

Elfenland

GUNST DER ORTE

Erweiterung Adventskalender 2018

von Alan R. Moon mit Illustrationen von Doris Matthäus

Inhalt:

20 Gunst-Plättchen



12 Hindernisse



12 Plättchen „Freier Weg“



Achtung: Es gelten grundsätzlich die Regeln von *Elfenland*. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im Folgenden beschrieben.

Die Gunst-Plättchen



Der Spieler zieht **zwei Reisekarten** vom Stapel auf die Hand. Diese Karten kann er **ab sofort** einsetzen.



Der Spieler zieht **eine Reisekarte** vom Stapel, die er verdeckt vor sich ablegt. Diese Karte nimmt er **in der nächsten Runde zusätzlich** zu den acht Reisekarten am Ende der 1. Phase **Reisekarten austeilen** auf die Hand.



Der Spieler zieht **zwei Transportmittel** aus dem verdeckten Vorrat und schaut sie sich an. **Eines davon** darf er **sofort** nach den üblichen Regeln auf eine Straße legen. Nicht genutzte Transportmittel mischt er wieder verdeckt in den Vorrat ein.



Der Spieler zieht **ein Transportmittel** aus dem verdeckten Vorrat und legt es verdeckt mit etwas Abstand zu seinen anderen Transportmitteln vor sich ab. Dieses Transportmittel nimmt er **zusätzlich** mit in die nächste Runde, d. h. er kann in der nächsten Runde bis zu sechs Transportmittel besitzen und einsetzen.



Der Spieler erhält **ein Hindernis** aus dem Vorrat und legt es vor sich ab. Dieses darf er ab der nächsten Runde nach den üblichen Regeln einsetzen.



Der Spieler erhält **ein Plättchen „Freier Weg“** aus dem Vorrat und legt es vor sich ab. Dieses kann er ab sofort **einmalig** einsetzen, um damit in seinem Zug ein Hindernis auf einer Straße zu ignorieren. Nach dem Einsetzen legt er das Plättchen in den Vorrat zurück, das Hindernis bleibt bis zum Ende der Runde auf der Straße liegen.

Variante 1 – Die kleine Gunst

Spielvorbereitung

Die 20 Gunst-Plättchen werden gemischt und auf die Orte des Spielplans verteilt. Auf jeden Ort wird **offen** ein Gunst-Plättchen gelegt, nur die Elfenhauptstadt *Elvenhold* bleibt frei.

Die Hindernisse sowie die Plättchen „Freier Weg“ werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielablauf

Unmittelbar **bevor** ein Spieler seine Bewegung in der 5. Phase **Ziehen der Elfenstiefel** beginnt, darf er die Gunst des Ortes nutzen, in dem sein Elfenstiefel **steht**.

Hinweis: *Elvenhold* hält keine Gunst für die Spieler bereit. Beginnt ein Spieler seine Bewegung in *Elvenhold* (z. B. in der ersten Runde), kann er also auch keine Gunst nutzen.

Variante 2 – Die große Gunst

Spielvorbereitung

Die 20 Gunst-Plättchen werden gemischt und auf die Orte des Spielplans verteilt. Auf jeden Ort wird **verdeckt** ein Gunst-Plättchen gelegt, nur die Elfenhauptstadt *Elvenhold* bleibt frei.

Die Hindernisse sowie die Plättchen „Freier Weg“ werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielablauf

Immer wenn ein Spieler in der 5. Phase **Ziehen der Elfenstiefel** einen Ort **erreicht** und seinen Ortsstein daraus nimmt, darf er die Gunst dieses Ortes **sofort** nutzen.

Hinweis: Sobald die Gunst eines Ortes zum ersten Mal genutzt wird, wird das Gunst-Plättchen aufgedeckt. Das Plättchen bleibt bis zum Spielende offen liegen und die Gunst darauf kann von allen nachfolgenden Spielern ebenfalls genutzt werden.

Elfenland

FAVOR OF THE TOWNS

Advent Calendar 2018 Expansion

by Alan R. Moon, illustrations by Doris Matthäus

Contents:

20 Favor Tiles



12 Obstacles



12 "Free Path" Tiles"



Important: The rules of *Elfenland* remain valid. Any additions and changes to these rules are detailed below.

Favor Tiles



Draw 2 **Travel Cards** from the pile and take them in hand. You can use them **immediately** after this point.



Draw 1 **Travel Card** from the pile and place it in front of you face-down. **In the next round**, take it in hand **in addition** to the eight other travel cards at the end of phase 1: *Deal The Travel Cards*.



Take 2 **Transportation Counters** from the face-down pile and look at them. You may place **one of them** on a road according to the usual rules **immediately**. Shuffle unused Transportation Counters back into the pile.



Take 1 **Transportation Counter** from the face-down pile and put it on the table face-down, separately from your other Transportation Counters. This is an **additional** Transportation Counter you get to carry over to the next round. In the next round, you have access to up to 6 Transportation Counters you may use.



Take 1 **Obstacle** from the common pool and put it down in front of you. Starting with the next round, you may use it according to the usual rules.



Take 1 **"Free Path"** Tile from the common pool and put it down in front of you. From this point forward, you can use this tile **once** in order to ignore an obstacle on any road during your turn. When you've used the tile, put it back in the common pool. The obstacle remains on the road until the end of the round.

Variant 1 – Small Favors

Setup

Shuffle the 20 Favor Tiles and randomly place them on the towns on the game board. Each town gets one **face-up** Favor Tile, except for the Elf Capital *Elvenhold*, which remains empty.

Get the Obstacles and the "Free Path" Tiles ready next to the game board.

Playing the Game

Immediately **before** you start your movement in phase 5: *Move The Elf Boots*, you may use the favor of the place your elf boots are **currently in**.

Note: *Elvenhold* does not grant any favors. If you start your movement in *Elvenhold* (e.g. in the first round), you cannot use a favor.

Variant 2 – Great Favors

Setup

Shuffle the 20 Favor Tiles and randomly place them on the towns on the game board. Each town gets one **face-down** Favor Tile, except for the Elf Capital *Elvenhold*, which remains empty.

Get the Obstacles and the "Free Path" Tiles ready next to the game board.

Playing the Game

Each time you **reach** a town during phase 5: *Move The Elf Boots* and collect the Town Piece, you may use this town's favor **immediately**.

Note: Turn over any Favor Tiles when you use them for the first time. They remain on the game board face-up for the remainder of the game and can subsequently be used by all players.