



Varianten zu Elfenland

Inhaltsverzeichnis

1	Varianten zu Elfenland	3
1.1	Neue Startaufstellungen und Zielsetzungen	3
1.1.1	Das Elfenland muss man gesehen haben	3
1.1.2	Zu Hause ist es doch am schönsten	3
1.1.3	Zirkusrundreise - Wettlauf gegen die Zeit.....	3
1.1.4	Wettstreit der Familien (4 oder 6 Spieler)	4
1.1.5	Elfenroads im Elfenland.....	4
1.1.6	Hallo... Taxi!	5
1.1.7	Woher ich komm - wohin ich geh	6
1.2	Veränderungen beim Reisen	8
1.2.1	Räuber-Elfenland.....	8
1.2.2	Hindernisse	8
1.2.3	Travelling Non-Stop	8
1.2.4	Reisemonopol.....	9
1.2.5	Hellweg des Elfenlands	9
1.2.6	Der Fährmann.....	9
1.2.7	Bauarbeiten	9
1.2.8	Indiana Jones	9
1.2.9	Die Einbahnstraße	10
1.2.10	Einspruch, Euer Ehren!.....	10
1.2.11	Vertretung	10
1.2.12	Kein Ausweg in Sicht.....	10
1.3	Veränderungen bei der Karten- und Transportmittelverteilung.....	11
1.3.1	Tickets nach Bedarf	11
1.3.2	Acht neue Tickets	11
1.3.3	Verlorene Reisedokumente	11
1.3.4	Die Qual der Wahl	11

1.3.5	Schiebe-Ramsch	12
1.3.6	Mittelpunkt	12
1.3.7	Ring-Tausch	12
1.3.8	Eiserne Reserve	12
1.4	Für zwei Spieler	13
1.4.1	Westliches Elfenland	13
1.4.2	Wegemonopol von Simone Schuler	13
2	Varianten zu Erweiterungen und Szenarien.....	14
2.1	Varianten zu Elfengold.....	14
2.1.1	Sightseeing	14
2.1.2	Sprung der Großelfen	14
2.1.3	Freier Handel	15
2.1.4	Reisevorbereitung.....	15
2.2	Varianten zu den Elfen-Zauberern.....	16
2.2.1	Gleichmäßige Verteilung	16
2.2.2	Jeder Magier hat seinen Preis I.....	16
2.2.3	Jeder Magier hat seinen Preis II.....	16
2.2.4	War die Stadt schön	17
2.2.5	Landgebundenheit	17
2.2.6	Magische Veränderung.....	17
2.2.7	Ende der Reise	17
2.2.8	Weichende Zauberkraft	17
2.3	Varianten zu Elfensea aus Elfenland de luxe	18
2.3.1	Wähle deine Reisekarten selbst	18
3	Große Szenarien	19
3.1	Kampf um das Elfenland.....	19
3.1.1	Spielvariante: Ausführen von Aufträgen	21
3.1.2	Kampf um das Elfenland - Auftragskarten.....	23
4	Danksagung und Copyright.....	24

1 Varianten zu Elfenland

Es gibt reichlich Varianten zu Elfenland. Wir haben sie deshalb sortiert und in verschiedene Kapitel aufgeteilt.

1.1 Neue Startaufstellungen und Zielsetzungen

1.1.1 Das Elfenland muss man gesehen haben

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Es gibt keine Rundenbegrenzung. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst sämtliche 20 Ortssteine abgeholt hat. Schaffen dies mehrere Spieler in einer Runde, so gewinnt der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Karten auf der Hand hat.



1.1.2 Zu Hause ist es doch am schönsten

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Gespielt wird wie bei Variante *Das Elfenland muss man gesehen haben*. Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Ortskarte. Gewonnen hat der Spieler, der seine 20 Ortssteine eingesammelt hat und dann seinen Zielort erreicht. Wie immer gewinnt bei mehreren erfolgreichen Spielern derjenige mit den meisten Karten auf der Hand.



1.1.3 Zirkusrundreise - Wettlauf gegen die Zeit

aus der Flaschenpost, Ausgabe 4/98, dem offiziellen Organ von Amigos Spieleinsel

Die bekannte elfische Zirkusfamilie Timbani hat mit ihren schärfsten Rivalen, der Familie Ravoldo, eine Wette abgeschlossen: in nur einem Jahr wollen die Familienmitglieder eine Tournee durch das gesamte Elfenland vollenden. Jedes Familienmitglied soll dabei in jedem Ort mindestens einmal auftreten.



Das Spiel verläuft nach den ganz normalen Regeln - nur müssen sich die Spieler bei dieser Variante absprechen, so dass die Transportmittel möglichst optimal für alle Mitspieler gelegt werden.

Gewinnen können die Spieler nur alle gemeinsam, wenn es nämlich jedem "Familienmitglied" gelingt, seine 20 Ortssteine komplett einzusammeln. Schaffen sie das nicht, haben alle gemeinsam verloren.

Das Spiel endet nach der 4. Runde.

Leichter wird es, wenn die "Hindernisplättchen" dabei als Joker verwendet werden dürfen: Wie üblich kann man sie zu einem bereits liegenden Transportmittel dazulegen, für dessen Benutzung dann aber nicht eine zusätzliche Karte, sondern eine Karte weniger abgegeben werden muss. Statt einer muss dann gar keine, statt zweien nur eine Karte abgelegt werden, für eine Karawane sind nur zwei beliebige Karten erforderlich.



Schwieriger wird es, wenn zum Abschluss der Tournee eine gemeinsame Zirkusvorstellung aller Timbanis in der Hauptstadt stattfinden muss, also alle Spieler ihre Elfenstiefel wieder nach Elvenhold ziehen müssen.

Viel schwieriger wird es, wenn vorher festgelegt wird, dass aufgrund des harten Winters nur drei Jahreszeiten für die Tournee genutzt werden können, so dass das Spiel bereits nach drei Runden endet.

1.1.4 Wettstreit der Familien (4 oder 6 Spieler)

aus der Flaschenpost, Ausgabe 4/98, dem offiziellen Organ von Amigos Spieleinsel

Die eine Hälfte der Spieler gehört bei dieser Variante der Familie Timbani an, die andere Hälfte der Familie Ravoldo. Gespielt wird nach den normalen Regeln. Am Ende werden alle Ortssteine einer Familie zusammengezählt. Gewonnen hat die Familie, die die meisten Orte besucht hat.



1.1.5 Elfenroads im Elfenland

von Alan R. Moon, dem Autor von Elfenland

Die Orte erhalten Punktwerte von 2 bis 7 (am besten legen Sie Zahlen-Chips - wie bei den "Siedlern von Catan" - auf den Spielplan):



- 7: Al' Baran
- 6: Kihromah
- 5: Grangor, Mah' Davika, Jaccaranda, Erg' Eren
- 4: Strykhaven, Dag' Amura, Yttar, Parundia, Usselen, Feodor
- 3: Virst, Jxara, Wylhien, Throtmanni, Tichih, Rivinia
- 2: Beata, Lapphalya

Immer wenn Sie einen Ort erreichen, erhalten Sie den Wert in Chips ausgezahlt - auch dann, wenn Sie diesen Ort früher schon einmal besucht haben! Liegt auf dem Weg zum Ort ein Goldmarker, verdoppelt sich die Prämie. Sie können allerdings auch auf die Auszahlung aller Prämien, die Sie in einer Runde kassieren würden, verzichten und stattdessen zwei Reisekarten vom Stapel ziehen.



Von den Reisekarten brauchen Sie von jeder Sorte nur 9 Karten; von den übrigen kennzeichnen Sie 7 Karten als Goldkarten (neu).

Die Goldkarten werden in den Stapel gemischt, nachdem die Karten für die erste Runde ausgegeben wurden. Wird später eine Goldkarte nachgezogen, wird sie auf einen separaten Ablagestapel gelegt und eine Ersatzkarte gezogen.

Statt eine Karte vom Deck zu ziehen, kann ein Spieler auch den gesamten Goldstapel aufnehmen und sofort gegen Chips eintauschen - pro Karte 3 Chips. Die Goldkarten werden dann zu den anderen Reisekarten abgelegt.

Die Transportmarker werden wie folgt gestückt:

- 9 Riesenschweine
- 8 Elfenräder
- 8 Trollwagen
- 5 Einhörner
- 4 Drachen
- 4 Magische Wolken
- 2 Hindernisse
- 2 Goldmarker (neu!)



Goldmarker werden wie Hindernisse zu einem Transportmarker auf den Weg gelegt. Wo Gold liegt, darf kein Hindernis mehr gelegt werden - und umgekehrt. Die Transportmarker werden nicht einfach vom Vorrat gezogen, sondern versteigert. Zunächst nimmt jeder Spieler einen Marker vom verdeckten Haufen. Dann werden dreimal so viele Marker aufgedeckt und in eine Reihe gelegt, wie Spieler mitspielen (z.B. zwölf Marker bei vier Spielern). Die Marker werden einzeln und der Reihe nach versteigert (der Startspieler nennt das erste Gebot). Bietet niemand, wird der Marker zurückgelegt, sonst geht er an den Meistbietenden.

Außerdem brauchen Sie natürlich noch Chips als Spielgeld. Zu Beginn erhält jeder Spieler 12 Chips, in der zweiten bis vierten Runde je zwei weitere. Mit den Chips werden die Transportmarker ersteigert.

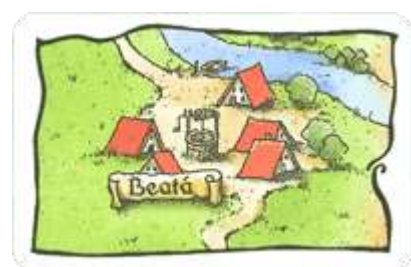
Gibt es bei Spielende Gleichstand, weil mehrere Spieler gleich viele Städte besucht haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

Anmerkung: Diese Variante wurde später in ähnlicher Form die Erweiterung [Elfengold](#).

1.1.6 Hallo... Taxi!

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Bei dieser Variante werden die Transportmittel in die Orte gelegt. Die Ortssteine werden zunächst wie in der Originalregel verteilt. Der Rundenzähler und die Hindernissteine werden nicht benötigt.



Aufbau: Es werden fünf Sätze der Transportmittel benötigt. Ein Satz ist für die Spieler. Die restlichen Transportmittel werden in die Städte gelegt und zwar: ein Trollwagen, Einhorn und Drache nach Al'Baran. Elfenrad, Riesenschwein und magische Wolke nach Kihromah. Die restlichen drei Sätze werden auf die anderen 18 Orte verteilt. Dabei muss es für jedes Transportmittel einen befahrbaren Weg geben. So darf z. B. kein Einhorn nach Beata gelegt werden.

Aus dem Satz für die Spieler zieht jeder Spieler ein Transportmittel und legt es offen vor sich hin; überzählige Transportmittel werden zurück in die Schachtel gelegt. Es beginnt der Spieler, der die magische Wolke gezogen hat. Wurde sie nicht gezogen, wird der Startspieler in der Reihenfolge Einhorn - Riesenschwein - Trollwagen - Elfenrad - Drache bestimmt. Danach erhält jeder Spieler eine Reisekarte seines Transportmittels und drei zufällige Reisekarten.



Wenn ein Spieler an der Reihe ist kann er entweder zwei Reisekarten ziehen oder reisen. Hat er 8 oder 9 Reisekarten auf der Hand, muss er reisen. Für das Reisen nimmt sich der Spieler ein Transportmittel, das in dem Ort liegt, bezahlt die Strecke wie in der Originalregel (evtl. wird nach der Karawanenregel bezahlt) und fährt in den nächsten Ort. Dort verbleibt das Transportmittel. Er kann direkt weiterfahren. Dazu kann er dasselbe Transportmittel noch einmal verwenden oder auf ein anderes Transportmittel umsteigen, das an dem neuen Ort liegt. Bei der ersten Reise legt der Spieler sein Transportmittel nach Elvenhold und beginnt die Reise.



Natürlich kann auch mit dem Floß gefahren werden. Dann wird einfach die Spielfigur weitergesetzt, ohne dass ein Transportmittel den Ort wechselt. Auf dem Wasser gibt es zusätzlichen den Fährmann, der eine Fahrt auch ohne bzw. ohne genügend Floßkarten ermöglicht. Er nimmt zwei Reisekarten mehr, als Flöße notwendig wären. Also drei Reisekarten flussabwärts und vier Reisekarten flussaufwärts und auf den Seen.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Orte besucht hat.

Wer möchte, kann auch mit Hindernissteinen spielen. Sie bleiben einfach liegen und erhöhen die Preise für die entsprechende Strecke. Auf dem Weg nach Kihromah ist allerdings kein Hindernisstein erlaubt. Beim Ausspielen des Hindernissteins werden weder Karten gezogen noch gereist.



1.1.7 Woher ich komm - wohin ich geh

von Alexander Großmann, Zusatzregeln zusammen mit Wolfgang Ditt

Anstatt in Elvenhold zu starten, zieht man eine Ortskarte, wo alle Spieler starten. Der Ortsstein, der eigentlich dort stehen würde, wird nach Elvenhold gestellt, das nun als normaler Ort angefahren werden kann.



Mögliche zusätzliche Regeln:

- Jeder Spieler zieht seine Ortskarte und bestimmt so, wo er startet.
 - eventuell noch mit:
 - Jeder Spieler zieht (noch) eine Karte für den Zielort.
 - Alle Spieler müssen in Elvenhold das Spiel beenden.
 - Jeder Spieler zieht zwei Karten und entscheidet dann, welcher Ort seine Start- und welcher Ort sein Zielort ist.
-

1.2 Veränderungen beim Reisen

1.2.1 Räuber-Elfenland

aus der Flaschenpost, Ausgabe 4/98, dem offiziellen Organ von Amigos Spieleinsel

Diese Variante ändert die Regeln für das Ziehen der Elfenstiefel in Phase 5 jeder Runde. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler seinen Elfenstiefel nach den normalen Regeln, aber immer nur um einen Schritt weiter. Wer nicht ziehen kann oder will, kann passen. Wer gepasst hat, darf diese Runde nicht mehr ziehen. Gezogen wird reihum so lange, bis alle Spieler gepasst haben. Wer in einen Ort kommt, in dem bereits ein Elfenstiefel steht, darf vom dazugehörigen Spieler eine (zufällig bestimmte) Reisekarte räubern. Der Räuber muss in diesem Fall sofort einen weiteren Schritt machen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt - kann er das nicht, muss er die gestohlene Karte zurückgeben, und der bestohlene Spieler darf seinerseits eine Karte von ihm ziehen. Stehen in einem Ort Elfenstiefel mehrerer Spieler, so darf sich der Räuber einen dieser Spieler aussuchen, von dem er eine Karte ziehen will. Wer keine Karte auf der Hand hat, kann auch nicht bestohlen werden.



1.2.2 Hindernisse

von Brigitte und Wolfgang Ditt

In einigen Spielrunden kommt es vor, dass die Hindernissteine bis zur letzten Runde geschont werden, um dann ausschließlich gegen den Führenden gespielt zu werden. Hier zwei Abhilfen.



- Hindernissteine dürfen nur während der ersten drei Runden gespielt werden.
- Bei zwei bis vier Spielern darf pro Runde maximal ein Hindernisstein, bei fünf und sechs Spielern maximal zwei Hindernissteine pro Runde gespielt werden. Wer dann zu lange zögert, kann seinen Hindernisstein nicht mehr spielen.

1.2.3 Travelling Non-Stop

von Larry D. Tuxbury und Sven Baumer

Liegen zwei oder mehrere gleichartige Transportmittel auf einer Route, bezahlt man nur einmal, und darf dafür soweit fahren, wie man möchte. Städte, die unterwegs auf der Strecke liegen, gelten nicht als besucht, d. h., dass ein Ortsstein dort stehenbleibt. Nur der Ortsstein der letzten Stadt einer solchen Route wird normal eingesammelt.



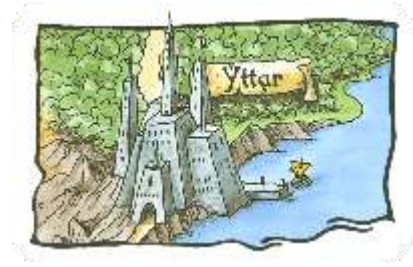
Führt ein Teilstück der Strecke durch schwieriges Gelände, so dass dort zwei Reisekarten benötigt werden, kann man die gesamte Strecke eben für diese beiden Reisekarten fahren.

Die Regelung gilt auch für Flöße, jedoch nicht für Karawanen.

1.2.4 Reisemonopol

von Heinrich Soffel

Zu Beginn jeder Runde werden zwei Ortskarten gezogen. Die Spieler müssen im Laufe der Runde mindestens einen der beiden Orte erreichen (muss nicht bei Zugende sein!) Wer dies schafft beginnt die nächste Runde mit einer Reisekarte mehr pro erreichtem Ort. Wer dies nicht schafft, reist in der nächsten Runde mit einer Reisekarte weniger.



1.2.5 Hellweg des Elfenlands

von Craig Stevens (Posting) bzw. Mike Mayer (Unterzeichnung) und seiner Frau

Nachdem die Spieler ihre Reisekarten und Transportmittel erhalten haben, werden zufällig zwei beliebige Ortskarten gezogen (wenn mit der Zusatzregel gespielt wird, natürlich nur vom Reststapel). Danach wird die kürzeste Route zwischen diesen Städten bestimmt. Auf diese Route, dem Hellweg, werden zufällig gezogene Transportmittel gelegt. Ist ein Transportmittel nicht erlaubt, wird es wieder zurückgelegt und ein neues gezogen. Dies geschieht solange, bis auf dem gesamten Hellweg erlaubte Transportmittel liegen.



Diese Variante erzwingt von den Spielern, Kombinationen von Transportmittel und Gelände zu verwenden, die man normalerweise nicht benutzen würde. Da hier mehr Transportmittel auf die Wege gelegt werden, eignet sich diese Variante besonders für zwei und drei Spieler.

1.2.6 Der Fährmann

von Alan R. Moon, dem Autor von Elfenland und Elfenroads

Dies ist die amerikanische Version des Mare Nebulae. Auf diesem Meer kostet die Fähre nur eine Floß-Reisekarte. Außerdem gibt es dort den Fährmann, der für drei beliebige Reisekarten, so wie bei einer Karawane, den Spieler übersetzt.



1.2.7 Bauarbeiten

von Carsten Wesel

Hindernisse werden am Ende der Runde an die Spieler zurückgegeben, so dass jedem Spieler in jeder Runde wieder ein Hindernis zur Verfügung steht.

1.2.8 Indiana Jones

von Heinrich Soffel

Die Baumstämme werden in heldenhafter Weise über die "Schluchten" gelegt. Statt einem Transportmarker kann ein Hindernisstein auf einen freien (!) Weg gelegt werden. Dieser kann dann mit einer beliebigen Reisekarte bereist werden. Das Klettern auf dem Baumstamm ermüdet jedoch, so dass der Zug im nächsten Ort endet. Diese Variante kann auch die "alte" Nutzung der Hindernismarker als zweite Option beibehalten. Bei zwei und drei Spielern sollte dann aber mit zwei Hindernismarkern pro Spieler gespielt werden.



1.2.9 Die Einbahnstraße

von Carsten Wesel

Hindernisse werden weiterhin zu schon gelegten Transportmarkern gelegt, jedoch so, dass sie hintereinander auf dem Weg liegen. Von einer Stadt (A) aus gesehen, liegt zuerst der Transportmarker und dann das Hindernis; von der anderen Stadt (B) sieht man erst das Hindernis und dann den Transportmarker. Geht die Reise nun von A nach B, überquert man zuerst den Transportmarker und hat die normale Anzahl von Reisekarten aufzuwenden. Bei der Reise von B nach A trifft man zuerst auf das Hindernis. In diesem Fall ist - wie gewohnt - die Reise um eine Reisekarte teurer.



1.2.10 Einspruch, Euer Ehren!

von Carsten Wesel

Jeder Spieler kann zweimal im Spiel einen Einspruch anmelden, wenn ein anderer Spieler einen Transportmarker legt. Über diesen Marker wird dann abgestimmt, ob er auf diese Straße gelegt werden darf oder nicht. Die einfache Mehrheit entscheidet. Auch bei einem Unentschieden darf der Transportmarker gelegt werden.

1.2.11 Vertretung

von Carsten Wesel

Jeder Spieler hat zwei zusätzliche Marker, die er auf schon gelegte Transportmarker legen kann. Dadurch fallen diese Transportgelegenheiten aus. Im selben Zug legt der Spieler einen neuen Transportmarker auf die Verbindung, die er soeben unterbrochen hat. Auf jeder Straße kann der Ersatzverkehr je Runde nur einmal benutzt werden.



1.2.12 Kein Ausweg in Sicht

von Peter Sarrett

Elfenland soll härter gespielt werden? Einfach die Karawanenregel weglassen!

1.3 Veränderungen bei der Karten- und Transportmittelverteilung

1.3.1 Tickets nach Bedarf

von Alan R. Moon, dem Autor von Elfenland und Elfenroads

Wenn die Spieler für eine Runde ihre Karten bekommen, erhalten sie statt der bisherigen acht Karten nun zwölf Karten. Danach erfolgt wie üblich die Vergabe der Transportmarker. Nachdem die Marker an die Spieler verteilt sind (bevor sie ausgelegt werden), muss jeder Spieler vier Karten abgeben und reduziert so seine Karten auf acht.



1.3.2 Acht neue Tickets

von David Bohnenberger

Jeder Spieler bekommt pro Runde acht neue Reisekarten. Dazu kommen die Karten, die man in der Vorrunde behalten hat. Auch hier muss jeder Spieler - wie bei "Tickets nach Bedarf" - nach der Markerverteilung so viele Karten ablegen, dass er wieder auf acht Reisekarten kommt.

1.3.3 Verlorene Reisedokumente

von Godwin Solcher

Am Ende einer Runde kann jeder Spieler entscheiden, ob und wie viele Reisekarten er abwerfen möchte. Wie gewohnt werden zu Beginn der neuen Runde die Handkarten wieder auf 8 Reisekarten ergänzt.

1.3.4 Die Qual der Wahl

von Peter Sarrett, wiederveröffentlicht von Steffan O'Sullivan

Bei dieser Variante sind auch die Reisekarten wählbar. Der Ablauf bei der Auswahl von Reisekarten und Transportmitteln ist wie folgt:

1. Jeder Spieler zieht ein Transportmittel verdeckt (wie bisher auch)
2. Jeder Spieler erhält vier Reisekarten
3. Decke drei Reisekarten und drei Transportmittel auf (anstelle der sonst fünf aufgedeckten Transportmittel)
4. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder eine aufgedeckte oder verdeckte Reiskarte oder ein aufgedecktes oder verdecktes Transportmittel wählen. Dies wird sieben Runden durchgeführt.



5. Nach den sieben Runden muss jeder Spieler vier Reisekarten und drei Transportmittel genommen haben, so dass er insgesamt auf die acht Reisekarten und vier Transportmittel kommt.

1.3.5 Schiebe-Ramsch

von Carsten Wesel

Nachdem die Spieler ihre Transportmarker wieder ergänzt haben, gibt jeder Spieler eine Karte an seinem linken, eine an seinen rechten Nachbarn. Von diesen beiden Mitspielern erhält er auch je wieder eine Karte zurück, so dass jeder Spieler wieder acht Karten auf der Hand hat.



1.3.6 Mittelpunkt

von Carsten Wesel

Nachdem die Spieler ihre Transportmarker wieder aufgefüllt haben, legt jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) reihum eine Karte offen in Mitte. Anschließend nimmt sich jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der die letzte Karte in die Mitte gelegt hat, gegen den Uhrzeigersinn, wieder eine Karte, so dass der Startspieler als letzter seine achte Karte aus der Mitte bekommt.

1.3.7 Ring-Tausch

von Carsten Wesel

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, schiebt einmal einen offenen Transportmarker an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Ringtausch ist beendet, wenn der Startspieler einen Marker von seinem rechten Nachbarn bekommen hat.

1.3.8 Eiserne Reserve

von Carsten Wesel

Spieler, die am Ende einer Runde noch mehr als einen Transportmarker übrig haben, legen diese nicht verdeckt auf den allgemeinen Haufen, sondern offen zu den 5 offenen Transportmarkern. Auf diese Weise kann die Auswahl hier kurzzeitig verbessert werden. Neue Marker werden erst wieder umgedreht, wenn weniger als 5 Marker offen liegen.



1.4 Für zwei Spieler

1.4.1 Westliches Elfenland

von Chuck Messenger

Bei zwei Spielern ist das Elfenland ziemlich groß, und es kommt zu wenig Interaktion. Deshalb wird nur das westliche Elfenland bereist. Der Spielplan bleibt gefaltet und nur die linke Hälfte mit Städten Grangor, Jaccaranda und so weiter wird verwendet. Diese Hälfte ist bezüglich der verschiedenen Geländearten ausgewogener als die rechte Hälfte, die u. a. nur eine Verbindung durch die Wüste hat. Auf der linken Hälfte befinden sich elf Städte. Eine dieser Städte wird als Startstadt verwendet, die anderen zehn sind die Städte, die es zu erreichen gilt. In jeder dieser zehn Städte werden *zwei* Ortssteine platziert, die nun zweimal erreicht werden sollten. Die Verteilung von Transportmitteln und Reisekarten bleibt gleich.



Zur Bestimmung der Startstadt werden die Ortskarten verwendet. Dazu werden die Orte auf der rechten Breithälfte aussortiert. Von den restlichen wird eine Stadt als Startort bestimmt. Wenn man mit der Variante eines Zielortes spielt, zieht jeder Spieler dann noch seinen persönlichen Zielort.

1.4.2 Wegemonopol von Simone Schuler

Bei wenigen Spielern kommen sehr wenige Transportmittel pro Runde ins Spiel. So lässt man einfach die bereits gelegten Transportmittel liegen. Für Hindernissteine kann man dies ebenfalls so handhaben, muss aber nicht.



Diese Variante kann auch bei drei Spielern benutzt werden. Da es dann nicht genug Wege für alle Transportmittel gibt, folgende werden diese einmalig nach der zweiten Runde abgeräumt. Anmerkung: bei 3 Spielern gibt es nicht genug Wege, um alle Transportmittel liegenzulassen. Nun kann man:

- Nach der zweiten Runde werden alle Transportmittel abgeräumt oder
- Wenn alle Wege belegt sind, werden die Transportmittel ausgetauscht. Das entfernte Transportmittel wird dann verdeckt zurück in den Pool gelegt.



2 Varianten zu Erweiterungen und Szenarien

Das Elfenland wurde im Laufe der Zeit mit Elfen Gold und mit den Elfen-Zauberern angereichert. Mit Erscheinen von Elfenland de luxe kommt das Szenario Elfensea hinzu

2.1 Varianten zu Elfen Gold

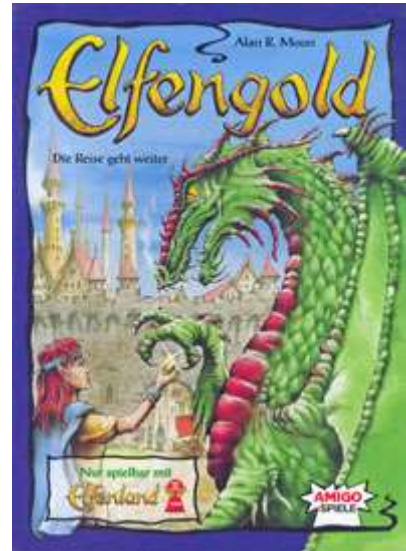
Die folgenden Varianten beziehen sich auf Elfen Gold oder benötigen Material aus dieser Erweiterung: Das Material befindet sich auch in der Ausgabe Elfenland de luxe.

2.1.1 Sightseeing

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Sightseeing ist die erste Variante mit dem Elfen Gold-Material. Bei Elfenland gab es häufig in der Anzahl der Ortssteine ein Patt. Deshalb gibt es eine neue Schlusswertung.

Die Goldwerte für die Städte werden wie bei Elfen Gold ausgelegt. Sie repräsentieren den touristischen Wert einer Stadt. Gespielt wird nach den Elfenland-Regeln mit einer anderen Schlusswertung: Für jeden Ortsstein, der am Ende des Spiels noch auf dem Brett ist, bekommt der Spieler so viele Minuspunkte, wie der touristische Wert beträgt. Erreicht zum Beispiel ein Spieler Kihromah und Beata nicht, erhält er 6 (Kihromah) plus 2 (Beata) = 8 Minuspunkte. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheiden die eingesammelten Ortssteine und erst dann die restlichen Karten auf der Hand.



Spielt man mit den Ortskarten als Variante, zählt jeder Schritt, der am Ende noch durchzuführen ist, 4 Minuspunkte.

2.1.2 Sprung der Großelfen

von Henning Schröders

Es gelten die Regeln von Elfen Gold bzgl. Reise- und Aktionskarten, Goldverteilung, Zauberer, Versteigerungen, es werden aber nur 4 Runden gespielt.

Die Spieler haben die Möglichkeit mit Hilfe eines Zauberers (magische Flug nicht mehr wie sonst) und einem bestimmten Transportmittel, genau drei Orte auf einmal abzufliegen und deren Steine einzusammeln. Als Opfer bleibt jedoch das Gold, was man bekommen hätte, liegen. Bedingung ist, dass dieses Transportmittel in dieser Gegend (Wald, Wüste etc) zum einfachen Preis verkehrt. Andere Spieler dürfen selbstverständlich ihre eigenen Transportmittel in die Route legen, weil sie ja vorher nicht wissen können, was der Spieler vorhatte.



Beispiel: Dag`Amura - Al`Baran - Wylhién - Jaccaranda: der Spieler steht mit seiner Figur in Dag`Amura, hat eine Drachen- und eine Zauberer-Karte auf der Hand und legt sein Drachen-

Transportmittel auf den Weg nach Al`Baran. Da der Weg Luftlinie bis nach Jaccaranda 2mal durch Wüste und einmal durchs Gebirge geht und der Drache stets nur einfach kostet, darf der Spieler den Sprung bis nach Jaccaranda machen und alle 3 Ortssteine einsammeln ohne Gold zu bekommen.

Die Wasserreise: Sie ist stets als Sprung erlaubt, egal ob flussaufwärts, flussabwärts oder über die Seen. Hier genügen eine Floß- und eine Zaubererkarte. Normale Floßreisen bleiben jedoch bei dem alten Preis.

2.1.3 Freier Handel

von Godwin Solcher

Nach der Ersteigerung der Transportmittelplättchen wird eine Handelsrunde eingeschoben, in der die Spieler untereinander Transportmittelplättchen und Reisekarten frei handeln können.

2.1.4 Reisevorbereitung

von Godwin Solcher

Die Transportmittelplättchen werden schon vor dem Ziehen der Reisekarten aufgedeckt.

Dadurch geschieht die Auswahl der Reisekarten gezielter, weil bekannt ist, welche Transportmittelplättchen diese Runde zur Verfügung stehen und die Versteigerung der Transportmittelplättchen wird noch interessanter.



2.2 Varianten zu den Elfen-Zauberern

Die folgenden Varianten beziehen sich die Elfen-Zauberer. Es werden vier bzw. sechsdieser Karten benötigt. Sie befinden sich auch in der Ausgabe Elfenland de luxe.



2.2.1 Gleichmäßige Verteilung

von Godwin Solcher

Die vier bzw. sechs Elfen-Zauberer werden nicht wahllos unter die Reisekarten gemischt, sondern jeder Spieler erhält eine, so dass jeder Spieler nun mit neun Handkarten spielt. Eine ausgespielte Zauberkarte wird aus dem Spiel genommen.

Wenn die Reisekarten aufgefüllt werden, so werden noch auf der Hand befindliche Elfen-Zauberer zur Seite gelegt und zählen nicht mit. Es wird dann auf acht Handkarten aufgefüllt. Wer noch seinen Elfen-Zauberer besitzt nimmt ihn danach wieder auf die Hand.

2.2.2 Jeder Magier hat seinen Preis I

von Jonathan Deegan

Die Elfen-Zauberer funktionieren wie in der Originalregel. Ihr Einsatz kostet aber einen Ortsstein. Der Spieler, der den Zauberer einsetzt, entscheidet, in welchen Ort er den Ortsstein zurückstellt; den Ort muss er aber bereits besucht haben.



Wer den Elfen-Zauberer immer noch für zu mächtig hält, kann die Kosten auf zwei Ortssteine pro Zauberer festsetzen.

Wird der Elfen-Zauberer als Teil einer Karawane abgegeben, wird die Bezahlung natürlich nicht fällig.

2.2.3 Jeder Magier hat seinen Preis II

von Toyohiro Wabuchi

Der Einsatz eines Elfen-Zauberers wird mit Reisekarten bezahlt und zwar so vielen Reisekarten wie die aktuelle Spielrunde beträgt. Also:

- 1 Karte in der 1. Runde
- 2 Karten in der 2. Runde
- 3 Karten in der 3. Runde
- 4 Karten in der 4. Runde



Natürlich dürfen bei den abzugebenden Reisekarten auch (weitere) Elfen-Zauberer abgegeben werden.

Beispiel: In der dritten Runde wird der Elfen-Zauberer eingesetzt. Der Spieler gibt den Elfen-Zauberer ab sowie 2 Trollwagen und 1 Floß als Bezahlung.

2.2.4 War die Stadt schön

von Jonathan Deegan

Ein Elfen-Zauberer teleportiert den Spieler in eine beliebige Stadt, die er aber bereits einmal besucht haben muss.



2.2.5 Landgebundenheit

von Michael Svellov

Der Elfen-Zauberer teleportiert nicht, sondern erlaubt nur die Benutzung eines beliebigen Transportmittels. Die normalen Kosten entfallen. Dabei ignoriert er auch Hindernissteine.

2.2.6 Magische Veränderung

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Die Elfen-Zauberer ändert eine andere Reisekarte beliebig ab. So kann man z. B. den Elfen-Zauberer und ein Einhorn dazu benutzen, mit einem Floß flussabwärts zu fahren.



2.2.7 Ende der Reise

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Die Elfen-Zauberer funktionieren wie in der Originalregel, aber nachdem mit einem Elfen-Zauberer gereist wurde, endet sofort die Reise dieser Runde.

2.2.8 Weichende Zauberkraft

von Godwin Solcher

Kombiniert man die Elfenland-Variante (12 Ortskarten) mit der Elfengold-Variante (Elfen-Zauberer) kann der Elfen-Zauberer in der letzten Runde nicht mehr fliegen, sondern nur noch Hindernisse überspringen.

2.3 Varianten zu Elfensea aus Elfenland de luxe

Mit Elfensea gibt es neuerdings ein Elfenland-Szenario. Seinen Reiz bezieht es aus der großen Meeresfläche und den vielen Inseln.

2.3.1 Wähle deine Reisekarten selbst

von Wolfgang Ditt

Wenn es in einer Runde die acht Reisekarten gibt, nimmt jeder Spieler „seine“ acht Karten auf. Er wählt daraus die Karte, die er behalten möchte und gibt die restlichen sieben Karten an seinen Mitspieler im Uhrzeigersinn. Mit diesen sieben Karten verfährt jeder Spieler genauso. Wenn jeder Spieler genau eine Karte vom rechten Nachbarn erhält, behält er diese und die Verteilung der Reisekarten ist abgeschlossen.

Die Spieler erhalten die Reisekarten also per Drafting.

Wenn gewünscht kann das Drafting erschwert werden. Dann dürfen die Spieler die Karten, die sie aus der letzten Runde behalten haben, und die Karten, die sie bereits gedraftet haben, nicht mehr anschauen.



3 Große Szenarien

Das folgende Szenario ist sehr umfassend und erhält deshalb ein eigenes Kapitel.

3.1 Kampf um das Elfenland

von Gregor Boneff

Spielidee:

Die Welt und das Spielmaterial von Elfenland wird kombiniert mit dem Spielsystem eines Eroberungsspiels.

Ziel des Spieles:

Ziel des Spieles ist es je nach Spielvariante die gegnerischen Hauptquartiere (markiert durch den jeweiligen Elfenstiefel) zu erobern oder bestimmte Aufträge zu erfüllen (siehe Sieg).

Zusätzlich benötigtes Material:

Vier Würfel

Spielvorbereitung:

- Aus den Transportmitteln werden die Magischen Wolken und Hindernisse heraus sortiert. Die restlichen Transportmittel sind Bestandteile der Armeen die zu gleichen Teilen verdeckt an die Spieler ausgeteilt werden.
- Jeder Spieler erhält seine Ortsteine und seinen Elfenstiefel sowie eine Übersichtskarte.
- Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Floßkarten. Bleiben Floßkarten übrig, kommen sie zu dem restlichen Kartenstapel.
- Aus dem Haufen mit dem Magischen Wolken und Hindernissen wird ein Stapel gebildet bestehend aus sechs Hindernissen und sechs magischen Wolken. Daraus zieht jeder Spieler drei Plättchen. (Bei fünf und sechs Spieler nur jeweils zwei).
- Armeen: Eine Armee ist ein Troll, ein Kampfschwein, ein Elfenkampfwagen, ein Einhornreiter oder ein Drache auf die jeweils ein "Ortsstein" gestellt wird, damit man erkennt welchem Spieler die jeweilige Armee gehört.
- Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Ortskarten. In jedem Ort den er erhält setzt er eine Armee. Dabei bleiben einige Orte frei, unter anderem Elvenhold.
- Nachdem jeder Spieler auf alle Orte die ihm durch die Karten zugeteilt wurden jeweils eine Armee gesetzt hat, legen die Spieler der Reihe nach fest, welcher ihrer Orte ihr Hauptquartier sein soll und markiert es mit seinem Elfenstiefel. Danach werden der Reihe nach die weiteren Armeen auf die eigenen Orte verteilt.



Hindernisse:

Jetzt in der Gründungsphase und später statt einem Zug können die Hindernisse ausgelegt werden, z. B. um sein Hauptquartier zu schützen. Eine mit einem Hindernis blockierte Straße kann von niemand überquert werden. Es kann nur mit einer magischen Wolke aus dem Weg gepustet werden. Diese Aktion ist erst nach der Gründungsphase möglich und kostet einen Zug und eine magische Wolke.



Das Spiel:

- Jeder Spieler kann pro Zug immer nur eine Truppenbewegung durchführen. Es ist aber möglich, dass mehrere Armeen dieselbe Truppenbewegung machen. Wie bei Elfenland kann jede Truppenart nur auf ihren Straßen ziehen. Dabei können die Truppen mit z. B. einem Waldsymbol nur bis zum nächsten Ort reisen, anders als bei Elfenland können sie aber zwei Orte weit reisen, wenn sie ein doppeltes Waldsymbol haben.
- Flöße:
Die Benutzung der Flöße läuft wie bei Elfenland, aber mit mehreren Floßkarten können in einem Zug auch mehrere Armeen transportiert werden (derselbe Weg vorausgesetzt). Abgelegte Flöße werden nach jeder Runde in den Siegkartenzettel gemischt.
- Unbesetzte Orte:
Orte ohne Armeen kann jeder Spieler kampfflos übernehmen in dem er eine eigene Armee dort hineinstellt.
- Kämpfe:
Wenn man einem Ort angreift, sagt man vorher mit welchen Armeen man das tut (maximal zwei). Dann würfelt der Angreifer mit einer entsprechenden Zahl Würfel. Der Verteidiger würfelt mit der Anzahl Würfel entsprechend der Armeen, mit denen er seinen Ort verteidigt. Die einzelnen Würfel werden jeweils miteinander verglichen. Das jeweils höhere Würfelergebnis gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Man kann nicht mit mehr Würfeln verteidigen, als die Zahl der Angreifer entspricht. Greift man mit zwei Würfeln an und es wird mit nur einem Würfel verteidigt, zählt der jeweils höhere Würfel des Angreifers.
War ein Angriff erfolglos kann der selbe Ort vom selben Angriffsort aus in diesem Zug noch weiter angegriffen werden.
- Siegkarten:
Die restlichen "Reisekarten" werden nun als Siegkarten verdeckt auf den Rundenzähler des Spielplans gelegt.
Siegkarten dürfen gezogen werden:
 - Nach einem Sieg.
 - Nach jeder Runde pro drei besetzte Orte eine Siegkarte. Wer Elfenhold in seiner Macht hat, bekommt eine Siegkarte extra.



Siegkarten können Floßkarten sein oder gegen Armeen oder magische Wolken eingetauscht werden (siehe unten). Mit Siegkarten darf gehandelt werden wenn man am Zug ist.

Rundenende:

War jeder Spieler an der Reihe, werden die Siegkarten verteilt (siehe oben). Hat man drei Siegkarten von einer Sorte bekommt man die dazugehörige Armee (soweit sie sich in der Bank befindet, die im Kampf geschlagen wurde) bzw. eine magische Wolke. Siegkarten können dann der Reihe nach in Armeen eingetauscht werden. Begonnen wird immer mit dem Startspieler, der jede Runde rotiert. Da auch die Ressourcen des erfolgreichsten Feldherrn begrenzt sind kann kein Spieler mehr wie 20 Armeen haben.



Sieg:

Gewonnen hat je nach Spielvariante wer eine bestimmte Anzahl an feindlichen Hauptquartieren erobert hat oder seinen Auftrag erfüllt hat.

Spielvariante Sieg durch Eroberung der feindlichen Hauptquartiere:

- bei 2 oder 3 Spielern: 1 Hauptquartier
- bei 4 oder 5 Spielern: 2 Hauptquartiere
- bei 6 Spielern: 3 Hauptquartiere

3.1.1 Spielvariante: Ausführen von Aufträgen

Du schlüpfst in die Rolle einer bestimmten Elfensippe und führst den entsprechenden Auftrag aus (auf den letzten beiden Seiten dieses Dokuments befindet sich eine Druckvorlage für die Karten):

- **westlicher Bergelf:**
 - Befreie Elfenland von der schwarzen Armee oder
 - Erobere alle Orte am und im westlichen Gebirge (das Nebulae Gebirge): Yttar, Grangor, Mah´Davikia, Ixara, Dag´Amura und Kihromah sowie Elvenhold.



Damit erhältst du die Macht über die magischen Vulkane von Kihromah.

- **Seeelf:**
 - Befreie Elfenland von den Blauelfen (blauer Spieler) oder
 - Erobere alle Orte am Mare Nebulae (Yttar, Parundia und Grangor) und am Mare Magnum (Elvenhold, Strykhaven und Virst) sowie zwei weitere Hafenstädte (Wylhién, Usselen, Mah´Davikia, Ixara, Beatá, Rivinia oder Tichih´).



Denn Seeelfen können auf Dauer nur an Seen überleben.

- **Waldelf:**
 - Befreie Elfenwald von der lila Armee (violetter Spieler) oder
 - Erobere alle Orte des großen Waldes (Wald von Lapphálya): Kihromah, Dag´Amura, Ixara, Lapphálya, Feodor, Rivinia und Throtmanni).



Denn damit beherrscht du dann die wichtigsten Handelsstraßen in Elfenland.

- **Wüstenelf:**
 - Befreie Elfenland von den Rotelfen (roter Spieler) oder
 - Erobere alle Orte an und in der Wüste von Al´Baran (Wylhién, Throtmanni, Feodor, Dag´Amura, Al´Baran und Parundia) sowie Elvenhold.



So kannst die verlorene Wüstendynastie deines Vaters fortsetzen.

- **nordischer Bergelf:**

- Befreie Elfenland von den Gelbelfen (gelbe Armeen) oder
- Eroberere alle Orte des nördlichen Gebirge (das heilige Gebirge), sowie des südlichen Gebirges (das glitzernde Gebirge). Also Wylhién, Jaccaranda, Throtmanni, Tichih´, Virst und Strykvaen) sowie Elvenhold.



Denn so ist dir die Herrschaft über das Kloster von Jaccaranda sicher, in dem Elfen zu neuer Kraft kommen können.

- **Drachentöter:**

- Befreie Elfenland von den Grünelfen (grüne Armeen) oder
- Töte alle feindlichen Drachen die sich im Spiel befinden und erobere Elvenhold.



Denn wer Elfenland von allen feindlichen Drachen befreit, dem ist die bezaubernde Prinzessin Elvia versprochen.

- **Schweinstreiber:**

- Eroberere acht Orte deiner Wahl (nur ab drei Spieler) sowie Elvenhold oder
- Töte alle feindlichen Kampfschweine die sich im Spiel befinden und nimm Elvenhold ein.



Denn die Kampfschweine breiten unheilvolle Krankheiten über das Land aus.

- **Einhornjäger:**

- Befreie alle Orte, die dem Bündnis der Brüderlichkeit angehören. Du erkennst sie an den roten Dächern (Parundia, Kihromah, Ixara, Lapphálya, Throtmanni, Elvenhold und Beatá) oder
- Erlege alle feindlichen Einhörner die sich im Spiel befinden und nimm Elvenhold ein.



Denn aus dem Horn der Einhörner lassen sich wertvolle Zaubermittel herstellen.

- **Flusself:**

- Vernichte alle feindlichen Trolle die sich im Spiel befinden und nimm Elvenhold ein oder
- Eroberere acht am Wasser gelegene Orte (z. B. Wylhién, Usselen, Parundia, Yttar, Grangor, Mah´Davikia, Ixara, Virst Strykhaven, Elvenhold, Beatá, Rivinia und Tichih´).



Denn Flusselfen können auf Dauer nur am Wasser überleben.

3.1.2 Kampf um das Elfenland - Auftragskarten

<p>Westlicher Bergelf</p> <p>Befreie Elfenland von der schwarzen Armee (schwarzer Spieler)</p> <p>oder</p> <p>Eroberere alle Orte am und im westlichen Gebirge (das Nebulae Gebirge): Yttar, Grangor, Mah´Davikia, Ixara, Dag´Amura und Kihromah sowie Elvenhold.</p> <p>Damit erhältst du die Macht über die magischen Vulkane von Kihromah.</p>	<p>Seeelf</p> <p>Befreie Elfenland von den Blauelfen (blauer Spieler)</p> <p>oder</p> <p>Eroberere alle Orte am Mare Nebulae (Yttar, Parundia und Grangor) und am Mare Magnum (Elvenhold, Strykhaven und Virst) sowie zwei weitere Hafenstädte (Wylhién, Ussele, Mah´Davikia, Ixara, Beatá, Rivinia oder Tichih´).</p> <p>Denn Seeelfen können auf Dauer nur an Seen überleben.</p>	<p>Waldelf</p> <p>Befreie Elfenland von der lila Armee (violetter Spieler)</p> <p>oder</p> <p>Eroberere alle Orte des großen Waldes (Wald von Lapphálya): Kihromah, Dag´Amura, Ixara, Lapphálya, Feodor, Rivinia und Throtmanni).</p> <p>Denn damit beherrscht du dann die wichtigsten Handelsstraßen in Elfenland.</p>
--	--	--

<p>Wüstenelf</p> <p>Befreie Elfenland von den Rotelfen (roter Spieler)</p> <p>oder</p> <p>Eroberere alle Orte an und in der Wüste von Al´Baran (Wylhién, Throtmanni, Feodor, Dag´Amura, Al´Baran und Parundia) sowie Elvenhold.</p> <p>So kannst die verlorene Wüstendynastie deines Vaters fortsetzen.</p>	<p>nordischer Bergelf</p> <p>Befreie Elfenland von den Gelbelfen (gelbe Armeen)</p> <p>oder</p> <p>Eroberere alle Orte des nördlichen Gebirges (das heilige Gebirge) sowie des südlichen Gebirges (das glitzernde Gebirge). Also Wylhién, Jaccaranda, Throtmanni, Tichih´, Virst und Strykvaen) sowie Elvenhold.</p> <p>Denn so ist dir die Herrschaft über das Kloster von Jaccaranda sicher, in dem Elfen zu neuer Kraft kommen können.</p>	<p>Drachentöter</p> <p>Befreie Elfenland von den Grünelfen (grüne Armeen)</p> <p>oder</p> <p>Töte alle feindlichen Drachen, die sich im Spiel befinden, und erobere Elvenhold.</p> <p>Denn wer Elfenland von allen feindlichen Drachen befreit, dem ist die bezaubernde Prinzessin Elvia versprochen.</p>
--	--	--

<p style="text-align: center;">Schweinstreiber</p> <p>Erobere acht Orte deiner Wahl (nur ab drei Spieler) sowie Elvenhold</p> <p style="text-align: center;">oder</p> <p>Töte alle feindlichen Kampfschweine, die sich im Spiel befinden, und nimm Elvenhold ein.</p> <p>Denn die Kampfschweine bereiten unheilvolle Krankheiten über das Land aus.</p>	<p style="text-align: center;">Einhornjäger</p> <p>Befreie alle Orte, die dem Bündnis der Brüderlichkeit angehören. Du erkennst sie an den roten Dächern (Parundia, Kihromah, Ixara, Lapphálya, Throtmanni, Elvenhold und Beatá)</p> <p style="text-align: center;">oder</p> <p>Erlege alle feindlichen Einhörner die sich im Spiel befinden und nimm Elvenhold ein.</p> <p>Denn aus den Horn der Einhörner lassen sich wertvolle Zaubermittel herstellen.</p>	<p style="text-align: center;">Flusself</p> <p>Vernichte alle feindlichen Trolle, die sich im Spiel befinden, und nimm Elvenhold ein</p> <p style="text-align: center;">oder</p> <p>Erobere acht am Wasser gelegene Orte (z. B. Wylhién, Usselen, Parundia, Yttar, Grangor, Mah Davikia, Ixara, Virst Strykhaven, Elvenhold, Beatá, Rivinia und Tichih´).</p> <p>Denn Flusselfen können auf Dauer nur am Wasser überleben.</p>
--	---	---

4 Danksagung und Copyright

Die Rechte der einzelnen Varianten liegen bei den genannten Autoren. Wir danken allen für die Genehmigung, die Varianten hier zu veröffentlichen zu dürfen.

Ein spezieller Dank geht an den Autor von Elfengold (und seinen Zusätzen), Alan R. Moon sowie an den herausgebenden Verlag Amigo Spiel + Freizeit, auch kurz als Amigo Spiele bekannt. Der Verlag unterhält eine eigene Webseite unter www.amigo-spiele.de.