

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ELFENGOLD

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

MATERIEL

65 pièces d'or : 25 x 1 écu, 25 x 5, 15 x 10
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
4 jetons sortilèges : 2 double transport, 2 échange
5 jetons : 2 or, 2 monstres marins, 1 cochon géant
6 cartes sorciers (uniquement pour la variante)
Reportez-vous à la règle d'Elfenland pour tout ce qui n'est pas expliqué dans les présentes règles.

PREPARATION

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

7: Al'Baran.

6: Kihromah.

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

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

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

2: Beata et Lapphalia.

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 or

2 double transport

2 échange

2 obstacles

2 monstres marins

Mélangez ces jetons et placez les dans un bol. Les six cartes Tour de jeu sont empilées faces visibles 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, 9 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.

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.

DEROULEMENT

Le jeu se joue en six tours. Chaque tour se compose de six phases.

1. Pioche de cartes transport

2. Revenu

3. Pioche de jetons faces cachées

4. Enchères

5. Placement des jetons sur les routes

6. Jeu des cartes et déplacement

7. Fin du tour.

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.

REVENU

Ignorez cette phase au premier tour. Chaque joueur reçoit deux écus de la banque.

PIOCHE DE JETONS FACES CACHEES

En commençant par le premier joueur, et en tournant en sens horaire, chaque joueur pioche 2 jetons dans le bol. Chacun doit alors garder cachée l'un de ces jetons et révéler l'autre aux autres joueurs.

ENCHERES

Le premier joueur pioche un nombre de jetons égal au double du nombre de joueurs et les place devant lui, face visible, 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 bol et n'est pas remplacé. Les enchères se terminent lorsque tous les jetons ont été proposés à la vente.

ELFENGOLD

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 placée un jeton or.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton or sur une route.

Si'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 bol.

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.

JEU DES CARTES ET DEPLACEMENT

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. Le joueur reçoit la valeur du village chaque fois qu'il le visite durant le tour. 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.

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 bol.

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

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 parvenu ainsi.