

# King of the Elves

Alan R. Moon kártyajátéka Tündérföldről

2-6 játékos részére, 10 éves kortól; játékidő kb. 60 perc

## Áttekintés

A tündék királya meghalt - a hagyomány megszabta módon új királyt kell választani a tündehercegek közül. Ezért a hercegek elhagyják kastélyaikat, hogy végiglátogassák Tündérföld falvait; útjuk során az itteni, különleges utazási eszközöket használják. Elsőként saját hercegségük falvait keresik fel, majd a más hercegségekben fekvőket, és bizonyítandó, hogy ottjártak, minden faluban kapnak egy aranypénzt. Emellett, hogy a többi herceg feladatát nehezítsék, az útvonalak mentén tolvajokat és akadályokat is elhelyezhetnek. Abból a hercegből lesz az új király, aki útja során a legtöbb aranyt szedte össze.

## Tartalom

120 kártya

26 falukártya

64 utazókártya

30 különleges kártya

75 aranyérme

30-30 db 1-és és

5-ös, 15 db 10-es

24 jelző

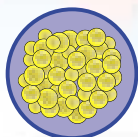
4-4 mind a hat

címerrel

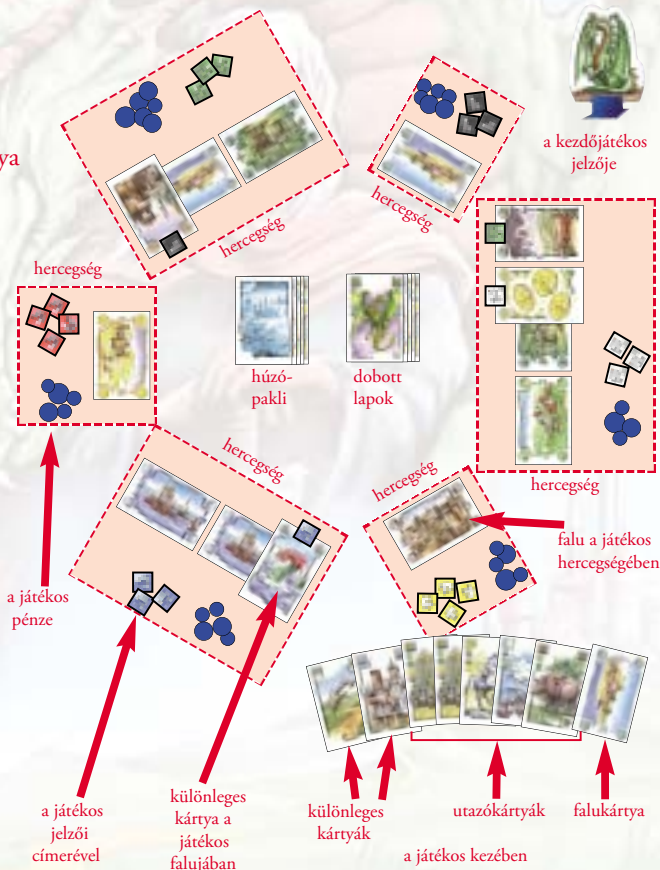
1 sárkány

a kezdőjátékos

jelölésére








a bank





## Előkészületek

-  Mind a 120 kártyát össze kell keverni és képpel lefelé lerakni az asztal közepére - ez lesz a húzópakli. Mellette helyet kell hagyni a dobott lapoknak.
-  A játékos előtti asztalrész az ő **hercegsége**: ide fogja letenni falvait, itt tárolja aranyait és jelzőit.
-  Minden játékos választ magának egy címert, elveszi az ehhez tartozó jelzőket és képpel felfelé lerakja azokat maga elé.
-  A legidősebb játékos lesz a bankár. Minden játékosnak oszt **egy 5-ös és két 1-es aranyat**. A játékosok pénzüket maguk előtt tartják, halomban vagy oszlopban úgy, hogy nagyjából látható legyen, mennyi pénzüik van - a pontos összeg viszont ne feltétlenül. Játék közben a bankárnál bármikor lehet pénzt váltani.
-  A legfiatalabb játékos megkapja a sárkányt, amit letesz maga elé - ezzel jelzi, hogy ő az első **kezdőjátékos**.



## A játék menete

A játék 2-5 **fordulóból** áll. 2, 3, 4 illetve 5 játékos esetén a játék annyi fordulóból áll, amennyi a játékosok száma: 2, 3, 4 illetve 5 - így mindannyian egy fordulóban lesznek kezdőjátékosok. 6 játékos esetén a játék csak 5 fordulóból áll, így lesz egy olyan játékos, aki sosem lesz kezdőjátékos.

Minden forduló **négy fázisból** áll:

- ▶ 1. fázis: Kártyaosztás
- ▶ 2. fázis: Tervezés
- ▶ 3. fázis: Utazás
- ▶ 4. fázis: A forduló vége

### 1. fázis: Kártyaosztás








Az első fordulóban a kezdőjátékos a pakliból minden játékosnak kioszt **tíz kártyát**; a további fordulókban pedig minden játékos **nyolc-nyolc kártyát** kap. A játékosok falu-, utazás- és különleges kártyákat egyaránt kaphatnak, azonban korántsem biztos, hogy egy osztásnál mindhárom fajtából kapnak.

## A falukártyák

A tervezés-fázis során a játékosok falukártyákat játszanak ki. Hatféle falukártya van: tavi, folyóparti, sivatagi, hegyi, erdei és síksági. A falvak értéke 2 és 7 között változik, ez a kártyákon is szerepel; a sarkokban pedig a terepfajta szimbólumai láthatóak.

## Az utazókártyák

Az utazás-fázisban a játékosok utazókártyákat játszanak ki. Hétféle utazókártya van, ezek a Tündeföldön használt hét különböző utazási módszer (állatokat, járműveket, stb.) jelképezik. Hogy eljusson egy faluba, a játékosnak ki kell játszania egy vagy több olyan utazókártyát, amelyek használhatóak azon a terepen, ahol a falu található.

-  Az **óriásdisznó**val síksági vagy erdei faluba lehet eljutni, egyetlen kártya felhasználásával.
-  A **tündemobill**al síksági vagy erdei faluba egy, hegyi faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.
-  A **varázsfelhő**vel hegyi faluba egy, síksági vagy erdei faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.
-  Az **egyszarvú**val erdei vagy hegyi faluba egy, sivatagi faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.
-  A **trollkocsival** síksági faluba egy, erdei, sivatagi vagy hegyi faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.
-  A **sárkánnyal** síksági, sivatagi vagy hegyi faluba egy, erdei faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.
-  A **tutajjal** folyóparti faluba egy, tavi faluba pedig két kártya felhasználásával lehet eljutni.



## Tervezésfázis



arany-  
kártya



tolvaj



kidön-  
tött fa



víziszörny

## Utazásfázis









kíséret



fordulás

## A különleges kártyák

Hat különböző különleges kártya van, ebből négyet a **tervezésfázis**, a maradék kettőt pedig az **utazásfázis** során lehet kijátszani - az előbbieket sarkaikban kerek, az utóbbiak sarkaikban pedig négyszögletes szimbólumok láthatóak. A tervezés-fázis során egy falura nem lehet két azonos különleges kártyát letenni; az két akadálykártyánál pedig a falu típusa is számít.

-  Ha a játékos olyan falut látogat meg, ahol a falun ott egy **aranykártya**, rajta az ő jelzőjével, a falu értékének kétszeresét kapja meg.
-  Ha a játékos olyan falut látogat meg, ahol **tolvajkártya** van, két aranyat kell adnia annak a játékosnak, akinek jelzője a kártyán van. Ha nincs két aranya, nem látogathatja meg a falut. A tolvajkártya nem hat arra a játékosra, akinek jelzője a kártyán van.
-  Ha a játékos olyan síksági, erdei, sivatagi vagy hegyi falut látogatna meg, ahol **kidöntött fa** van, azt csak eggyel több (ugyanolyan) utazókártya eldobásával teheti meg. Az akadálykártya nem hat arra a játékosra, akinek jelzője a kártyán van.
-  Ha a játékos olyan folyóparti vagy tavi falut látogat meg, ahol **víziszörny** van, eggyel több tutajt kell eldobnia. Az akadálykártya nem hat arra a játékosra, akinek jelzője a kártyán van.
-  Ha a játékos, amikor belép egy hercegség területére, kijátszik egy **kíséretkártyát**, az adott hercegségen belül, amíg el nem távozik onnét, védelmet élvez a tolvajoktól és az akadályoktól. Amikor a játékos elhagyja a hercegséget, a kártyát el kell dobnia. Így, ha elhagyja a hercegséget, majd később visszatér oda, már nem élvez védelmet - kivéve, persze, ha újra kijátszik egy kíséretkártyát.
-  Ha a játékos **forduláskártyát** játszik ki, megfordul, és arrafelé folytatja útját, amerről jött. A kártyát a játékos utazása során bármikor kijátszhatja, amennyiben saját hercegségében már legalább egy falut meglátogatott. A kártyát kijátszása után azonnal el kell dobni.

## 2. fázis: Tervezés

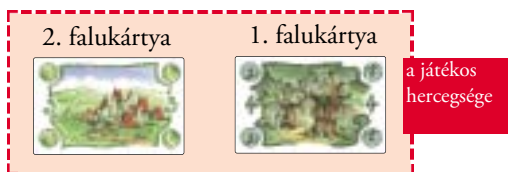
A játékosok ebben a fázisban megtervezik, előkészítik majdani utazásukat. Először a kezdőjátékos cselekedhet egyet, utána sorban a többiek, majd megint a kezdőjátékos, és megint a többiek - addig, amíg egymás után az összes játékos nem passzol. Amikor rákerül a sor, a játékos vagy végrehajt **egy** cselekedetet a hat lehetséges közül, vagy pedig passzol. A hat (hét) lehetséges cselekedet a következő:

- ▶ egy falukártya kijátszása
- ▶ falukártya kikeresése (*speciális eset!*)
- ▶ 3 kártya húzása, 4 eldobása
- ▶ kártya vásárlása
- ▶ arany-, tolvaj- vagy akadálykártya kijátszása
- ▶ falu eltávolítása
- ▶ (*és, ugye, a passzolás*)

## A hét lehetőség

### Falukártya kijátszása

A játékos úgy a saját, mint másik játékos hercegségébe kijátszhat egy falukártyát - ekkor a kártyát képpel felfelé leteszi a hercegségbe. Egy hercegségben legfeljebb két falu lehet. Ha a játékos második falukártyát tesz le egy hercegségbe, ezt (a hercegség tulajdonosának szemszögéből nézve) az első falutól balra kell letennie.



### Falukártya kikeresése

Ritkán, de előfordul, hogy a játékosnak nincs a hercegségében falukártyája, és a kezében sincsen falukártya. Ekkor - és csak ekkor - választhatja ezt a cselekedetet. Bejelenti, hogy nincs falukártyája, és ennek bizonyítására a kezében tartott kártyáit megmutatja a többi játékosnak. Ezután fogja a húzópaklit, és kikeres belőle egy tetszőleges falukártyát, amit a kezébe vesz; helyette pedig a dobott lapok tetejére rak egyet a kezében lévő kártyák közül. Végül még meg kell kevernie és a helyére kell raknia a húzópaklit.

*A játékosnak tehát, amikor rákerül a sor, vagy választania kell egyet a lehetséges cselekedetek közül, vagy pedig passzolnia kell.*

*A játékos lerakhat falukártyát saját vagy ellenséges hercegségbe.*

*Az ezt a lehetőséget választó játékosnak a falukártya kiválasztása után meg kell kevernie a húzópaklit.*

*Ezzel a módszerrel ugyan csökken a játékos kezében tartott kártyák száma, ugyanakkor összegyűjtheti a később szükséges lapokat.*

### 3 kártya húzása, 4 eldobása

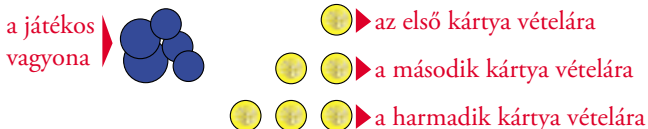
A játékos húz három kártyát a húzópakli tetejéről, és ezeket a kezében tartott kártyákhoz teszi. Utána választ a kezében tartott kártyák közül négyet, ezeket megmutatja a többi játékosnak, majd képpel felfelé a dobott lapok tetejére rakja. Olyan lapot is eldobhat, amelyet éppen most húzott.



*Kártyák vásárlásával a játékosok növelhetik a kezükben tartott kártyák mennyiségét.*

### Kártya vásárlása

A játékos megvásárolhatja a húzópakli legfelső lapját, amelyet a kezébe vesz. Ha ebben a fordulóban ez az első kártya, amit megvesz, 1 aranyat fizet érte. Ha már a második, 2-őt, ha pedig a harmadik, 3 aranyat kell fizetnie. Egy forduló során egy játékos legfeljebb három kártyát vásárolhat.

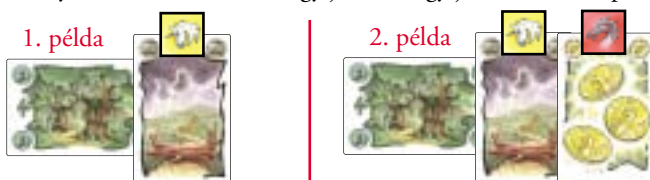


Hogy a vásárlások követhetők legyen, a játékosok nem teszik be a bankba azonnal a vételarat, hanem csupán saját hercegségükben elkülönítik vagyonuktól. Ilyenformán a félrerakott aranyak számából bárki megállapíthatja, hogy a játékos eddig hány kártyát vásárolt ebben a fordulóban; nemkülönben, hogy vásárolhat-e még újabb kártyát, s ha igen, az mennyibe fog kerülni neki. A játékosok csak a tervezőfázis végén adják oda a megvásárolt kártyák vételárát a bankárnak.

*A különleges kártyát egy faluhoz kell letennie, de a falu bármelyik játékos hercegségében lehet.*

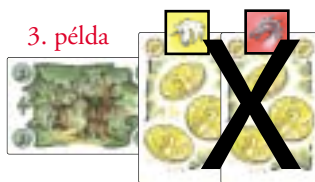
### Arany-, tolvaj- vagy akadálykártya kijátszása

A játékos kijátszhat a kezéből egy arany-, tolvaj- vagy akadálykártyát - megkönnyítve saját vagy nehezítve mások utazását. Ezután erre a kártyára nyomban rá kell raknia egy jelzőt, hogy jelezze, övé a lap.



Egy bizonyos típusú különleges kártyából egy falunál csak egy lehet - emiatt egy falu mellett legfeljebb három különleges kártya lehet, egy arany-, egy tolvaj- és egy akadály-kártya.

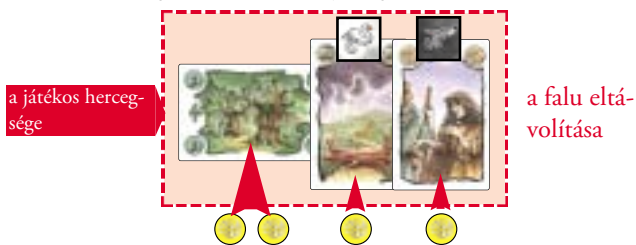
Kétféle akadálykártya van, a kidöntött fa csak sivatagi, síksági, erdei és hegyi falvak, a víziszörny pedig csak tavi vagy folyóparti falvak mellé rakható le.



Minden játékosnak négy jelzője van. Ha már mind a négyet lerakta, nem játszhat ki arany-, tolvaj- vagy akadálykártyát ebben a fordulóban; a következő fordulóra majd visszakapja mind a négy jelzőjét.

### Falu eltávolítása

A játékos saját hercegségéből eltávolíthat egy falukártyát. Falu csak a hozzárakott különleges kártyákkal (arany, tolvaj, akadály) együtt távolítható el. Ilyenkor a játékos a lapokat képpel felfelé a dobott lapok közé rakja, valamint befizet a bankba 2 aranyat a faluért, és további 1 aranyat minden egyes arany-, tolvaj- vagy akadálykártyáért.



Az eltávolított különleges kártyákra lerakott jelzőiket a játékosok visszakapják. Más hercegségéből nem lehet falvat eltávolítani.

### Passzolás

A játékos megteheti, hogy a fenti hat cselekedetek valamelyike helyett passzol - **ha hercegségében van legalább egy falu**. Ha újra rákerül a sor, a passzoló játékos rendszeren cselekedhet. A tervezésfázis akkor ér véget, ha egymás után az összes játékos passzol.

*Ezekkel a kártyákkal a játékosok megkönnyíthetik saját utazásukat, illetve megnehezíthetik ellenfeleikét.*

*Ezen a módon a játékos megszabadulhat olyan falutól, ahová megfelelő utazókártyák hiányában nem tudna eljutni, de eltávolíthat egy falvat csak azért is, hogy eltüntesse a többi játékos oda lerakott különleges kártyáit.*

*A játékosok akkor passzolnak, ha egyik cselekedetet sem érzi elég hasznosnak.*

### 1. példa:

Anita, amikor rá kerül a sor, passzol; meglehetősen, hiszen hercegségében már van egy falu. Utána Jenő következik, aki lerak egy falukártyát hercegségébe. Balján Márk ül, ő lerak a Janp által éppen lerakott falu mellé egy tolvajkártyát, és rárakja egy jelzőjét. Az ő balján ülő Éva megveszi a húzópakli legfelső lapját (1 aranyat fizet érte, mivel ebben a fordulóban ez az első kártya, amit megvásárol).

Újra Anita a sor, ő pedig úgy dönt, hogy húz 3 és eldob 4 kártyát. Jenő, akinek immár van faluja (csak neki nem volt), passzol. Márk elégedett a kezében tartott és az asztalra lerakott kártyákkal, így ő is passzol. Éva úgy érzi, a helyzete javult egy kicsit, ő is passzol.

Megint Anita következik, ő pedig, mivel az előbb megszerezte a kívánatosnak vélt kártyáit, szintúgy passzol. Mivel mind a négy játékos passzolt, a tervezőfázis véget is ért, és az utazásfázis következik.

### 3. fázis: Utazás

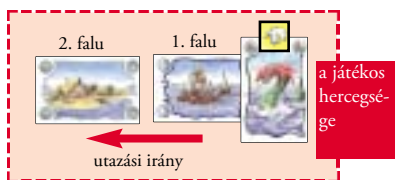
Először a kezdőjátékos utazik faluról falura, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek. Hogy eljusson egy faluba, a játékosnak ki kell játszania egy vagy több utazókártyát. Minden faluban, amelyet meglátogat, megkapja a falu értékét aranyban - vagy annak dupláját, ha a falu mellé korábban letett egy aranykártyát. Ugyanakkor, ha a faluban tolvaj van, annak fizetnie kell.

#### Az utazás

A játékosok tetszőleges számú falut felkereshetnek - beleértve azt is, hogy el sem indulnak. Minden játékos saját kastélyából kezdi az útját. Innét először önnön hercegségének faluit keresi fel, úgy, hogy kijátssza a megfelelő utazókártyát vagy -kártyákat. Utána folytathatja útját a szomszéd hercegségek falvaiba. Ha hercegségében két falu van, előbb mindig az első, jobb oldali falut kell felkeresnie, s csak aztán keríthet sort a második, bal oldali falura.

A játékos, ha már meglátogatta hercegségének falvait, folytathatja útját az óramutató járását követve.

Minden, útjába eső falut meg kell látogatnia, **nem hagyhat ki egyetlen sem.**





Minden falu egy bizonyos tereptípuson található: tónál, folyónál, sivatagban, hegyekben, erdőben vagy síkságon. Az utazókártyák a Tündeföldön használatos járműveket és állatokat jelképezik: sárkányokat, egyszarvúakat, trollkocsikat, tündemobilokat, óriásdisznókat, varázsfelhőket és tutajokat. Minden utazókártyán látható a jármű vagy az állat képe, valamint azon tereptípusok szimbólumai, ahová a kártya segítségével el lehet jutni. A kártyán látható terepszimbólumok száma pedig jelzi, hogy hány ilyen kártya kell ahhoz, hogy a játékos eljuthasson egy, az adott terepen található faluba. Például a tündemobilon 1 síkság-, 1 erdő- és 2 hegyszimbólum látható - vagyis ahhoz, hogy a játékos eljusson egy erdei faluba, 1 tündemobilt kell kijátsszania. Hogy hegyi faluba jusson, már 2 tündemobilt kell eldobnia, sivatagi faluba pedig nem juthat el ezzel a járművel.



*Sivatagi falu meglátogatásához a játékos kijátszhat két trollkocsit **vagy** egy sárkányt.*



*Síksági falu meglátogatásához a játékos kijátszhat egy trollkocsit **vagy** két varázsfelhőt.*

Ha egy játékos az összes hercegség összes faluját végiglátogatja, jutalmul kap 10 aranyat; utazását, ha még vannak megfelelő utazókártyái, továbbra is folytathatja.

### Az aranypénzek

A játékban a játékosok aranypénzekkel fizetnek egymásnak, fizetnek a banknak, illetve aranypénzeket kapnak a bankból. A tranzakciók megkönnyítésére háromféle aranypénz létezik: 1, 5 valamint 10 arany értékű érme. Ha a játékosnak, például, két aranyat kell fizetnie, ezt megteheti két 1-es érme átadásával; amennyiben pedig 5-ös érmével fizet, visszajáróként kap három 1-es érmét. Ha egy játékos felkeres egy tavi falut, amelynek 7-es az értéke, hét aranyat kell a bankból kapnia; a bankár fizethet neki egy 5-ös és két 1-es érmével.

*A birodalom összes falujának meglátogatásáért 10 arany jutalom jár.*



Anitának utazása kezdetén a következő kártyák vannak a kezében:

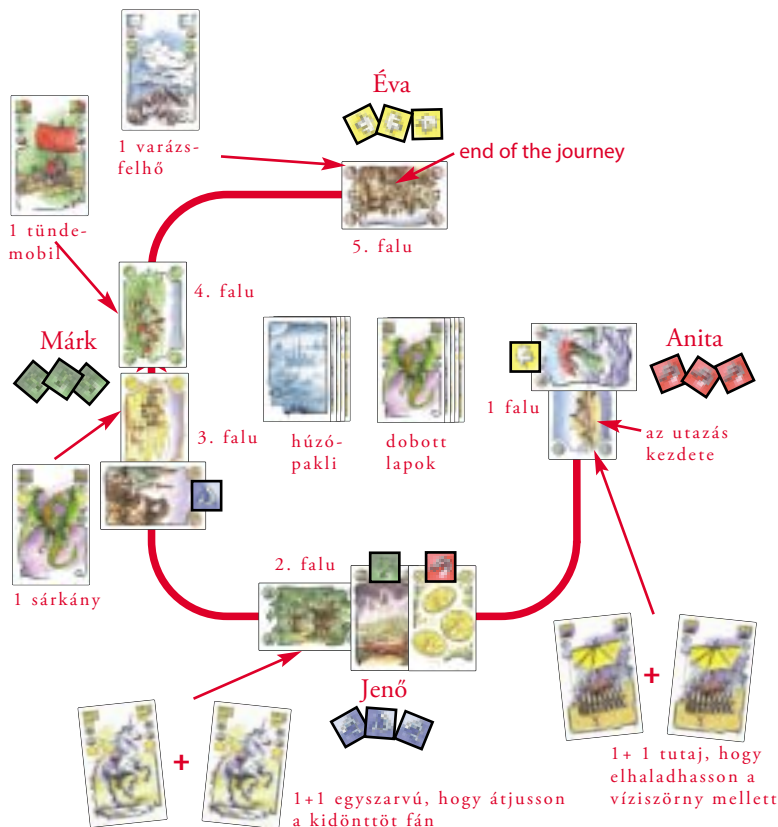
- 3 tutaj
- 2 tündemobil
- 2 egyszarvú
- 2 varázsfelhő
- 1 sárkány



Anitának utazása végén a következő kártyák maradtak a kezében:

- 1 tündemobil
- 1 tutaj
- 1 varázsfelhő

## Anita utazása



### 2. példa:

Anna utazását azzal kezdi, hogy eljut saját folyóparti falujába. Ehhez két tutajt kell kijátszania: egyet a falu miatt, egy másikat pedig amiatt a víziszörny miatt, amit Éva rakott ehhez a faluhoz. Itt Anna 2 aranyat kap. Hogy meglátogassa Jenő erdei falvát, kijátszik két egyszarvút, egyet a falu, egyet pedig Márk kidöntött fája miatt; 8 aranyat kap, mivel aranykártyája miatt a rendes 4 dupláját kapja. Folytatja az útját Jenő sivatagi falva felé. Egyetlen sárkány kijátszásával eljut oda, ám két aranyat kell fizetnie Jenő tolvajának. A faluban 6 aranyat kap. Továbbmegy Márk síksági falvába, egyetlen tündemobil kijátszásával, és begyűjt 3 aranyat. Végül ellátogat Éva hegyi falujába. Kijátszik egy varázsfelhőt, és begyűjti az 5 aranyat. Mivel az összes hercegség összes faluját végiglátogatta, jutalmul kap 10 aranyat - 34 aranyat gyűjtött, 2-öt fizetett a tolvajnak: összesen tehát 32 aranyat szerzett utazása során!

Mivel utatása során az összes faluba eljutott, jutalmul kap 10 aranyat.

### 3. példa - Éva utazása

Még ugyanebben a fordulóban Éva is megkezdi utazását. Kijátszik egy sárkányt, hogy eljusson saját hegyi falujába, és begyűjt 5 aranyat. Utána kijátszik egy tutajt, hogy eljusson Anita folyóparti falujába (a víziszörny, minthogy az övé, őt nem akadályozza); itt kap 2 aranyat. Két óriásdisznó kijátszásával eljut Jenő erdei falujába - egy a falu, egy Márk kidöntött fája miatt -, és begyűjt 4 aranyat. Innét Márk hercegségébe megy, és kijátszik egy kíséretet, majd egy sárkányt, hogy eljusson Márk első falvába. 6 aranyat kap, és mert a kíséret megvédi, nem kell Jenő tolvajának 2 aranyat adnia. Egy trollkocsi kijátszásával eljut Márk másik falvába, ahol 3 aranyat kap. Mivel már az összes falut végiglátogatta, megkapja a jutalmat, 10 aranyat; ám útját még korántsem fejezi be. Kijátszik egy fordulást, egy sárkányt, és visszajut Márk sivatagi falujába (a kíséret még mindig védi a tolvajtól), és begyűjt 6 aranyat. Ahogy elhagyja Márk hercegségét, el kell bocsátania kíséretét. Végül kijátssza megmaradt két kártyáját, két tündemobilt - egyet a falu, egyet Márk kidöntött fája miatt -, és eljut Jenő erdei falujába; kap 4 aranyat. Éva, utazása során, összesen 40 aranyat gyűjtött (beleszámítva az össze falu meglátogatásáért járó 10 aranyat) - kártyája viszont, minthogy az összeset elhasználta, nem maradt egyetlenegy sem.







Évának utazása kezdetén a következő kártyák vannak a kezében:

- 1 tutaj
- 2 tündemobil
- 2 óriásdisznó
- 1 trollkocsi
- 3 sárkány
- valamint két különleges kártya: 1 kíséret és 1 fordulás

Mivel utazása során az összes kártyáját elhasználta, a végén egy lapja sem maradt.

### 4. fázis: A forduló vége

Miután az utolsó játékos (az, aki a kezdőjátékos jobbján ül) is befejezte utazását és begyűjtötte pénzét, a forduló véget ér. A következő fordulóra készülve:

-  A játékosok az asztalról összeszedik és hercegségükbe gyűjtik jelzőiket.
-  A kezdőjátékos átadja a sárkányt baloldali szomszédjának.
-  Az új kezdőjátékos összeszedi és a dobott lapok közé rakja az asztalról az összes kártyát. A játékosok megtartják kezükben lévő kártyáikat.
-  Az új kezdőjátékos összekeveri a húzópaklit és a dobott lapokat, új húzópaklit alkotva ezzel.

Új forduló kezdődik, az új kezdőjátékos kártyákat oszt mindenkinek.



## A játék vége

Az utolsó forduló akkor kezdődik, amikor az utolsó játékos lesz a kezdő-játékos - **kivéve**, ha hatan játszanak, mert ez esetben az utolsó forduló akkor kezdődik, amikor az ötödik játékos lesz a kezdőjátékos.

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó fordulóban az utolsó játékos is befejezi utazását. A játékosok megszámlálják aranyaikat - a játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb aranya van!



## Kétszemélyes játék

Két játékos esetén mindkét játékos hercegségében nem csupán kettő, hanem három falu lehet.



## Variáns: teleportáció

Milyen fantasy-környezet az, ahol nincs mágia? A játékos egy teleportáló varázslat segítségével bármelyik faluba eljuthat. A varázsláshoz fizetnie kell **három aranyat**, és el kell dobnia **négy utazókártyát** (nem szükséges, hogy ugyanolyanok legyenek); a varázslat segítségével a játékos azonnal átkerül abba a faluba, amelyikbe akar. Az arany- és tolvajkártyák továbbra is rendesen működnek, azonban a teleportáció célpontjához kirakott akadálykártyának nincs hatása. A játékos a teleportáció célpontjából folytathatja útját - abba az irányba (az óramutató járásának irányában, vagy azzal ellentétesen), amerre a teleportáció előtt haladt. A varázslatot a játékos csak azután használhatja, hogy meglátogatta hercegségében az első falut.

**Tervező:** Alan R. Moon

**Illusztrátor:** Doris Matthäus

**Szerkesztő:** Jay Tummelson



Ha bármiféle kérdésed, kérésed, megjegyzésed, javaslatod lenne:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174

RioGames@aol.com, www.riograndegames.com