

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 ★★★ modulable 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



König der Elfen

La Roi des Elfes – Le jeu de cartes d'Elfenland par Alan R. Moon

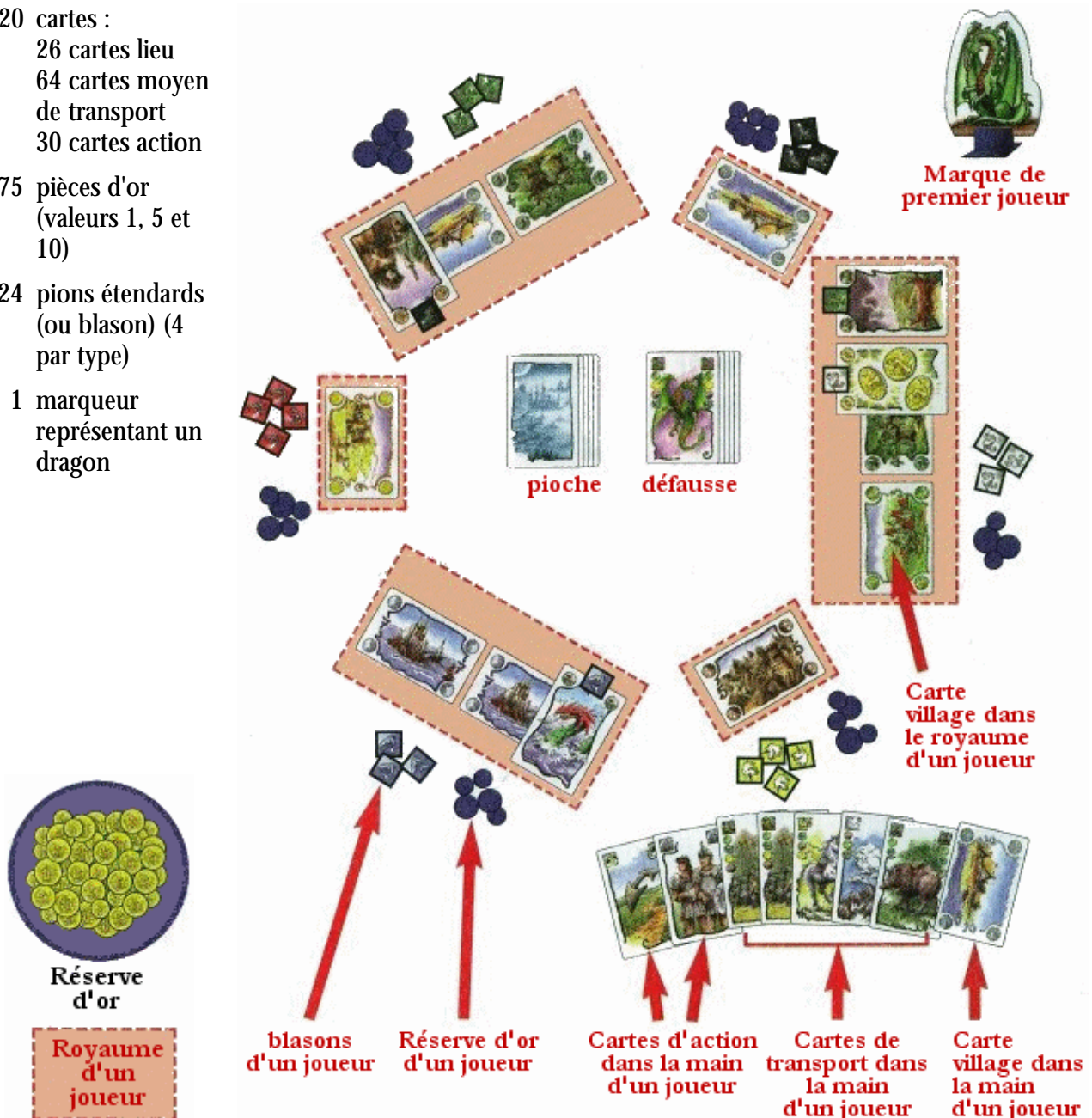
2 à 6 joueurs – à partir de 10 ans – Durée : environ 60 minutes

Le jeu en bref

Le vieux roi des Elfes vient de mourir et déjà, il faut lui trouver un successeur. La tradition chez les Elfes veut que ce soit le prince Elfe le plus riche qui devienne le nouveau roi. Mais au départ, tous les princes possèdent les mêmes richesses et on ne peut les départager. Il est alors décidé que tous les prétendants au trône entreprennent un voyage initiatique à travers le pays des Elfes, voyage pendant lequel ils auront la possibilité de s'enrichir pour pouvoir prétendre au titre.

Contenu

- 120 cartes :
 - 26 cartes lieu
 - 64 cartes moyen de transport
 - 30 cartes action
- 75 pièces d'or (valeurs 1, 5 et 10)
- 24 pions étendards (ou blason) (4 par type)
- 1 marqueur représentant un dragon





Préparation

- Un joueur mélange les 120 cartes et les pose en tas, face cachée.
- Chaque joueur reçoit 4 étendards identiques et les place devant lui.
- Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or de valeur 5 et 2 pièces de valeur 1. Les pièces restantes sont confiées au joueur le plus âgé qui va gérer la banque. Les transactions sont possibles à tout moment de la partie. Pendant toute la durée de la partie, les joueurs doivent garder secret le montant de leurs richesses.
- Le joueur le plus jeune prend le marqueur représentant un dragon et le place devant lui. C'est lui qui commencera à jouer. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement

Le nombre de voyages à effectuer à travers le pays des Elfes dépend du nombre de joueurs. Pour deux joueurs, on effectuera deux voyages, pour trois joueurs, trois voyages etc. Attention ! A 6 joueurs, on effectuera seulement 5 voyages.

A chaque voyage, le joueur de départ change de façon à ce que chaque joueur ait commencé au moins une fois (sauf à 6 joueurs).

Un voyage complet consiste en différentes phases de jeu :

- distribution de cartes (phase 1)
- préparation du voyage (phase 2)
- déplacement ou voyage (phase 3)
- fin du voyage (phase 4)

Pour chaque phase de jeu, les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les joueurs ont joué la première phase, la seconde peut commencer. C'est toujours le joueur qui a le marqueur dragon qui commence (le marqueur change de joueur à chaque voyage).

Au début de chaque voyage, il ne doit rien y avoir sur l'espace de la table consacrée au jeu.

Phase 1 : Distribution des cartes

Au tout début du jeu, le joueur avec le dragon distribue 10 cartes à chaque joueur. Les joueurs doivent les garder en mains et ne pas les montrer aux autres. Lors des voyages suivants, on distribuera seulement 8 cartes.

Les cartes lieu

Ces cartes sont jouées pendant la phase de préparation. Il y a six lieux possibles :

- fleuve 6 cartes valeur 2
- plaine 6 cartes valeur 3
- forêt 5 cartes valeur 4
- montagne 4 cartes valeur 5
- désert 3 cartes valeur 6
- mer 2 cartes valeur 7

Chaque lieu est doté d'une valeur en or allant de 2 à 7.



Les cartes voyage (moyen de transport)

Ces cartes sont utilisées pendant la phase 3 (le voyage ou déplacement). Elles indiquent quel moyen de transport est utilisé pour se déplacer durant le voyage. Pour visiter un lieu, le joueur doit jouer une ou plusieurs cartes d'un type de transport qui est autorisé à cet endroit.

Il existe 7 modes de transport différents.

Chacun a ses particularités :

- Le **cochon** permet de se rendre en forêt ou en plaine.
- La **machine elfe** permet de se déplacer en forêt, plaine ou en montagne. Pour voyager en montagne, il faut 2 machines elfe.
- Les **nuages** autorisent les déplacements en montagne, en plaine et en forêt. Pour les déplacements en forêt et en plaine, il faut 2 cartes.
- La **licorne** permet d'aller dans le désert (2 cartes), dans la montagne et en forêt.
- Le **chariot Troll** transporte dans le désert (2 cartes), en montagne (2 cartes), en forêt (2 cartes) et en plaine.
- Le **dragon** permet de voyager en plaine, désert, montagne et en forêt. Pour les déplacements en forêt, il faut 2 cartes.
- Les **radeaux** rendent possibles les déplacements jusqu'au fleuve ou jusqu'à la mer. S'il s'agit d'un déplacement jusqu'au fleuve, une carte suffit, pour la mer il faut 2 cartes.

Détail d'une carte de moyen de transport

Moyen de transport villages visitables

une ou deux cartes sont nécessaires selon le cas



Les cartes action

Celles qui portent des symboles entourés par des cercles dans les coins seront jouées pendant la **phase de préparation** (voleur, pièces d'or, obstacle ou tronc d'arbre, monstre marin). Les autres, qui portent des symboles dans des carrés seront jouées pendant **le voyage** (garde du corps, changement de sens).

- Lorsqu'un joueur se rend dans un lieu où pendant la phase de préparation, il a posé une **carte or** lui appartenant (avec son étendard dessus), il reçoit le double du montant indiqué sur le côté droit de la carte lieu correspondante.
- S'il se rend dans un lieu où se trouve une **carte voleur** posée par l'un des autres joueurs, il devra donner 2 pièces d'or à celui ou celle qui a posé la carte (identifiable grâce à l'étendard). Si un joueur ne dispose pas de suffisamment d'argent, l'accès du lieu lui sera refusé.
- Pour se rendre sur un lieu (plaine, forêt, désert ou montagne) où a été posée une **carte arbre**, il devra jouer une carte transport supplémentaire du même type. Seul le joueur à qui la carte obstacle appartient en est dispensé (il devra jouer les cartes transport nécessaires sans supplément.).
- Pour se rendre sur un lieu (mer ou fleuve) où une **carte monstre marin** a été posée, il faudra jouer une carte radeau en plus. Là encore, le joueur qui a posé la carte obstacle est dispensé.
- Les **cartes gardes du corps** (cartes représentant deux gardes casqués) protègent contre les voleurs et les obstacles. Cette carte doit être jouée avant que le joueur ne se rende sur le lieu où se trouve la carte qu'elle contre. Elle n'est efficace que dans deux lieux au maximum d'un même domaine. Un joueur peut l'utiliser sur son propre domaine. Elle est défaussée quand on quitte le domaine.
- La **carte changement de sens** (double flèche) permet au joueur qui l'a jouée (et lui seul) à effectuer ses déplacements dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment durant son voyage après avoir visité au moins un lieu dans son domaine. On peut pour un domaine où se trouvent deux cartes lieu, effectuer le premier déplacement dans le sens des aiguilles d'une montre, jouer la carte changement de sens et revenir sur le premier lieu. On la défausse immédiatement après utilisation.



Carte or



Carte voleur



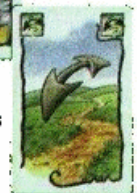
Carte arbre



Carte monstre marin



Carte gardes du corps



Carte changement de sens

Phase 2 : Préparation du voyage

Lors de cette phase, chaque joueur, en commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, va effectuer l'une de ces actions :

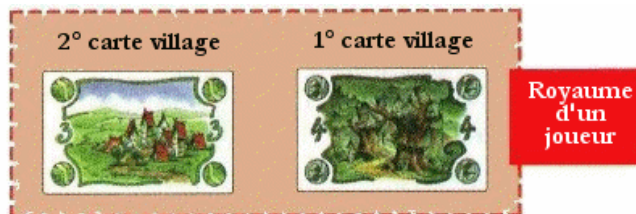
- jouer une carte lieu **ou**
- tirer 3 cartes et en rejeter 4 **ou**
- acheter une carte **ou**
- jouer une carte or, voleur ou obstacle **ou**
- fermer un lieu **ou**
- passer son tour **ou**
- annoncer « aucune carte lieu »

Cette phase de jeu dure jusqu'à ce que tous les joueurs aient annoncé qu'ils passent leur tour.

Les sept actions

1 – jouer une carte lieu

Le joueur pose devant lui **ou** devant un autre joueur s'il le souhaite une de ses cartes lieu. Cette carte doit être visible par tous. La carte posée ou les cartes posées devant un joueur constituent son domaine. Une carte lieu doit toujours être posée à gauche de celle qui la précède. On ne peut avoir devant soi plus de 2 cartes lieu.



2 – Tirer et rejeter des cartes

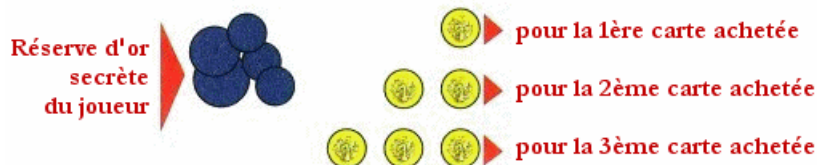
Le joueur tire 3 cartes de la pioche qu'il prend en main. Puis il défausse 4 cartes de sa main. Parmi ces 4 cartes, il a le droit de rejeter celles qu'il vient de tirer. Les cartes sont défaussées face visible. Tout joueur a le droit de demander à voir les cartes qui viennent d'être rejetées.



3 – acheter une carte

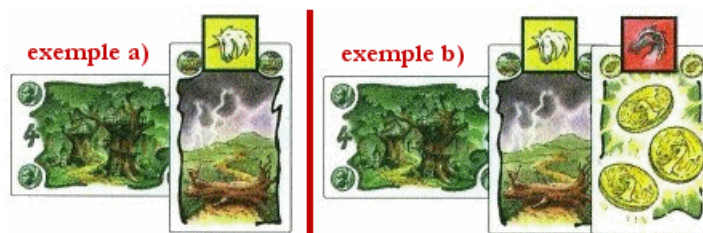
Un joueur peut acheter la carte au sommet de la pioche. Cet achat coûte un or. Si un joueur achète une seconde carte, elle lui coûte alors 2 ors. Pour son troisième achat, le prix sera de 3 ors. On ne peut jamais acheter plus de trois cartes.

Quand un joueur achète une carte, il ne donne pas l'argent tout de suite à la banque, il pose simplement la ou les pièces devant lui. Ainsi, il est possible à tout moment de vérifier combien de cartes ont été achetées par un joueur. L'argent ne va à la banque qu'à la fin de la phase de préparation. La banque rend la monnaie.



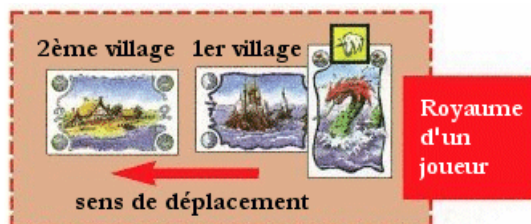
4 – Jouer une carte or, une carte voleur ou une carte obstacle

La carte doit être posée à côté de la carte lieu qu'elle concerne. Le joueur qui l'a posée doit poser également sur la carte un de ses 4 étendards.

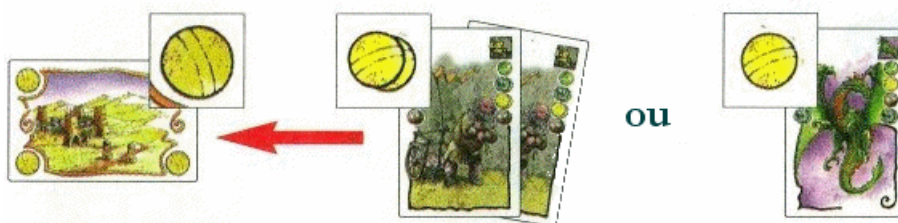


Phase 3 : Déplacement

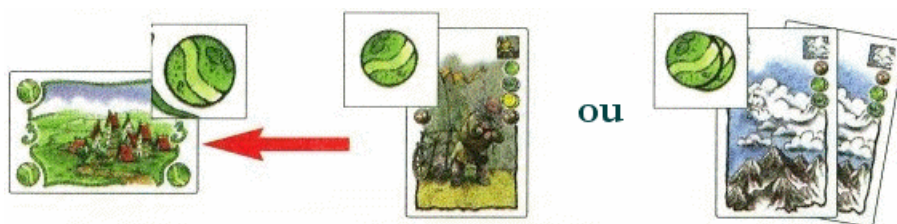
Le déplacement commence toujours pour chaque joueur dans son propre domaine dans l'un de ses lieux (il faut jouer les cartes transport adéquates pour accéder à ce premier endroit). On traverse les domaines des joueurs dans le sens horaire, en commençant par le sien puis le domaine du joueur à sa gauche et ainsi de suite. On ne peut pas sauter un lieu. Chaque joueur avance tant qu'il a les cartes moyen de transport adaptées et qu'il le désire.



Chaque lieu est accessible grâce à un ou plusieurs moyens de transport. Pour certains lieux, il est nécessaire de jouer 2 cartes moyen de transport (voir plus haut). Le nombre de cartes nécessaire est indiqué par un ou deux cercles représentant chaque type de lieu sur la carte transport.



Pour atteindre ce désert, on peut utiliser deux chariots trolls ou un dragon



Pour atteindre cette plaine, on peut utiliser un chariot troll ou deux nuages magiques

Lorsqu'un lieu n'est pas indiqué par un cercle sur la carte moyen de transport, cela signifie que la carte n'est pas valable pour se rendre sur ce lieu.

Si un joueur a réussi à faire le tour complet de tous les lieux (ceux posés par l'ensemble des joueurs), il peut commencer un second tour, s'il a les cartes nécessaires.

Les pièces d'or

A chaque fois qu'il atteint un lieu, le joueur se voit remettre par la banque le montant en pièces d'or indiqué sur le côté de la carte lieu. Ainsi, un joueur qui se rendrait en mer (valeur 7) se verrait remettre par la banque 7 ors.

Si au cours de la phase 2 (préparation), il a posé sa carte or (carte avec 3 pièces d'or) à côté du lieu qu'il visite (avec son étendard au-dessus), il reçoit deux fois le montant indiqué sur la carte lieu, soit ici, 14 ors.

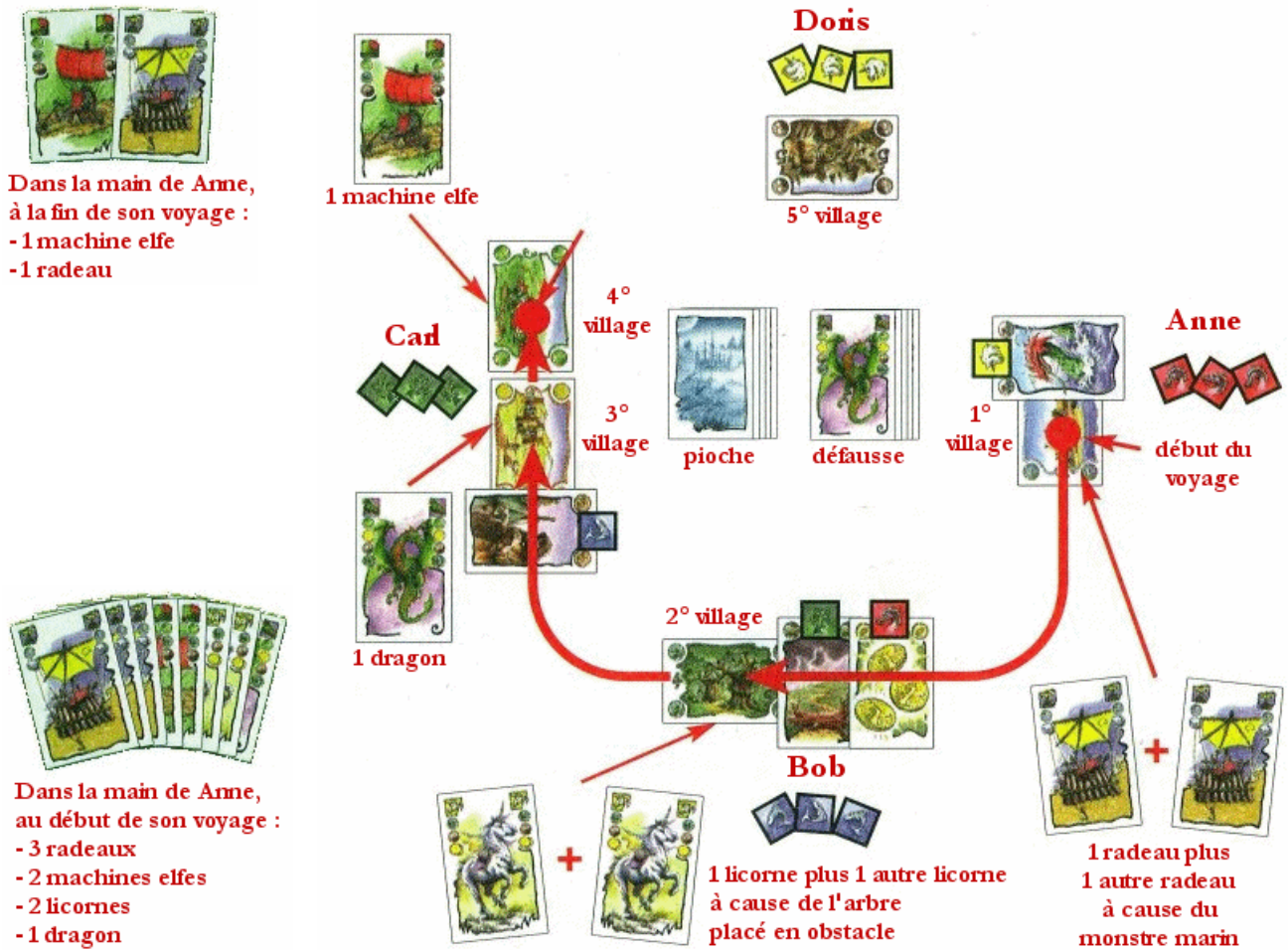
Gardes du corps et changement de sens

Ces cartes sont jouées en même temps que les cartes moyen de transport. Elles sont défaussées aussitôt après avoir été jouées.

Bonus

Un joueur qui réussit à visiter chacun des lieux présents sur la table, reçoit 10 ors comme bonus.

Exemple de voyage d'un joueur



Anne commence son périple dans son village au bord de la rivière en jouant 2 cartes radeau (une pour le village et une pour l'obstacle monstre marin que Doris y a placé). Elle gagne 2 pièces d'Or.
Puis elle visite le village de Bob situé en forêt en jouant 2 cartes licorne (une pour le village et une pour l'obstacle arbre que Carl a placé). Elle récolte 8 pièces d'Or (4 multiplié par 2 car elle y a placé une carte Or).
Anna continue son voyage avec le village de Carl situé dans le désert. Elle joue une seule carte dragon pour le visiter mais doit payer 2 pièces d'Or à Bob à cause du voleur qu'il a placé là. Elle reçoit 6 pièces d'Or pour cette visite.
Elle se déplace vers le village de plaine de Carl en jouant une carte machine elfe et elle récolte 3 pièces d'Or.
Si elle avait eu une carte nuage magique, elle aurait pu visiter le village de Doris situé dans la montagne et ainsi récolter 5 pièces d'Or. De plus, elle aurait ainsi visité tous les villages et gagné un bonus de 10 pièces d'Or pour un total de 32 pièces d'Or pour son voyage (34 pièces d'or gagnées mais 2 de dépensé à cause d'un voleur).

Phase 4 : Fin du voyage

Lorsque chaque joueur a fini ses déplacements et reçu le montant en pièces d'or qui lui revient, les joueurs doivent procéder comme suit :

- Chaque joueur récupère ses étendards. Tous les joueurs ont donc logiquement de nouveau 4 étendards à leurs couleurs devant eux.
- Toutes les cartes posées au cours de la partie sur la table (lieux, actions et moyens de transport) sont défaussées. Les joueurs gardent les cartes qu'ils n'ont pas jouées pendant le voyage, ce qui signifie que tous les joueurs n'auront pas forcément le même nombre de cartes en main après redistribution.
- Le joueur qui a commencé au tour précédent passe le marqueur dragon à son voisin de gauche qui va commencer pour ce tour.
- Le nouveau donneur va distribuer 8 cartes à chaque joueur après avoir mélangé l'ensemble des cartes ramassées. Un nouveau voyage en quatre phases commence.



Fin de la partie

La partie est terminée lorsque au dernier tour, le dernier joueur a effectué son déplacement. Chaque joueur compte le nombre de pièces d'or qu'il possède. Celui qui a la plus grosse somme gagne la partie et devient le nouveau roi des Elfes.



Variante pour 2 joueurs

Lorsque la partie se joue à deux, chaque joueur est autorisé à poser non pas deux mais trois cartes lieu au maximum dans son domaine.



Variante

Quand un joueur n'a pas les cartes appropriées pour visiter un lieu, il peut à la place jouer 4 cartes moyen de transport de son choix et payer 3 ors à la banque. Les cartes or et voleur du lieu visité gardent leurs effets. Mais les cartes obstacles bloquant ce lieu perdent leur pouvoir.



Pour diminuer l'avantage des cartes d'or

Cette variante est proposée par Vincent Calame sur le site web www.jeuxdesociete.org

Les cartes Or sont des cartes très puissantes, notamment lorsqu'elles sont associées à des cartes Changement de sens. Pour qu'elles ne déséquilibrent pas trop le jeu, nous suggérons d'appliquer les règles suivantes :

1. Une carte Or ne peut pas être posée dans son propre royaume, elle doit forcément être placée sur le village d'un autre joueur (après tout, ce sont les Elfes des autres royaumes qui se réjouissent de votre venue, les Elfes de votre royaume vous voient tous les jours...).
2. La carte Garde du Corps annule les bénéfices de la carte Or comme elle annule les autres cartes d'événement (cela ne fait jamais bon effet d'arriver précédé de gardes armés jusqu'aux dents).

Le placement dans un autre royaume rend la carte moins facilement accessible et plus vulnérable (défausse du village par le joueur qui le possède). En fait, la carte Or reste une carte très intéressante, moins pour le gain qu'elle apporte que pour la crainte du gain qu'elle suscite chez les autres joueurs. Il peut être ainsi intéressant de la placer dans un village que vous savez avoir peu de chance d'atteindre afin que vos adversaires y placent prioritairement leurs cartes d'événement pour vous barrer la route. Amusant également : placer la carte Or sur un lac alors que vous n'avez pas de radeau ; il y a des chances que le joueur adverse se défausse du village juste pour vous empêcher de faire un gros gain, vous dégageant ainsi la route sans le savoir.

Autre suggestion de variantes vue sur le BoardGamesGeek mais non testée : faire que la carte Or double la valeur du village pour tous les joueurs qui le traversent.

Le Roi des Elfes

(König der Elfen ou King of elves)

Traduction Laurent Journaux d'après la règle en version anglaise de Rio Grande Games

Auteur : Alan Moon,

Editeurs : Amigo (version allemande) et Rio Grande games (version américaine), 1999

Variante rédigée par Vincent sur le site web www.jeudesociete.org.

Introduction

Le Roi des Elfes est mort. Par tradition, le nouveau Roi est choisi parmi les princes Elfes. Dans leur quête pour la couronne les princes quittent leurs châteaux pour visiter les villages d'Elfenland en utilisant les seuls modes de locomotion disponibles.

Ils visitent d'abord les villages de leur royaume puis voyagent dans les villages des autres royaumes. Dans chaque village le prince reçoit quelques pièces d'Or comme cadeau en l'honneur de sa visite. Pour gêner leurs adversaires dans la quête de la couronne les princes peuvent placer des voleurs et des obstacles sur leur route.

Le prince qui récolte le plus de pièces d'Or au cours de son périple sera couronné comme nouveau Roi.

Matériel

120 cartes :

- 26 cartes village ;
- 64 cartes déplacement ;
- 30 cartes spéciales.

65 pièces d'Or de valeurs 1, 5 ou 10

24 tuiles marquées des armes des princes (6 symboles présents chacun 4 fois). Ces tuiles sont appelées « Blason » dans la suite de la règle.

Une figurine de dragon en carton à fixer sur son socle. Elle sert à désigner le joueur qui débute une manche.

Préparation

Mélanger les 120 cartes et les placer face cachée au milieu de la table en prenant soin de prévoir à côté un espace pour une pile de défausse.

L'espace devant chaque joueur représente son royaume. C'est là que les villages lui appartenant seront posés. C'est aussi sa zone de stockage pour l'Or et les blasons.

Chaque joueur place devant lui les 4 blasons correspondant aux armes qu'il a choisies.

Le joueur le plus âgé est le banquier. Il distribue à chaque joueur 2 pièces d'Or de valeur 5 et deux pièces d'Or de valeur 1 comme capital de départ. Les joueurs gardent secret leurs finances pendant tout le cours du jeu en mettant les pièces face cachée. Le banquier fera la monnaie aux joueurs à leur demande.

Le joueur le plus jeune place le dragon devant lui . Il débutera le jeu.

Déroulement de la partie

Le jeu dure de 2 à 5 manches. Avec 2, 3 et 4 joueurs le jeu dure respectivement 2, 3 et 4 manches. A 5 ou 6 joueurs, le jeu dure 5 manches. Tous les joueurs (sauf un à 6 joueurs) commenceront une manche au cours du jeu.

Un tour comprend 4 phases :

- Distribution des cartes ;
- Construction du plateau de jeu (cette phase compote plusieurs tours) ;
- Déplacement des princes Elfes ;
- Fin du tour.

Distribution des cartes

Aupremier tour, le joueur qui commence distribue 10 cartes à chaque joueur.

Aux tours suivants le joueur qui commence distribue 8 cartes à chaque joueur.

Les joueurs reçoivent des cartes village, déplacement et spéciales. Cependant certains joueur peuvent ne pas avoir ces 3 sortes de cartes en main.

Les cartes villages

Les joueurs jouent les cartes village dans la phase de construction du plateau de jeu. Il y a 6 cartes village différentes : Village au bord du lac, au bord d'une rivière, dans un désert, une plaine, une forêt ou une montagne. Chaque carte village a une valeur de 2 à 7 et des symboles dans les angles montrent dans quel type de terrain est situé le village.

Les cartes déplacement

Les joueurs jouent ces cartes pendant la phase de déplacement des princes Elfes. Il y a 7 cartes différentes. Elles représentent les moyens de locomotion (les véhicules) disponibles dans Elfenland. Pour visiter un village, un joueur doit jouer une ou plusieurs cartes d'un des moyens de locomotion qui peut se déplacer sur le type de terrain où est situé le village.

Le porc géant trotte dans la plaine ou la forêt pour une carte.

Le vélo Elfe se déplace en plaine pour une carte et en montagne pour 2 cartes.

Le nuage magique vole au dessus des montagne pour une carte et au dessus des plaines et des forêts pour 2 cartes.

La licorne galoppe dans la forêt ou la montagne pour une carte ou dans les déserts pour 2 cartes.

Le wagon Troll est tiré dans la plaine pour une carte et dans la forêt ou le désert pour 2 cartes.

Le dragon vole sur les plaines, les déserts et les montagnes pour une carte et les forêts pour 2 cartes.

Le radeau vogue sur les rivières pour une carte et sur les lacs pour deux cartes.

Les cartes spéciales

Il y a 6 cartes spéciales différentes. 4 sont jouées pendant la phase de construction (elles portent un symbole rond dans les angles et représentent des obstacles) et 2 sont jouées pendant la phase de déplacement (elles ont un symbole carré dans les angles).

On ne peut jouer dans chaque village qu'une seule carte obstacle de chaque type pendant la phase de construction. De plus, ces cartes obstacle ont des restrictions concernant le type de terrain où elles peuvent être jouées.

Quand un joueur visite un **village avec une carte Or** sur laquelle figure son blason il reçoit le double de la valeur du village en pièces d'Or de la banque.

Quand un joueur visite un **village avec un voleur** il doit donner 2 pièces d'Or au joueur dont le blason est posé sur la carte. Si le joueur n'a pas 2 pièces d'Or, il ne peut pas visiter ce village.

Quand un joueur visite un village de plaine, de montagne, de désert ou de forêt qui comporte un **obstacle « arbre »** il doit dépenser une carte supplémentaire de déplacement du même type. Le joueur dont le blason est posé sur la carte n'est pas affecté par l'obstacle.

Quand un joueur visite un village de lac ou de rivière qui comporte un **obstacle « monstre marin »** il doit payer une carte radeau de déplacement supplémentaire. Le joueur dont le blason est posé sur la carte n'est pas affecté par l'obstacle.

Quand un joueur **joue une carte escorte lorsqu'il pénètre dans un royaume**, il est protégé contre les voleurs et les obstacles de tous les villages du royaume jusqu'à ce qu'il le quitte. La carte est défaussée lorsque le joueur quitte le royaume. Donc s'il quitte le royaume et y pénètre à nouveau au cours de son voyage, il n'est plus protégé sauf s'il dépense une autre carte escorte.

Quand un joueur joue une carte **Changement de direction**, il inverse la direction de son voyage. Le joueur peut jouer cette carte n'importe quand pendant son voyage dès qu'il a visité au moins un village de son royaume. La carte est défaussée immédiatement après usage.

Construction du plateau de jeu

On commence par le joueur qui a le dragon devant lui. Les joueurs jouent chacun leur tour pour construire le plateau de jeu.

Chaque joueur joue une action et une seule à chaque tour. Les joueurs jouent successivement dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur consiste à révéler une et une seule des 6 actions possibles ou à passer. La phase de construction s'arrête lorsque, au cours d'un tour de jeu, tous les joueurs ont passé.

Les 7 actions possibles sont :

- Jouer une carte village ;
- Annoncer que l'on ne possède pas de carte village ;
- Piocher 3 cartes et en rejeter 4 ;
- Acheter une carte ;
- Jouer une carte Or, obstacle ou voleur ;
- Enlever un village ;
- Passer un tour.

Jouer une carte village

Quand un joueur joue une carte village, il la pose, face visible, dans son royaume ou celui d'un autre joueur. Le royaume d'un joueur peut contenir au maximum 2 royaumes. Quand une seconde carte village est posée dans un royaume elle est placée à la gauche de la première (du point de vue du propriétaire du royaume).

Annoncer que l'on ne possède pas de carte village

Si un joueur n'a pas de carte village dans sa main et dans son royaume il peut annoncer « je n'ai pas de carte village ». Il montre son jeu aux autres joueurs pour vérification puis il cherche dans le talon la carte village de son choix, l'ajoute à sa main et défausse, face visible, une carte de son choix. Puis il mélange le talon et le repose.

Prendre 3 cartes en rejeter 4

Le joueur pioche 3 cartes du talon, les prend dans sa main. Puis il rejette 4 cartes sur la défausse en les montrant aux autres joueurs. Il est possible de rejeter des cartes que l'on vient de piocher.

Acheter une carte

Le joueur peut acheter la première carte du talon. Il prend cette carte et la place dans sa main. La première carte achetée au cours d'une manche coûte une pièce d'Or, la deuxième 2 pièces d'Or, la 3^{ème} 3 pièces d'Or. On ne peut pas acheter plus de 3 cartes au cours d'une manche. Afin de suivre ces achats, les pièces d'Or dépensées sont posées face visible dans le royaume du joueur, à part de son trésor. On peut ainsi suivre combien le joueur a déjà acheté de cartes et combien lui coûtera la suivante. A la fin de la phase de construction ces pièces d'Or sont données au banquier.

Jouer une carte Or, obstacle ou voleur

Le joueur place la carte contre un village dans n'importe quel royaume. Il place un de ses blasons sur la carte pour identifier son propriétaire.

Seule une carte de chaque type peut être placée à côté d'un village. Donc au maximum 3 cartes peuvent être posées à côté d'un village : une carte Or, une carte voleur et une carte obstacle. Il y a deux types d'obstacles : les arbres à placer sur les déserts, les plaines, les forêts et les montagnes ; les monstres marins à placer sur les lacs ou les rivières.

Chaque joueur a 4 blasons. Quand il les a utilisés, il ne peut plus jouer de carte Or, voleur ou obstacle.

Supprimer un village

Le joueur peut supprimer un village de son royaume ainsi que les cartes Or, obstacle, ou voleur qui sont posées dessus. Il place les cartes retirées sur la défausse et paye 2 pièces d'Or pour le village et une pour chaque carte Or, obstacle ou voleur. Le joueur redonne les blasons à leur propriétaires respectifs.

Un joueur ne peut pas supprimer un village dans un royaume d'un autre joueur.

Passer un tour

Le joueur peut passer un tour et jouer au tour suivant si et seulement s'il a déjà un village dans son royaume.

Fin de la phase de construction

La phase de construction prend fin quand tous les joueurs ont passé au cours d'un tour.

Exemple 1

A son tour Anne décide de passer. Elle peut le faire puisqu'elle a déjà un village dans son royaume.

Bob est le suivant à jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre) et il pose une carte village dans son royaume.

Carl, à son tour, pose une carte voleur sur le village posé par Bob. Il place dessus un de ses blasons.

Doris est la suivante. Elle achète la carte du sommet du talon pour une pièce d'Or (c'est son premier achat au cours de cette manche). Elle place dans son royaume une pièce d'Or face visible.

Puis c'est à nouveau à Anne de jouer. Elle décide de piocher 3 cartes et d'en rejeter 4.

Comme Bob a désormais un village, il décide de passer.

Doris est satisfaite des cartes de sa main et des villages posés sur la table. Elle passe aussi.

Il reste Anne qui a justement pioché les cartes qu'elle voulait au tour précédent. Elle passe donc aussi.

Cela met fin à la phase de construction, Les joueurs donnent les pièces d'Or dépensées à la banque et ils vont maintenant voyager...

Déplacement des princes Elfes

Chaque joueur commence son voyage (un à chaque manche) dans son château. De là il doit d'abord visiter le ou les villages de son royaume en jouant les cartes de déplacement appropriées pour les atteindre. Il peut ensuite utiliser des cartes de déplacement pour visiter les villages des royaumes voisins. Si un joueur a 2 villages, il doit d'abord visiter celui à sa droite puis se déplacer vers celui situé à sa gauche. Après avoir visité les villages de son royaume, le joueur peut poursuivre son voyage en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf s'il joue la carte demi tour). Il doit visiter les villages dans l'ordre où ils se présentent sans en sauter un seul. Il doit à chaque fois jouer les cartes de déplacement nécessaires pour visiter chaque village. Chaque village est situé sur un terrain spécifique : lac, rivière, plaine, forêt, montagne ou désert. Les cartes déplacement représentent les moyens de locomotion disponibles : dragon, licorne, wagon troll, vélo elfe, cochon géant, nuage magique ou radeau. Chaque carte comporte une image du véhicule et des symboles des terrains qui indiquent le nombre de carte de déplacement nécessaire pour utiliser ce véhicule pour visiter un village situé sur ce type de terrain. Par exemple, le vélo elfe a un symbole plaine, un symbole forêt et 2 symboles montagne. Un joueur a donc besoin d'une carte vélo elfe pour visiter un village de plaine ou de forêt, de 2 cartes vélo elfe pour visiter un village de montagne mais il ne peut pas utiliser ce moyen de locomotion pour visiter un village de désert.

Si un joueur visite tous les villages de tous les royaumes au cours d'une manche il reçoit 10 pièces d'Or supplémentaires.

Un joueur peut continuer à visiter les villages tant qu'il dispose des cartes de déplacement nécessaires.

Paiement des pièces d'Or

Dans ce jeu, les pièces d'Or sont utilisées pour les paiements entre les joueurs ou entre les joueurs et le banquier. Pour faciliter les transactions le jeu fournit des pièces d'Or de valeur 1, 5 et 10. Quand la règle indique qu'un joueur doit payer 2 pièces d'Or, il peut payer avec 2 pièces de valeur 1. S'il décide de payer avec une pièce de valeur 5, on lui rendra 3 pièces de valeur 1 comme monnaie. Par exemple, quand un joueur visite un village de valeur 7, la banque doit payer le joueur avec une pièce de valeur 5 et 2 pièces de valeur 1.

Exemple 2

Anne commence son périple dans son village au bord de la rivière en jouant 2 cartes radeau (une pour le village et une pour l'obstacle monstre marin que Doris y a placé). Elle gagne 2 pièces d'Or. Puis elle visite le village de Bob situé en forêt en jouant 2 cartes licorne (une

pour le village et une pour l'obstacle arbre que Carl a placé). Elle récolte 8 pièces d'Or (4 multiplié par 2 car elle y a placé une carte Or). Anna continue son voyage avec le village de Carl situé dans le désert. Elle joue une seule carte dragon pour le visiter mais doit payer 2 pièces d'Or à Bob à cause du voleur qu'il a placé là. Elle reçoit 6 pièces d'Or pour cette visite. Elle se déplace vers le village de plaine de Carl en jouant une carte vélo elfe et elle récolte 3 pièces d'Or. Enfin, elle visite le village de Doris situé dans la montagne en jouant une carte nuage magique et elle récolte 5 pièces d'Or. Comme elle a visité tous les villages elle gagne un bonus de 10 pièces d'Or pour un total de 32 pièces d'Or pour son voyage. Elle a gagné 34 pièces d'Or mais en a dépensé 2 à cause d'un voleur.

Exemple 3 (avec des cartes un peu différentes)

Anne commence son périple en jouant une carte escorte et elle visite son village situé en bord de rivière en dépensant une carte radeau (la carte escorte la protège de l'obstacle). Elle récolte 2 pièces d'Or. Elle quitte son royaume, défausse la carte escorte et pénètre dans le royaume de Bob où elle joue sa seconde carte escorte. Puis elle visite le village de Bob situé en forêt en dépensant une carte licorne (l'escorte lui permet d'ignorer l'obstacle arbre). Elle récolte 8 pièces d'Or (4 multiplié par 2 à cause de sa carte Or qu'elle a déposé dans ce village). Anne joue alors un changement de direction en la posant sur la défausse, suivie d'une autre carte licorne pour retourner dans le village de Bob situé en forêt où elle récolte à nouveau 8 pièces d'Or (l'escorte la protège toujours puisqu'elle n'a pas quitté le royaume de Bob). Elle quitte le royaume de Bob et défausse la carte escorte et elle retourne dans son royaume. Là elle doit jouer 2 cartes radeau : une pour visiter son village au bord de la rivière et une pour passer l'obstacle monstre marin (l'escorte est défaussée, elle n'est plus protégée). Elle récolte à nouveau 2 pièces d'Or. Anna visite ensuite le village de montagne de Doris en jouant une carte nuage magique. Elle touche 5 pièces d'Or. Elle finit son voyage en visitant le village de désert de Carl. Elle joue une carte dragon pour le visiter mais doit aussi payer 2 pièces d'Or à Bob à cause du voleur qu'il y a placé. Elle gagne 6 pièces d'Or. Comme elle a visité tous les villages, elle reçoit un bonus de 10 pièces d'Or ce qui fait un total de 42 pièces d'Or pour son périple ! Elle en a gagné 44 et dépensé 2.

Fin de la manche

Lorsque le dernier joueur (celui à droite du joueur qui a le dragon) a fini son voyage et touché ses pièces d'Or la manche est terminée.

Pour préparer la manche suivante les joueurs doivent :

- Retirer tous les blasons des cartes et les reprendre devant eux ;
- Le joueur qui a le dragon le passe à son voisin de gauche ;
- Le nouveau joueur en possession du dragon ramasse toutes les cartes présentes sur la table et les mélange à nouveau avec le talon et la défausse pour constituer une nouvelle pile ;
- Les joueurs gardent les cartes qu'ils ont dans les mains.

Puis le joueur qui commence distribue les cartes et une nouvelle manche débute...

Fin du jeu

La dernière manche commence quand le dernier joueur a le dragon devant lui (sauf à 6 joueurs ou le dernier tour commence quand le cinquième joueur a le dragon devant lui). Le jeu s'arrête lorsque le dernier joueur a fini son voyage et touché son argent. Les joueurs comptent leur fortune. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur et couronné roi des Elfes.

Règle spéciale pour 2 joueurs

Dans le jeu à 2 chaque royaume peut contenir 3 villages au lieu de 2.

Variante : Sort de magie

Quand un joueur n'a pas la carte de déplacement nécessaire pour visiter un village il peut, s'il le désire, utiliser un sort. Pour lancer le sort il doit dépenser 3 pièces d'Or et jouer 4 cartes de déplacement. Alors il peut visiter le village. Les cartes Or et voleur ont leur effet normal mais la magie permet au joueur d'ignorer les effets des obstacles.

Variante pour diminuer l'avantage des cartes Or

Cette variante est proposée par Vincent sur le site web www.jeudesociete.org

Les cartes Or sont des cartes très puissantes, notamment lorsqu'elles sont associées à des cartes Changement de sens. Pour qu'elles ne déséquilibrent pas trop le jeu, nous suggérons d'appliquer les règles suivantes

1. Une carte Or ne peut pas être posée dans son propre royaume, elle doit forcément être placée sur le village d'un autre joueur (après tout, ce sont les Elfes des autres royaumes qui se réjouissent de votre venue, les Elfes de votre royaume vous voient tous les jours...).
2. La carte Garde du Corps annule les bénéfices de la carte Or comme elle annule les autres cartes d'événement (cela ne fait jamais bon effet d'arriver précédé de gardes armés jusqu'aux dents).

Le placement dans un autre royaume rend la carte moins facilement accessible et plus vulnérable (défausse du village par le joueur qui le possède). En fait, la carte Or reste une carte très intéressante, moins pour le gain qu'elle apporte que pour la crainte du gain qu'elle suscite chez les autres joueurs. Il peut être ainsi intéressant de la placer dans un village que vous savez avoir peu de chance d'atteindre afin que vos adversaires y placent prioritairement leurs cartes d'événement pour vous barrer la route. Amusant également placer la carte Or sur un lac alors que vous n'avez pas de radeau il y a des chances que le joueur adverse se défausse du village juste pour vous empêcher de faire un gros gain, vous dégageant ainsi la route sans le savoir.

Autre suggestion de variantes vue sur le BoardGamesGeek mais non testée : faire que la carte Or double la valeur du village pour tous les joueurs qui le traversent.