

Once upon a time in the Land of the White Winds...

... als initiatie op de volwassenheid, moesten jonge Elfjes die 16 jaar werden, op een tocht vertrekken en zoveel mogelijk van de 11 steden bezoeken in het land. Elke elf kreeg een map en informatie over de verschillende beschikbare vormen van transport. Dit omvat gigantische varkens, trollwagens, Elffietsen, eenhoorns, magische wolken, draken en riviervlotten.

Tijdens deze tocht, betwistten de Elfen elkaar regelmatig over wie het snelste transportmiddel krijgt om zoveel mogelijk steden te bezoeken.

De Elf die er in slaagde om zoveel mogelijk dorpen te bezoeken in acht maanden tijd, kwam heel hoog in aanzien te staan. Ook elke andere Elf die deelnam aan de tocht, werd verwelkomd als een nieuwe Strijder in de stam.

Spelmateriaal:

een speelbord

6 Elfen

70 transportkaarten

42 transportfiches

150 blokjes (6 sets van 25)

65 plastic schijfjes geld

koper = 1 goudstuk

zilver = 5 goudstuk

goud = 10 goudstuk

1 rondenteller (blauwe schijf)

1 Startspeler Draak

2 transporttabellen

deze spelregels

Voorbereiding:

Elke speler krijgt een Elf, de bijhorende set van 25 blokjes, en 12 goudstukken. Iedereen plaatst één blokje in elk dorp op de kaart.

Plaats alle Elven in de Elf City (dit is het dorp zonder nummer, links).

Leg de transporttabellen op tafel, zodat elke speler deze gemakkelijk kan inzien.

Schud de transportkaarten en geef elke speler er 5. De rest van de kaarten vormen een omgekeerde stapel naast het bord. Draai de bovenste drie kaarten om en leg die naast de stapel.

Giet alle transportfiches in een of andere kom, zodat de spelers niet al te duidelijk zien wat er in die kom zit. Zet de rondenteller op cijfer 1 op het bord en bepaal wie de startspeler wordt. Hij krijgt de draak.

Spelverloop:

Elke ronde wordt als volgt gespeeld:

1. Kaarten aanvullen

Beginnend met de startspeler en verder in uurwijzerzin, kiest elke speler een kaart uit één van de drie open liggende, totdat iedereen 3 nieuwe transportkaarten getrokken heeft (behalve tijdens de eerste ronde).

2. Nieuw goud

Elke speler krijgt 2 goudstukken (behalve tijdens de eerste ronde).

3. Transportfiche

Beginnend met de startspeler en verder in uurwijzerzin, neemt elke speler een transportfiche. Deze fiches mag hij geheim houden tot hij ze inzet.

4. Veiling

De startspeler neemt nu een aantal transportfiches gelijk aan drie keer het aantal spelers dat deelneemt aan het spel. Deze fiches moeten achter elkaar, in de getrokken volgorde in één lijn geplaatst worden. Ze zullen na elkaar geveild worden.

(zie ook uitleg blz. 3)

5. Transportfiche plaatsen

Beginnend met de startspeler en verder in uurwijzerzin, speelt iedereen om beurt. Tijdens deze beurt mag de speler ofwel een transportfiche plaatsen op een weg, ofwel passen. Komt hij opnieuw aan de beurt, mag hij weer ofwel plaatsen of passen. Als alle spelers na elkaar passen, eindigt deze fase.

6. Bewegen

Beginnend met de startspeler en verder weer in uurwijzerzin, speelt elke speler zo veel kaarten uit als hij wenst en verplaatst zijn Elf. op het einde van zijn beweging ontvangt hij zijn verdiende geld of neemt 2 nieuwe kaarten.

7. Einde of nieuwe ronde

Zodra een speler alle 25 dorpen bezocht heeft, of als de 8ste ronde beëindigd is, loop het spel ten einde. Als het spel nog niet gedaan is, geeft de startspeler de draak door aan zijn linkerbuur, die nu de nieuwe startspeler wordt. Alle fiches op de wegen gaan terug de pot in.

Extra uitleg over:

✓ de routes en het transport

Er zijn 5 verschillende soorten wegen en 7 verschillende soorten transportmiddelen.

open wegen	grote varkens (9)
bospaden	trollwagens (8)
woestijnpaden	Elffietsen (7)
bergpaden	eenhoorns (5)
rivieren	magische wolken (4)
	draken (4)
	riviervlotten
	+ hindernis (2)
	+ goud (3)

De transporttabel geeft aan welk transportmiddel over welke weg kan verplaatst worden. Het cijfer toont hoe vlug dit kan:

- een 1: gewone snelheid (met 1 kaart)
een 2: trager (met 2 kaarten)

(opm: open weg tussen wit dorp 2 en 3)

✓ de transportkaarten

Er zijn 8 verschillende types van kaarten: 9 van elk van de 7 transportmogelijkheden en 7 goudkaarten.

Telkens een speler een kaart mag nemen, kiest hij uit één van de 3 open kaarten of de bovenste kaart van de omgekeerde stapel. De eventueel getrokken open kaart vervangen door een nieuwe. Als de stapel op is, een nieuwe stapel aanmaken met de uitgespeelde kaarten.

✓ de goudkaarten

Als een speler een goudkaart kreeg bij de voorbereiding van het spel, moet hij deze gelijk vervangen door een andere

Als een goudkaart wordt omgedraaid als een van de drie kaarten die open moeten liggen, telt deze niet mee. Ze moet apart geplaatst worden. Een andere kaart moet dan omgedraaid worden.

Als een tweede goudkaart vervolgens omgedraaid wordt, moet je die bovenop de al eerder omgedraaide goudkaart plaatsen. Zo ook voor de volgende. Zo wordt een goudstapel geschapen. Voor elke goudkaart die je trekt, neem je een andere vervangkaart.

Telkens een speler een kaart mag nemen (ook een vervangkaart voor een goudkaart), mag die speler de stapel goudkaarten nemen. Hij ontvangt dan voor elke goudkaarten 3 goudstukken. De omgeruilde goudkaarten gaan dan naar de aflegstapel.

✓ *het veilen van de transportfiches*

Bij het veilen (fase 4) begint steeds de startspeler, de anderen volgen in uurwijzerzin. De fiches worden één voor één na elkaar geveild. Elke speler doet een hoger bod of past. Na passen mag je niet meer verder opbieden voor die bepaalde fiche. Het bod mag een willekeurig aantal goudstukken hoger zijn.

Het veilen eindigt zodra alle speler passen. De speler met het laatste hoogste bod, krijgt de fiche. Hij betaalt aan de bank. Fiches die aangekocht werden bij het veilen, moeten steeds open voor je op tafel liggen.

Zolang een speler nog genoeg geld heeft, kan hij blijven kopen. Indien een speler de fiche mag kopen, maar niet genoeg goudstukken bezit, dan verliest hij hoedanook al zijn goudstukken en wordt de fiche opnieuw geveild.

Wordt er niet voor een bepaalde transportfiche geboden, dan gaat deze fiche terug naar de voorraad. Hij wordt dus niet vervangen.

Deze fase eindigt, zodra alle fiches verkocht werden.

✓ *transportfiches inzetten (fase 5)*

Het plaatsen van transportfiches begint met de startspeler en gaat in uurwijzerzin verder. Elke speler mag een fiche plaatsen ofwel passen. Een speler die tijdens de ene beurt past, mag opnieuw een fiche plaatsen bij zijn volgende beurt. Fase 6 eindigt zodra alle spelers na elkaar passen.

Een speler moet bij het plaatsen van de fiches rekening houden met de transporttabel. Er mogen dus b.v. geen grote varkens geplaatst worden op een woestijnpad.

Een hindernis (of goudfiche) kan overal geplaatst worden, behalve als er al een goudfiche of hindernis ligt op die weg.

Elke weg kan dus hoogstens één transportfiche bevatten. Enkel hindernissen of goudstukken kunnen samen met een transportfiche voorkomen.

Elke speler mag niet meer dan 2 fiches sparen voor de volgende ronde. Het eventuele overschot moet ingeleverd worden.

✓ *kaarten uitspelen en bewegen*

Een speler kan zijn Elf verplaatsen onder de volgende voorwaarden:

1. Er moet een fiche op de weg liggen.
2. De speler moet een kaart spelen die past bij de fiche op de weg.

3. Als het vervoersmiddel traag (het cijfer 2) is op deze weg, moet de speler 2 gelijke kaarten uitspelen.
4. Een hindernis op een route verhoogt het aantal benodigde kaarten met 1.
5. Alle gespeelde kaarten worden op een aflegstapel gelegd.
6. Er zijn geen fiches voor vlotten. Je mag dus steeds een rivier op- of afvaren door het spelen van een riviervlotfiche. Hindernissen hebben geen effect op een rivier.

Een speler mag zoveel wegen nemen tijdens eenzelfde beurt als hij kan. Hij mag zelfs heen en terug reizen op een zelfde weg. Maar voor elke verplaatsing moet hij de nodige kaarten uitspelen.

Zodra een speler een dorp bereikt, verwijdert hij er een blokje van zijn kleur.

✓ *goudkaarten en kaartbonus*

Nadat een speler zijn Elf verplaatst heeft, maakt hij de som van de waarde van de steden die hij in deze beurt bereikt heeft. Hij mag dan ofwel evenveel goudstukken nemen of twee nieuwe kaarten nemen.

Als een speler een route nam met een goudfiche, wordt de waarde van de direct daarna bereikte stad verdubbeld. Als hij die weg met de goudfiche meer dan eens nam, wordt de waarde van die bepaalde stad telkens verdubbeld.

De Elf City mag bezocht worden - zoveel als je wenst - maar je krijgt geen goud, omdat deze stad geen waarde heeft.

Een speler die tijdens een bepaalde ronde niet wil of kan bewegen, krijgt automatisch 2 nieuwe kaarten. Hij heeft immers geen goud verdiend.

Einde van het spel:

Als een speler op het einde van een beurt al zijn blokjes van het bord verwijderd heeft, wint hij het spel. Lukken daar meerdere spelers in tijdens dezelfde beurt, dan wint hij die nog de meeste goudstukken bezit.

Als na 8 speelronden niemand hierin slaagt, is het spel ook beëindigd. Wie dan de meeste dorpen bezocht heeft, wint. Bij gelijkspel, beslist de goudvoorraad.

Korter spel:

Er zijn 2 mogelijkheden om het spel minder lang te laten duren:

1. Bij aanvang van het spel, plaatst elke speler zijn blokjes op de 12 dorpen met een oranje cirkel.
2. De spelers kunnen overeenkomen om geen 8, maar b.v. 5, 6 of 7 ronden te spelen.

Langer spel:

Spelers die het spel willen uitspelen tot het absolute einde, houden geen rekening met het aantal ronden en spelen totdat iemand alle 25 steden bezocht heeft.

Aanvullende spelregel bij bewegingen:

Een speler die op geen enkele wijze kan bewegen, mag al zijn kaarten inleveren en een weg naar keuze volgen. Dit laat hem toe om toch een bepaalde stad waar hij in de val zit, te verlaten. De kost is wel heel hoog.

