

Elfengold

UN'ESPANSIONE PER ELFENLAND
Per 2-6 giocatori, di Alan R. Moon

0. L'idea del gioco

Elfengold è un'espansione per Elfenland, e non è giocabile separatamente da esso. Elfengold aggiunge il denaro e la magia per rendere Elfenland più tattico ed eccitante.

1. Contenuto

Il gioco contiene:

- 65 monete d'oro: 25x1, 25x5, 15x10;
- 20 dischi che rappresentano il valore (in oro) delle città: 2x2, 6x3, 6x4, 4x5, 1x6, 1x7;
- 7 carte oro;
- 2 carte round aggiuntive (5 e 6);
- 4 tessere incantesimo: 2 "doppio trasporto" e 2 "scambio";
- 5 tessere: 2 "oro", 2 "mostro marino" e 1 "facocero gigante";
- 6 carte mago elfico (da usare per la variante "Maghi elfici").

Per tutto quanto non sia esplicitamente detto in questo regolamento, si faccia riferimento al regolamento di Elfenland.

2. Preparazione

Per prima cosa, si distribuiscono i venti dischi sulle città; ogni disco rappresenta la prosperità della città, e corrisponde alla quantità d'oro guadagnata dal giocatore che vi giunge:

- disco da 7: Al'Baran;
- disco da 6: Kihromah;
- dischi da 5: Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda e Erg'Eren;
- dischi da 4: Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen e Feodor;
- dischi da 3: Virst, Ixara, Wylhien, Throtmanni, Tichih e Rivinia;
- dischi da 2: Beata e Lapphalia.

Per giocare, servono i seguenti materiali dal gioco base e dall'espansione:

- Trasporti:
 - o 4 draghi
 - o 4 nuvole magiche
 - o 5 unicorni
 - o 8 velocipedi elfici
 - o 8 carri trainati da troll
 - o 9 facoceri giganti
- Tessere speciali:
 - o 2 "oro"
 - o 2 "doppio trasporto"
 - o 2 "scambio"
 - o 2 "tronco" (ostacolo)
 - o 2 "mostro marino"

Queste tessere vanno mescolate tutte assieme, e poste coperte a fianco del tabellone.

Le sei carte round vanno messe scoperte nell'apposito riquadro sul tabellone, con la carta 1 in cima e le altre carte ordinate sotto di essa.

Nel gioco base ci sono 72 carte trasporto; per giocare con l'espansione ne servono solo 63, 9 per ogni tipo di trasporto. Queste 63 carte vanno mescolate, e quindi se ne distribuiscono 5 ad ogni giocatore, e se ne scoprono altre tre. Si rimescola il mazzo residuo aggiungendovi le sette carte oro dell'espansione, ponendo il mazzo coperto a fianco delle tre carte scoperte.

Ogni giocatore riceve dodici ori (due monete da 5 e due monete da 1); un giocatore sarà il banchiere, e amministrerà le monete durante il gioco.

Si determina il giocatore che inizierà il turno; il gioco poi procede in senso orario.

3. Il gioco

Il gioco dura esattamente 6 round, ognuno dei quali composto dalle seguenti sette fasi:

- a) Pesca delle carte trasporto
- b) Introiti
- c) Pesca delle tessere coperte
- d) Asta
- e) Pianificazione dei percorsi
- f) Movimento
- g) Fine del round

3.1. Fase 1: pesca delle carte trasporto

Nel primo round, questa fase è omessa perché già inclusa nella preparazione del gioco. Dal secondo round in poi, ogni giocatore pesca tre volte, a partire dal giocatore iniziale e poi in senso orario. Al suo turno, un giocatore può scegliere di prendere:

- a) la prima carta coperta del mazzo;
- b) una delle tre carte scoperte, rimpiazzandola con la prima carta coperta del mazzo;
- c) l'intera pila "oro", vedi di seguito.

Se un giocatore pesca una carta oro (scelta a), questa va messa in una pila "oro" vicino alle tre carte scoperte, e il giocatore può nuovamente scegliere come sopra; se invece la carta oro viene scoperta in tavola (scelta b), essa va ancora messa nella pila "oro" ma il turno passa al giocatore successivo.

Se un giocatore sceglie di prendere l'intera pila "oro" (scelta c), egli riceve tre ori per ogni carta presente nella pila; le carte oro vengono quindi messe tra gli scarti.

Tutte le carte giocate durante il gioco sono messe in una pila scoperta a fianco del mazzo; quando il mazzo viene esaurito, lo si ricostituisce mescolando la pila degli scarti.

3.2. Fase 2: introiti

Nel primo round, questa fase è omessa perché i giocatori possiedono già dell'oro. Dal secondo round in poi, il banchiere dà a ciascun giocatore due monete d'oro.

3.3. Fase 3: pesca delle tessere coperte

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore prende due tessere coperte. Ogni giocatore deve scoprirne una (a sua scelta), mentre può tenere coperta la seconda.

Durante lo svolgimento del gioco, i giocatori possono avere dotazioni di tessere molto diverse tra loro per numero e composizione.

3.4. Fase 4: asta

Il giocatore iniziale scopre un numero di tessere pari al doppio del numero di giocatori presenti, e le dispone in fila di fronte a sé. Una tessera alla volta, tutte vengono messe all'asta.

Il giocatore iniziale apre le puntate su ogni tessera. Gli altri giocatori seguono in senso orario, rilanciando l'offerta oppure passando; una volta passati, non si possono fare altre offerte per la tessera oggetto dell'asta (ma si può puntare sulle successive).

Una puntata è valida se è superiore alla precedente, non importa di quanto. L'asta termina quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato; tale giocatore paga alla banca l'ammontare della sua puntata e riceve la tessera, che pone scoperta di fronte a sé. Non c'è limite al numero di tessere che un giocatore può acquistare. Se un giocatore vince l'asta ma non ha abbastanza oro per pagare la tessera, deve consegnare tutto il suo oro alla banca, e la tessera viene nuovamente messa all'asta.

Se nessuno fa un'offerta per una certa tessera, questa viene rimessa coperta tra le altre tessere coperte, senza rimpiazzarla con un'altra. La fase termina quando tutte le tessere sono state messe all'asta e assegnate o rifiutate.

3.5. Fase 5: pianificazione dei percorsi

In questa fase, si applicano le regole del gioco base, con le variazioni indicate di seguito; la fase termina come usuale quando tutti i giocatori passano.

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore può piazzare una tessera trasporto, una tessera oro o una tessera incantesimo su un tratto di percorso.

Ostacoli

Ci sono due tipi di ostacoli; i tronchi, che si usano esattamente come nel gioco base, e i mostri marini, che possono essere messi su un fiume o su una specifica rotta marina. Oltrepassare un mostro marino richiede una carta zattera in più, quindi ad esempio viaggiare su un fiume con mostro marino seguendo la corrente richiede due zattere, mentre risalendo la corrente ne richiede tre.

Oro

Una tessera oro può essere messa solo su un tratto di percorso che abbia già una tessera trasporto su di esso, e solo se non contiene ostacoli. Una volta che una tessera oro è messa su un tratto, su di esso non può venir messo alcun ostacolo. C'è un limite di una tessera oro per tratto.

Se c'è una tessera oro su un tratto, la quantità d'oro che si ottiene raggiungendo una città tramite quel tratto viene raddoppiata (si veda la fase 6: movimento).

Incantesimi

Ci sono due diversi incantesimi; entrambi possono essere giocati solo su un tratto di percorso che ha già una tessera trasporto.

Un giocatore che mette un incantesimo "doppio trasporto" può immediatamente collocare una seconda tessera trasporto sul tratto, che sarà quindi percorribile con due mezzi diversi.

Un giocatore che mette un incantesimo "scambio" su un tratto può immediatamente scambiare la tessera trasporto presente su quel tratto con una presente su qualsiasi altro tratto, purché entrambe le tessere siano compatibili con il nuovo tratto su cui vengono poste. Dopo l'uso, la tessera "scambio" viene rimescolata tra le tessere coperte.

L'uso degli incantesimi può portare alla presenza di più tessere sullo stesso tratto. Ad esempio, due tessere trasporto, una tessera "doppio trasporto" e una tessera oro oppure un ostacolo. In questo caso, l'ostacolo si applica a entrambi i trasporti, così come a una carovana.

3.6. Fase 6: movimento

In questa fase, tutto avviene come nel gioco base, con alcune minime aggiunte.

Soldi sull'unghia

Quando un giocatore ha terminato il suo movimento, raccoglie tutto l'oro che ha guadagnato grazie alle sue visite alle città; una città visitata più volte paga il suo valore ogni volta. La

capitale elfica, Elvenhold, può essere visitata quante volte si vuole, ma non fa mai ottenere oro (e infatti non è dotata di disco che ne indica il valore).

Viaggiare lungo un tratto che ha una tessera oro significa che la città raggiunta percorrendo tale tratto vale una quantità d'oro doppia del normale; questo è vero anche se il tratto viene percorso più volte dallo stesso o da altri giocatori.

Un giocatore può scegliere di prendere due carte dal mazzo al posto dell'oro che gli sarebbe dovuto; se pesca una carta oro, si applicano le regole citate per la fase 1. Similmente, se un giocatore non può o non vuole muovere durante il suo turno, può passare e pescare così due carte dal mazzo, gestendo le carte oro come già detto.

3.7. Fase 7: fine del round

Dopo che tutti i giocatori hanno mosso, vanno svolte le seguenti azioni prima di iniziare il round successivo:

- a) Mettere la carta del round corrente in fondo alla pila. Il giocatore iniziale passa la carta "giocatore iniziale" al suo vicino di sinistra;
- b) Le tessere giocate sul tabellone vengono raccolte e rimescolate tra le tessere coperte;
- c) I giocatori che hanno delle tessere non giocate possono tenerne due a loro scelta, ma devono scartare tutte le eccedenti, che andranno rimescolate alle tessere coperte.

4. Fine del gioco

Elfengold termina dopo il sesto round. Il giocatore che ha raccolto più segnalini è il vincitore, risolvendo i pareggi a vantaggio di chi possiede più oro.

Se un giocatore riesce a raccogliere tutti i 20 segnalini prima dell'inizio del sesto round, il gioco termina completando il round in corso; la vittoria va a tale giocatore, a meno che non ci siano altri giocatori con 20 segnalini, nel qual caso si risolve la parità in base all'oro posseduto.

5. Varianti

5.1. La città destinazione

Le carte città che costituiscono variante per il gioco base sono utilizzabili allo stesso modo nel gioco espanso.

5.2. Differente distribuzione dell'oro

Si possono assegnare i dischi valore alle città in maniera diversa da quanto indicato nelle regole, anche a caso. Questo renderà alcune aree più o meno interessanti da visitare, e influirà sulle tattiche di gioco.

5.3. Maghi elfici

Si mescolano le carte "mago elfico" con le altre 63 carte all'inizio del gioco. Nel corso del gioco, queste carte sono trattate come fossero carte trasporto. Nella fase 6 (movimento), si possono usare in due modi diversi.

In primo luogo, un giocatore può giocare un "mago elfico" per superare un ostacolo senza pagare la carta extra che l'ostacolo richiederebbe, al costo di un oro per ostacolo così superato. Ad esempio, se sul fiume tra Elvenhold e Virst c'è un mostro marino, percorrere tale fiume costa tre zattere, oppure due zattere, un mago elfico e un oro.

In alternativa, un giocatore può usare un "mago elfico" durante il suo movimento, per evocare un tappeto magico che sposti il suo stivale in una città qualsiasi. Ciò costa tre pezzi d'oro, e il giocatore non ottiene oro per la città raggiunta in questo modo.

Dopo l'uso, le carte "mago elfico" vanno nella pila degli scarti.