

Elfengold



von
Alan R. Moon

Spielidee

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

Inhalt

65 Goldmünzen	20 Goldwerte für die Städte	7 Goldkarten
25 x	2 x 4 x	
25 x	6 x 1 x	
15 x	6 x 1 x	
4 Zaubersprüche	5 Plättchen	2 Rundenkarten
2 x	2 x	
2 x	2 x	6 Zaubererkarten (nur für die Variante)
	1 x	

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-Zauberer“ benötigt.



Spielvorbereitung

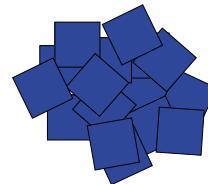
- Zuerst werden die zwanzig Goldwerte auf die Städte verteilt. Dadurch erhalten die Städte einen bestimmten Wert, der in Goldstücken ausbezahlt wird, wenn ein Spieler eine Stadt erreicht.
 - Der Goldwert mit der 7 wird auf Al'Baran gelegt.
 - Der Goldwert mit der 6 wird auf Kihromah gelegt.
 - Die Goldwerte mit der 5 werden auf Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda und Erg'Erén gelegt.
 - Die Goldwerte mit der 4 werden auf Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundai, Usselen und Feodor gelegt.
 - Die Goldwerte mit der 3 werden auf Virst, Ixara, Wyllién, Throtmanni, Tichih und Reginia gelegt.
 - Die Goldwerte mit der 2 werden auf Beatá und Lapphalia 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			

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



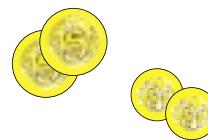
Die sechs Rundenkarten werden offen als Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt. Die „1“ ganz oben, darunter die „2“ und dann der Reihenfolge nach die „6“ ganz unten.



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.



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.



Wenn Sie Elfen-
gold zum ersten
Mal spielen:
Lesen Sie zuerst
die Regeln für
eine Phase durch
und führen Sie die
dort beschriebe-
nen Aktionen aus,
bevor Sie den
Abschnitt über die
darauffolgende
Phase lesen.

Jeder Spieler zieht
dreimal nur eine
Karte.



Spielablauf

"Elfengold" wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus sieben Phasen:

- 1. Reisekarten ziehen
- 2. Goldmünzen verteilen
- 3. Verdeckte Plättchen ziehen
- 4. Versteigerung durchführen
- 5. Planen der Reiserouten
- 6. Ziehen der Elfenstiefel
- 7. Abschluß der Runde

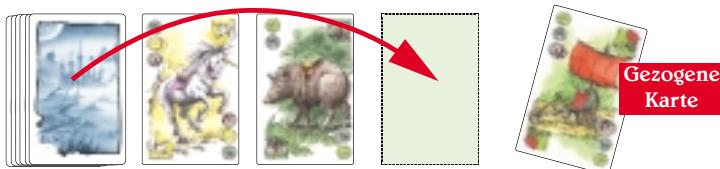
1. Reisekarten ziehen

In der ersten Runde entfällt diese Phase, weil schon jeder Spieler Karten erhalten hat.

Ab der zweiten Runde beginnt jeweils der Startspieler mit dem Ziehen einer Karte, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder darf **dreimal je eine** Karte ziehen. Gezogen wird entweder die oberste Karte vom verdeckten Zugstapel oder eine der drei offenen Reisekarten.

Wenn eine der drei offen ausliegenden Reisekarten gewählt wird, dann muß sie sofort vom Zugstapel ersetzt werden.



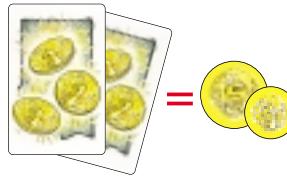
Goldkarten

Wird eine Goldkarte vom Zugstapel aufgedeckt, dann wird sie immer sofort offen neben die drei ausliegenden Reisekarten auf einen separaten Goldkartenstapel gelegt. Der Spieler zieht als Ersatz eine neue Karte.



Er darf wählen, ob er die oberste Karte vom Zugstapel zieht oder eine der drei offenliegenden Karten. Er darf auch stattdessen den gesamten Goldkartenstapel nehmen.

Wenn ein Spieler eine Karte ziehen darf und er sich für den Goldkartenstapel entscheidet, erhält er für jede Goldkarte drei 1er-Goldmünzen ausbezahlt. Die Goldkarten kommen auf den Ablagestapel.



Achtung: Will ein Spieler eine Karte vom Zugstapel nehmen und deckt dabei eine Goldkarte auf, dann darf er als Ersatzkarte auch den gesamten Goldkartenstapel nehmen.

Ein Spieler zieht entweder die oberste Karte vom Zugstapel oder eine der drei offenliegenden Karten oder den gesamten Goldkartenstapel.

Ablagestapel

Alle im Laufe des Spiels ausgespielten Reise- und Goldkarten kommen offen auf einen Ablagestapel neben dem Zugstapel. Ist der Zugstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels nach dem Mischen zum neuen verdeckten Zugstapel.



2. Goldmünzen verteilen

In der ersten Runde entfällt diese Phase ebenfalls, weil schon jeder Spieler Goldmünzen erhalten hat. Ab der zweiten Runde verteilt der Spieler, der die Wechselstube verwaltet, an alle Spieler zwei 1er-Goldmünzen.

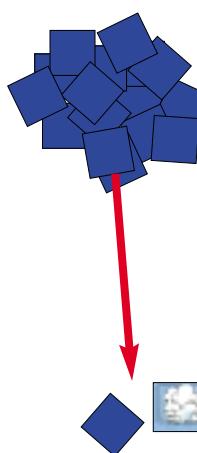


Alle ausgespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

3. Verdeckte Plättchen ziehen

Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler verdeckt zwei Plättchen. Der Spieler darf nun entscheiden, welches dieser beiden Plättchen er aufdeckt, und welches er vor den Mitspielern geheimhalten will. Beide Plättchen legt der Spieler vor sich ab.

Im Laufe des Spiels können die Spieler eine sehr unterschiedliche Anzahl von Transportmitteln, Hindernissen, Goldstücke und Zaubersprüchen vor sich liegen haben.



Die verdeckten Plättchen werden im Laufe des Spiels genauso benutzt wie die offenliegenden Plättchen. Sie dienen lediglich dazu, Informationen vor den Mitspielern geheimzuhalten.

Die Spieleranzahl mal zwei ist die Anzahl der aufzudeckenden Plättchen.

Beispiel:

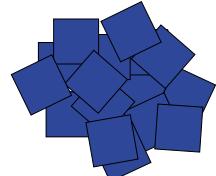
Bei vier Spielern werden acht Plättchen aus dem Vorrat aufgedeckt.

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

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.

Versteigerung bei 4 Spielern



Beginn der Versteigerung

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 ersteigern. Erhält ein Spieler den Zuschlag und kann nicht bezahlen, verliert 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 Zauberspruch 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 Fährverbindung 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 Fährverbindung drei Floß-Reisekarten.



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“).



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 Fährverbindung mit Hindernis kostet immer drei Reisekarten.

Auf eine Straße darf nur jeweils ein Goldstück gelegt werden.

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 Lapphalia müssen zwei Drachen-Reisekarten oder eine Elfenrad-Reisekarte ausgespielt werden. Natürlich darf auch eine Karawane benutzt werden.



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 Zauberspruch unter die verdeckten Plättchen gemischt.



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

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

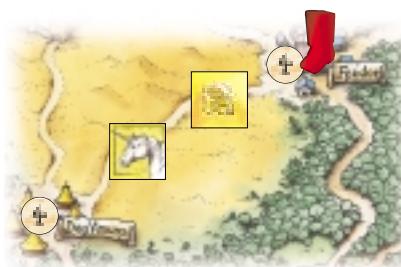
In dieser Phase gelten die bekannten Zugregeln mit folgenden Zusätzen.

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.



Befand 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 doppelt 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.

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

Beispiel:

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

Beispiel:

Der Spieler erhält für die Reise von Feodor nach Dag'Amura 8 Goldstücke.

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

Die Rundenkarte wird gewechselt.

Alle Plättchen werden vom Spielplan genommen.

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

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

7. Abschluß der Runde

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



Der Startspieler schiebt die oberste Rundenkarte unter den Stapel. Dann übergibt 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.

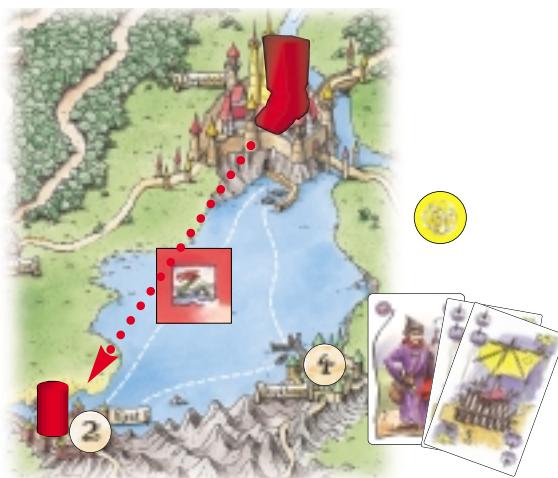


Varianten

- Die Ortskarten aus dem Grundspiel können auch bei dieser Erweiterung verwendet werden. Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel.
- Die Goldwerte für die Städte können auch beliebig auf die Orte verteilt werden, dadurch bekommt der Spielplan immer eine andere Gewichtung und die Taktik muß immer neu angepaßt werden.

Die Elfen-Zauberer

Die Zaubererkarten werden zu Beginn mit den 63 Reisekarten gemischt. Im Laufe des Spiels werden sie auch wie Reisekarten behandelt. Ein Spieler kann sie auf zwei verschiedene Arten in der sechsten Phase „Bewegen der Elfenstiefel“ einsetzen. Er kann den Zauberer dazu benutzen, um an Hindernissen vorbeizukommen, ohne zusätzliche Reisekarten ausspielen zu müssen.



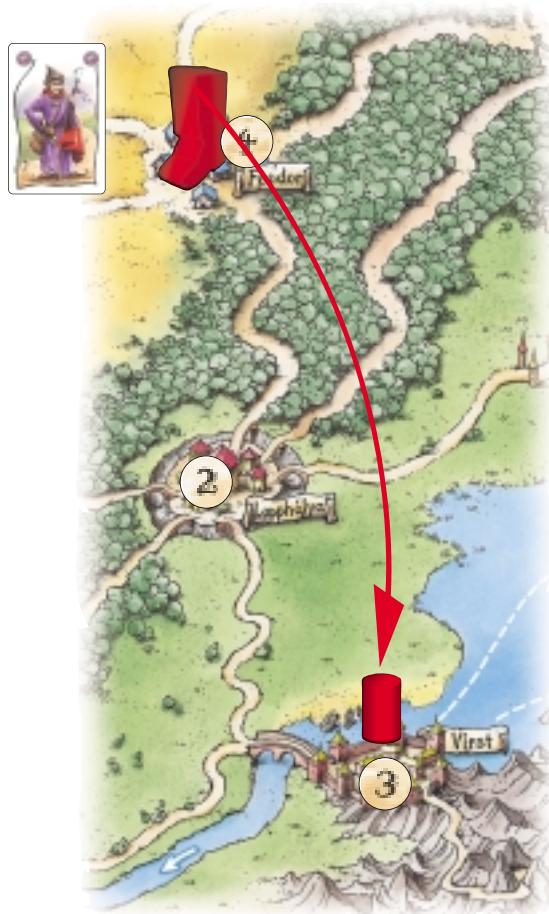
Der Einsatz der Zaubererkarte ist jedoch nicht kostenlos. Für jedes Hindernis, das durch eine Zaubererkarte umgangen wird, muß eine 1er-Goldmünze bezahlt werden. Nach Benutzung einer Zaubererkarte wird diese auf den Ablagestapel gelegt.

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

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:
Der „Magische Flug“ von Feodor nach Virst kostet drei 1er-Goldmünzen. Der Goldwert von Virst wird nicht ausbezahlt.

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.



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

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-mail: redaktion@amigo-spiele.de