



Правила настольной игры «Страна эльфов» (Elfenland)

Автор: Алан Р. Мун (Alan R. Moon)

Перевод на русский язык: Владимир 'Seagull' Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

С незапамятных времен в Стране эльфов существует необычный ритуал совершеннолетия. Все эльфийские девочки и мальчики проходят особый тест, прежде чем становятся взрослыми. Получив карту родной Страны эльфов каждый из них должен за определенное время посетить как можно больше городов, используя при этом традиционные для этой сказочной страны средства передвижения: дракон, единорог, кабан-великан, эльфоцикл, повозка гнома, волшебное облако и плот. Несмотря на широкий выбор количество транспортных средств ограничено, и при этом каждое из них можно использовать только в определенных областях страны. Участникам гонки нужно грамотно строить маршруты своего путешествия, в т.ч. исходя из доступности тех или иных средств передвижения. Тот, кто до конца игры посетит наибольшее число городов эльфийской страны будет объявлен победителем.

Состав игры:

- 6 эльфийских сапожков;
- 6 жетонов «Препятствие»;
- 120 городских маркеров (по 20 каждого из 6 цветов);
- 48 транспортных жетонов (по 8 каждого из 6 типов);
- 72 карты передвижения;
- 12 карт городов (для особого варианта игры);
- 6 справочных карт;
- 1 карта первого игрока;
- 4 карты текущего раунда.

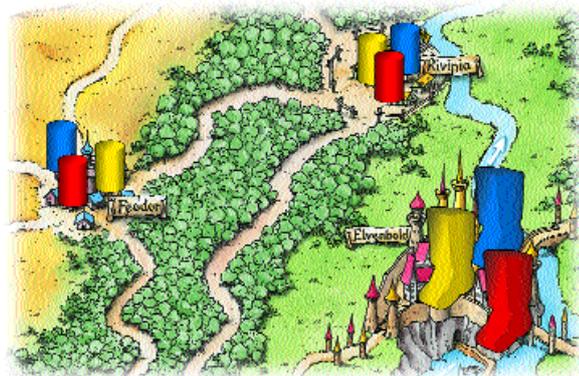


	1	1			
1	1				2
2	2			1	
	1	2	1	1	
	1	2	1	1	
↓					1
↑					2



Подготовка к игре

В соответствии с выбранным цветом каждый игрок получает 1 эльфийский сапожок и 20 городских маркеров. В начале игры сапожки всех участников гонки размещаются в столице Страны эльфов - городе Эльфенхолд (Elvenhold), и по одному городскому маркеру своего цвета игроки размещают в каждом городе на карте страны.



Отсортируйте карты в соответствии с цветом их рубашки (зеленый, серый и синий). Карты городов имеют зеленый цвет рубашки и их пока можно убрать в коробку, т.к. они необходимы только для специального варианта игры (см. на стр.9).

72 карты передвижения (синяя рубашка) разместите рядом с игровым полем в виде стопки рубашкой вверх.

В правом верхнем углу игрового поля разместите стопку карт раундов так, чтобы они лежали в возрастающей последовательности: снизу-вверх карты с номерами «4», «3», «2» и «1». Верхняя карта будет означать порядковый номер раунда игры.



Разделите 48 транспортных жетонов и 6 жетонов «Препятствие» (с красной окантовкой). Перемешайте транспортные жетоны рубашками вверх и разместите их единой кучкой рядом с игровым полем. Затем случайным образом отберите 5 из них и составьте ряд транспортных жетонов с открытой лицевой стороной. В течение игры в этом ряду всегда будет открыто 5 транспортных жетонов.



Каждому игроку также достается 1 справочная карта и 1 жетон «Препятствие». Неиспользованные справочные карты и жетоны «Препятствие» уберите обратно в коробку, они не понадобятся.

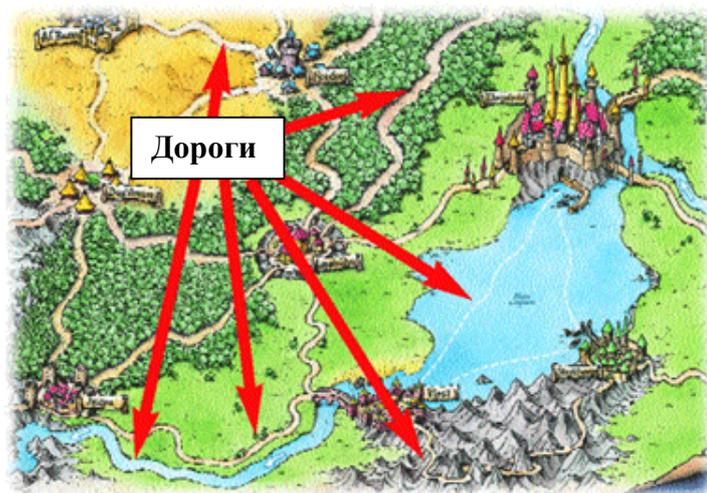


Определите того игрока, который начнет игру и выдайте ему карту первого игрока (это может быть самый старший игрок). Право хода затем будет передаваться другим игрокам по ходу часовой стрелки.

Все города эльфийской страны соединены между собой дорожной сетью.

Пути и дороги пролегают через необычайные по красоте области и регионы: равнины покрытые светло-зеленой травой, темно-зеленые леса, через желтые пески пустыни и даже над макушками серых гор, а водные пути проложены по быстрым рекам и зеркально чистым озерам.

Для передвижения по своей стране эльфы используют семь различных транспортных средств. Каждое из них имеет свои преимущества в зависимости от региона. На каких-то дорогах одно окажется быстрее другого, а где-то некоторые из них и вовсе не могут быть использованы.



Карты передвижения



Каждая такая карта представляет определенный тип средства передвижения (ассоциируется с соответствующими транспортными жетонами), а круглые символы указывают на дороги тех регионов, по которым оно может передвигаться. Единичный символ означает, что для перемещения по данной области требуется одна карту передвижения, а двойной символ, наоборот, указывает на то, что нужно будет использовать две такие карты.

Если круглый символ какого-либо региона отсутствует на карте передвижения - это означает, что игрок не может передвигаться по дорогам этого региона на данном транспортном средстве.

Например:

- Кабан-великан не может идти через пустыню и горы;
- Эльфоцикл нельзя использовать в пустыне, а в горах потребуется две карты передвижения;
- Волшебное облако не выдерживает путешествий над пустыней и потребуется по две карты передвижения чтобы пролететь над равниной или лесом;
- Единорог не пойдет через равнину, но зато пронесет через пустыню, однако для этого потребуется две карты передвижения;
- Гномья повозка пройдет почти везде, но для путешествий через лес, пустыню и горы потребуется две карты передвижения;
- Дракон - самый эффективный вид транспорта, затруднение вызывает только полет над лесом - потребуется две карты передвижения;
- Для путешествий по рекам и озерам («Mare Magnum» и «Mare Nebulae») подходит только Плот, единственный водный транспорт. Движение вверх по течению (противоположное направлению стрелок) потребует 2 карт передвижения.

	1	1			
	1	1		2	
	2	2		1	
		1	2	1	
	1	2	2	2	
	1	2	1	1	
	↓				1
	↑				2

Ход игры

Игра проходит в течение нескольких раундов, каждый из которых состоит из 6 этапов:

1. Раздача карт передвижения.
2. Выбор транспортного жетона из закрытого стека.
3. Выбор дополнительных транспортных жетонов.
4. Планирование маршрутов путешествий.
5. Перемещение по выбранным маршрутам.
6. Окончание раунда и подготовка к следующему.

1. Раздача карт передвижения

В начале первого раунда «начинающий» игрок должен перетасовать колоду карт передвижения и раздать по 8 из них каждому участнику. Оставшиеся карты следует разместить стопкой рубашкой вверх рядом с игровым полем. В ходе последующих раундов «начинающий» игрок будет тасовать карты из этой стопки, присоединяя к ним сыгранные карты передвижения, после чего раздавать новые карты так, чтобы у игроков их стало по 8.

2. Выбор транспортного жетона из закрытого стека

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник берет один транспортный жетон из закрытой кучки (стека), ознакамливается с ним и кладет перед собой рубашкой вверх. Игроку следует сохранить в секрете этот жетон от других игроков, но в своих целях он может в любое время посмотреть на него. В ходе игры каждый участник может иметь у себя несколько закрытых транспортных жетонов.

3. Выбор дополнительных транспортных жетонов

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник выбирает по три дополнительных транспортных жетона, по одному за круг. Каждый раз это может быть один из жетонов открытого ряда, а может быть еще один жетон из закрытого стека. Какой бы выбор не сделал игрок, он размещает перед собой полученный жетон лицевой стороной вверх. Если игрок выбрал жетон из открытого ряда, он должен обязательно восполнить его, добавив один из жетонов закрытого стека так, чтобы в открытом ряду всегда находилось 5 жетонов.

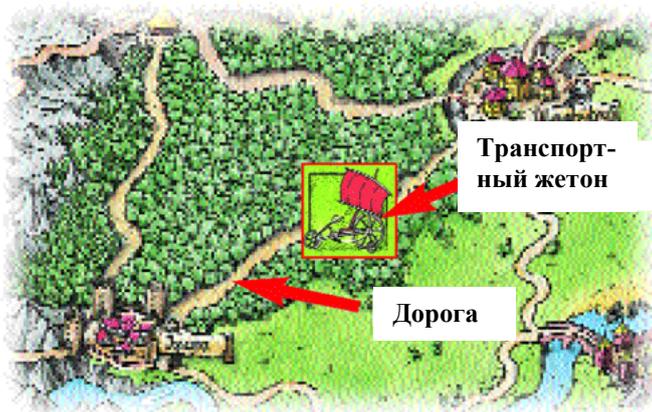
Таким образом в первом раунде у каждого игрока будет по одному закрытому транспортному жетону и по 3 открытых - всего 4.

При дальнейшем ходе игры у участников, которые сохраняют транспортный жетон из прошлого раунда, может оказаться 5 жетонов (один / два закрытых жетона и три / четыре открытых).

4. Планирование маршрутов путешествий

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник может разместить транспортные жетоны на дорогах эльфийской страны. Каждый игрок может разместить только один жетон за круг. На каждой дороге может быть размещен только один транспортный жетон.

При планировании маршрутов следует иметь ввиду возможности транспортных средств к передвижению по выбранным областям. На дороге можно разместить жетоны только тех средств передвижения, которые могут по ней перемещаться. Например Кабан-великан не может быть размещен на дороге в пустыне.



Используйте справочную карту в качестве памятки.

Внимание! Все игроки могут перемещаться по тем дорогам, где размещен транспортный жетон, независимо от того, кто из участников его фактически разместил.

Препятствие

Вместо транспортного жетона игрок может разместить на дороге жетон «Препятствие». Каждый игрок может воспользоваться таким жетоном лишь однажды за всю игру и только на тех дорогах, где уже размещен транспортный жетон. Только одно Препятствие может быть установлено на дороге. Препятствия не могут быть размещены на водных путях рек и озер.

Препятствие не блокирует передвижение по дороге, но для перемещения игрок должен будет использовать одну дополнительную соответствующую карту передвижения.

Пример:

На дороге в пустыне размещены транспортный жетон «Гномья повозка» (2 карты для перемещения по пустыне) и жетон «Препятствие». Если игрок хочет использовать эту дорогу, то должен отдать 3 карты передвижения «Гномья повозка» вместо двух.

При планировании маршрута игрок не обязан размещать транспортный жетон или жетон «Препятствие», он может спасовать и пропустить ход. Игрок может пропустить один ход и разместить жетон на следующем ходу, однако если все игроки последовательно спасуют друг за другом - данный этап игры завершается.

5. Перемещение по выбранным маршрутам

Игроки перемещают свои эльфийские сапожки из города в город по дорогам и водным путям. Посещая города игроки забирают там свои городские маркеры и сохраняют их перед собой.

Путешествие по дорогам страны

Каждый игрок может использовать в своих целях любой транспортный жетон, размещенный на игровом поле. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке участники перемещают свои сапожки по стольким дорогам, сколько им будет необходимо, соблюдая, однако, следующие условия:

1. На дороге, по которой игрок хочет пройти, должен быть размещен транспортный жетон.
2. Игрок должен сыграть карту передвижения ассоциирующуюся с установленным на дороге транспортным жетоном. Например, карту Единорога на дороге с транспортным жетоном Единорога.
3. Если на карте передвижения указан двойной круглый символ для выбранной дороги, то игрок обязан сыграть две одинаковые карты передвижения, чтобы переместить сапожок по этой дороге.
4. Если на выбранной дороге также размещен жетон «Препятствие», игрок обязан сыграть дополнительную одинаковую карту передвижения.

Ход игрока завершается, когда он не может или не хочет продолжать использовать карты передвижения.



Пример (справа):

Костя запланировал путешествие из г. Феодор (Feodor) в г. Вирст (Virst), пройдя при этом через г. Лаппхалия (Lapphalya). Дорога из Феодор в Лаппхалия пролегает через лес, где игрок может воспользоваться Драконом, но должен при этом преодолеть препятствие. Обычный полет на Драконе через лес предполагает использование двух карт передвижения «Дракона», но из-за препятствия игрок должен потратить целых три. Затем игрок продолжает путь в Вирст через равнину, где на дороге он обнаруживает Эльфоцикл, которым может воспользоваться сыграв всего одну соответствующую карту передвижения.

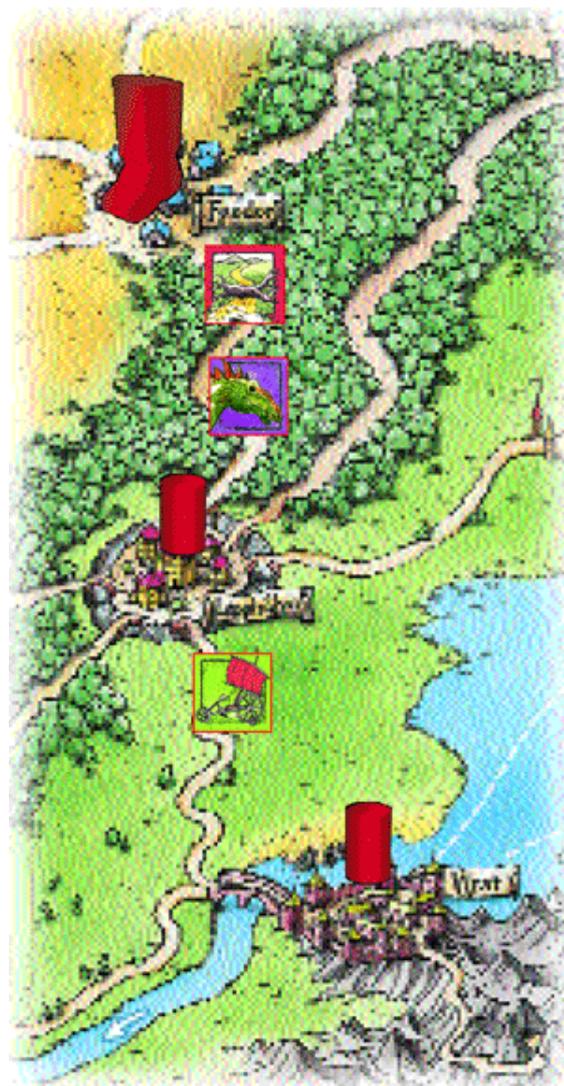
Путешествие по водным путям

В игре нет транспортных жетонов ассоциативно связанных с картами передвижения «Плот», поэтому чтобы пройти водным путем игроку достаточно просто сыграть необходимое количество соответствующих карт передвижения.

Препятствия не могут быть установлены на водных путях.

Пример (ниже):

Борис хочет воспользоваться водным путем соединяющим г. Вирст (Virst) с г. Иксара (Ixara). Движение предполагается вниз по реке по ее течению (в направлении указанном стрелочками), поэтому Борису достаточно сыграть одну карту передвижения «Плот». С другой стороны, если бы Борис двигался в обратном направлении вверх по реке (из г. Иксара в г. Вирст), то ему пришлось бы сыграть две карты передвижения «Плот», т.к. движение происходило бы против течения (против направления, указанного стрелочками).

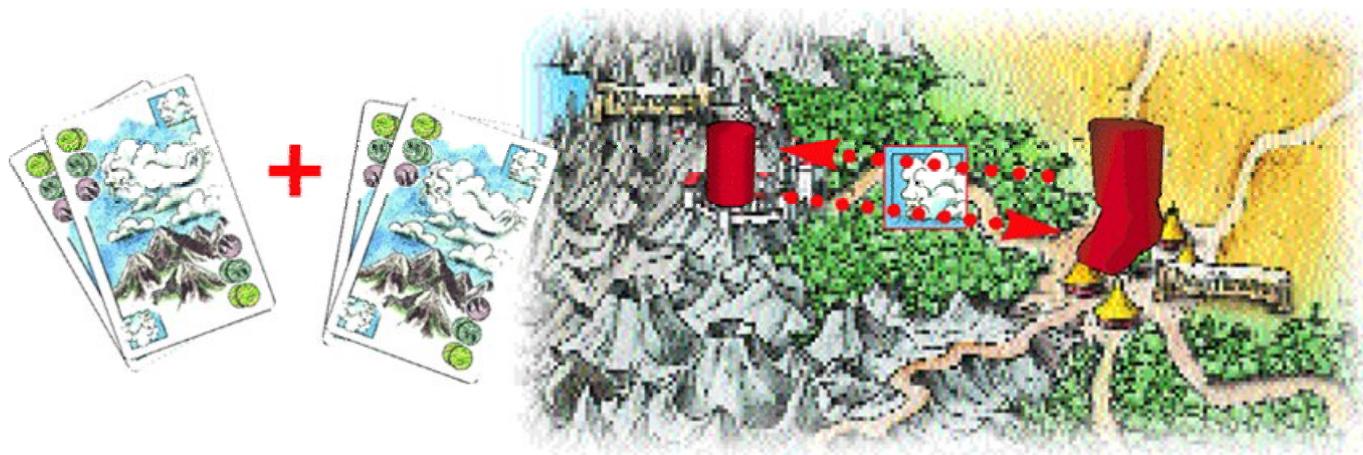


Путешествие туда и обратно

В течение своего хода игрок может не только любое количество раз перемещаться между городами, но и совершать движение туда и обратно по одной и той же дороге. Главное условие, чтобы игрок мог сыграть необходимое количество соответствующих карт передвижения.

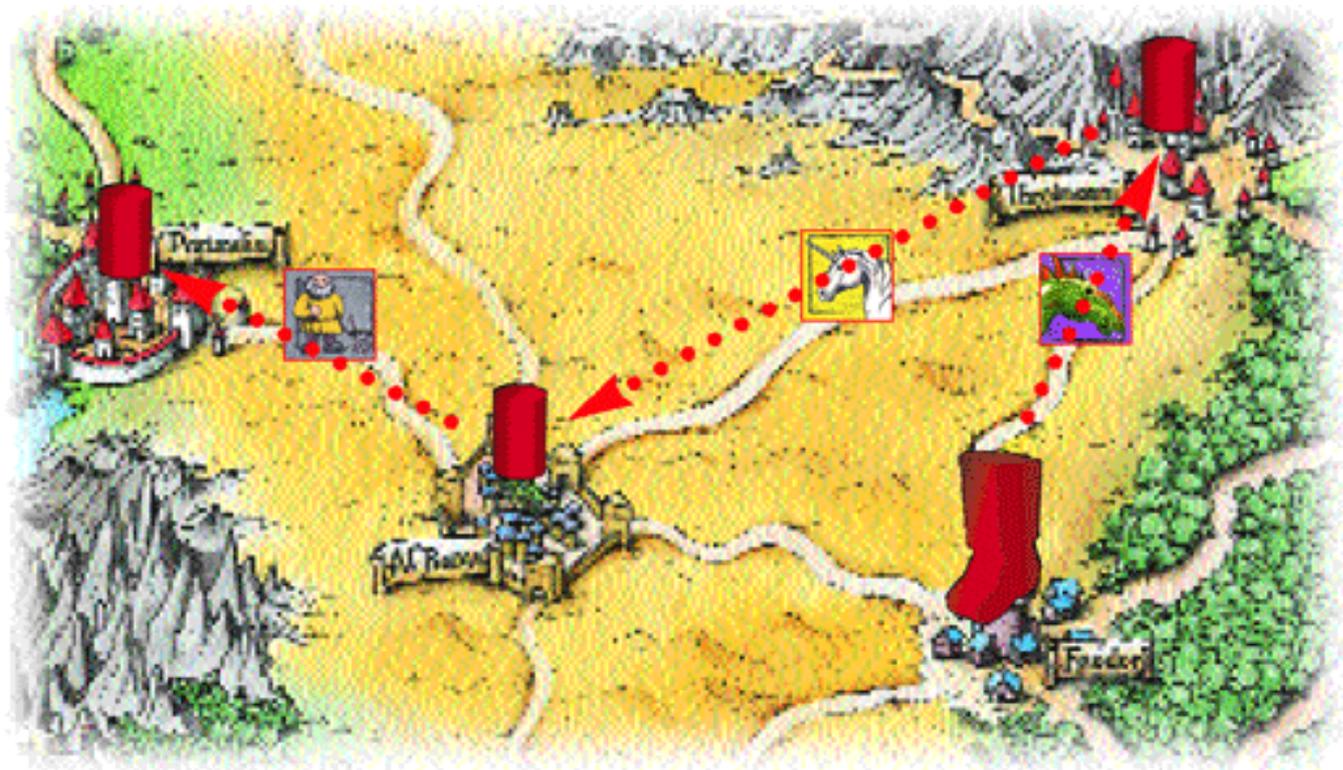
Пример:

Путь по лесной дороге между г. Даг'Амура (Dag'Amura) и г. Киромех (Kihromah) игрок может преодолеть на Волшебном Облаке. Ему нужно потратить 4 карты передвижения «Облако», чтобы пройти по этой дороге туда и обратно в течение одного хода.



Сбор городских маркеров

В каждом городе, где побывал игрок, он забирает городской маркер своего цвета и размещает перед собой. Игрок забирает городской маркер и из того города, где он завершает свой ход.



Все сыгранные карты передвижения кладутся в стопку сброса рядом с игровым полем. Если в конце хода у игрока в руке остается больше 4 карт, он должен сбросить лишние карты так, чтобы в руке их стало не больше 4. Лишние карты из руки также помещаются в стопку сброса.

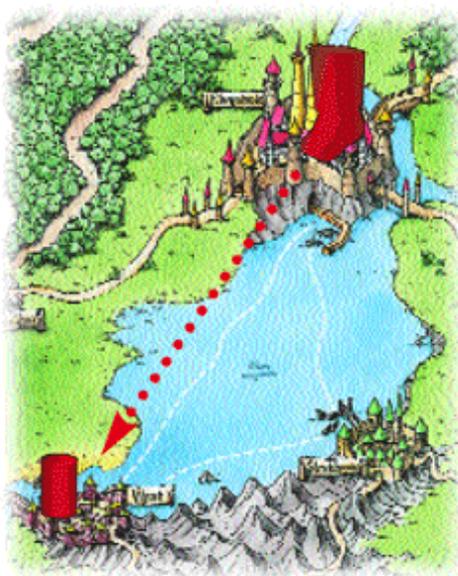
Особые действия

• Караван - движение вопреки

Если игрок не может сыграть необходимое количество карт передвижения, ассоциативно связанных с транспортным жетоном на выбранной дороге, он может сыграть любые три карты передвижения (включая и карты «Плот»), чтобы все же пройти по этой дороге. Этот способ передвижения называется «Караван» и таким образом можно пройти по любым дорогам, кроме водных путей. Если на дороге встречается жетон «Препятствие», игрок должен сыграть четыре любые карты передвижения вместо трех.

• Паромные переправы

Пересечь Великие озера эльфийской страны «Безбрежное море (Mare Magnum)» и «Туманное море (Mare Nebulae)» можно используя паромные переправы. Билет на паром из одного города в другой стоит две карты передвижения «Плот». Паромные переправы соединяют между собой Вирст (Virst), Стрикхэвен (Strykhaven), Эльфенхолд (Elvenhold), Грангор (Grangor), Иттар (Yttar) и Парундия (Parundia).



6. Окончание раунда и подготовка к следующему

После того, как все игроки закончат свои перемещения по дорогам Страны эльфов, проделайте следующее:

- Участник-владелец карты первого игрока кладет верхнюю карту раунда под низ стопки. Затем он передает карту первого игрока своему соседу слева, который становится «начинающим» игроком для следующего раунда игры.
- Каждый игрок должен сбросить в закрытый стек все свои транспортные жетоны кроме одного, который по выбору игрока может быть закрытым или открытым.
- Уберите все транспортные жетоны с игрового поля и добавьте их в закрытый стек. Открытый ряд транспортных жетонов оставьте без изменений, он сохраняется для следующего раунда.
- Использованные жетоны «Препятствие» удаляются из игры (поместите их обратно в коробку).

Завершение игры

Игра завершается по окончании последнего четвертого раунда. Игрок, который посетил наибольшее число эльфийских городов, а значит собрал наибольшее количество городских маркеров - становится победителем игры. В случае равного результата побеждает игрок у которого на руках сохранилось наибольшее число карт передвижения.

Если кто-либо из игроков сможет посетить все города Страны эльфов до конца **третьего** раунда, он немедленно объявляется победителем.

Дополнительный вариант игры

Перед началом игры перемешайте и раздайте каждому игроку взакрытую по одной карте Городов. Оставшиеся карты Городов можно убрать обратно в коробку, т.к. они более не понадобятся в этом варианте игры.

Цель игры не просто посетить наибольшее число городов и собрать городские маркеры, но одним из главных условий является то, что игрок должен завершить игру в том городе, который указан на его карте Городов или постараться оказаться как можно ближе к нему. Все остальные правила игры остаются без изменений.

По окончании игры все участники открывают свои карты Городов и проверяют насколько далеко от города назначения они остановились, подсчитывая количество промежуточных городов по кратчайшей дистанции. Это число затем вычитается из количества собранных городских маркеров. Игрок с наибольшим числом очков становится победителем. В случае равного результата побеждает тот игрок, чей путь до «своего» города короче.

Пример:

Борис посетил 17 городов и закончил свое путешествие в г. Тротмани (Throtmanni), при этом на его карте Городов изображен г. Жакаранда (Jaccaranda). Судя по наиболее кратчайшему пути он остановился всего в одном городе от своей цели, поэтому из 17 он вычитает 1. Игровой счет Бориса составил 16 очков.

