

Elfenland

© 1997, Amigo Spiel
Un jeu d'Alan R. Moon
Traduction française de Bruno Faidutti

Matériel

- 6 pions (les bottes d'elfe)
- 120 marqueurs (20 par couleur).
- 54 jetons :
 - 48 Transports
 - 8 dragons
 - 8 licornes
 - 8 chariots trolls
 - 8 bicyclettes elfes
 - 8 nuages magiques
 - 8 cochons géants
 - 6 Obstacles
- 72 cartes de voyage (dos bleu) :
 - 10 dragons
 - 10 licornes
 - 10 chariots trolls
 - 10 bicyclettes elfes
 - 10 nuages magiques
 - 10 cochons géants
 - 12 radeaux
- 4 cartes Tour de jeu.
- 1 carte premier joueur.
- 12 cartes Village natal (dos vert).
- 6 cartes d'Aide de jeu (dos gris).

But du jeu

À l'âge de 16 ans, les jeunes elfes, pour marquer leur entrée dans la vie adulte, doivent visiter l'ensemble du pays des elfes, traversant le plus grand nombre possible de villages. Chaque elfe reçoit à cette fin une carte du pays, et quelques explications sur les différents moyens de transport à sa disposition, dragons, cochons géants, chariot trolls, bicyclettes elfes, licornes, nuages magiques et radeaux.

Durant le voyage, les elfes se font concurrence pour emprunter les moyens de transport les plus rapides, car celui d'entre eux qui, en quatre mois, aura visité le plus grand nombre de villages sera tenu en haute estime dans la communauté.

Mise en place

Chaque joueur prend un elfe (pion en forme de botte), les vingt marqueurs de la même couleur, un jeton obstacle et une carte d'aide de jeu. Chacun place son elfe dans la capitale, Elvenhold, et l'un de ses marqueurs dans chacun des vingt villages du pays des elfes.

Les cartes Village natal sont mélangées, et on en distribue une à chaque joueur. Chacun regarde sa carte et la conserve, face cachée, devant lui. Les cartes restantes sont remises dans la boîte de manière à ce que nul ne puisse les voir. Elles ne seront plus utilisées dans le jeu.

Les cartes Voyage sont mélangées et placées en pile à côté du plateau de jeu. Les jetons Transport sont placés faces cachées à côté du plateau de jeu, et soigneusement mélangés.

Les cartes Tour de jeu sont empilées faces visibles en haut à droite du plateau de jeu. La carte 1 est sur le dessus, la deux immédiatement en dessous, et ainsi de suite.

Le joueur le plus âgé est le premier joueur du premier tour. Il reçoit à ce titre la carte Premier joueur.

Le tour de jeu

Le jeu se joue en **quatre tours** au maximum.

Chaque tour se compose de **six phases** consécutives :

1. **Distribution des cartes**
Le premier joueur mélange la pile de cartes Voyage et en distribue huit à chaque joueur. Le reste de la pile ne servira plus dans le tour.
2. **Pioche du premier jeton Transport**
En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun pioche un jeton Transport face cachée. Chaque joueur peut, à son choix, révéler ce jeton ou le garder face cachée.
3. **Pioche des jetons suivants**
On retourne 5 jetons Transport faces visibles. En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun

pioche un jeton Transport, jusqu'à ce que chacun en ait ainsi pris trois. Chaque joueur doit alors avoir pioché 4 jetons, en comptant celui de la phase 2.

Un joueur peut piocher l'un des cinq jetons visibles, ou un jeton caché. Quoi qu'il en soit, les trois jetons piochés durant cette phase doivent être placés faces visibles devant le joueur. Chaque fois qu'un joueur pioche un jeton face visible, il doit retourner l'un des jetons cachés de la pioche, de manière à ce qu'il y ait toujours cinq jetons visibles dans la pioche.

4. **Placement des jetons Transport sur la carte**

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun à son tour peut placer un jeton Transport (ou obstacle) sur le plateau de jeu ou passer. On continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

5. **Jeu des cartes et déplacement**

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun à son tour joue des cartes et déplace son elfe.

6. **Fin du tour**

Le premier joueur enlève la carte du tour qui se termine et la met dans la boîte. Il passe la carte Premier joueur au joueur à sa gauche. Tous les jetons transports se trouvant sur le plateau de jeu sont remis dans la pioche, faces cachées, et celle-ci est mélangée. Les jetons obstacles joués durant le tour sont retirés du jeu et placés dans la boîte. Les cartes voyages jouées durant le tour sont ajoutées à la pile de cartes restantes.

Routes et moyens de transport

Il y a six types de routes :

- **Routes de campagne** (en plaine)
- **Sentiers de montagne**
- **Chemins forestiers**
- **Rivières**
- **Pistes** (dans le désert)
- **Lacs** (chemins maritimes en pointillés)

Les elfes disposent de sept moyens de transport :

- **Les cochons géants**
Ils ne peuvent pas traverser déserts et montagnes.
- **Les chariots trolls**
Ils sont lents en forêt, dans le désert et dans la montagne.
- **Les bicyclettes elfes**
Elles ne peuvent pas traverser le désert et sont lentes en montagne.
- **Les licornes**
Elles ne peuvent pas traverser la campagne, et sont lentes dans le désert.
- **Les nuages magiques**
Ils ne peuvent pas traverser le désert et sont lents en campagne et en forêt.
- **Les dragons**
Ils sont lents en forêt.
- **Les radeaux**
Ils ne peuvent être utilisés que sur les rivières et les lacs. ils se déplacent à vitesse normale dans le sens du courant, indiqué par une flèche. Ils sont lents en remontant le courant.
Sur le Lac des nuées (Mare Nebulae), ils se déplacent à vitesse normale.
Pour traverser le Grand Lac (Mare Magnum), ils sont lents.
Aucun autre moyen de transport ne peut être utilisé sur les lacs et rivières (à l'exception des convois de bateliers sur Mare Nebulae).

Pour la traversée des lacs, voir chapitre VERSION DES REGLES plus bas.

Chaque carte porte des symboles indiquant sur quels types de terrains elle peut être utilisée. Un seul symbole signifie que le mouvement est normal, deux symboles que le mouvement est lent. S'il n'y a pas de symbole, cela signifie que ce moyen de transport ne peut pas être utilisé sur ce type de terrain.

Placement des jetons transport (Phase 4)

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, chacun à son tour peut placer un jeton sur la carte ou passer. Un joueur qui a passé peut, si son tour revient, placer cette fois un jeton. Le placement des jetons (phase 4) se termine lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement.

Les jetons sont placés sur les routes. On ne peut placer sur une route un jeton correspondant à un moyen de transport qui ne peut être utilisé sur cette route. Un cochon géant, par exemple, ne peut pas être placé sur une piste dans le désert.

Un jeton embûche doit être placé sur la même route qu'un autre jeton déjà placé. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton embûche sur une route.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par route, exceptées les routes qui ont un jeton embûche, sur lesquelles il y a nécessairement deux jetons.

Un joueur ne peut pas conserver plus d'un jeton d'un tour sur l'autre. Si, à la fin du placement des jetons, un joueur a plus d'un jeton, il doit en garder un et se défausser des autres dans la pioche. S'il était visible, le jeton conservé reste visible. S'il était caché, il reste caché.

Jeu des cartes et déplacements (Phase 5)

Un joueur peut déplacer son elfe le long d'une route en respectant les conditions suivantes :

1. Il doit y avoir un jeton moyen de transport sur cette route.
2. Le joueur doit jouer une carte Voyage correspondant au même moyen de transport.
3. Si ce moyen de transport est lent sur ce type de terrain, le joueur doit jouer deux cartes Voyage au lieu d'une.
4. Un jeton embûche sur une route augmente de un le nombre de cartes nécessaires.
Exemple : s'il y a un jeton chariot troll et un jeton embûche sur une piste dans le désert, il faudra jouer trois cartes chariot troll pour se déplacer sur cette piste (deux car le chariot troll est lent dans le désert, plus un à cause de l'embûche).

Les cartes jouées sont défaussées. **Un joueur ne peut pas conserver plus de quatre cartes Voyage d'un tour sur l'autre.** Si un joueur a plus de quatre cartes en main à l'issue de ses déplacements, il doit se défausser des cartes en excédent.

Il n'y a pas de jetons radeau. Les elfes peuvent toujours se déplacer le long des rivières ou sur les lacs en jouant des cartes radeau. Les embûches n'affectent jamais les rivières et les lacs.

Un elfe peut emprunter autant de routes qu'il le souhaite dans un même tour. Il peut emprunter plusieurs fois la même route, y compris en faisant demi-tour, mais le joueur doit alors jouer les cartes demandées à chaque fois.

Le joueur enlève, s'il s'y trouve encore, son jeton témoin de chacun des villages que traverse son elfe, ainsi que du village où il termine son déplacement.

Caravanes

En sus du déplacement normal, un elfe peut toujours se joindre à une caravane pour se déplacer le long d'une route, en respectant les conditions suivantes :

1. Il doit y avoir un jeton moyen de transport sur cette route.
2. Le joueur doit jouer trois cartes Voyage quelconques (peu importe qu'elles soient identiques ou différentes). Les cartes radeau peuvent, comme les autres, être utilisées dans les caravanes.
3. Si une embûche se trouve sur la route empruntée, le joueur doit dépenser quatre cartes au lieu de seulement trois.
4. S'il y a un jeton embûche sur la route, le joueur doit jouer quatre cartes au lieu de deux.

Lacs et bateliers

Un elfe peut traverser la **Mare Magnum** dans n'importe quelle direction, en jouant **deux cartes Radeau**.

Un elfe peut traverser la **Mare Nebulae** dans n'importe quelle direction en jouant **une carte Radeau**.

Au lieu d'une carte radeau, un joueur peut jouer **trois cartes quelconques** pour que son elfe se joigne à une caravane de bateliers traversant la **Mare Nebulae**.

Il n'y a pas de bateliers sur les rivières et sur la Mare Magnum.

Pour la traversée des lacs et les bateliers, voir chapitre VERSION DES REGLES plus bas.

Fin du jeu et victoire

Victoire exceptionnelle

Si dès la fin du troisième tour, un joueur a visité les 20 cités, il est gagnant et la partie est terminée. Si plusieurs joueurs ont visité les vingt cités à la fin du troisième tour, celui d'entre eux qui a le plus de cartes Voyage en main est vainqueur.

Victoire usuelle

Le jeu se termine à la fin du quatrième tour. Tous les joueurs révèlent leur carte de village natal. Le score de chaque joueur est égal au nombre de cités qu'il a visité (le nombre de marqueurs qu'il a retiré du plateau de jeu) moins le nombre de routes qui sépare son elfe de son village natal à la fin du dernier tour.

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de cartes Voyage en main.

Exemple : Pierre a visité 17 villages, et termine le jeu à Rivinia. Son village natal est Tichih, qui n'est qu'à une route de distance (par la rivière). Son score est donc de $17-1 = 16$.

Version des règles

Ces règles sont traduites d'après la règle originelle postée par l'auteur, Alan R. Moon, sur le newsgroup *rec.gamesboard*. Elles présentent quelques différences avec la règle allemande conçue par Amigo :

- Dans la règle allemande, la règle des villages natals est optionnelle. Nous conseillons de l'utiliser dès la première partie.
- Dans la règle allemande, la **Mare Nebulae** et la **Mare Magnum** sont traitées à l'identique : elles coûtent deux cartes de radeaux à traverser. Il n'y a pas de bateliers.
- Dans la règle allemande, les joueurs ne reçoivent pas huit cartes au début de chaque tour, mais complètent leur main à huit, ce qui ralentit le jeu.

Note du traducteur

La règle sur les caravanes évite aux débutants de se retrouver coincés, mais elle me semble trop "facile". Je suggère aux joueurs qui ont déjà une petite expérience du jeu de la rendre plus sévère, en portant à cinq le nombre de cartes nécessaire pour se joindre à une caravane.

Jouer à Elfenroads sur le plateau d'Elfenland

Elfenland s'inspire d'un jeu plus complexe, Elfenroads, publié en 1992. Voici quelques conseils pour jouer à Elfenroads sur le plateau d'Elfenland :

1. **Valeur des villages :**

Al'Baran : 7

Kihromah : 6

Grangor, Mah'Davika, Jaccaranda, Erg'Eren : 5

Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen, Feodor : 4

Virst, Jxara, Wylhien, Throtmanni, Tichih, Rivinia : 3

Beàta, Lapphalya : 2

2. **Jeu de cartes :**

comme dans Elfenroads, 70 cartes :

9 de chaque moyen de transport et

7 cartes d'Or.

3. **jetons Transport**

comme dans Elfenroads, 42 jetons :

4 dragons,

4 nuages magiques,

5 licornes,

8 bicyclettes elfes,

8 chariots trolls,

9 cochons géants,

2 ors et

2 embûches.

4. Utilisez les règles d'Elfenland pour la traversée des lacs. Pas de caravanes ni de bateliers.

5. Vous pouvez utiliser la règle du village natal, bien qu'elle n'existe pas dans Elfenroads.

Elfengold

par Alan R. Moon

Principe du jeu

Elfengold est une extension d'Elfenland et ne peut être utilisé qu'avec la boîte de jeu de base. Elfengold ajoute magie et argent à Elfenland, rendant le jeu plus tactique et plus intéressant.

Reportez vous à la règle d'Elfenland pour tout ce qui n'est pas expliqué dans les présentes règles.

Contenu

65 pièces d'or :

- 25 x 1 écu,
- 25 x 5 écus,
- 15 x 10 écus.

20 disques indiquant l'importance des cités :

- 2 x 2,
- 6 x 3,
- 6 x 4,
- 4 x 5,
- 1 x 6,
- 1 x 7.

7 cartes or

2 cartes Tour de jeu (n°5 et n°6)

4 jetons sortilèges :

- 2 double transport,
- 2 échanges

5 jetons :

- 2 ors,
- 2 monstres marins,
- 1 cochon géant

6 cartes sorciers (qui ne servent que pour la variante)

Mise en place

Disques de richesse

Placez sur les vingt cités les disques indiquant leur richesse, et donc le nombre d'écus que reçoit un elfe qui y parvient.

Disque 2 : Beata et Lapphalia.

Disque 3 : Virst, Ixara, Wylhien, Throtmanni, Tichih et Rivinia.

Disque 4 : Strykhaven, Dag'Amura, Yttar, Parundia, Usselen et Feodor.

Disque 5 : Grangor, Mah'Davikia, Jaccaranda et Erg'Eren.

Disque 6 : Kihromah.

Disque 7 : Al'Baran.

Préparation des jetons

Pour jouer, vous avez besoin des jetons suivants du jeu de base et de l'extension. Certains jetons doivent donc être retirés du jeu.

4 dragons

4 nuages magiques

5 licornes

8 bicyclettes elfes

8 chariots trolls

9 cochons géants

2 ors

2 double transport

2 échanges

2 obstacles

2 monstres marins

Mélangez ces jetons et placez les dans un sac.

Cartes

Les six cartes Tour de jeu sont empilées faces visibles à l'emplacement prévu au Nord Est de la carte. La carte 1 est sur le dessus, la 2 en dessous, et ainsi de suite.

Seules 63 des 72 cartes Voyage du jeu de base, neuf pour chaque moyen de transport, sont utilisées, Mélangez ces 63 cartes et distribuez en cinq à chaque joueur, puis placez trois cartes faces visibles à côté de la pioche. Ajoutez ensuite

aux cartes restantes les sept cartes d'or de l'extension et mélangez le tout pour constituer la pioche, que vous placez face cachée à côté des trois cartes visibles.

Monnaie

Chaque joueur reçoit ensuite 12 écus (2 x 5 et 2 x 1). Un joueur est désigné pour tenir la banque.

Le joueur le plus âgé joue en premier au premier tour. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu.

Le jeu se joue en **six tours**.

Chaque tour se compose de **sept phases**.

Phase 1 : **Pioche de cartes transport**

Phase 2 : **Revenu**

Phase 3 : **Pioche de jetons faces cachées**

Phase 4 : **Enchères**

Phase 5 : **Placement des jetons sur les routes**

Phase 6 : **Jeu des cartes et déplacement**

Phase 7 : **Fin du tour.**

Phase 1 : Pioche de cartes transport

Ignorez cette phase au premier tour.

En commençant par le premier joueur, et en tournant en sens horaire, chaque joueur pioche une carte (soit l'une des trois cartes visibles, soit la première carte de la pioche). On fait de même un second tour, puis un troisième, jusqu'à ce que chacun ait pioché trois cartes.

Lorsqu'un joueur pioche l'une des trois cartes visibles, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

Si une carte or est retournée, elle est placée à côté des trois cartes visibles, sur une pile à part, le tas d'or, et une autre carte est piochée à la place.

Un joueur peut choisir, au lieu de prendre l'une des trois cartes visibles, de prendre la carte cachée du dessus de la pile, ou de prendre la totalité du tas d'or.

Lorsqu'un joueur prend le tas d'or, il reçoit trois écus par carte du tas, et les cartes or sont défaussées.

Un joueur peut donc prendre soit la première carte de la pioche, soit l'une des trois cartes visibles, soit le tas d'or.

Si un joueur prend la première carte de la pioche, et que cette carte est une carte or, il l'ajoute au tas d'or. Il peut ensuite soit piocher une autre carte pour la remplacer, soit prendre le tas d'or.

La défausse

Toutes les cartes jouées durant le jeu sont placées faces visibles sur la défausse. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est soigneusement mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Phase 2 : Revenu

Ignorez cette phase au premier tour.

Chaque joueur reçoit deux écus de la banque.

Phase 3 : Pioche de jetons faces cachées

En commençant par le premier joueur, et en tournant en sens horaire, chaque joueur pioche deux dans le sac. Chacun doit alors garder caché l'un de ces jetons et révéler l'autre aux autres joueurs.

Phase 4 : Enchères

Le premier joueur pioche un nombre de jetons égal au double du nombre de joueurs, et les place devant lui, faces visibles, dans l'ordre où ils sont tirés. Ils sont ensuite mis aux enchères l'un après l'autre, dans cet ordre.

Pour chaque jeton, les enchères commencent par le premier joueur et se poursuivent en sens horaire. Un joueur peut surenchérir du montant de son choix ou passer. Un joueur qui a passé ne peut plus enchérir pour ce jeton. L'enchère est terminée lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement. Le dernier enchérisseur paie son enchère à la banque et place le jeton devant lui, face visible.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons qu'un joueur peut acheter. Un joueur qui enchérit au delà de ses possibilités paie tout son or à la banque, et le jeton est de nouveau mis en vente.

Si personne n'enchérit pour un jeton, il est remis dans le sac et n'est pas remplacé. Les enchères se terminent lorsque tous les jetons ont été proposés à la vente.

Phase 5 : Placement des jetons sur les routes

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base, avec les modifications décrites ci-dessous. Elle prend fin lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement.

En commençant par le premier joueur, et en tournant en sens horaire, chacun à son tour peut placer un jeton (transport, or ou sortilège), ou passer.

Obstacles

Il y a deux types d'obstacles. Les embûches et les monstres marins. Les règles concernant les embûches sont inchangées.

Un monstre marin peut être placé dans une rivière ou sur une route lacustre. Pour franchir un monstre marin, il faudra dépenser une carte radeau supplémentaire. Il faut donc dans ce cas deux cartes pour descendre une rivière et trois pour la remonter, ou pour traverser un lac.

Or

Un jeton or doit être placé sur une route où se trouve déjà un jeton transport, et à condition qu'il n'y ait pas d'embûche sur cette route. On ne peut plus placer d'embûche sur une route où a été placé un jeton or. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton or sur une route.

S'il y a un jeton or sur une route, la valeur en or de la cité située juste après sur le trajet d'un elfe est doublée (voir phase 6).

Sortilèges

Il y a deux types de sortilèges. Ils ne peuvent être joués que sur une route où se trouve déjà un jeton transport.

Un joueur qui place un jeton "**double transport**" sur une route peut immédiatement placer sur cette même route un second jeton transport. Il y aura donc deux moyens de transport utilisables sur cette route.

Un joueur qui joue un jeton **échange** sur une route peut immédiatement échanger le jeton transport qui s'y trouve avec un jeton transport pris sur une autre route. Les nouveaux jetons doivent, bien sûr, être utilisables sur ce type de route. Après usage, le jeton échange est immédiatement remis dans le sac.

Les sortilèges peuvent conduire à ce qu'il y ait plus de deux jetons sur une route. Ainsi, on peut avoir par exemple sur la même route deux jetons transport, un sortilège "double transport" et un jeton or. Une embûche est valable pour tous les moyens de transport utilisables sur une route, ainsi que pour les caravanes.

Phase 6 : Jeu des cartes et déplacement

Tout se passe comme dans Elfenland, avec les modifications suivantes :

Or ou cartes?

Après avoir déplacé son elfe, un joueur additionne les valeurs de chacun des villages traversés, ainsi que du village où le déplacement s'est terminé. Il peut alors soit recevoir ce montant en écus, soit piocher deux cartes.

Si un elfe a emprunté une route sur laquelle se trouvait un jeton or, la valeur du village où il est arrivé après avoir pris cette route est doublée. S'il a emprunté plusieurs fois cette route, la valeur en est doublée à chaque fois.

La capitale Elvenhold, ne rapporte pas d'or car tout le monde la connaît.

Si un elfe ne se déplace pas durant un tour, le joueur pioche deux cartes, puisqu'il ne peut pas recevoir d'or. Lorsqu'un joueur a terminé son déplacement, il prend tout l'or qu'il a gagné. Un village visité plusieurs fois rapporte sa valeur pour chaque visite.

Phase 7 : Fin du tour

Placez la carte Tour de jeu sous la pile. Le premier joueur passe la carte "premier joueur" à son voisin de gauche.

Tous les jetons joués (transport, obstacles, or et sortilèges) sont retirés de la carte et mis dans le sac.

Les joueurs à qui il reste des jetons peuvent en conserver deux de leur choix, et doivent rejeter les autres dans le sac.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin du sixième tour. Le joueur qui a visité le plus de cités l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est le plus riche.

Si un joueur parvient à visiter les vingt cités avant la fin du sixième tour, on termine le tour en cours. Si un autre joueur y parvient, le vainqueur est le plus riche des deux.

Variantes

1. **La variante du village natal** peut aussi être utilisée avec ce jeu.
2. **Les disques** indiquant la richesse des cités peuvent être **placés différemment**, pour renouveler le jeu et changer les tactiques.

3. **Les sorciers**

Au début du jeu, les cartes sorciers sont mélangées aux cartes Voyage. Dans le cours du jeu, elles peuvent être utilisées de deux manières.

Un Sorcier peut être utilisé pour franchir un obstacle sans avoir à jouer de carte voyage supplémentaire, mais en payant un écu.

Un Sorcier peut aussi être utilisé pour invoquer un tapis volant permettant de se rendre dans n'importe quelle cité de la carte. Cela coûte trois écus, et le joueur ne reçoit pas de revenu pour la cité où il est ainsi parvenu.