

# Elfenland

## Волшебное путешествие

### Описание игры

У эльфов существует древняя традиция: прежде чем юношей признают взрослыми, они должны пройти особое испытание. Храбрецы отправляются в путешествие на драконах и единорогах, на гигантских кабанах и повозках троллей, на эльфоциклах и волшебных облаках. В пути их ждут пустынный зной и горные кручи, опасные чащобы и бескрайние равнины, стремительные реки и великие озёра. Победит в этой гонке тот, кто лучше распорядится доступным транспортом и посетит наибольшее количество городов.

### Состав игры

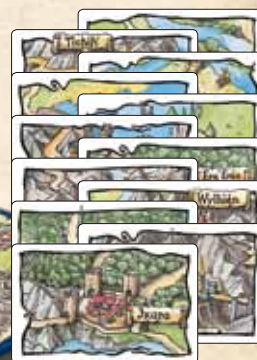
6 эльфийских башмаков



4 карты раундов



12 карт городов



6 карт-памяток



Игровое поле

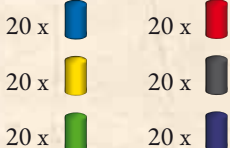


6 жетонов препятствий

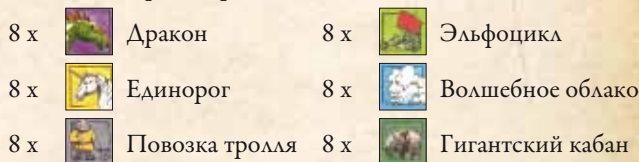
Карта первого игрока



120 фишек городов



48 жетонов транспорта



72 карты странствий



Дракон

Единорог

Повозка тролля

Эльфоцикл

Волшебное облако

Гигантский кабан

Плот



## Подготовка к игре

Каждый игрок получает 1 фигурку эльфийского башмака и 20 фишек городов одного цвета. Башмаки ставятся на столицу Страны эльфов — Elvenhold. На все остальные 20 городов каждый игрок должен поставить по 1 фишке своего цвета.

Разделите карты на 3 группы по цвету рубашки: зелёному, серому и синему. 12 карт городов (зелёная рубашка) уберите обратно в коробку: они понадобятся только для варианта игры, который описан в самом конце этих правил.



Карты странствий

Сложите 72 карты странствий (синяя рубашка) в колоду лицевой стороной вниз, рядом с игровым полем.

4 карты раундов (серая рубашка) положите лицевой стороной вверх на правый верхний угол игрового поля. Карты следует разместить по убыванию номеров: верхняя карта — 1, нижняя — 4. Они отображают, какой по счёту идёт раунд.

Отделите 6 жетонов препятствий (с красной каймой) от 48 жетонов транспорта. Переверните жетоны транспорта лицевой стороной вниз, перемешайте и сложите кучкой рядом с игровым полем. Откройте 5 жетонов и положите рядом лицевой стороной вверх. На протяжении всей игры 5 жетонов транспорта постоянно должны быть открыты.

Каждый игрок получает 1 карту-памятку и 1 жетон препятствия. Оставшиеся карты-памятки и жетоны препятствий уберите в коробку.

Отдайте карту первого игрока самому старшему участнику партии, чтобы он начал игру. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Жетоны транспорта



Карта-памятка



Жетон препятствия



Карта первого игрока



## Игровое поле

Города соединены друг с другом сетью мощёных дорог. Дороги проходят по разным типам местности: светло-зелёным равнинам, тёмно-зелёным лесам, жёлтым пустыням и серым горам. Также во время путешествия можно пересекать великие озёра и сплавляться по рекам.

Эльфы могут пользоваться семью различными видами транспорта. У каждого транспорта есть свои преимущества и недостатки. В зависимости от типа местности транспорт может ускоряться или замедляться, а некоторые виды транспорта и вовсе не пригодны для определённого типа местности.



Тип местности  
2 символа показывают, что  
нужно использовать 2 карты  
странствий.



Вид транспорта  
Вид транспорта  
определяет, какой  
жетон транспорта  
нужно использовать.



## Карты странствий

На каждой карте странствий указан вид транспорта и то, в какой местности он может быть использован. Тип местности отмечен круглым символом. Если символ один, для путешествия достаточно одной карты странствий. Если символа два, придётся использовать две карты для того, чтобы преодолеть выбранный путь.

Если на карте нет символа местности, путешествовать по ней на этом виде транспорта невозможно.

		Тип местности				
Вид транспорта		1	1			
		1	1		2	
		2	2		1	
			1	2	1	
		1	2	2	2	
		1	2	1	1	
		↓				1
		↑				2

▶ *Гигантские кабаны* не ходят по пустыням и горам.

▶ *Эльфоциклы* бесполезны в пустыне и требуют 2 карты странствий в горах.

▶ *Волшебные облака* не летают над пустынями и требуют 2 карты странствий над равнинами и лесами.

▶ *Единороги* боятся бегать по равнинам и требуют 2 карты странствий в пустыне.

▶ *Повозки троллей* могут проехать везде, но требуют 2 карты странствий в лесах, пустынях и горах.

▶ *Драконы* летают везде, но требуют 2 карты странствий для полёта над лесами.

▶ По рекам и озёрам можно путешествовать только на *плотах*.

▶ При движении по озёрам или вверх по течению реки (направление течения обозначено стрелками) *плот* требует 2 карты странствий.



## Игра

Игровая партия состоит из раундов. Каждый раунд делится на 6 фаз, описанных ниже.

- ▶ 1. Раздача карт странствий
- ▶ 2. Разбор жетонов транспорта, лежащих лицевой стороной вниз
- ▶ 3. Разбор добавочных жетонов транспорта
- ▶ 4. Планирование маршрутов
- ▶ 5. Передвижение
- ▶ 6. Завершение раунда

Каждый игрок получает по 8 карт странствий.

Каждый игрок берёт 1 жетон транспорта, лежащий лицевой стороной вниз, и кладёт перед собой, тоже лицевой стороной вниз.

Каждый игрок тянет 3 жетона транспорта и кладёт перед собой лицевой стороной вверх.

**Совет:** выбирайте вид транспорта, который есть на ваших картах странствий.

Перед игроком может быть не более 5 жетонов транспорта.

Игроки поочерёдно выкладывают по 1 жетону транспорта лицевой стороной вверх на дороги.

На дороге может быть только 1 жетон транспорта.

Вид транспорта должен подходить для путешествия по выбранному типу местности.

На картах-памятках обозначено, какой транспорт можно применить в той или иной местности.

## 1. Раздача карт странствий

В первом раунде первый игрок тасует карты странствий и сдаёт на руку каждому игроку 8 карт. Оставшиеся карты складываются в колоду рядом с полем лицевой стороной вниз. В последующих раундах первый игрок тасует карты странствий из колоды и сдаёт их таким образом, чтобы у всех было по 8 карт на руках.

## 2. Разбор жетонов транспорта, лежащих лицевой стороной вниз

Каждый игрок, начиная с первого, берёт из кучки 1 лежащий лицевой стороной вниз жетон, смотрит, что ему досталось, и кладёт перед собой лицевой стороной вниз, не показывая соперникам. Игрок может в любой момент посмотреть свои жетоны, но другие игроки не должны знать, что там. В ходе игры у игрока может накопиться несколько закрытых жетонов транспорта.

## 3. Разбор добавочных жетонов транспорта

Начиная с первого, каждый игрок тянет добавочный жетон транспорта, выбирая либо 1 из 5 открытых жетонов, либо 1 из закрытой кучки. В первом случае игрок должен сразу после того, как взял жетон, раскрыть из кучки новый. На столе должно всегда быть 5 открытых жетонов транспорта для выбора. Взятый жетон игрок кладёт перед собой лицевой стороной вверх.

Игроки продолжают поочерёдно брать по 1 добавочному жетону транспорта, пока каждый не наберёт 3 раскрытых жетона. С учётом закрытого жетона в начале первого раунда перед каждым игроком будет 4 жетона транспорта.

В последующих раундах на этом этапе игроки, сохранившие жетоны транспорта после предыдущих раундов, будут обладать 5 жетонами транспорта (1 или 2 закрытых, 3 или 4 открытых).

## 4. Планирование маршрутов

Начиная с первого, игроки по очереди выкладывают по 1 жетону транспорта лицевой стороной вверх на дороги. На дороге может быть только 1 жетон транспорта.

Игрок может положить жетон транспорта на дорогу только в том случае, если этот вид транспорта приспособлен для путешествия по данному типу местности. На картах-памятках обозначено, какой транспорт может передвигаться по какому типу местности. Например, жетон гигантского кабана нельзя положить на дорогу, проходящую по пустыне.

**Важно:** каждый жетон транспорта, выложенный на дорогу при выборе пути, могут использовать все игроки.



## Препятствия

Вместо жетона транспорта игрок может выложить на поле жетон препятствия. Однако каждый игрок может поставить препятствие только один раз в течение всей игры. Препятствие ставится на дорогу только в том случае, если на ней уже есть жетон транспорта. На каждую дорогу можно поместить только 1 жетон препятствия. На озёра и реки препятствия ставить нельзя. Для того чтобы преодолеть препятствие на дороге, нужно использовать дополнительную карту странствий для соответствующего жетона транспорта.



### Пример 1

На дороге в пустыне оказались повозка тролля и препятствие. Чтобы пройти по этой дороге, игроку нужно пожертвовать 3 карты странствий с повозкой тролля.



Игрок не обязан выкладывать жетон транспорта или ставить препятствие — можно пропустить ход.

Игрок может пропустить ход и выложить жетон транспорта в следующем. Однако если все игроки один за другим пропустили ход, фаза планирования маршрутов завершается.

## 5. Передвижение

Игрок двигает свою фигурку эльфийского башмака по дорогам или рекам из города в город. Цель: собирать фишки городов своего цвета.

### Путешествие по дорогам

Каждый игрок может воспользоваться любыми жетонами транспорта на поле для передвижения своей фигурки башмака. Начиная с первого, каждый игрок может продвинуть свою фигурку по **любым дорогам на сколько угодно**, соблюдая следующие правила:

- ▶ 1. На дороге должен быть жетон транспорта.
- ▶ 2. Игрок должен использовать карту, соответствующую жетону: например, карту единорога, чтобы пройти по дороге с жетоном единорога.
- ▶ 3. Если на карте странствий стоит двойной символ типа местности, игроку нужно использовать 2 одинаковые карты, соответствующие жетону на дороге, чтобы продвинуть по ней свою фигурку башмака.
- ▶ 4. Если на дороге препятствие, игрок обязан использовать добавочную идентичную карту странствий.

Ход игрока завершается, когда он больше не может или не хочет использовать карты странствий для движения.

*Выложенные жетоны транспорта могут быть использованы любым игроком.*

*Каждый игрок может один раз за игру поставить препятствие.*

*На озёра и реки ставить препятствия нельзя.*

*Чтобы преодолеть препятствие, придётся воспользоваться дополнительной идентичной картой странствий.*

*Вместо размещения жетона транспорта на поле можно пропустить ход. Когда все игроки последовательно пропустят ход, фаза планирования маршрутов завершается.*

### Пример 2

Николай хочет пройти из Feodor через Larphálya в Virst. На лесной дороге из Feodor в Larphálya лежат жетон дракона и препятствие. Для полёта над лесами на драконе нужно 2 карты странствий, а с учётом препятствия Николаю надо использовать целых 3 карты странствий с драконом. Преодолев эту сложную дорогу, Николай выходит на другую, которая ведёт его из Larphálya в Virst по равнинам. Здесь Николая ждёт эльфоцикл. Эта поездка будет приятной и быстрой: нужна всего 1 карта странствий с эльфоциклом, и вот он, Virst!



### Путешествие по рекам

Для плотов жетонов транспорта нет. Игрок продвигает фигурку башмака по реке, просто используя то количество карт странствий с плотом, которое указано на карте-памятке.

Препятствий на реках и озёрах не бывает.

*Для сплава вниз по течению игроку нужна 1 карта странствий с плотом. Для путешествия вверх по реке понадобятся уже 2 такие карты.*

### Пример 3

Борис (зелёный) хочет пройти по течению реки из Virst в Ixaга. Для этого ему надо использовать 1 карту странствий с плотом. Анна (синий) поднимается вверх по реке из Ixaга в Virst. Грести против течения труднее, поэтому ей нужно использовать 2 карты странствий с плотом.



### Путешествие туда и обратно

В свой ход игрок может пройти из города в город несколько раз, пока ему хватает карт странствий для движения по выбранным дорогам. Также в свой ход игрок может воспользоваться любой дорогой не один раз, но для каждого нового путешествия нужно использовать требуемые карты.

*Одна и та же дорога может быть пройдена несколько раз за ход, если игрок использует нужные карты.*



#### Пример 4

На лесной дороге из Dag'Amura в Kihromah транспортом служит волшебное облако. Чтобы слетать на облаке в Kihromah и вернуться в Dag'Amura, Николаю придётся отдать 4 карты странствий с волшебным облаком.

### Сбор фишек городов

Из каждого города, где оказывается игрок в течение или по окончании хода, он забирает фишку города своего цвета и кладёт перед собой.



Использованные карты странствий складываются в колоду рядом с полем. Если у игрока в конце хода на руках больше 4 карт, ему необходимо избавиться от лишних: сократить количество карт до 4-х. Лишние карты сбрасываются в ту же колоду.

### Особые ходы

#### А) Караван

Если у игрока нет возможности использовать карту (карты) странствий нужного типа в достаточном количестве, он вместо этого может использовать 3 **любые карты странствий** (в том числе с плотами). Это называется «караван». Караваном можно пройти только по дороге, на которой есть жетон транспорта. По рекам и озёрам караваны не ходят. По дороге с препятствием игрок может провести караван за 4 любые карты вместо 3-х.

#### Б) Паромы

Через два великих озера — Mare Magnum и Mare Nebulae — ходят паромы. Для путешествия на пароме игроку нужно использовать 2 **карты странствий с плотом** за каждый переход из одного города в другой. Примените паромы для перемещения между Virst, Strykhaven и Elvenhold или между Grangor, Yttar и Parundia.



## 6. Завершение раунда

После того как все игроки передвинули свои фигурки эльфийских башмаков, нужно выполнить следующие действия:

- ▶ 1. Первый игрок кладёт верхнюю карту раунда в низ колоды. Затем он передаёт карту первого игрока соседу слева, и тот становится новым первым игроком.
- ▶ 2. Игроки возвращают в кучку все свои жетоны транспорта, оставляя себе **только один** — закрытый или раскрытый.
- ▶ 3. Все жетоны транспорта снимаются с поля и перемешиваются вместе с теми, что лежат в кучке лицевой стороной вниз.
- ▶ 4. Использованные препятствия удаляются из игры до конца партии.

*Когда игрок достигает города, он забирает из него фишку города своего цвета и кладёт её перед собой.*

*В конце хода количество карт у игрока надо сократить до 4-х.*

*Караван — путешествие по дороге за 3 любые карты странствий при нехватке нужных.*

*Если вы хотите пересечь озеро на пароме, используйте 2 карты странствий с плотом, чтобы добраться из одного города в другой.*

*Карта раунда меняется, статус первого игрока передаётся по часовой стрелке. Жетоны транспорта убираются с поля и перемешиваются с теми, которые лежат в стопке. Игроки добирают карты странствий: у каждого должно быть на руках по 8 штук.*

Побеждает игрок, собравший к концу 4-го раунда больше всего фишек городов. При ничьей победитель определяется по наибольшему количеству карт странствий, оставшихся на руках.



## Конец игры

Партия заканчивается после 4 раундов. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество фишек городов. Если у нескольких игроков равное количество фишек, побеждает тот, у кого осталось на руках больше карт странствий. Если и здесь сохранилось равенство — претенденты делят победу. Игрок, собравший все свои фишки до конца 3-го раунда, побеждает досрочно.



## Ещё один вариант игры

В начале игры перетасуйте 12 карт городов и сдайте по одной каждому игроку, лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты городов в этом варианте игры не нужны, уберите их в коробку. Теперь целью каждого игрока будет не только сбор фишек городов. В конце 4-го раунда его фигурка башмака должна оказаться либо в том городе, который обозначен на доставшейся карте, либо как можно ближе к нему. Все прочие правила остаются в силе. Когда партия завершается, игроки раскрывают карты городов и подсчитывают, сколько городов отделяет каждого из них от цели, если идти кратчайшим путём. Затем полученное число вычитается из количества собранных фишек городов. Игрок с наивысшим итоговым значением побеждает. При равенстве побеждает тот, чей башмак ближе к цели. Если и это не определило лидера — претенденты делят победу.



### Пример 5

Борис посетил 17 городов и закончил игру в Throtmanni, а дойти ему нужно было до Jaccaranda. От Throtmanni до Jaccaranda 1 город, поэтому его итоговый счёт:  $17 - 1 = 16$ .



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Перевод на русский язык:** Алексей Перерва

**Редактура:** Александр Киселев, Сергей Палий

**Дизайн и вёрстка:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.



Играть интересно