



Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgelegt. Für jeden Spieler wird ein **Stiefel nach Elvenhold** gestellt und die **20 Ortsteine** werden **auf** die **übrigen Orte** gesetzt.
- Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte** und ein **Hindernis**.
- Die **Reisekarten** werden gemischt und **als verdeckter Stapel** bereit gelegt.
- Die **Rundenkarten** werden **als Stapel 1,2,3,4** auf den Spielplan gelegt.
- Die **Transportmittel** werden **verdeckt** gemischt und **5** werden **offen** ausgelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über **4 Spielrunden bestehend aus** folgenden **Phasen**: In jeder Phase beginnt der Startspieler und dann geht es reihum.

- **Reisekarten verteilen**: An jeden Spieler werden Reisekarten verteilt bis er 8 auf der Hand hält (Karten aus vorherigen Runden zählen mit)
- **Verdecktes Transportmittel ziehen**: Jeder Spieler zieht ein verdecktes Transportmittel und legt es verdeckt vor sich ab.
- **Weitere Transportmittel ziehen**: Reihum ziehen die Spieler drei Mal ein weiteres Transportmittel. Sie dürfen ein offenes oder verdecktes wählen, legen dieses aber immer offen vor sich aus. Ggfs. wird auf 5 offene Transportmittel nachgefüllt.
- **Planen der Reiseroute**: Reihum darf jeder Spieler ein Transportmittel auf eine Straße legen, ein Hindernis zu einem Transportmittel legen oder passen. Spieler die gepasst haben, können im nächsten Zug wieder agieren. Die Phase endet erst, wenn alle Spieler nacheinander passen.
- **Ziehen der Elfenstiefel**: Die Spieler ziehen ihren Elfenstiefel von Stadt zu Stadt. Dazu müssen sie jeweils die passende Anzahl an Karten (siehe Übersichtskarte) abgeben um eine Transportmittel in einem bestimmten Gelände zu nutzen. Liegt auf der Straße ein Hindernis muss eine zusätzliche passende Karte gespielt werden. Mit einer Floßkarte kann flussaufwärts, mit zwei flussabwärts über einen See gereist werden. Ein Transportmittel kann auch immer mit drei beliebigen Reisekarten genutzt werden. In jeder bereisten Stadt werden die Ortssteine des Spielers genommen.
- **Abschluss der Runde**: Die oberste Rundenkarte wird beiseitegelegt. Alle Transportmittel vom Spielplan und alle bis auf eines pro Spieler werden unter die verdeckten gemischt. Hindernisse kommen ganz aus dem Spiel. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

Spielende:

Wer nach vier Runden die **meisten Orte bereist** hat (sprich die meisten Ortsteine gesammelt hat) **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Reisekarten.

Variante:

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine **Ortskarte**. Für **jeden Ort**, den sein Stiefel bei Spielende vom abgebildeten Ort **entfernt** ist, muss er **einen Ortsstein abgeben**.