



Elfland

Pagine 2-3

Introduzione (Description)

Nella terra degli Elfi, i giovani devono superare un'ardua prova per essere accettati come adulti. Tutti i ragazzi e le ragazze degli elfi, ricevono una mappa della loro terra e devono visitare quante più città possibile, utilizzando i comuni mezzi di trasporto: draghi, unicorni, cinghiali, ruote elfiche, carri dei Troll, nuvole magiche e zattere. Il fatto che questi mezzi di trasporto siano in numero limitato e possano essere utilizzati solo in determinate regioni, scatena tra gli elfi un'eccitante corsa per stabilire chi farà il miglior uso dei trasporti a disposizione. Quello che riuscirà a visitare più città sarà il vincitore.

(didascalie del contenuto)

- 6 stivali da Elfo in 6 diversi colori;
- 6 tesserine ostacolo;
- 120 segnalini delle città (cilindretti), in 6 diversi colori;
- 48 tesserine mezzo di trasporto: 8 draghi, 8 unicorni, 8 carri dei Troll, 8 ruote elfiche, 8 nuvole magiche, 8 cinghiali;
- 1 tavoliere;
- 4 carte round;
- 1 carta viandante (giocatore che inizia);
- 12 carte città (dorso verde);
- 6 carte dei trasporti;
- 72 carte viaggio (dorso blu): 10 draghi, 10 unicorni, 10 carri dei Troll, 10 ruote elfiche, 10 nuvole magiche, 10 cinghiali, 12 zattere;
- regolamento.

Pagina 4

Preparazione del gioco (How to Set Up the Game)

Ogni giocatore riceve uno stivale e 20 segnalini delle città dello stesso colore. Posizionati gli stivali nella capitale della terra degli Elfi, Elvenhold, ogni giocatore mette un cilindretto in ognuna delle altre 20 città sul tavoliere. (*figura in alto*)

Separate le carte in base ai colori del dorso, riponete nella scatola le 12 carte città (dorso verde); queste si usano solo nella "Variante" (vedi).

Mettete il mazzo delle 72 carte viaggio a faccia in giù vicino al tavoliere (*1^a figura a sx*)

Ordinate scoperte e crescenti le 4 carte round (dalla 1 alla 4). La carta scoperta in cima al mazzo indica il round di gioco. (*2^a figura a sx*)

Separate le 48 tesserine trasporto dalle 6 tesserine ostacolo (bordate di rosso), mescolatele coperte e mettetele vicino al bordo del tavoliere; scopritene poi 5. Durante la partita ce ne dovranno sempre essere 5 di visibili. (*3^a figura a sx*)

Ogni giocatore riceve una carta dei trasporti ed una tesserina ostacolo. Riponete le eventuali carte e tesserine in eccesso nella scatola. (*4^a figura a sx*)

Consegnate la carta viandante al giocatore più anziano, che sarà dunque il primo a giocare. Si procederà poi in senso orario. (5^a figura a sx)

Pagina 5

Il tavoliere (Game Board)

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 grigie. Anche i fiumi e i grandi laghi possono essere navigati per spostarsi da un posto all'altro. (figura in alto a dx)

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.

Le carte viaggio (Travel Cards)

Ogni carta viaggio specifica sia il mezzo di trasporto (la figura centrale), sia la regione in cui esso è utilizzabile (le figure all'interno dei cerchi). Un solo cerchio indica che si deve utilizzare una sola carta viaggio per usare quella strada, il doppio cerchio che è necessario usarne 2. La mancanza del simbolo di una regione indica che non si può usare quel mezzo di trasporto in quella regione. (1^a figura a sx.).

- 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 ed ha bisogno di 2 carte per sorvolare le pianure e le foreste;
- l'**unicorno** non può viaggiare attraverso le pianure ed ha bisogno di 2 carte per il deserto;
- il **carro dei Troll** necessita di 2 carte nelle foreste, nel deserto e sulle montagne;
- il **drago** richiede 2 carte per sorvolare le foreste.

Naturalmente solo le zattere possono viaggiare su fiumi e laghi. Per navigare in un fiume controcorrente (cioè nella direzione opposta a quella indicata dalla freccia) oppure su di un lago servono 2 carte viaggio (2^a figura a sx)

Pagina 6

Svolgimento del gioco (How to Play)

Se giocate a "Elfland" per la prima volta, è consigliabile provare sempre la fase di gioco descritta nella sezione appena letta, prima di passare alla fase successiva.

Ogni giocatore riceve 8 carte viaggio.

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

1. Distribuire le carte viaggio
2. Pescare una tesserina trasporto
3. Pescare ulteriori tesserine trasporto
4. Ideare il percorso di viaggio
5. Spostare gli stivali
6. Finire il round

1. Distribuire le carte viaggio

Il giocatore che ha la carta viandante mescola il mazzo delle carte viaggio, distribuisce 8 carte a ciascun giocatore e depone le rimanenti a faccia in giù accanto al tavoliere. Nei round seguenti, il "viandante" di turno raccoglie tutte le carte giocate e rimescola il mazzo; poi distribuisce ai giocatori le carte in modo che ciascuno ne abbia 8.

Ogni giocatore pesca una tesserina trasporto e la pone coperta davanti a sé.

Ogni giocatore pesca tre tesserine trasporto scoperte.

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

Ogni giocatore può avere al massimo 5 tesserine trasporto in fronte a sé.

I giocatori piazzano a turno una delle loro tesserine trasporto scoperta su una strada.

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

Le tesserine trasporto scelte devono essere adatte per viaggiare in quella regione.

Le tesserine trasporto possono essere usate da tutti i giocatori.

Una volta a partita ogni giocatore può posizionare un ostacolo anziché una tesserina trasporto.

Non si possono posizionare gli ostacoli sui fiumi e sui laghi.

Un ostacolo su una strada richiede che sia giocata una carta viaggio supplementare identica.

Anziché posizionare un mezzo di trasporto si può passare.

Quando tutti passano consecutivamente, questa fase termina.

Pescare una tesserina trasporto

A partire dal viandante, tutti i giocatori pescano una tesserina trasporto scegliendola fra quelle coperte, la guardano e la pongono di fronte a sé.

Questa tesserina è tenuta coperta, ma chi la possiede può sempre guardarla. Nel corso della partita un giocatore può avere più tesserine coperte.

3. Pescare ulteriori mezzi di trasporto

A partire dal viandante, tutti i giocatori prendono un'altra tesserina trasporto scegliendola tra quelle visibili o pescandone casualmente una coperta. In ogni caso il nuovo mezzo di trasporto va posto scoperto dinanzi a sé. Se un giocatore sceglie una delle 5 tesserine scoperte, ne scopre subito un'altra di quelle coperte. I giocatori continuano a pescare a turno fino ad avere 3 mezzi di trasporto scoperti dinanzi a sé. Assieme alla tessera coperta pescata in precedenza, ogni giocatore ha ora 4 mezzi di trasporto per il primo round.

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

Pagina 7

4. Ideare il percorso di viaggio

A partire dal viandante, tutti i giocatori posizionano, scoperta, una delle proprie tesserine trasporto su una strada.

Su una strada può essere posizionata una sola tesserina trasporto. *(figura in alto a dx)*

Un giocatore può piazzare un mezzo di trasporto su una strada solo se quel mezzo di trasporto è adatto a viaggiare sulla strada scelta. Le carte dei trasporti indicano quali mezzi possono essere usati nelle varie regioni. Ad esempio, un cinghiale non può essere piazzato su una strada nel deserto. *(figura in centro)*

Attenzione: ogni tesserina trasporto posta sul tavoliere può essere usata da tutti i giocatori per programmare il loro percorso.

Gli ostacoli

Invece che un mezzo di trasporto, i giocatori possono piazzare un ostacolo. Questa mossa può essere fatta una sola volta per giocatore per partita, e solo su una strada dove già vi sia un mezzo di trasporto. Per ogni strada può essere posizionato un solo ostacolo. Non è possibile mettere ostacoli sui laghi o sui fiumi. *(figura in basso a dx)*

Pagina 8

Esempio 1: Su una strada del deserto ci sono un carro dei Troll ed un ostacolo. Se un giocatore vuole utilizzarlo, deve giocare 3 carte viaggio indicanti il carro dei Troll. (figura in alto a dx)

Un giocatore non è obbligato a giocare un mezzo di trasporto o l'ostacolo; in alternativa può passare la mano.

Un giocatore può passare un giro e piazzare una tessera trasporto in un giro successivo, Se però tutti i giocatori passano consecutivamente, la fase finisce.

5. Spostare lo stivale

Un giocatore muove il suo stivale lungo le strade o i fiumi di città in città. Lo scopo è raccogliere i suoi segnalini nelle varie città.

Viaggiare sulle strade (Travelling On Roads)

Ogni giocatore può utilizzare qualsiasi mezzo di trasporto presente sul tavoliere per spostare il suo stivale. A partire dal viandante, ogni giocatore può muovere il suo stivale attraverso quante strade desidera, purché siano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Sulla strada percorsa deve esserci una tessera trasporto.
2. Il giocatore deve giocare una carta viaggio che indichi lo stesso mezzo di trasporto della tessera. Per esempio ci vuole una carta unicorno per una strada con una tessera unicorno.
3. Se la carta viaggio indica 2 simboli di una regione, si devono giocare 2 carte viaggio raffiguranti quello stesso mezzo per poterlo utilizzare e far passare lo stivale lungo una strada di quella regione.
4. Se la strada è bloccata da un ostacolo, per passare si deve giocare una identica carta viaggio in più.

Il turno di un giocatore finisce quando non può o non vuole più giocare carte viaggio.

Pagina 9

Esempio 2 (figura in alto). Mario vuole andare da Feodor a Virst, passando per Laphàya. Sulla strada nella foresta da Feodor a Laphàya c'è un ostacolo e un drago come mezzo di trasporto. Dal momento che il drago necessita di 2 carte viaggio per sorvolare la foresta, per passare per questa strada Mario deve giocare 3 carte viaggio che indicano il drago. Nella sua via per Virst, Mario 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 (Travelling On Rivers)

Per le carte viaggio che indicano la zattera non c'è una corrispondente tessera trasporto. Il giocatore muove lo stivale lungo il fiume semplicemente giocando il numero di carte viaggio zattera indicato dalla carta dei trasporti.

Si ricorda che non è possibile posizionare ostacoli sui corsi d'acqua e sui laghi.

Esempio 3 (figura in basso). Grazia (verde) vuole percorrere il fiume (in favore di corrente) da Virst a Ixara. Per poterlo fare basta che giochi una sola carta viaggio zattera. Paolo (blu) vuole fare il percorso opposto, da Ixara a Virst: in questo caso viaggia controcorrente e deve giocare 2 carte viaggio zattera.

Per spostarsi nei fiumi in favore di corrente serve 1 carta viaggio zattera; per spostarsi controcorrente ce ne vogliono 2

Pagina 10

Una strada può essere percorsa più volte in un turno purché vengano giocate le corrispondenti carte viaggio.

Quando un giocatore raggiunge una città prende il cilindretto del suo colore e lo pone davanti a sé.

Alla fine del suo turno un giocatore per tenersi al massimo 4 carte viaggio.

*Invece di giocare le carte viaggio richieste, si possono giocare 3 carte viaggio qualsiasi (**Carovana**). Queste carte possono formare una qualunque combinazione di mezzi di trasporto.*

Se si vuole usare il traghetto per attraversare uno dei grandi laghi, è necessario giocare 2 carte zattera per andare da una città alla successiva.

Si cambia la carta round e la carta viandante viene passata a sinistra. Le tessere trasporto giocate vengono mescolate con quelle coperte vicino al tavoliere.

Viaggiare “avanti e indietro” (Traveling Back And Forth)

Al suo turno un giocatore può viaggiare di città in città percorrendo quante strade vuole, purché possa giocare le corrispondenti carte viaggio per ogni strada. Un giocatore può anche usare la stessa strada più di una volta nel corso del suo turno; però, ogni volta che usa quella strada, deve giocare le carte viaggio richieste. (*figura in alto*)

Esempio 4. Sulla strada nella foresta da Dag Amura a Kihromah il mezzo di trasporto necessario è una nuvola magica. Perciò per andare da Dag Amura a Kihromah e tornare indietro, Mario deve usare 4 carte viaggio che indicano la nuvola magica.

Raccolta dei segnalini delle città (Collecting Town Pieces)

Per ogni città raggiunta, compresa quella in cui completa il suo turno, il giocatore prende il cilindretto del proprio colore e lo pone davanti a sé. (*figura in basso*).

Tutte le carte viaggio giocate vanno accumulate nella pila vicino al bordo del tavoliere. Se alla fine del suo turno un giocatore ha più di 4 carte in mano deve scartare quelle in eccesso per riportarsi a 4.

Pagina 11

Movimenti particolari (Special Moves)

A) La carovana

Se un giocatore non può giocare le carte viaggio necessarie per un determinato mezzo di trasporto, in alternativa può giocare 3 carte viaggio a sua scelta (inclusa la zattera). Questa mossa è chiamata “carovana” e può essere effettuata solo lungo strade già fornite di un mezzo di trasporto. Non si può usare la carovana sui fiumi o sui laghi. Se la strada contiene un ostacolo, il giocatore deve giocare qualsiasi 4 carte viaggio invece di 3.

B) Il traghetto

I 2 grandi laghi, il “mare Magnum” e il “mare Nebulae”, possono essere attraversati col traghetto. Per usarlo è necessario giocare 2 carte viaggio zattera per ogni percorso da una città alla successiva (*figura*) Si usa il traghetto per viaggiare tra Virst, Strykhaven e Elvenhold oppure tra Grangor, Yttar e Parundia.

6. Finire il round

Dopo che tutti i giocatori hanno mosso i loro stivali, 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 sarà il primo giocatore di mano nel prossimo round.
- Ogni giocatore deve ora scartare tutte le sue tessere trasporto, tranne una che può essere coperta o scoperta.
- Le tessere trasporto giocate vanno rimosse dal tavoliere e rimescolate coperte assieme a quelle scartate e a quelle coperte non entrate in gioco. Le tessere scoperte non entrate in gioco

rimangono invece scoperte e non vengono invece mescolate con le altre.

- Gli ostacoli giocati vanno rimossi completamente dal gioco.
- Le carte viaggio vengono rimescolate dal nuovo viandante; egli poi distribuisce a ciascun giocatore tante carte quante gliene sono necessarie per averne in mano 8 per il nuovo round.

Pagina 12

Fine del gioco (End of Game)

Elfland finisce dopo il quarto round e vince il giocatore che ha raccolto più segnalini. Se 2 o più giocatori hanno lo stesso numero di segnalini, vince chi ha più carte viaggio.

Se alla fine del terzo round un giocatore ha raccolto tutti i suoi segnalini, ha vinto.

Variante (Variation)

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 raccogliere i propri segnalini e trovarsi, alla fine del proprio viaggio, nella città indicata dalla sua carta o in una più vicina possibile.

Tutte le altre regole rimangono invariate. Quando la partita finisce, i giocatori scoprono la loro carta e contano a quante città di distanza, secondo il percorso più breve, si trovano dalla loro meta: questo numero va poi sottratto al numero dei segnalini che hanno raccolto. Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità vince chi è più vicino alla meta.

Esempio 5: Grazia ha visitato 17 città e finisce il viaggio a Throtmanni. La sua carta indica però Jaccaranda: la distanza tra le 2 città è 1 perciò il suo punteggio finale è $17-1=16$.

Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di segnalini. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di segnalini, vince chi ha più carte viaggio.