

Elfenland

1. Varianty základní hry se změnou způsobu cestování:

1. Zloděj v zemi Elfů

Tato varianta upravuje fázi 5 každého kola následujícím způsobem. Začínajíc startovním hráčem posune každý hráč svoji elfí botu dle normálních pravidel, ale jen o jeden krok dále. Kdo již nemůže nebo nechce pokračovat, může pasovat (vzdát se tahu). Kdo již pasoval, nesmí se dále v daném kole pohybovat. Pohyb pokračuje, dokud nepasují všichni hráči. Kdo během pohybů dorazí do města, ve kterém je právě něčí bota, smí si od tohoto hráče náhodně vytáhnout jednu cestovní kartu. Zloděj pak musí dříve, než se na řadu dostane další hráč, provést ještě jeden krok. Pokud nemůže, musí ukradenou kartu vrátit původnímu majiteli a ten si navíc smí táhnout jednu kartu od něj. Stojí-li ve městě boty více hráčů, vybere si zloděj, kterého soupeře okrade. Kdo již nemá na ruce žádnou kartu, nemůže být pochopitelně již okraden.

podle Flaschepost, oficiálního zpravodaje Amigo

2. Kláda

V některých partiích si hráči nechávají kládu na poslední kolo a hrají ji proti vedoucímu hráči. K omezení tohoto „škození“ slouží následující dvě varianty:

- a) Kláda smí být umístěna pouze v některém z prvních tří kol.
- b) Při 2-4 hráčích smí být umístěna max. jedna kláda v kole, při 5 a 6 hráčích max. dvě klády během kola.

Brigitte a Wolfgang Ditt

3. Cestování „non-stop“

Pokud na cestě mezi několika městy jsou umístěny stejné dopravní prostředky, můžete za celou trasu zaplatit jen jako za jednu cestu mezi dvěma městy. Města, která minete cestou, se ale nepočítají jako navštívená. Toto pravidlo platí i pro řeky, ale samozřejmě ne pro karavany.

Larry D. Tuxbury, Sven Baumer

4. Cestovní monopol

Na začátku každého kola se vylosují dvě karty měst. Hráči musí v průběhu tohoto kola navštívit alespoň jedno z obou měst. Komu se to podaří, má v následujícím kole o jednu cestovní kartu více za každé navštívené z obou požadovaných měst. Hráč, kterému se nepodaří navštívit ani jedno požadované město, má v příštím kole naopak o jednu cestovní kartu méně.

Heinrich Soffel

5. Indiana Jones

Místo obyčejného dopravního prostředku je možno umístit na volnou cestu kládu. Tato cesta může být využita pomocí libovolné cestovní karty. Po využití této cesty ale tah v cílovém městě končí. Také k takto použité kládě lze přidat kládu obyčejným způsobem a zvýšit tak cenu přepravy.

Heinrich Soffel

6. Pekelná cesta zemí elfů

Poté, co hráči obdrželi cestovní karty i kartičky dopravních prostředků, jsou vylosována dvě karty měst. Poté je určena nejkratší cesta mezi těmito dvěma městy. Na tuto cestu jsou náhodně vylosovány dopravní prostředky. Pokud vylosovaný dopravní prostředek nelze v daném terénu použít, vrátí se mezi nepoužité kartičky a losuje se další.

Craig Stevens, Mike Mayer

7. Převozník

Americká verze moře Mare Nebulae. V tomto moři stojí cesta jednu cestovní kartu s pramíci. Mimoto je zde převozník, který hráče převezme za tři libovolné karty (obdobně jako karavana).

Alan R. Moon

8. Nádražní ulice

Kláda je umístěna za dopravnímu prostředek na cestě mezi městy A a B. Pokud jede hráč z města A do města B, nejprve je umístěn dopravní prostředek a platí normální cena cesty. Pokud jede hráč z města B do města A, nejprve je umístěna kláda a cesta je tedy o jednu kartu dražší.

Carsten Wesel

9. Stavební práce

Klády se vždy na konci kola vrací všem hráčům zpět, takže je mohou použít v dalším kole znovu.

Carsten Wesel

10. Zastoupení

Každý hráč má dva žetony, které může během hry položit na kartičku dopravního prostředku na některé z cest. Dopravní prostředek propadá a hráč smí místo něj položit svoji vlastní kartičku dopravního prostředku. Na každou cestu může být k jednomu kole použit maximálně jeden žeton.

Carsten Wesel

11. Námitka, Vaše ctihodnosti

Hráč může dvakrát během hry ohlásit námitku, když jiný hráč pokládá kartičku dopravního prostředku. O této kartičce se pak odhlasuje, zda smí být na cestu položena nebo ne. Rozhoduje prostá převaha hlasů. Kartička smí být položena i při nerozhodném hlasování.

Carsten Wesel

12. Žádné východisko na dohled

Chcete to mít těžší? Jednoduše zapomeňte na pravidlo o karavaně.

Peter Sarrett

2. Varianty základní hry se změnou rozdělení karet nebo dopravních prostředků:

1. Jízdenky dle poptávky

Když hráči dostávají na začátku kola cestovní karty, obdrží místo stávajících 8 karet 12 karet. Poté, co jsou rozděleny kartičky s dopravními prostředky, musí každý hráč 4 cestovní karty odložit a redukovat tak počet karet na ruce na 8.

Alan R. Moon, autor Elfenland

2. 8 nových jízdenek

Každý hráč obdrží na začátku kola kolem 8 nových cestovních karet, které si přidá k těm kartám, které mu zbyly z předchozího kola. Také tentokrát musí hráči po rozdělení kartiček dopravních prostředků odložit tolik karet, aby jim na ruce zůstalo právě 8 cestovních karet.

David Bohnenberger

3. Kvalita volby

Při této variantě jsou vybírány také cestovní karty. Průběh volby karet a dopravních prostředků je následující:

1. Každý hráč si vylosuje jeden dopravní prostředek.
2. Každý hráč obdrží čtyři cestovní karty.
3. Tři cestovní karty a tři dopravní prostředky se obrátí lícem nahoru.
4. Když je hráč na řadě, může si vybrat jednu z otočených cestovních karet a dopravních prostředků nebo si jednu věc vylosovat tajně. Proběhne celkem sedm kol volby.
5. Po sedmi kolech musí mít každý hráč celkem 8 cestovních karet a 4 dopravní prostředky.

původně Peter Sarrett, později Steffan O'Sullivan

4. Ztracené cestovní doklady

Na konci kola se může každý hráč rozhodnout, zda a kolik cestovních karet chce odložit. Na začátku nového kola se počet karet doplní opět na osm.

Godwin Solcher

5. Výměna veteše

Poté, co jsou rozmístěny dopravní prostředky, dá každý hráč po jedné cestovní kartě svým sousedům po pravé a levé ruce. Od nich obdrží také po jedné kartě, takže má po výměně každý hráč na ruce opět osm cestovních karet.

Carsten Wesel

6. Centrum

Poté, co si hráči doplnili dopravní prostředky, položí každý (počínajíc startovním hráčem) postupně jednu cestovní kartu odkrytě do středu. Poté si postupně (počínajíc hráčem, který položil kartu do středu jako poslední po proti směru hodinových ručiček) vezmou zase jednu cestovní kartu ze středu zpět na ruku. Poslední si tedy bere zbylou kartu startovní hráč.

Carsten Wesel

7. Kruhová rotace

Každý hráč, počínajíc startovním hráčem, předá jeden svůj odkrytý dopravní prostředek svému levému sousedovi. Výměna je ukončena, když startovní hráč dostane kartičku od svého pravého souseda.

Carsten Wesel

Boj o Elfi zemi

Idea hry: Svět a hrací materiál hry Efendland je spojen s herním systémem válečných her.

Cíl hry: Cílem hry je podle varianty dobýt hlavní město(a) soupeře(ů) nebo vyplnit zadaný úkol. Více v kapitole Vítězství.

Doplňující materiál: 4 šestistěnné kostky

Příprava hry

Z kartiček dopravních prostředků vytrídíme magické mraky a klády. Ze šesti kartiček s magickými mraky a šesti kartiček kládami se vytvoří hromádka. Ostatní kartičky představují jednotky armád a jsou rovnoměrně rozděleny mezi hráče.

Každý hráč obdrží:

- hrací kameny své barvy 20 válečků + botu)
- přehledovou kartu.
- stejný počet cestovních karet prám (Zbylé karty prám společně s ostatními cestovním karty vytvoří balíček karet vítězství.)
- tři kartičky z hromádky s mraky a kládami (při pěti nebo šesti hráčích jen dvě)
- stejný počet karet měst

Jednotky

Jedna jednotka je jeden trol, jeden divočák, jedno elfí bojové vozidlo, jeden jednorožec nebo jeden drak, na kterém je umístěn jeden hrací kámen. Tím je identifikován hráč, kterému jednotka patří.

Města

Do každého svého města umístí hráč jednu jednotku. Některá města zůstanou neobsazená, mezi jinými Elvenhold. Poté, co hráči umístili do každého svého města právě jednu svoji jednotku, zvolí hráči postupně své hlavní město tím, že do něj umístí botu své barvy. Poté hráči rozmístí do vlastních měst také své zbylé jednotky.

Kláda

Nyní v úvodní fázi nebo později místo svého tahu může být položena kláda, např. k vylepšení ochrany hlavního města. Cesta, která je blokována kládou, nesmí být nikým použita. Může být pouze pomocí magického mraku z cesty odstraněna. Tato akce smí být zahrána poprvé až po skončení úvodní fáze a stojí hráče jeho tah a jeden magický mrak.

Průběh hry

Každý hráč smí během svého tahu provést pouze jeden přesun jednotek. Je ale možno přemístit současně více armád. Stejně jako v originální hře je pohyb jednotek omezen druhem krajiny. Na rozdíl od ní, se ale mohou jednotky projít dvě cesty v jednom tahu, pokud cestují stejným druhem krajiny a hráč zaplatí dvojnásobek cestovních karet.

Prámy

Použití vodních toků je stejné jako při Elfenlandu, ale s více kartami prámů mohou hráči přemístit v jednom tahu také více jednotek (rozumí se stejnou cestou). Zahrané karty prámů jsou po každém kole zamíchány do balíčku karet vítězství.

Pozor

Neobsazené město (město bez jednotek) může každý hráč získat bez boje, pokud do města umístí jednu svoji jednotku.

Boj

Když hráč chce na nějaké obsazené město zaútočit, řekne nejprve s kterými jednotkami útočí (maximálně dvě). Potom hází útočník se stejným počtem kostek. Obránce hází počtem kostek odpovídajícím počtu jednotek, které má v napadeném městě. Hody útočníka a obránce se porovnají. Vyšší hod vítězí, při rovnosti pak vítězí obránce. Hráč se nesmí bránit více kostkami, než jaký je počet útočníků. Útočí-li hráč dvěma kostkami a obránce se brání pouze jednou, počítá se útočníkovi kostka s vyšším číslem.

Pokud nebyl útok na soupeřovo město úspěšný, smí hráč na něj ve stejném tahu znovu zaútočit ale pouze z téhož města jako poprvé.

Karty vítězství

Zbylé cestovní karty fungují ve hře jako karty vítězství. Jsou zamíchány a balíček je rubem nahoru umístěn na počítač kol na hracím plánu.

Karty vítězství se smí líznout:

- Jedna karta po úspěšném útoku.
- Po každém kole jedna za každá tři obsazená města. Hráč, který má ve svém držení Elfenhold, získává jednu kartu vítězství navíc.

Mezi kartami vítězství se mohou být také karty prámu. Karty vítězství mohou být měněny na jednotky nebo magické mraky. S kartami vítězství smí hráči, pokud jsou na tahu, obchodovat.

Konec kola

Poté co byl každý hráč na řadě, doberou si hráči odpovídající počet karet vítězství.

Má-li hráč tři karty vítězství od jednoho druhu, získává odpovídající jednotku (dokud je k dispozici) popř. magický mrak. Karty vítězství mohou být postupně dle pořadí hráčů proměněny na jednotky. Začíná se startovním hráčem, který se pro každé kolo mění. Zdroje úspěšných vojevůdců jsou omezeny, každý hráč smí mít maximálně 20 jednotek.

Vítězství

Podmínkou vítězství je podle hrané varianty dobytí určitého počtu hlavních měst soupeřů nebo splnění dané podmínky.

Vítězství dobytím určitého počtu hlavních měst

- při 2-3 hráčích: 1 hlavní město
- při 4-6 hráčích: 2 hlavní města

Vítězství splněním podmínky

Na začátku hry si hráči vylosují jednu z podmínkových karet. Ve hře vítězí hráč, který jako první splní některou ze svých podmínek.

Západní horští elfové (získávají sílu z magických vulkánů Kihromahu)

- osvobodit Elfenland od černé armády
- dobýt všechna města v západních horách (Yttar, Grangor, Mah'Davikia, Ixara, Dag'Amura, Kihromah a také Elvenhold)

Mořští elfové (dokáží dlouho přežít na moři)

- osvobodit Elfenland od Modrých elfů
- dobýt všechny města u moře (Yttar, Parundia, Grangor Elvenhold, Strykhaven, Virst) a další dvě přístavní města (Wylhién, Usselen, Mah'Davikia, Ixara, Beatá, Rivinia nebo Tichih')

Lesní elfové (mají v držení nejdůležitější obchodní stezky)

- osvobodit Elfenland od fialové armády
- dobýt všechny města ve velkém lese (Kihromah, Dag'Amura, Ixara, Lapphálya, Feodor, Rivinia a Throtmanni)

Pouštní elfové (najde ztracená pouštní dynastie svého pokračovatele)

- osvobodit Elfenland od Červených elfů
- dobýt všechny města na poušti (Kihromah, Dag'Amura, Ixara, Lapphálya, Feodor, Rivinia a Throtmanni)

Severní horští elfové (nové síly čerpají v klášteře v Jaccarandě)

- osvobodit Elfenland od Žlutých elfů
- dobýt všechny města v severním a jižním pohoří (Wylhién, Jaccaranda, Throtmanni, Tichih', Virst a Strykvaen) a Elvenhold

Drakobijci (vítězi nad nepřátelskými draky je zaslíbena elfí princezna Elvia)

- osvobodit Elfenland od Zelených elfů
- zabít všechny nepřátelské draky, kteří se nacházejí ve hře a dobýt Elvenhold

Pasácci vepřů (bojová prasata šíří ošklivé nemoci po celé zemi)

- dobýt osm libovolných měst (jen od tří a více hráčů) a také Elvenhold
- zabít všechny nepřátelské válečné divočáky, kteří se nacházejí ve hře a dobýt Elvenhold

Lovci jednorožců (z rohu jednorožce dokáží vyvolat kouzlo)

- osvobodit všechna města, která patří do svazku bratrstva (Parundia, Kihromah, Ixara, Lapphálya, Throtmanni, Elvenhold a Beatá)
- zabít všechny nepřátelské jednorožce, kteří se nacházejí ve hře a dobýt Elvenhold

Říční elfové (dokáží dlouho přežít ve vodě)

- zabít všechny nepřátelské troly, kteří se nacházejí ve hře a dobýt Elvenhold
- dobýt osm měst ležících u vody (Wylhién, Usselen, Parundia, Yttar, Grangor, Mah'Davikia, Ixara, Virst, Strykhaven, Elvenhold, Beatá, Rivinia nebo Tichih')