

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



TRÔL



RÈGLES DU JEU

AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE TRÔLS DEDANS



2-5
Joueurs



10+
ans



30
minutes

AUX PREMIÈRES GELÉES DE L'HIVER, LES TRIBUS TRÔL SOUS L'AUTORITÉ DE LEURS CHEFS, ENVOIENT LEURS MEILLEURS CHASSEURS AU TRAVERS DE TERRITOIRES HOSTILES, AFIN DE RAMENER LE GIBIER NÉCESSAIRE À LEUR SURVIE.

MAIS LA CHASSE PEUT S'AVÉRER DANGEREUSE, MÊME POUR UN TRÔL. ET LÀ OÙ ENTRAIDE ET COOPÉRATION SÉRAIENT SOUHAITABLES, BIEN SOUVENT APPARAÎSSENT RIVALITÉ, JALOUSIE ET PETITES MESQUINERIES. HONTE AU CHEF QUI RAPPORTERA LE MOINS DE NOURRITURE, MALHEUR À CELUI DONT LA TRIBU COMPTERA LE MOINS DE SURVIVANTS, C'EST LEUR RIVAL MOQUEUR, ENTOURÉ DE TOUS SES TROPHÉES, QUI RÉCOLTERA PUISSANCE ET GLOIRE.

MATÉRIEL

80 cartes Tribu (16 x 5 couleurs)
1 carte cycle (jour/nuit)
5 cartes atterrance
20 cartes Gibier
4 cartes Conditions de Victoire
6 dés : 3 rouges et 3 blancs
Jetons nourriture
1 règle du jeu

Dé blanc

**JE VISE D'ABORD,
JE TAPE ENSUITE**

une face raté !
trois faces 1 dommage
deux faces 2 dommages

Dé rouge

**JE TAPE COMME
UNE GROSSE BRUTE**

deux faces raté !
une face 2 dommages
deux faces 3 dommages
une face 4 dommages



CARTE GIBIER



TROPHÉES DE CHASSE

Preuves honorifiques de vaillance (voire de témérité). Les accumuler est la principale source de fierté des Trôls.

DANGÉROSITÉ DU GIBIER

Dommages minima et maxima à porter au gibier pour le chasser dans les formes.

NOURRITURE

Du manger pour les braves (remporté par les cartes Tribu en 1ère, 2ème et 3ème position)

MASQUES DE BRAVOURE

Importance du personnage dans la Tribu

VALEUR D'ATTAQUE

nombre et types de dés à lancer (ou valeur fixe).

CAPACITÉ SPÉCIALE

un grand pouvoir implique une grande massue

TRÔL



Rappel de la Valeur d'attaque

Rappel de la capacité spéciale

CARTE TRIBU

Fait relancer tous ses dés à un des dés de la chasse.

MISE EN PLACE

- On dispose dans un coin de la table les 6 dés ainsi que les jetons nourriture.
- On mélange les cartes Gibier avec les cartes alternance jour/nuit.
- On dispose côte à côte et face visible autant de cartes Gibier qu'il y a de joueurs (à 2 joueurs on dispose toujours 4 cartes Gibier). Si on révèle une carte alternance, on la défausse et la remplace par une autre carte Gibier. Le reste des cartes est posé à côté des gibiers, formant ainsi la pioche Gibier.

Chaque joueur prend les 16 cartes de sa Tribu. Il mélange son tas et pioche les 7 premières cartes : c'est sa main de départ. Il pose le restant des cartes devant lui, c'est sa pioche Tribu.

On lance la carte cycle jour/nuit en l'air : la face visible définit la condition de jeu au démarrage de la partie (pour une première partie, préférez le jour). On pose cette carte à côté de la pioche Gibier.

Et la chasse peut enfin commencer !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est celui qui a le plus faim !

À son tour, le joueur a le choix entre deux actions :

Affecter une carte Tribu à une chasse

il pose une de ses cartes Tribu en dessous d'une carte Gibier ou à la suite d'une autre carte Tribu déjà affectée. Il la place face visible s'il fait jour, face cachée s'il fait nuit.



Déclencher une chasse

si une carte à sa couleur est déjà présente dans la chasse, il peut considérer que la chasse est jouable et procéder à sa résolution en disposant une de ses cartes Tribu au dessus du gibier

Note : seul un Trôl (🦉) peut déclencher une chasse. Le Piège et le chien Rocky ne peuvent pas.

➡ Voir Résolution d'une Chasse, page suivante.



Le joueur termine son tour en piochant une nouvelle carte Tribu (s'il lui en reste). Puis c'est au joueur à sa gauche de jouer.

La partie se termine quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Tribu et que toutes les chasses ont été résolues.

CYCLE JOUR / NUIT



Pendant le **JOUR**,
les cartes Tribus sont posées
face visible.



Pendant la **NUIT**,
les cartes Tribus sont posées
face cachée.

Lors du renouvellement d'une carte Gibier, si une carte alternance est tirée, la condition de jeu change : retournez la carte cycle. Puis tirez une nouvelle carte Gibier. Si c'est à nouveau une carte Alternance, elle est ignorée.

Note : un changement de Cycle n'affecte pas les cartes tribus déjà en jeu. Attention, une carte posée face cachée ne peut plus être consultée !



RÉSOLUTION D'UNE CHASSE

Lorsqu'une chasse est déclenchée, on révèle les cartes Tribu qui ont été posées face cachée sur cette chasse, puis on la résout.

Le Trôl qui déclenche la chasse n'y participe pas (sa valeur d'attaque et sa capacité ne seront pas utilisées).

La trahison des fourbes



Les fourbes activent leur capacité spéciale en premier.

Lors de cette étape, un vaurien peut copier un Fourbe. Un chaman peut faire relancer le dé d'un Fourbe.

La machine à baffes

Chaque carte Tribu, en partant de la première, utilise ou non sa capacité spéciale puis détermine les dommages qu'elle fait au gibier (lancer de dés ou valeur spécifique).

Les dommages s'accumulent entre chaque carte Tribu.

Note : les capacités spéciales sont facultatives, mais les dommages sont obligatoires, et tous les dés disponibles doivent être lancés.

Note : de façon générale, les résolutions ou les activations de capacités se font toujours en commençant par la carte la plus proche du Gibier.

L'heure du partage

Selon le total de dommages occasionnés par toutes les cartes :



Si le total est inférieur à la plus petite valeur du Gibier, la chasse est **RATÉE**.



Si le total est compris entre ses deux valeurs, la chasse est **RÉUSSIE**.



Si le total est supérieur à sa plus grande valeur, le gibier est **EXPLODÉ**.

CHASSE RATÉE

Trôls pas rentrer village.
L'animal blessé charge et fait strike.
Toutes les cartes jouées lors de cette
chasse, y compris le déclencheur et le
Gibier sont perdues et défaussées.

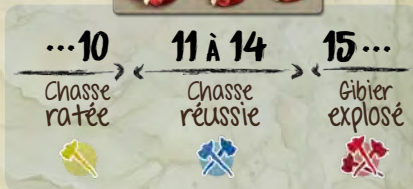
CHASSE RÉUSSIE

Pazzia sur la bouffe !
Les Trôls présents dans la chasse se
répartissent la nourriture.
Le premier Trôl prend autant de jetons
nourriture que compte la première portion
(celle de gauche). Faites de même pour le
deuxième et le troisième.
Les Trôls suivants ne récupèrent rien.
Si il y a moins de Trôls dans la chasse
que de portions de nourriture, l'excédent
est perdu.

Le joueur qui a déclenché la chasse
remporte la carte Gibier et la pose face
visible à côté de lui, initiant sa pile de
Trophées.

Chaque joueur récupère ses cartes jouées
lors de cette chasse (même le déclencheur)
et les pose face visible à côté de lui :
c'est sa pile de **Survivants**.

Note : les cartes de la pile de **Survivants**
ne pourront plus être jouées de la partie.



GIBIER EXPLOSÉ

Si je connaissais le trôl qui l'a fait péter !
Si les dommages d'un personnage amène
les dommages totaux au delà de la valeur
maximale du Gibier, il l'explose.

Il n'y a pas de nourriture à se répartir.

Le joueur qui a fait exploser l'animal
remporte la carte Gibier et la pose face
visible à côté de lui sur sa pile de
Trophées.

Chaque joueur récupère ses cartes jouées
lors de cette chasse (même le déclencheur)
et les pose face visible sur sa pile de
Survivants.

FIN DE PARTIE

Dès que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Tribu, les dernières chasses sont déclenchées automatiquement et résolues l'une après l'autre. Toutefois, les cartes Gibier sont toujours défaussées, même lors d'une chasse réussie ou d'un Gibier explosé.

Puis il est temps de déterminer quelle tribu a été la plus méritante...

CONDITIONS DE VICTOIRE – LE BIG BOSS

Pour déterminer le vainqueur du jeu, on procède par éliminations successives :

1



Est éliminé en premier le joueur qui a récupéré le moins de Nourriture.
À 5 joueurs, on élimine deux joueurs.

En cas d'égalité, on élimine en priorité les joueurs qui cumulent le moins de masques de bravoure  dans leur pile de Survivants.

En cas de nouvelle égalité, aucun joueur n'est éliminé.

2



À 2, 4 et 5 joueurs, est ensuite éliminé celui qui cumule le moins de masques de bravoure dans sa pile de Survivants.

À 3 joueurs, sautez cette étape.

En cas d'égalité, on élimine en priorité les joueurs qui cumulent le moins de trophées  dans leur pile de Trophées.

En cas de nouvelle égalité, aucun joueur n'est éliminé.

3



Enfin, parmi les joueurs restants, celui qui aura rapporté le plus grand nombre de Trophées est désigné vainqueur.

En cas d'égalité, l'emporte le joueur qui a le plus de cartes Gibiers. En cas de nouvelle égalité, l'emporte celui qui a la carte Gibier la plus dangereuse.

Si ça ne permet pas de régler l'égalité, les chefs de tribu concernés se saisissent de leur plus belle massue et règlent le conflit à l'ancienne... en lançant 3 dés rouges chacun jusqu'à ce que l'un l'emporte !

8

PARTIES À 2 JOUEURS

En plus de sa tribu, chaque joueur en joue une seconde, placée face à lui, de façon que les joueurs jouent chacun leur tour.

Les pioches de ces tribus sont battues puis disposées en 4 tas de 4 cartes. Les premières cartes de chaque pile sont retournées faces visibles.

Lorsque vient le tour de votre deuxième tribu, vous devez jouer une des quatre cartes visibles puis révéler la carte suivante de cette pile.

Chaque tribu conserve sa nourriture, ses survivants, et ses trophées. Il n'y a pas de mise en commun.

Les conditions de victoire sont les mêmes que pour une partie à 4 joueurs, si ce n'est qu'un joueur l'emporte si l'une ou l'autre de ses Tribus l'emporte.

Bonus : si vous jouez souvent à 2 joueurs, nous vous proposons un système de victoire à points : 1 pt à la première Tribu éliminée, 2pts à la seconde, 3 pts à la troisième, et 5 pts à la tribu victorieuse. Cumulez les points de vos 2 tribus après chaque partie.

JOUER EN ÉQUIPES

Pour une nouvelle expérience avec encore plus de viriles et viles velléités, essayez TRÔL en équipe !

Les règles sont les mêmes que pour 4 joueurs mais le joueur 1 fait équipe avec le joueur 3 et le joueur 2 avec le 4. Le joueur qui remporte la victoire fait aussi gagner son coéquipier !

Bonus : si vous jouez souvent en équipe, nous vous proposons un système de victoire à points. 1 pt à la première Tribu éliminée, 2pts à la seconde, 3 pts à la troisième, et 5 pts à la tribu victorieuse. Plus 2 pts bonus pour le partenaire du vainqueur. Cumulez les points de chacun des joueurs après chaque partie.



CARTES TRIBU

Il y a 2 types de cartes Tribu : les Trôls (👤) et les autres (Piège et Rocky).

Seul un 👤 peut déclencher une chasse.

Vos personnages ont souvent une valeur d'attaque définie par un nombre et une couleur de dés à lancer. D'autres n'ont pas de dés à lancer mais occasionnent des dommages fixes ou définis selon d'autres critères (stagiaire, fille du chef, Rocky).

LES TRÔLS :



Chef Trôl (x1) valeur d'attaque égale au résultat de 3 dés dont il choisit ou panache les couleurs.



Fille du chef (x1) valeur d'attaque égale au nombre de 👤 présents dans la chasse, elle comprise.



Chaman (x1) valeur d'attaque d'un dé rouge ou blanc, au choix. Une fois par chasse, juste après le lancer de dés d'un personnage,

peut les lui faire relancer, de gré ou de force (il doit faire relancer tous les dés).



Bourrin (x1) Valeur d'attaque de quatre dés rouges moins un dé par carte Tribu devant lui dans la chasse, avec un minimum de un dé.



Cuistot (x1) Pas de valeur d'attaque. Double la nourriture remportée par lui ou un Trôl de sa Tribu présent dans la chasse.



Traqueur (x2) valeur d'attaque de deux dés rouges.



Rabatteur (x3) chaque Rabatteur lance autant de dés blancs qu'il y a de cartes Rabatteur (de toutes les tribus) dans la chasse.



Fourbe (2) Valeur d'attaque d'un dé rouge.
une fois la chasse déclenchée, lors de la « Trahison des Fourbes », peut décider d'éliminer n'importe quelle carte de la chasse. Il désigne la carte et lance un dé rouge. Si obtient au moins 1 dommage, la carte désignée est défaussée, sinon il ne se passe rien. S'il y a plusieurs Fourbes dans une même chasse, le plus proche du Gibier intervient en premier et ainsi de suite.



Vaurien (1) copie l'attaque et la capacité spéciale du  le plus près devant lui.

Si un Vaurien copie un Rabatteur, considérez-le pleinement comme un Rabatteur.

S'il n'y a pas ou plus de  à copier devant lui dans la chasse, le Vaurien ne sert à rien. Il participera normalement à la répartition de la Nourriture si la chasse est un succès ou à l'attribution de la carte Gibier si le Gibier est explosé.

Si le  copié par le Vaurien est un Fourbe, il peut utiliser sa capacité spéciale lors de la « Trahison des Fourbes ».

Si le  que copiait le Vaurien a été éliminé par un Fourbe, il copie désormais l'attaque et la capacité spéciale du trôl précédent.



Stagiaire (x1) valeur d'attaque de +1 ou -1, à décider à son tour de jeu lors de la résolution.

Un stagiaire peut aussi être joué directement de la main à la fin d'une chasse par un joueur participant à cette chasse. Dans ce cas, un stagiaire ne peut être joué que pour aider à réussir une chasse.

La ou les cartes Stagiaires ainsi joués(s) sont défaussés et n'intègrent pas la pile des Survivants. Le joueur ne pioche pas non plus de carte pour le remplacer. Il a donc une carte de moins que les autres joueurs.

LES NON-TRÔLS :



Rocky, le chien (x1) valeur d'attaque de 2 dommages. Une fois la chasse résolue et si elle est réussie, Rocky vole la première portion de nourriture.

Le joueur qui devait prendre cette portion prend alors la seconde, et ainsi de suite. Si plusieurs Rocky sont dans la chasse, ils se partagent équitablement la 1ère portion (arrondie à l'inférieur).



Le Piège (x1) Pas de valeur d'attaque. Ne peut pas être posé en 1^{ère} ou en 2^{ème} position, sous peine d'être défaussé au

déclenchement de la chasse, les autres cartes de la chasse remontant d'un cran. Si un autre piège remonte ainsi en 1^{ère} ou 2^{ème} position ou suite à la trahison d'un fourbe, il reste par contre actif.

Si la chasse est réussie ou le gibier explosé, le piège est défaussé.

Si la chasse est ratée, le Piège s'enclenche. Son propriétaire gagne 5 nourritures ; si le déclencheur est de la même tribu, le joueur remporte aussi la carte Gibier.

Toutes les cartes placées avant le Piège sont défaussées (déclencheur compris s'il n'est pas de la même tribu). Les cartes placées après sont protégées et intègrent les piles de Survivants.

Si plusieurs Pièges sont joués sur une chasse, seul le premier est pris en compte.

CRÉDITS

Auteur : Christophe LAURAS

Illustrateur : David COCHARD

Dir. artistique / graphiste : Benjamin TREILHOU

TRÔL est édité par Sweet November
dans la collection Sweet Games.

Sweet November - 4 rue des Comblais

28200 Châteaudun - France

Conservez ces coordonnées.

© Sweet November 2017

Congu et développé en France.

Fabriqué dans l'Union Européenne.



L'AUTEUR REMERGIE

Marion & Léonie, Jéré, Tristan, Yves, Camille,
Jérôme, Dominique, Fred, François, Florian,
Thierry, Romaric, Tim, Eddie, Mel, Sébastien,
ma famille, tous mes potes et tous les
testeurs.

Je remercie aussi les ados de Pion Virgule, les
stratèges cathares, le griffon rouge, l'équipe de
l'Alchimie de Toulouse, tous les membres de la
Sweet team.

Merci Didier pour ta confiance et tes conseils,
Benjamin et David pour la qualité de votre
travail.