

Alan R. Moon

Elfenland

Regolamento

Indice

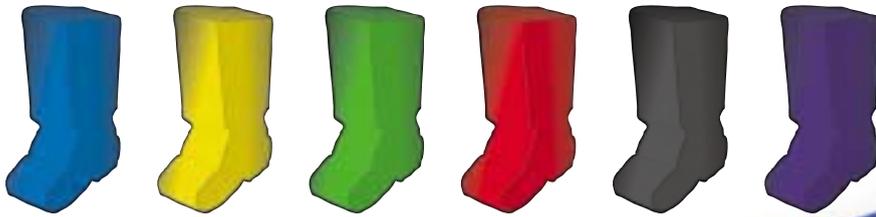
Introduzione e Contenuto	2
Preparazione del Gioco	4
Il Tabellone	5
Le Carte Viaggio	5
Svolgimento del Gioco	6
1. Distribuire le Carte Viaggio	6
2. Pescare una tessera Trasporto	6
3. Pescare ulteriori tessere come Mezzi di Trasporto	6
4. Pianificare il viaggio	7
5. Spostare gli Stivali Elfici	8
6. Fine del Round	11
Fine del Gioco	12
Variante	12



Introduzione

Nella terra degli Elfi (Elfenland), i giovani devono superare un'ardua prova per essere accettati come adulti. Tutti i giovani Elfi, ragazzi e ragazze, ricevono una mappa della loro terra e devono visitare quante più città possibile, utilizzando comuni mezzi di trasporto, quali Draghi, Unicorni, Cinghiali, Ruote Elfiche, Carri dei Troll, Nuvole Magiche, Traghetti e Zattere. Dal momento che questi mezzi di trasporto sono limitati e possono essere usati solo in determinate regioni, si scatena tra gli Elfi una eccitante corsa per stabilire chi farà il miglior utilizzo dei mezzi a disposizione.

Risulterà vincitore chi avrà visitato il maggior numero di città.

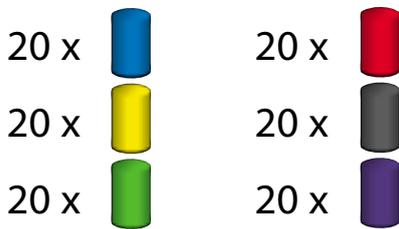


6 Stivali Elfici

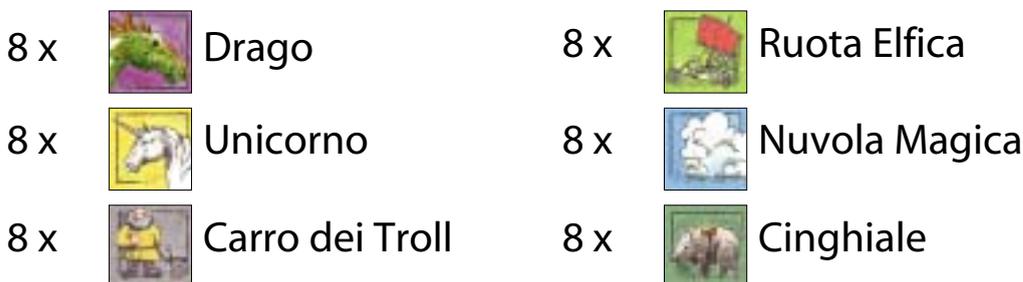
6 Ostacoli



120 Segnalini Città



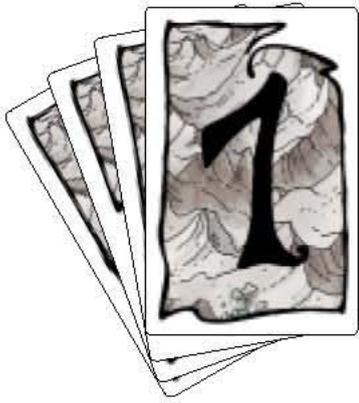
48 Tessere Trasporto



10 x

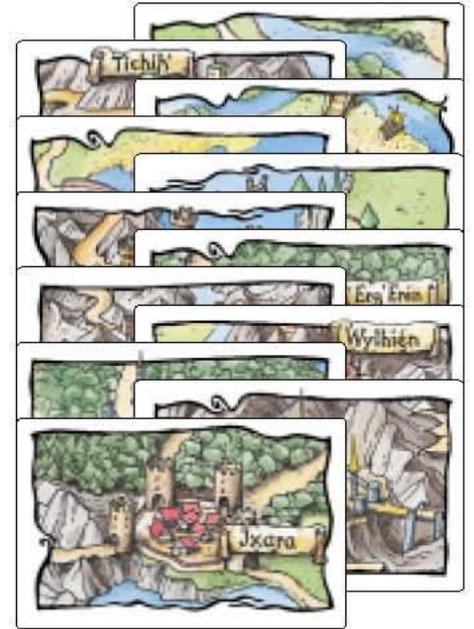


Drago

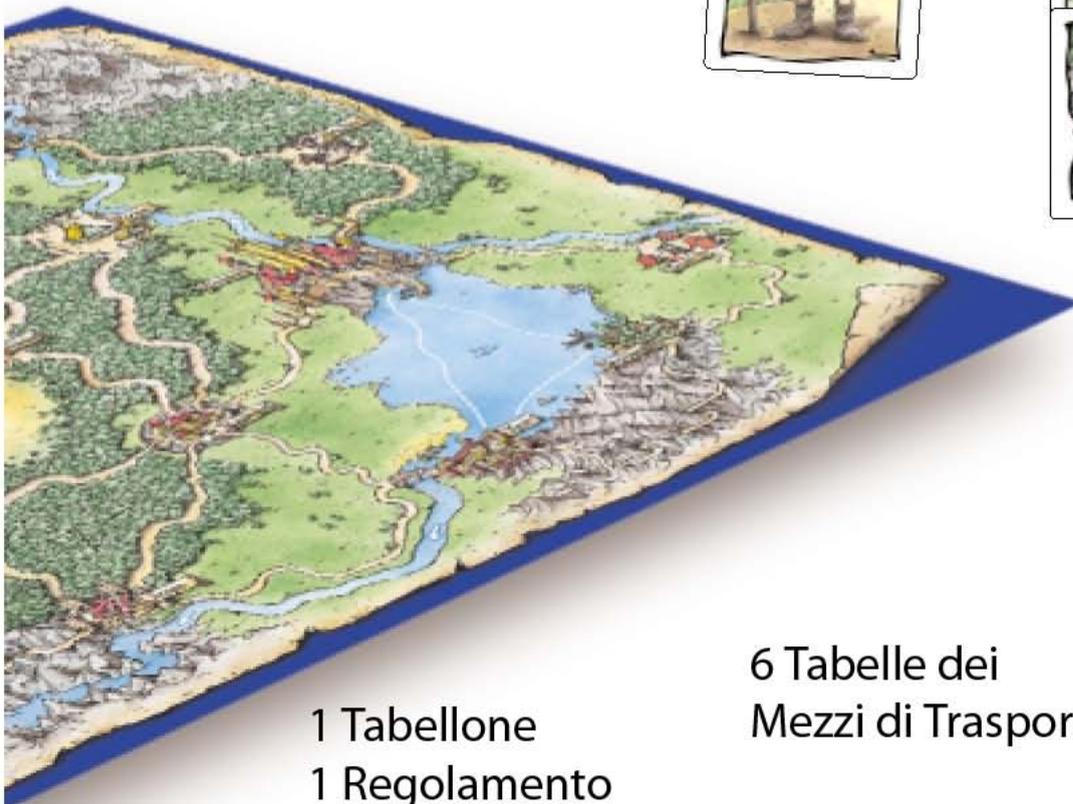


4 Carte Round

12 Carte Città

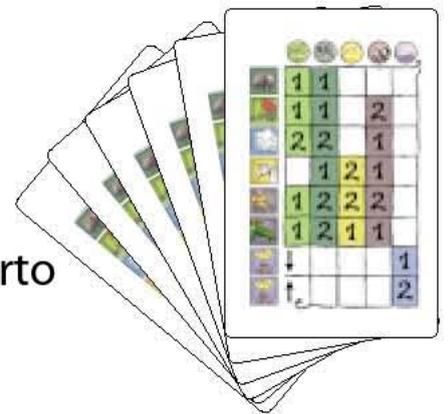


1 Carta "Viandante"



1 Tabellone
1 Regolamento

6 Tabelle dei
Mezzi di Trasporto



72 Carte Viaggio

10 x

10 x

10 x

10 x

10 x

12 x



Unicorno



Carro dei
Troll



Ruota
Elfica



Nuvola
Magica



Cinghiale

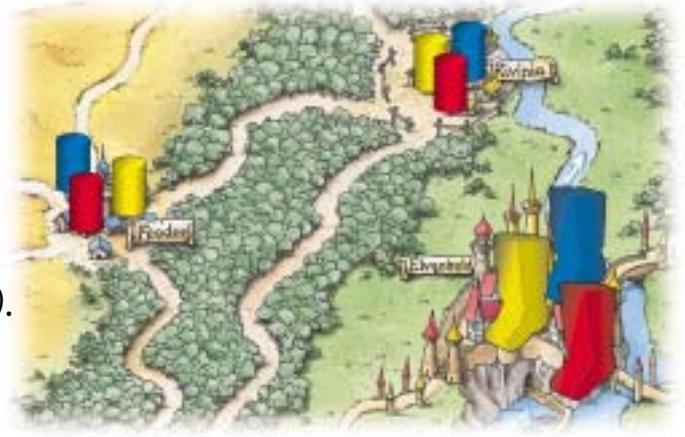


Zattera



Preparazione del Gioco

Ogni giocatore riceve uno Stivale Elfico e 20 segnalini citta' dello stesso colore. Posizionati gli stivali nella capitale della Terra degli Elfi, "Elvenhold", ogni giocatore mette un segnalino in ognuna delle altre 20 citta' presenti sul tabellone (vedi illustrazione).

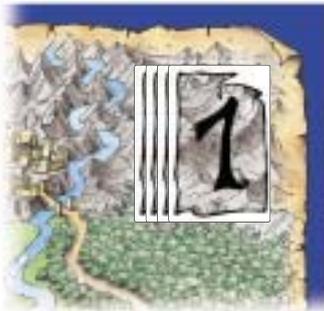


Separate le carte in base ai colori del dorso, riponete nella scatola le 12 carte Citta' (dorso verde); queste vengono utilizzate solo nel gioco con "Variante" (vedi pagina 12).



Carte Viaggio

Mettete il mazzo delle carte Viaggio (72 carte) a faccia in giù vicino al Tabellone di Gioco.

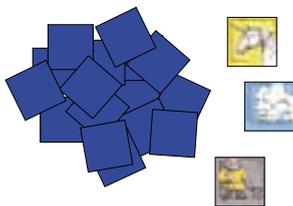


Carte Round

Mettete a faccia in su' le 4 carte Round in ordine crescente, da 1 a 4. La carta in alto raffigura il Round di gioco.



Tessere Trasporto



Separate le 48 tessere Trasporto dalle 6 tessere Ostacolo (bordo colore rosso) e posizionatele vicino al Tabellone di Gioco; scopritene poi 5. Durante la partita 5 tessere dovranno sempre essere visibili.



Tabella Mezzi di Trasporto



Tessere Ostacolo

Ogni giocatore riceve una carta dei Trasporti ed una tessera Ostacolo. Riponete le carte dei Trasporti e le tessere Ostacolo rimanenti nella scatola.



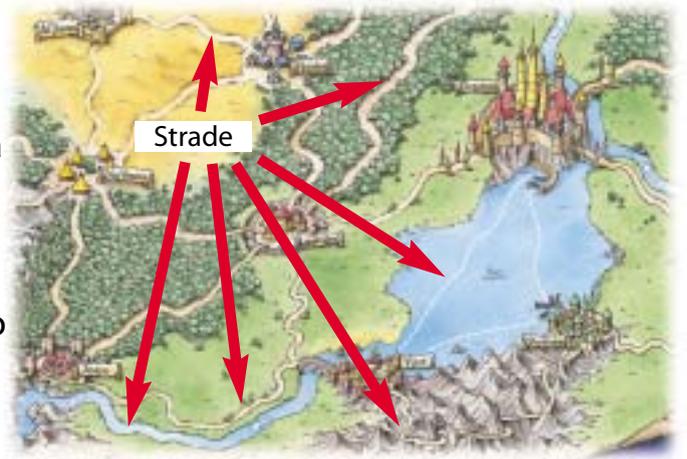
Carta "Viandante"

Consegnate la carta "Viandante" al giocatore piu' anziano, che sara' quindi il primo a giocare. Il gioco procede poi in senso orario.

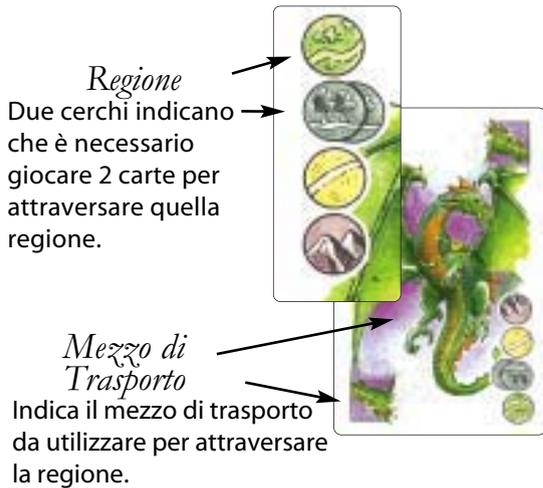


Tabellone di Gioco

Nella Terra degli Elfi una perfetta rete di strade collega tra loro tutte le città. Ogni strada attraversa una determinata regione che può essere la pianura (verde chiaro), la foresta (verde scuro), il deserto (giallo) o le montagne (grigio). Anche i fiumi ed i grandi laghi possono essere navigati per spostarsi da un posto all'altro.



Per spostarsi gli Elfi possono usare 7 diversi mezzi di trasporto, il cui impiego dipende dalla regione da attraversare, oltre che dalla velocità che si desidera.



Carte Viaggio

Ogni carta Viaggio specifica sia il mezzo di trasporto (figura centrale), sia la regione in cui esso è utilizzabile (figure all'interno dei cerchi). Un solo cerchio indica che si deve utilizzare una sola carta viaggio per usare quella strada, il doppio cerchio indica che è necessario usarne due.

Se il simbolo della regione non è raffigurato sulla carta, allora non si può usare quel mezzo per attraversare la regione.

		Regioni				
Mezzi di Trasporto		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

- ▶ Il Cinghiale non può viaggiare attraverso il deserto o nelle montagne.
- ▶ La Ruota Elfica non può essere usata nel deserto e necessita di 2 carte viaggio per attraversare le montagne.
- ▶ La Nuvola Magica non sorvola i deserti e necessita di 2 carte viaggio per sorvolare le foreste e le pianure.
- ▶ L'Unicorno non può viaggiare attraverso le pianure e necessita di 2 carte viaggio per attraversare il deserto.
- ▶ Il Carro dei Troll necessita di 2 carte viaggio per attraversare le foreste, i deserti e le montagne.
- ▶ Il Drago richiede 2 carte viaggio per sorvolare le foreste.
- ▶ Solo le Zattere possono viaggiare su fiumi e laghi. Per navigare un fiume controcorrente (direzione opposta alla freccia) o attraversare un lago, occorrono 2 carte viaggio.



Svolgimento del gioco

Se è la prima volta che giocate ad Elfenland:

E' consigliabile provare la fase descritta nella sezione appena letta prima di procedere con la fase successiva.

Ogni giocatore riceve 8 carte Viaggio.

Ogni giocatore pesca una tessera Trasporto e la posiziona a faccia in giù davanti a sè.

Ogni giocatore pesca 3 tessere Trasporto scoperte.

Consiglio: scegliete gli stessi mezzi di trasporto indicati dalle carte Viaggio.

Ogni giocatore può avere al massimo 5 tessere Trasporto avanti a sè.

Il gioco è diviso in round, ognuno dei quali è composto dalle seguenti 6 fasi:

- ▶ 1. Distribuire le carte Viaggio
- ▶ 2. Pescare una tessera Trasporto
- ▶ 3. Pescare ulteriori tessere come Mezzi di Trasporto
- ▶ 4. Pianificare il viaggio
- ▶ 5. Spostare gli Stivali Elfici
- ▶ 6. Fine del round

1. Distribuire le Carte Viaggio

Il giocatore che ha la carta "Viandante" mischia il mazzo delle carte Viaggio, distribuisce 8 carte a ciascun giocatore e depone le rimanenti a faccia in giù accanto al tabellone. Nei round successivi il "viandante" di turno raccoglie tutte le carte giocate e rimischia il mazzo; poi distribuisce ai giocatori le carte in modo che ciascuno ne abbia 8.

2. Pescare una tessera Trasporto

A partire dal "Viandante" tutti i giocatori pescano una tessera Trasporto scegliendola tra quelle coperte, la guardano e la posano davanti a sè. Questa tessera è tenuta nascosta ma può sempre essere guardata dal proprietario.

Nel corso della partita ogni giocatore può avere più tessere coperte.

3. Pescare ulteriori tessere come Mezzi di Trasporto

A partire dal "Viandante" tutti i giocatori prendono un'altra tessera Trasporto, scegliendola tra quelle visibili o pescandola casualmente tra quelle coperte.

In ogni caso il nuovo mezzo di trasporto va posizionato davanti a sè a faccia in sù.

Se un giocatore sceglie una delle 5 tessere scoperte, ne scopre subito un'altra.

I giocatori continuano a pescare a turno fino ad avere 3 mezzi di trasporto scoperti davanti a sè.

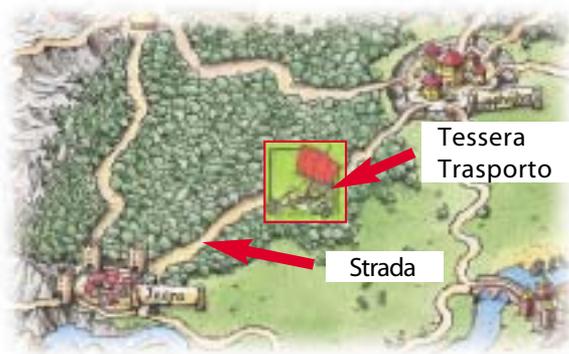
Insieme alla tessera coperta pescata precedentemente, ogni giocatore ha ora a disposizione 4 mezzi di trasporto per il primo round.

Durante lo svolgimento del gioco ogni giocatore potrà avere un massimo di 5 mezzi di trasporto davanti a sè.

4. Pianificare il viaggio

A partire dal "Viandante" tutti i giocatori posizionano, scoperta, una delle proprie tessere trasporto su una strada.

Su una strada può essere posizionata una sola tessera (vedi figura a lato).



I giocatori posizionano a turno una tessera Trasporto scoperta su una strada.

Su una strada si può posizionare un solo mezzo di trasporto.

Un giocatore può posizionare un mezzo di trasporto su una strada solo se quel mezzo di trasporto è adatto a viaggiare sulla strada scelta. Le tessere Trasporto indicano quali mezzi possono essere usati nelle varie regioni. Ad esempio, un "Cinghiale" non può essere posizionato su una strada nel deserto.

Le tessere Trasporto scelte devono essere adatte per viaggiare nella regione dove sono state posizionate.



Fare riferimento alla Tabella dei Mezzi di Trasporto per sapere quali mezzi possono essere utilizzati nelle varie regioni.

Attenzione

Ogni tessera Trasporto posizionata sul Tabellone può essere usata da qualsiasi giocatore per programmare il suo percorso.

Le tessere Trasporto possono essere utilizzate da qualsiasi giocatore.

Gli Ostacoli

Al posto del mezzo di trasporto, i giocatori possono posizionare un Ostacolo.

Ogni giocatore può fare questa mossa una sola volta durante la partita; inoltre l'Ostacolo deve essere posizionato su una strada dove vi sia già un mezzo di trasporto.

Per ogni strada può essere posizionato un solo Ostacolo.

Gli Ostacoli non possono essere posizionati sui laghi o sui fiumi.



Ogni giocatore può, solo per una volta durante tutta la partita, posizionare un Ostacolo al posto del mezzo di trasporto.

Gli Ostacoli non possono essere posizionati sui fiumi o sui laghi.

Un Ostacolo su una strada richiede che sia giocata una carta Viaggio supplementare identica.

E' possibile passare la mano anzichè giocare un mezzo di trasporto. Quando tutti i giocatori passano consecutivamente allora la fase termina.

Esempio 1:

Su una strada nel deserto ci sono un "Carro dei Troll" e un Ostacolo. Per percorrere la strada, il giocatore deve giocare 3 carte Viaggio indicanti il "Carro dei Troll".



Un giocatore non è obbligato a giocare una mezzo di Trasporto o posizionare un Ostacolo; in alternativa può passare la mano.

Un giocatore può passare la mano e posizionare la tessera Trasporto nella mano successiva. Se però tutti i giocatori passano la mano allora la fase termina.

5. Spostare gli Stivali Elfici

Ogni giocatore muove il proprio Stivale Elfico lungo le strade o i fiumi. Lo scopo è quello di raccogliere i suoi segnalini nella varie città.

Viaggiare sulle strade

Ogni giocatore può utilizzare qualsiasi mezzo di trasporto presente sul Tabellone per spostare il proprio Stivale. A partire dal "Viandante" ogni giocatore può muovere il proprio stivale attraverso quante strade desidera, purchè si rispettino le seguenti condizioni:

- ▶ 1. Sulla strada da percorrere deve essere già posizionata una tessera Trasporto.
- ▶ 2. Il giocatore deve giocare una carta Viaggio che indichi lo stesso mezzo di trasporto della tessera Trasporto. Ad esempio ci vuole una carta "Unicorno" per una strada con sopra una tessera "Unicorno".
- ▶ 3. Se la carta Viaggio indica 2 simboli di una regione allora si devono giocare 2 carte Viaggio raffiguranti lo stesso mezzo di trasporto per poter attraversare quella regione e avanzare con il proprio Stivale.
- ▶ 4. Se la strada è bloccata da un Ostacolo, allora si deve giocare una carta Viaggio supplementare (identica a quella in gioco).

Ogni giocatore finisce il proprio turno quando non può, o non vuole, giocare più una carta Viaggio.

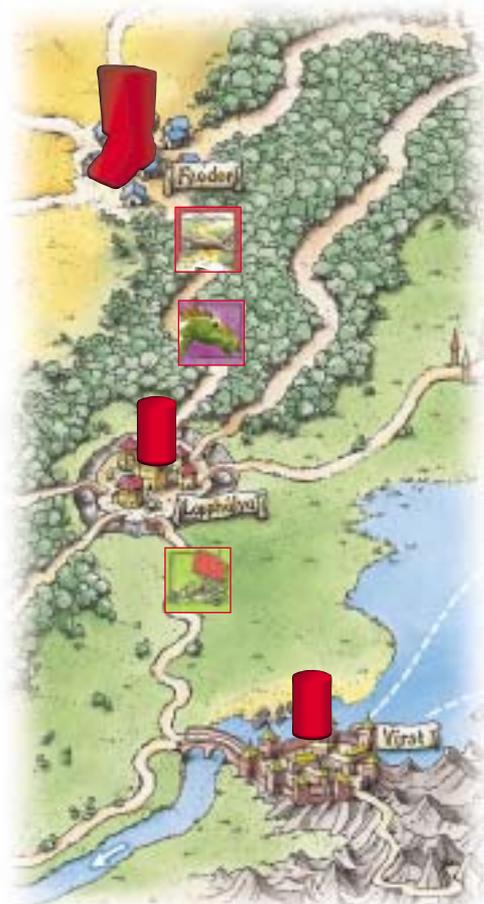
Esempio 2:

Chris vuole andare da Feodor a Virst passando per Lapphálya.

Sulla strada nella foresta da Feodor a Lapphálya c'è un Ostacolo ed un "Drago" come mezzo di trasporto.

Dal momento che il Drago necessita di 2 carte Viaggio per sorvolare la foresta, per passare su questa strada Chris deve giocare 3 carte Viaggio che indicano il Drago.

Nella sua via per Virst, Chris trova poi una strada di pianura con una "Ruota Elfica": per passare gli sarà sufficiente una sola carta Viaggio di quel tipo.



Viaggiare sui fiumi

Per le carte Viaggio che indicano una zattera non c'è la relativa tessera Trasporto. Il giocatore muove lo Stivale lungo il fiume semplicemente giocando il numero di carte Viaggio zattera indicato dalla Carta dei Mezzi di Trasporto.

Gli Ostacoli non possono essere posizionati su fiumi o laghi.

Esempio 3:

Brandy (verde) vuole percorrere il fiume (con la corrente a favore) da Virst a Ixara. Per poterlo fare basta semplicemente che giochi una sola carta Viaggio "Zattera". John (blu) invece vuole fare il percorso opposto, da Ixara a Virst; in questo caso viaggia controcorrente e perciò deve necessariamente giocare 2 carte Viaggio "Zattera".

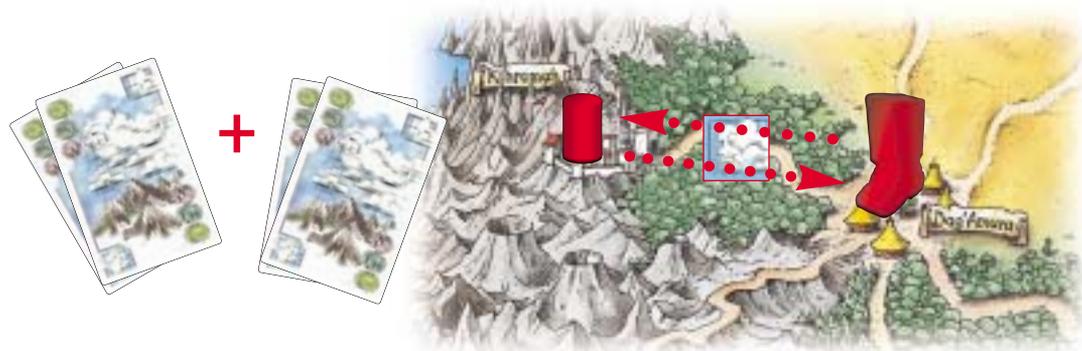


Per percorrere i fiumi con la corrente a favore basta utilizzare una sola carta Viaggio "Zattera"; se invece si va controcorrente allora bisogna utilizzarne 2.

Una strada può essere percorsa più volte durante il proprio turno, purchè vengano ogni volta giocate le relative carte Viaggio.

Viaggiare "avanti e indietro"

Durante il proprio turno, ogni giocatore può viaggiare di città in città percorrendo quante strade vuole, purchè abbia a disposizione le appropriate carte Viaggio. Una strada può essere percorsa anche più volte durante il proprio turno, a patto che ogni volta ne vengano giocate le relative carte Viaggio.



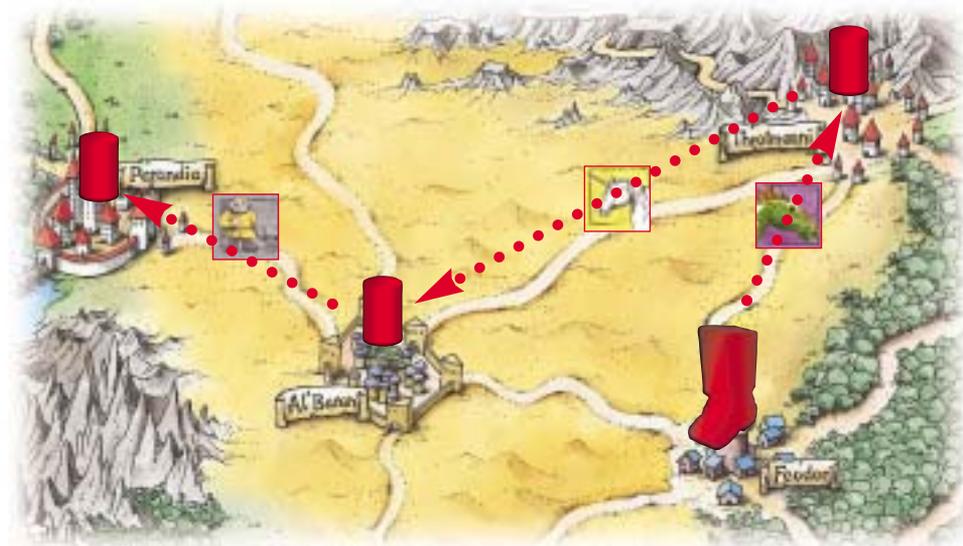
Esempio 4:

Sulla strada nella foresta da Dag Amura a Kihromah il mezzo di trasporto è una "Nuvola Magica". Perciò per percorrere questa strada da Dag Amura a Kihromah e poi tornare indietro, Chris deve utilizzare 4 carte Viaggio che indicano la "Nuvola Magica".

Quando un giocatore raggiunge una città prende il segnalino del suo colore e lo posiziona davanti a sè.

Raccolta dei segnalini Città

Ogni volta che un giocatore raggiunge una città (anche se dovesse essere la città che completa il suo turno), ne prende il segnalino del proprio colore e lo pone davanti a sè.



Alla fine del proprio turno il giocatore deve ridurre il numero delle carte in suo possesso a 4, scartando quelle in eccesso.

Tutte le carte Viaggio giocate vanno accumulate nella pila degli scarti, vicino al bordo del Tabellone.

Ogni giocatore deve avere 4 carte Viaggio nella propria mano, perciò alla fine del proprio turno bisogna scartare tutte le carte Viaggio in eccesso.

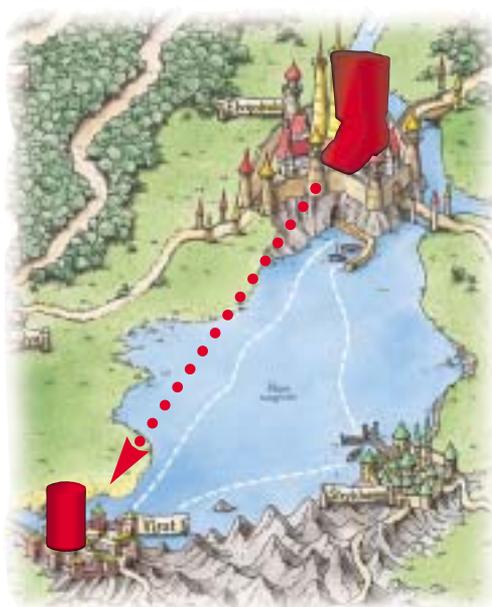
Movimenti Speciali

A) La Carovana

Se un giocatore non può giocare le carte Viaggio necessarie per un determinato mezzo di trasporto, può giocare in alternativa 3 carte Viaggio a sua scelta (inclusa la "Zattera"). Questa mossa è chiamata "La Carovana" e può essere effettuata solo lungo le strade che abbiano già un mezzo di trasporto. La Carovana non può essere utilizzata sui fiumi o sui laghi. Se la strada da percorrere contiene un Ostacolo allora la Carovana deve essere composta da 4 carte Viaggio anziché 3.

B) Il Traghetto

Entrambi i due grandi laghi, il "Mare Magnum" e il "Mare Nebulae" possono essere attraversati con il Traghetto. Per utilizzarlo è necessario giocare 2 carte Viaggio "Zattera" per ogni percorso, da una città alla successiva. Nell'illustrazione si utilizza il Traghetto per viaggiare tra Virst, Strykhaven ed Elvenhold oppure tra Grangor, Yttar e Parundia.



6. Fine del Round

Dopo che tutti i giocatori hanno mosso il proprio Stivale Elfico, il Round finisce e si svolgono le seguenti azioni:

- ▶ Il "Viandante" mette la prima carta Round sotto il mazzo, poi passa la carta "Viandante" al giocatore alla sua sinistra che così diventa il primo giocatore di mano al prossimo round.
- ▶ Ogni giocatore deve scartare le proprie tessere Trasporto, tranne una che può essere coperta o scoperta.
- ▶ Le tessere Trasporto giocate vanno rimosse dal Tabellone e rimescolate coperte assieme a quelle scartate e a quelle coperte non entrate in gioco.
- ▶ Gli Ostacoli utilizzati vengono completamente rimossi dal gioco. Le carte Viaggio vengono rimescolate dal "Viandante" che poi le distribuisce ai giocatori in modo che tutti abbiano ne abbiano in mano 8.

Anzichè giocare le carte Viaggio richieste, è possibile giocare 3 carte Viaggio qualsiasi.

Questa combinazione prende il nome di "Carovana" e sostituisce qualsiasi mezzo di trasporto.

Ricordarsi di utilizzare 4 carte Viaggio anziché 3 se si vuole percorrere una strada su cui è posizionato un Ostacolo.

Se si vuole utilizzare il Traghetto per attraversare uno dei 2 grandi laghi, è necessario giocare 2 carte Viaggio "Zattera" per andare da una città alla successiva.

Si cambia la carta Round e la carta "Viandante" viene passata al giocatore a sinistra.

Le tessere Trasporto giocate vengono mescolate con quelle coperte vicino al Tabellone.

Ogni giocatore riceve delle carte Viaggio fino ad averne in mano 8.

Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di segnalini Città.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di segnalini, vince chi ha più carte Viaggio.



Fine del Gioco

Alla fine del quarto round, Elfenland termina, e vince il giocatore che ha raccolto più segnalini città. Se 2 o più giocatori hanno raccolto lo stesso numero di segnalini allora vince chi ha in mano più carte Viaggio.

Se alla fine del terzo round un giocatore ha raccolto tutti i suoi segnalini allora il gioco termina immediatamente.

Variante



All'inizio della partita il "Viandante" mescola le 12 carte città e ne consegna una coperta a ciascun giocatore.

Le città rimanenti non entrano in gioco.

L'obiettivo di ciascun giocatore è quello di raccogliere i propri segnalini e trovarsi alla fine del proprio viaggio nella città indicata sulla sua carta o su una che ne sia il più vicino possibile.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

Quando la partita finisce i giocatori scoprono la loro carta città e contano a quante città di distanza si trovano da quella indicata, secondo il percorso più breve; questo numero va poi sottratto al numero dei segnalini che hanno raccolto durante il gioco.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

In caso di parità vince chi è più vicino alla città indicata.

Esempio 5:

Brandy ha visitato 17 città e finisce il viaggio a Throtmanni.

La sua carta città è, però, Jaccaranda: la distanza tra le due città è di 1 città, e questo numero va sottratto al punteggio iniziale.

Brandy finisce così la sua partita con 16 punti.



Traduzione tratta da "Venice Connection", rivisitata e impaginata in versione PDF da Giuseppe Ferrara (g.ferrara@lycos.it).

Avete domande? Saremo felici di aiutarvi:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 88174

Email: riogames@aol.com

www.riograndegames.com