

Alan Moon Elfenland

résumé basé sur les règles originales d'Alan Moon

Au départ

- Chacun reçoit 1 botte d'elfe, 1 jeton obstacle rouge et tire au hasard une carte village natal, qui reste cachée des autres joueurs.
- Chacun des 20 villages reçoit 1 pion de chaque couleur jouée.
- Les cartes tour de jeu sont empilées dans l'ordre, le 1 étant visible au-dessus.

Fin du jeu

Au bout de 4 tours complets:

$score = nb \text{ pions récupérés} - nb \text{ routes}$
séparant la botte d'elfe du village natal

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes voyage en main a gagné.

Victoire exceptionnelle - si un joueur a récupéré ses 20 pions à la fin du 3^{ème} tour, il est vainqueur.



Tour de jeu

- 1/ Chacun reçoit 8 cartes voyages
- 2/ Chacun pioche un jeton transport face cachée
- 3/ On retourne face visible 5 jetons transport. Chacun pioche alors 1 jeton (un des visibles ou un caché). On recommence 3 fois un tour complet. Si un jeton visible est pris, on en retourne un autre pour qu'il y en ait toujours 5.
- 4/ Chacun son tour peut placer un jeton transport ou son obstacle (si transport déjà posé sur la même route) sur le plateau. On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- 5/ Chacun son tour joue ses cartes voyage; il ne faut pas en avoir plus de 4 à la fin (l'excédent est défaussé au besoin). Pour tout village visité, le pion est récupéré.
- 6/ La carte tour de jeu en cours et les éventuels jetons obstacles sont remis dans la boîte; les jetons transport du plateau sont remélangés face cachée; les cartes voyage jouées sont remélangées. Si un joueur a plus de 1 jeton transport, il se défausse de l'excédent. On défausse la carte tour de jeu.

Mémo

- *Caravanes* - on peut dépenser 3 cartes voyage quelconques pour se déplacer sur une route ayant un jeton transport (4 s'il y a un obstacle en plus).
- *Mare nebulae* - 1 carte radeau ou caravane 3 cartes voyage
- *Mare Magnum* - 2 cartes radeau; pas de caravane

Un jeu Amigo - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

Alan Moon Elfenland

résumé basé sur les règles originales d'Alan Moon

Au départ

- Chacun reçoit 1 botte d'elfe, 1 jeton obstacle rouge et tire au hasard une carte village natal, qui reste cachée des autres joueurs.
- Chacun des 20 villages reçoit 1 pion de chaque couleur jouée.
- Les cartes tour de jeu sont empilées dans l'ordre, le 1 étant visible au-dessus.

Fin du jeu

Au bout de 4 tours complets:

$score = nb \text{ pions récupérés} - nb \text{ routes}$
séparant la botte d'elfe du village natal

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes voyage en main a gagné.

Victoire exceptionnelle - si un joueur a récupéré ses 20 pions à la fin du 3^{ème} tour, il est vainqueur.



Tour de jeu

- 1/ Chacun reçoit 8 cartes voyages
- 2/ Chacun pioche un jeton transport face cachée
- 3/ On retourne face visible 5 jetons transport. Chacun pioche alors 1 jeton (un des visibles ou un caché). On recommence 3 fois un tour complet. Si un jeton visible est pris, on en retourne un autre pour qu'il y en ait toujours 5.
- 4/ Chacun son tour peut placer un jeton transport ou son obstacle (si transport déjà posé sur la même route) sur le plateau. On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- 5/ Chacun son tour joue ses cartes voyage; il ne faut pas en avoir plus de 4 à la fin (l'excédent est défaussé au besoin). Pour tout village visité, le pion est récupéré.
- 6/ La carte tour de jeu en cours et les éventuels jetons obstacles sont remis dans la boîte; les jetons transport du plateau sont remélangés face cachée; les cartes voyage jouées sont remélangées. Si un joueur a plus de 1 jeton transport, il se défausse de l'excédent. On défausse la carte tour de jeu.

Mémo

- *Caravanes* - on peut dépenser 3 cartes voyage quelconques pour se déplacer sur une route ayant un jeton transport (4 s'il y a un obstacle en plus).
- *Mare nebulae* - 1 carte radeau ou caravane 3 cartes voyage
- *Mare Magnum* - 2 cartes radeau; pas de caravane

Un jeu Amigo - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>