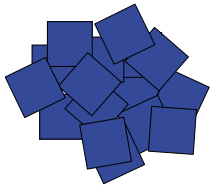
2x

8x

9x

2x

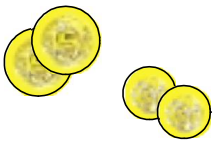
Minden lapocskát (szállítóeszközök, akadályok, aranyak, varázsigék) jól össze kell keverni, és hátlappal felfelé a játéktábla mellék az asztalra kell helyezni.



A 6 menetkártyát felfedve, mint húzópaklit, a játéktáblán kijelölt helyre kell helyezni. Sorba rakva úgy, hogy az 1-es legyen legfelül és a 6-os legalul.

Az alapjáték 72 útikártyájából csak 63 kártya (minden közlekedési eszközből 9) lesz a játékhoz szükséges. Ezeket a kártyákat össze kell keverni. **Minden játékos kap 5 kártyát.** 3 további kártyát felfedve a játéktábla mellé kell helyezni. Aztán a 7 aranykártyát a kiegészítőből az útipakliba kell alaposan keverni, és mint húzópaklit a 3 felfedett útikártya mellé kell helyezni.

Minden játékos kap 2 db 5-s aranyérmét és 2 db 1-s aranyérmét, a maradék aranyérmék egy megbízható játékos gondjaira lesznek bízva, aki a kasszát kezeli.



A legöregebb játékos kapja a kezdőkártyát és kezdi az első menetet. A többi játékos követi az órajárással megegyezően.

Ha az Elfengoldot először játsszátok, Olvassátok át az első fázis szabályát, és hajtsátok végre az ott leírt akciókat, mielőtt a következő szövegét olvasnátok.

Játékmenet

"Elfengold" játék menetekre osztott, és 6 menetből áll. Minden menet 7 fázisból tevődik össze:

1. Útikártya húzás
2. aranyérme elosztás
3. lapocska húzás
4. árverés
5. az útvonal megtervezése
6. lépés a tündércsizmákkal
7. A kör vége

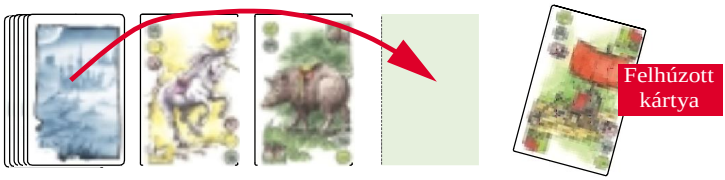
Első fázis.

1. Útikártya húzása

Az első menetben kimarad ez a fázis, mert már minden játékos kapott útikártyákat. A második menettől kezdve, az adott kezdőjátékos húz egy kártyát, amit a többi játékos követ az órajárásnak megfelelően. Minden játékos 3 kártyát húzhat, azaz 3 körön keresztül, körönként 1 kártyát. Húzni lehet a fedett pakli legfelső lapját vagy egyet a 3 nyílt kártyából.

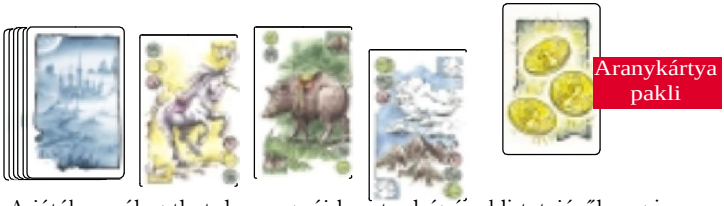
Minden játékos húz háromszor egy kártyát.

Ha a nyílt kártyából történik a húzás, akkor azt rögtön pótolni kell a helyét a fedett pakliból.



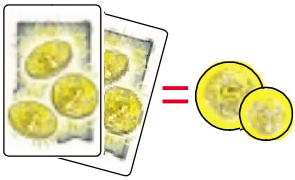
Aranykártya

Ha a húzópakliból egy aranykártya kerül elő, és a három nyílt kártya mellé, egy aranykártya pakliba kell tenni. Majd a játékos húz helyette egy másik lapot.



A játékos választhat, hogy az új lapot a húzópakli tetejéről veszi vagy a három nyílt lapból az egyiket, de azt is választhatja, hogy az aranykártya paklit kapja meg az útikártyák helyett.

Ha a játékos egy kártya húzása helyett az aranykártya pakli mellett dönt, akkor minden a pakliban levő aranykártyáért 3 db 1-s aranyérmét kell fizetni. Majd az aranykártyák a dobott pakliba kerülnek.



Egy játékos húzhatja
vagy
a legfelső kártyát a húzópakliból
vagy
egyiket a három felfordított lapból
vagy
megkapja az aranykártya paklit.

Figyelem: Ha a játékos a húzópakliból egy aranykártyát húz fel, majd azt hozzáteszi az aranykártya paklihoz, akkor ehelyett a kártya helyett húzhat egy másik kártyát, de választhatja az aranypaklit is.

Dobottpakli

Minden a játék folyamán kijátszott úti- és aranykártya egy dobott pakliba kerül a húzópakli mellé. Amikor a húzópakli elhasználódott, akkor az összekevert dobottpakli lesz az új húzópakli.

Dobottpakli

Húzópakli

Minden kijátszott kártyát a dobott lapok közé kell tenni.

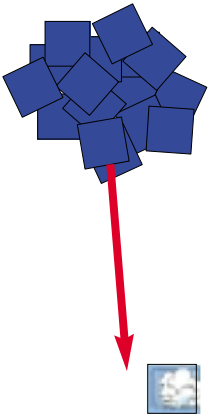
2. Aranyérmék elosztása

Az első menetben ez a fázis is kimarad, mert már minden játékos kapott aranyérmet. A 2. menettől oszt szét az a játékos, aki a pénzt kezeli, minden játékosnak két darab 1-s aranyérmet.

A második menettől minden játékos két 1-es aranyérmét kap.
.

3. Lefordított lapkák húzása

A kezdőjátékossal kezdve húz minden játékos rejtve 2 lapocskát. A játékos dönthet arról, hogy mely lapocskát szeretné felfedni és melyet titokban tartani. Mindkét lapocskát a játékos maga elé teszi le.
A játék folyamán a játékosok nagyon különböző számú közlekedési eszközt, akadályt, aranydarabot, varázsigét gyűjthetnek.



A rejtett lapocskák a játék folyamán ugyanúgy lesznek használva, mint a nyílt lapocskák. Arra szolgálnak, hogy információkat rejtsenek el a többi játékos elől.

A játékosok száma x2 a felfedendő lapkák száma.

Példa:
4 játékos esetén 8 lapka lesz felfedve.

4. Árverés

Az aktuális kezdőjátékos 2× annyi lapocskát fed fel, mint a játékosok száma és az asztalra fekteti egy sorba, minden játékos számára jól láthatóan. Minden lapocska sorban, egyenként lesz elárverezve.

Az árverés 4 játékos esetén

Minden árverésnél a kezdőjátékos közli először az ajánlatát. A játékostársak követik az órajárásnak megfelelően. Nekik többet kell mondaniuk vagy passzolni. Ahogy egy játékos passzolt, nem adhat további ajánlatot a kínált lapocskára. De a következő lapkánál ismét az árverés résztvevője.

Aki passzol, az nem vehet tovább részt az aktuális lapka árverezésén.

Egy ajánlat tetszőlegesen emelhető. Egy lapocska árverezésének akkor van vége, amikor minden játékos passzolt.

A legmagasabb ajánlatot tevőjátékos megkapja a lapkát, kifizeti a megadott árat a banknak, és felfedve maga elé helyezi.

Egy játékos tetszőlegesen sok lapkát szerezhet. Ha a játékos megnyeri a licitet, de nem tud fizetni, akkor elveszti az összes aranyát, amit a kasszásnak ad, és a lapka újra árverezésre kerül.

Ha egy lapkára semmi ajánlat nem érkezett, akkor a kezdőjátékos visszakeveri fedetten a többi lapkához. Pótlapka helyette nem húzható.

Ennek a fázisnak akkor van vége, amikor minden lapka sorban árverezésre került.

5. Az útvonal megtervezése

Ebben a fázisban az alapjáték szabályai érvényesek az alább következő változtatásokkal. A fázisnak akkor van vége, amikor minden játékos passzolt.

Kezdve a kezdőjátékossal, vagy egy közlekedési eszközt, vagy akadályt, vagy aranyhalmot, vagy egy varázsigét lehet kijátszani.

Az akadály

2 féle akadály van. Most már lehet akadályt folyóra és tóra fektetni: a tengeri szörnyet.
A faakadály lefektetésének szabálya nem változott.
A tengeri szörnyet egy folyóra vagy egy tavi komp útvonalra kell fektetni, aztán ehhez folyó- úti-kártyát kell kijátszani.
Az utazásért a folyón folyásirányba 2, folyásirány ellen 3 folyókártyát kell kijátszani, ugyanennyit a tavon, a kompútvonalon is.

Faakadályt az útra, tengeri szörnyet folyóra és tóra lehet helyezni.

Példa:

Virstből Ixarába 2 folyó-útikártyát kell kijátszani

Ixarából Virstbe 3 folyó-útikártyát kell kijátszani.

Egy tavi összeköttetés akadállyal mindig 3 kártyába kerül.

Az arany halom

Egy aranyhalmot csak olyan útra lehet letenni, amin már van egy közlekedési eszköz lapka. Ha már egy akadály is van ott, akkor nem szabad aranyat tenni oda. Ha pedig egy arany halom s egy közlekedési eszköz van az úton, akkor akadályt már tilos oda tenni. Csak 1 arany halom lehet az úton.

1 úton csak egy arany halom fekülhet.

.

Ha van egy arany halom az úton, akkor megduplázza az aranyértékét a következő városnak, amit egy tündércsizma elért (lásd 6. fázis: lépés a tündércsizmával).

A varázsigék

Kétféle varázsige van. Mindkettő csak olyan útra kerülhet, ahol már van egy közlekedési eszköz.

Az a játékos, aki a „dupla közlekedés” varázsigét egy útra teszi, az rögtön egy további közlekedési eszközt tehet az útra. Ez azt jelenti, hogy ezen az úton 2 különböző közlekedési eszközt is lehet használni.

Példa:
Az Ixara és Laphalia közötti úton 2 sárkány-útikártyát vagy egy tündérfogat-útikártyát kell kijátszani. Természetesen szabad egy karavánt is használni.

Az a játékos, aki a csere varázsigét leteszi egy útra, az azonnal az ott levő közlekedési eszközt egy tetszőleges másik úton találhatóval kicserélheti. Természetesen a kicserélt közlekedési eszköz öknek az új úton is kell tudniuk közlekedni. A csere után a varázsigét a fedett lapocskák közé kell keverni.

Egy karavánnál akadály nélkül 3 tetszőleges útikártyát lehet kijátszani, egy karavánt akadály esetén 4 útikártyával lehet használni.

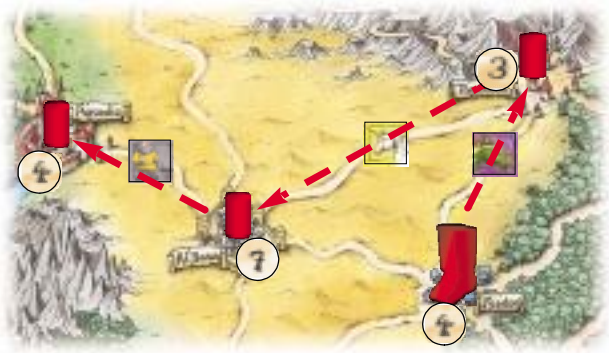
A varázsigék miatt kivételesen lehetséges, hogy egy úton több mint 2 lapka fekszik. Például 2 közlekedési eszköz lapka és a „dupla közlekedés” varázsige és még akár egy arany halom vagy egy akadály.

6. Lépés a tündércsizmákkal

Ebben a fázisban az ismert alapszabály az érvényes, a következő kiegészítéssel:

Arany pénz a kézbe

Miután egy játékos a lépését a tündércsizmával befejezte, az általa meglátogatott városok aranyértékét össze kell szá molni. Azon városok, amiket a lépései során többször meglátogatott, többször lesznek elszámolva.



Példa:
a játékos Feodorból Parundiába való utazásért kap 14 aranyérmet, ez azt jelenti, hogy egy 1 db 10-s érmet és 4db 1-s aranyérmet. Fedor aranyértékét nem számítjuk bele.

Ha az úton, amit használt, egy aranyhalmot talált, akkor azon város aranyértéke, amin a játékos közvetlenül az után átment, hogy az aranyhalmot elérte, meg lesz duplázva.

Ha egy játékosnak sikerül egy aranyhalmon többször átmenni, akkor minden alkalommal megkapja a megfelelő város duplázott értékét.

Példa:
A játékos Feodorból Dag'Amurába utazásért 8 aranyat kap.

A lépése végén, a játékos az aranyérték megkapása helyett húzhat 2 kártyát a húzópakliból. Ha a ranykártyát húz, akkor az 1 . fázisban, az aranykártyáknál leírt szabály érvényes.

A tündér főváros Elvenhold -at tetszőlegesen gyakran lehet látogatni. Ezért a játékos semmiképpen sem kap aranyérmet, mert a városnak nincs aranyértéke.

A köre végén a játékosnak mindig van választása:
vagy
aranyérme,
vagy
2 útikártya.

Figyelem: A játékos, aki a körében nem tud mozogni, vagy nem akar mozogni, az passzolhat. Ekkor ezért 2 útikártyát húzhat.

7. A menet vége

Miután minden tündércsizmával léptek, a k övetkező akciókat kell végre hajtani, mielőtt a következő menet kezdődne:

A menet kártyát le kell cserélni.

- A kezdőjátékos tegye a felső menet kártyát a pakli aljára. Aztán átadja a kezdőjátékos kártyát a baloldali szomszédjának, aki az új kezdőjátékos lesz.

Minden lapkát le kell venni a játéktábláról.

- Minden lapkát (közlekedési eszköz, akadály, arany halom, varázsigék) le kell szedni a játéktábláról, és a lefordított lapkák közé kell keverni.

Minden a játékosnál levő kettő fölötti lapkát vissza kell adni.

- Azon játékosok, akiknek még maradt kijátszatlan lapkája, ezekből kettőt megtarthatnak, a többit vi ssza kell adják. Az tetszőleges, hogy melyik lapkákat (közlekedési eszköz, aranyhalmok, akadályok, vagy varázsigék) szeretné k a következő körre megtartani. A visszaadott lapkákat éppúgy a lefordított lapkákhoz kell keverni.

A játék vége

Akinek a 6. menet végéig a legtöbb helyjelző köve összegyűlt, az nyert. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több aranya van.

Elfengoldnak a 6. menet után van vége. Az a játékos nyert, aki a legtöbb helyjelző követ összegyűjtötte. Döntetlennél az a játékos nyer, aki több aranyat birtokol.
Ha egy játékos a 6. menet vége előtt mind a 20 helyjelző követ összegyűjti, az aktuális kört még be kell fejezni. Ha több játékos egyszerre éri el ezt az adott körben, akkor a több arannyal rendelkező játékos nyer.

Variációk

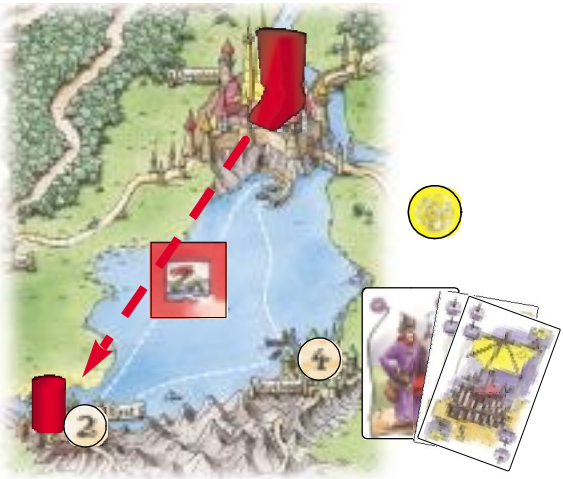
- Az alapjáték városkártyái itt is használhatóak egy variációnak . Ugyanazok a szabályok érvényesek .

- A városok között az aranyértékeket tetszőlegesen/véletlen - szerűen lehet szétosztani, így a játéktervet mindig máshogy kell súlyozni és új taktikát kell készíteni, mindig másra kell figyelni.

A Tündérvarázsló

A varázskártyákat a kezdéskor a 63 útikártyával öss ze kell keverni. A játék folyamán, mint útikártya lesz kezelve. A 6. fázisban a tündércsizmával való lépéskor a játékos két különböző típusú mozgást csinálhat.

Első lehetőség: A varázslót arra használhatja, hogy az akadályon átmenjen, anélkül hogy pót úti kártyát kelljen kijátszania.



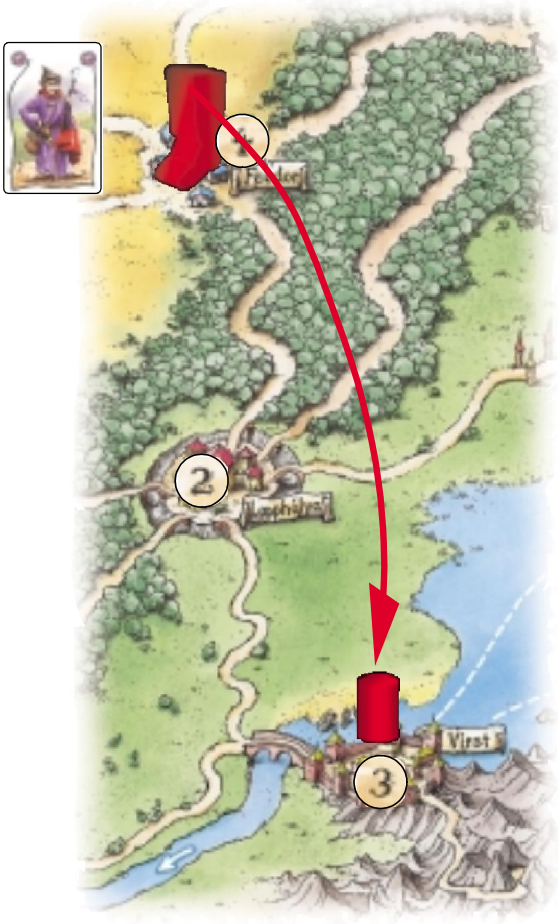
A varázskártya alkalmazása mégsem ingyenes, ahhoz hogy egy varázskártyát felhasználhasson, 1 aranyérmet kell fizetni. A varázskártya használat után a dobott pakliba kerül.

Példa:
A játékosnak Elvenhold és Virs közötti vízi összeköttetésen 3 folyókártya helyett csak 2-t kell kijátszania. Ez viszont egy varázskártyába és 1-s aranyérmébe kerül.

A varázsrepülésnél, a tündércsizmát egy a játékos által kiválasztott városba lehet áttenni. A mágikus repülés része a tündércsizmával való lépésnek.

A másik lehetőség:
A játékos a varázskártyát felhasználhatja a Tündércsizma mozgatáshoz is: egy varázsrepüléssel egy tetszőleges városba kerül. A varázsrepülésnél az adott város aranyértékét **nem** lehet kifizetni.

Példa:
A varázsrepülés Feodorbol Virstbe 3 darab 1-s aranyérmébe kerül. Virst aranyértéke nem kerül kifizetésre.



A varázsrepülésért is fizetni kell. Három 1 -s aranyérmébe kerül. A varázslatkártya használata után a dobott pakliba kerül.

Még mindig vannak kérdéseid? Örömmel segítünk:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23 -D5, D-63128 Dietzenbach

E-mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX

Version 1.0