

TROLLS — and — Princesses



Civre de règles



Il était une fois



Ces trolls ne sont pas gros et stupides, comme beaucoup voudraient le faire croire. Il n'y a pas si longtemps, ils vivaient parmi nous et utilisaient leur magie astucieuse pour nous ressembler.

Ils vivaient avec leur bétail dans les montagnes. Leurs grottes étaient magnifiques et luxueusement décorées d'argent, d'or et de pierres précieuses, et leurs tables étaient toujours garnies de mets délicieux. En Suède, il existe une expression pour cela : « Riche comme un troll ».

Les trolls n'étaient pas méchants si on ne les traitait pas mal, ils pouvaient même être utiles à ceux qui les traitaient bien. Mais ils jouaient souvent des tours aux humains. Leur pouvoir magique (trollkraft) pouvait déformer la vision des humains, de sorte que le troll ressemblait à un humain, à un animal, à une bûche, à une pierre ou même devenait invisible. Mais ils avaient aussi quelques faiblesses. Ils ne supportaient pas le son des cloches d'église ou de l'acier, sans parler de la vue du soleil.

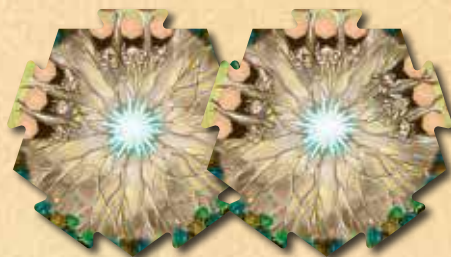
Trolls & Princesses est un jeu de "mouvement d'ouvriers". Vous incarnez l'un des quatre clans de trolls et, pour obtenir les faveurs du roi des trolls, vous devez essayer de l'impressionner. Les joueurs obtiennent des faveurs (sous forme de points de victoire) lorsqu'ils font ce que les trolls ont l'habitude de faire : intervertir des changelins, "embaucher" des humains, démonter des cloches d'église, kidnapper des princesses, construire leur grotte et utiliser la magie troll. Pour réussir, les joueurs doivent collecter des ressources et déplacer leurs trolls pour effectuer différentes actions. Le joueur qui obtient le plus de points de victoire à la fin de la partie peut se couronner le meilleur chef de clan troll.



Matériel



1 Plateau Village, composé de 6 sections réversibles (Village/Forêt).



1 Section Centrale du Plateau Village (pour les parties à 2 et 3 joueurs)



16x
Tuiles grotte
Princesse



16x
Tuiles grotte
Cloche d'Eglise



16x
Tuiles grotte
Ressource



16x
Tuiles grotte
Victoire

64 Tuiles Grotte



24x Pierres d'obsidienne 16x Lingots d'or 12x Diamants

52 Ressources*



12 Multiplicateurs de ressources**



5x 5x 4x

14 Cartes Royales



24x Cartes jour 24x Cartes crépuscule 12x Cartes nuit

60 Cartes Manche



20 Tuiles Royales



16x 16x 16x

48 Cartes Troll



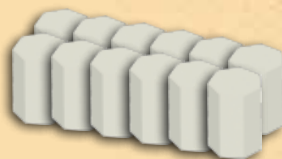
12 Princesses*



16 Changelins Neutres*



13 Humains*



12 Avant-Postes Neutres*



16 Vaches*



12 Cloches d'Église*



10 Tuiles Château



1 Roi des trolls*

Pour chacune des 4 couleurs de joueurs (Jaune, Rouge, Violet, Turquoise)



5 Trolls*



4 Changelins Troll*



4 Avant-postes*



4 Marqueurs de Clan



1 Marqueur de Puissance Troll*



3 Caches d'Étable (2 pour le joueur Turquoise)



1 Plateau de Joueur



1 Aide de jeu*

*Ces éléments sont modifiés dans l'édition Big Nose. Ils comportent souvent une impression ou sont fabriqués en bois au lieu de carton.

**Utilisez-les si vous êtes à court de ressources. Placez n'importe quelle ressource dessus pour indiquer que vous en possédez 5. Ils ne sont pas inclus dans l'édition Big Nose, qui contient deux fois plus de ressources.

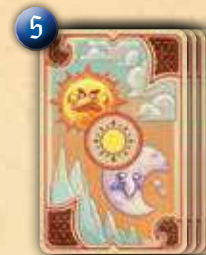
Mise en Place

- 1 Assemblez le **plateau village** au milieu de la table. Utilisez la section centrale du plateau village montrant 2/3/4 sorties de montagne pour respectivement 2/3/4 joueurs. Utilisez autant de villages face visible qu'il y a de joueurs. Remplissez le reste du plateau avec des sections de forêt.
- 2 Placez les éléments suivants sur chaque section de village du plateau :
 - a. 1 **tuile château** aléatoire sur chaque *château* ; remettez les tuiles château inutilisées dans la boîte.
 - b. 3 **cloches d'église** près des *églises*
 - c. 3 **avant-postes neutres** au pied de la montagne
 - d. 1 **changelin neutre** dans chaque *bourg*
 - e. 1 **humain** dans chaque *ferme*
- 3 Mélangez toutes les **tuiles grotte** et formez une pioche face cachée. Révélez les 5 premières tuiles et placez-les sur la table **face visible**. Retirez les tuiles grotte marquées d'un T dans une partie à 2 ou 3 joueurs.
- 4 Mélangez les **tuiles royales** et formez une pioche face cachée. Révélez les 5 premières tuiles et placez-les sur la table **face visible**.
- 5 Mélangez toutes les **cartes troll** et formez une pioche face cachée. Révélez les 5 premières cartes et placez-les sur la table **face visible**. Retirez les cartes trolls marquées d'un T dans une partie à 2 ou 3 joueurs.
- 6 Triez les **cartes royales** en fonction de la couleur du fond et mélangez chaque pile individuellement. Révélez 1 carte des piles bleue et jaune et 2 cartes de la pile rouge. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
- 7 Placez toutes les **ressources** et tous les **éléments (princesses, changelins neutres, humains, vaches)** dans une réserve générale sur la section forêt du plateau.
- 8 Décidez au hasard qui sera le premier joueur. Une façon de décider est de choisir celui qui a le plus gros nez. Donnez-lui le **roi des trolls**.



Mise en Place pour les Joueurs

- 1 Chaque joueur choisit un **plateau de joueur** de la couleur qu'il souhaite et le place devant lui.
- 2 Chaque joueur prend les éléments suivants dans sa couleur :
 - a. 4 **avant-postes**. Il les place sur les emplacements heptagonaux entourés de rouge.
 - b. 4 **changelins**. Placez-les sur les emplacements carrés entourés de rouge.
 - c. 5 **trolls**. Placez-les à côté de votre plateau de joueur.
 - d. 1 **marqueur de puissance troll**. Placez-le sur le symbole de puissance troll.
 - e. 4 **marqueurs de clan**. Placez-les à côté de votre plateau de joueur.
 - f. 1 **aide de jeu**. Placez-la à côté de votre plateau de joueur.
 - g. 2 ou 3 **caches d'étable** (2 si vous êtes le joueur turquoise, 3 pour toutes les autres couleurs). Placez-les sur les emplacements d'étable entourés de rouge au bas de votre plateau de joueur.
- 3 Placez les **ressources** indiquées sur tous les *sites d'excavation*. Dans cet exemple, le joueur rouge place 1 diamant et 3 obsidiennes sur les emplacements indiqués.
- 4 Chaque joueur prend ses ressources de départ telles que représenté sur le champ de ressources de son plateau de joueur et les place sur les emplacements appropriés. Placez un **humain** sur un chaudron de votre choix ; les **ressources** sont placées dans le champ de ressources ; 1 **vache** est placée dans une étable disponible (sans cache). Si de la **puissance troll** est représentée, avancez votre marqueur de puissance troll du nombre de cases indiqué.
- 5 Construisez une **pioche de cartes manche** pour chaque joueur :
 - » Prenez les cartes en fonction des villages disponibles. Dans une partie à 4 joueurs, prenez toutes les cartes. Dans une partie à 3 joueurs, prenez les cartes marquées I, II et III. Dans une partie à 2 joueurs, prenez les cartes marquées I et II.
 - » Triez toutes les cartes en fonction de leur dos (jour/crépuscule/nuit) en différentes piles et mélangez chaque pile individuellement.
 - » Tout d'abord, si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, distribuez à chaque joueur respectivement 2 ou 1 carte(s) nuit face cachée. Dans une partie à 4 joueurs, les cartes nuit ne sont pas utilisées.
 - » Ensuite, en plus des cartes nuit (s'il y en a), distribuez à chaque joueur 5 cartes crépuscule face cachée.
 - » Enfin, en plus des cartes crépuscule, distribuez à chaque joueur 5 cartes jour face cachée.
 - » Remettez les cartes manche restantes dans la boîte sans les regarder.
 - » Chaque joueur doit maintenant disposer d'une pioche de cartes manche de 10, 11 ou 12 cartes, pour une partie à respectivement 4, 3 ou 2 joueurs.
- 6 Piochez dans votre main les 3 cartes du dessus de votre pioche de cartes manche.



Plateau de joueur et terminologie

Avant de vous expliquer les règles à vous, les simplets, nous, les trolls expérimentés, avons besoin de vous expliquer quelques concepts importants. Alors, si vous voulez devenir un meilleur troll, soyez attentifs !



La partie la plus importante du jeu est sans aucun doute le **plateau de joueur**. Il est divisé en plusieurs zones.

Tout d'abord, il y a les 3 cavernes principales sur votre plateau de joueur : la **caverne de minage**, la **caverne de construction** et la **caverne de la puissance troll**.

Vous y enverrez vos trolls et même quelques humains enlevés pour effectuer des actions. Vos trolls se déplaceront d'une caverne (ou d'un village) à une autre caverne (ou à un autre village), et vous devrez bien réfléchir à leurs déplacements afin de maximiser vos actions.

Dans la partie gauche du plateau, vous voyez des encoches où s'insèrent des tuiles grotte ou des tuiles royales. Vous développerez votre **réseau de grottes** en plaçant toutes sortes de tuiles grotte différentes à gauche de votre plateau de joueur. Une nouvelle tuile doit toujours être adjacente à une tuile déjà placée. La première tuile que vous placez est celle qui est entourée de **rouge** ici. Ensuite, vous êtes libre de développer votre réseau de grottes comme bon vous semble.

Comme les tuiles grotte sont pentagonales, vous ne pourrez pas créer un réseau "parfait", mais c'est normal. Construire le réseau de grottes le plus efficace possible fait partie du défi du jeu.

Vous verrez que les **tuiles grotte** représentent la moitié d'un "**site d'excavation**" sur un ou plusieurs de leurs bords. Une partie essentielle du jeu consiste à essayer de relier deux demi-sites d'excavation identiques afin de pouvoir se réapprovisionner et extraire davantage de ressources au cours de la partie. Les sites d'excavation peuvent contenir l'une des trois ressources principales du jeu : l'**obsidienne**, l'**or** et le **diamant**. Lorsque vous exploitez ces ressources, elles vont dans votre **champ de ressources**, qui se trouve dans le coin supérieur droit de votre plateau de joueur.



Votre plateau de joueur, le réseau de grottes et à peu près tout ce qui se trouve devant vous s'appelle votre **zone de jeu**. Nous y ferons référence à plusieurs reprises dans ce livre de règles, alors gardez-le à l'esprit.

Notez que presque tous les composants du jeu présents sur le plateau village doivent être placés dans votre zone de jeu. Les princesses, les cloches d'église, les changelins neutres et les avant-postes neutres doivent tous être placés dans un **emplacement de stockage** disponible approprié. Les vaches doivent être placées dans une **étable** disponible (sans cache).

Nous préciserons plus tard, lorsque nous expliquerons les actions, où chaque composant est stocké. Les cartes troll et les tuiles grotte que vous collectez au cours du jeu vous permettent d'obtenir davantage d'emplacements de stockage avec des bonus supplémentaires lorsque vous les remplissez.

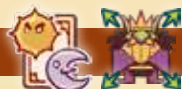
Déroulement de la partie

La partie se joue en 10 à 12 manches, selon le nombre de joueurs. À chaque manche, les joueurs se succèdent dans l'ordre des aiguilles d'une montre. À leur tour, les joueurs passent par chacune des phases suivantes :

1. Jouer une carte manche.
2. Déplacer un troll et effectuer des actions.
3. Déplacer un autre troll et effectuer des actions.
4. Piocher une carte manche.

Phases en détail

1. Jouer une carte manche

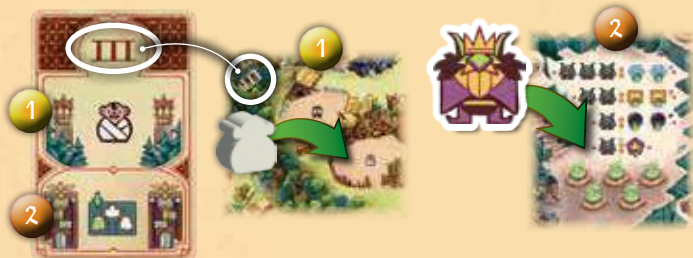


Jouez une carte manche de votre main et réalisez ce qui est indiqué dessus. Si c'était votre dernière carte, c'est votre dernière manche.

- 1 Placez l'élément représenté dans le village indiqué.

Remarque : il n'y a qu'un seul emplacement disponible pour une princesse dans chaque tour de château. N'ajoutez pas de princesse si l'emplacement indiqué est déjà occupé. L'espace de stockage pour les autres éléments est illimité.

- 2 Déplacez le roi des trolls vers la caverne indiquée sur votre plateau de joueur ou vers le village indiqué (chiffre romain en haut de la carte). Le roi des trolls n'occupe **pas** de chaudron dans la zone où il se rend.



2. Déplacer un troll et réaliser des actions



Vous devez déplacer l'un de vos trolls d'une caverne ou d'un village vers un chaudron disponible dans un **autre** lieu :

- » dans l'une des trois cavernes de votre plateau de joueur OU
- » dans l'un des villages du plateau village.

Si une caverne n'a pas de chaudron vide, votre troll ne peut pas se déplacer dans cette caverne.

Si un village n'a pas de chaudron vide, vous pouvez créer un chaudron vide en chassant le troll d'un adversaire. Votre adversaire doit alors déplacer son troll vers n'importe quel chaudron vide dans ses cavernes.

Immédiatement après avoir déplacé votre troll, **comptez les points d'action (PA)** que vous pouvez dépenser dans ce lieu.



Chaudron

Vous obtenez autant de points d'action que le nombre total de vos trolls, de vos avant-postes, de vos humains et du roi des trolls présents sur ce lieu. Dans les villages, les trolls de vos adversaires comptent également comme PA pour certaines actions (voir pages 8 et 11).

Le nombre total de PA est définitif pour cette phase et ne change pas si des trolls ou des humains sont déplacés ultérieurement.

Exemple: Antoine place son troll sur sa caverne de construction 1. Il y a déjà 2 de ses trolls présents sur place, et un humain 2. Il a également déplacé le roi des trolls dans cette caverne lors de la phase 1 3. Il dispose donc d'un total de 3+1+1 = 5 points d'action (PA) à dépenser. Il décide de construire un avant-poste (coût : 3 PA et 1 vache 4), et de construire 2 tuiles grotte (coût : 2 PA et 1 obsidienne 5).



Chaque lieu et ses actions seront détaillés ultérieurement. À la fin de cette phase, réapprovisionnez tous les éléments face visibles si nécessaire.

3. Déplacer un autre troll et réaliser des actions



Répétez la phase 2. Vous ne pouvez pas déplacer le même troll que celui que vous venez de déplacer dans la phase 2.



4. Piocher une carte manche





Piochez la carte du dessus de votre pioche manche pour préparer la prochaine manche. Si votre pioche est vide, sautez cette étape. Vous pourrez jouer toutes vos cartes restantes avant la fin de la partie.



Actions en détail

Chaque lieu a différents types d'actions que nous allons détailler ici. En règle générale, tout ce qui se trouve à gauche du symbole  est le coût, et tout ce qui se trouve à sa droite est le bénéfice que vous en retirez. Le symbole du troll  désigne le nombre de points d'action (PA) nécessaires pour effectuer une action. Vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions jusqu'à ce que tous vos PA, que vous avez déterminés immédiatement après avoir déplacé votre troll, soient épuisés à cet endroit. *Astuce : pour garder facilement une trace du nombre de PA que vous avez déjà dépensés, vous pouvez prendre l'habitude de coucher temporairement les meeples que vous avez utilisés.*

Dans vos **cavernes**, vos propres trolls, ainsi que les humains et le roi des trolls, génèrent le nombre total de PA que vous pouvez utiliser.

Dans les **villages**, vos propres trolls, ainsi que vos avant-postes et le roi des trolls, génèrent le nombre total de PA que vous pouvez utiliser. Pour certaines des actions de village, **les trolls de vos adversaires génèrent également des PA**. Cela signifie que les trolls de vos adversaires vous aident à réaliser ces actions. **Sur votre aide de jeu, vous pouvez facilement identifier ces actions si les coûts indiquent un  au lieu d'un .**

1. Actions de la caverne de minage



Miner du diamant




Coût : 3 PA.

Déplacez le nombre indiqué de diamants (1 ou 2) des sites d'excavation de votre réseau de grottes vers votre champ de ressources.



Site d'excavation

Remarque : au début de la partie, vous ne pouvez miner qu'un seul diamant par action. Mais en construisant des avant-postes plus tard dans la partie (voir page suivante), l'action peut être améliorée pour miner 2 diamants au lieu de 1 pour le même nombre de PA.

Exemple: Adèle place son troll dans sa caverne de minage, ce qui porte son total de points d'action à 3 . Elle décide de miner 2 diamants puisqu'elle a amélioré l'action - en enlevant son avant-poste - plus tôt . Elle retire 2 diamants de son réseau de grottes et les place dans son champ de ressources .



Miner de l'or

Coût : 2 PA.

Cette action est identique à l'action miner du diamant, mais avec des lingots d'or.

Miner de l'obsidienne

Coût : 1 PA.



Cette action est identique à l'action miner du diamant, mais avec des pierres d'obsidienne.

Activer une tuile royale

Coût : 1 PA. Notez que vous ne pouvez activer qu'UNE tuile royale par phase. Cela signifie que vous pouvez effectuer un total de 2 actions royales par tour. Il peut s'agir deux fois de la même action royale.

Pour activer une tuile de royale et effectuer son action royale, choisissez une de vos tuiles royales dans votre zone de jeu (soit celle sur votre plateau de joueur, soit toute autre tuile royale que vous avez ajoutée à votre réseau de grottes) et effectuez l'action décrite sur celle-ci.

Remarque : toutes les tuiles royales n'ont pas une action que vous pouvez utiliser, certaines ont des capacités passives. Reportez-vous à l'annexe de la page 13 pour obtenir la liste complète des effets des tuiles royales.

Exemple: Lucas décide d'activer une de ses tuiles royales en dépensant 1 de ses PA dans sa caverne de minage. Il active la tuile royale dans son réseau de grottes, ce qui lui rapporte 2 de puissance troll . Il avance son marqueur de puissance troll de 2x cases .



2. Actions de la caverne de construction



Construire un avant-poste



Coût : 3 PA et 1 vache.

Pour construire un avant-poste, retirez 1 avant-poste de votre couleur d'une de vos cavernes et utilisez-le pour remplacer 1 avant-poste neutre dans un village. L'avant-poste neutre **doit être placé sur un emplacement heptagonal d'avant-poste libre dans votre zone de jeu**. Si vous n'avez pas d'emplacement disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Immédiatement après avoir retiré votre avant-poste, vous recevez soit 2 de puissance troll, soit une amélioration de l'une de vos actions de minage.

Recevez immédiatement les bonus représentés sur l'emplacement heptagonal sur lequel vous avez placé l'avant-poste neutre.



Emplacement
Avant-poste



Un avant-poste construit dans un village **compte comme 1 troll de VOTRE couleur** pour le calcul des PA que vous obtenez en y déplaçant un troll.

Exemple : Adèle décide de construire un avant-poste. Elle dépense 3 PA et 1 vache et retire l'avant-poste couvrant l'icône "miner de l'or" de son plateau de joueur pour l'échanger avec un avant-poste neutre dans le village II **1** sur le plateau village. Elle place l'avant-poste neutre dans son réseau de grottes **2**. L'emplacement de l'avant-poste dans son réseau de grottes indique qu'elle peut maintenant remplir tous les sites d'excavation d'un type de ressource. Elle décide de remplir ses sites d'excavation d'obsidienne et ajoute 3 obsidiennes à son réseau de grottes **3**.



Construire 2 tuiles grotte



Coût : 2 PA et 1 obsidienne.

Choisissez et placez jusqu'à 2 tuiles grotte face visible dans votre réseau de grottes. Il existe 4 types différents de tuiles grotte :



Les **tuiles grotte ressource** fournissent 2 sites d'excavation d'obsidienne et un emplacement pour un avant-poste neutre. Lors de la construction, placez immédiatement 2 obsidiennes sur les sites d'excavation centraux.



Les **tuiles grotte cloches d'église** vous permettent d'enlever le cache d'une étable sur votre plateau de joueur et offrent un emplacement pour stocker une cloche d'église.



Les **tuiles grotte princesse** offrent un lit douillet pour accueillir 1 princesse.



Les **tuiles grotte victoire** permettent d'obtenir des points de victoire à la fin de la partie. Attention : elles n'ont qu'UNE entrée/sortie !

Règles importantes de placement

- » À l'exception des tuiles grotte victoire, toutes les tuiles grotte ont 5 entrées. Une nouvelle tuile doit toujours être placée avec une entrée adjacente à une autre entrée. Cela signifie que les tuiles grotte victoire ne peuvent être adjacentes qu'à une seule autre tuile ; un mur ne peut pas être adjacent à une entrée.
- » Vous ne pouvez JAMAIS construire deux tuiles grotte victoire identiques !
- » Vous pouvez relier des entrées de tuiles sans que les demi-sites d'excavation ne correspondent. Cependant, en connectant 2 demi-sites d'excavation identiques, vous pouvez créer un nouveau site d'excavation que vous pouvez réapprovisionner et miner.
- » Lorsque vous placez une tuile grotte, vous ne placez PAS de ressource sur un site d'excavation nouvellement formé. Seuls les sites d'excavation centraux des tuiles grotte ressource et de certaines tuiles royales sont immédiatement remplis de ressources lorsqu'elles sont placées.

Rafrâchir les tuiles grotte face visible



Coût : 1 PA.

Remplacez toutes les tuiles grotte face visible restantes en les défaussant en une pile de défausse et révélez les 5 tuiles grotte du dessus de la pioche et placez-les face visible.

Activer une tuile royale



Voir page 8.



3. Actions de la caverne de la puissance troll



Réapprovisionner les sites d'excavation

Coût : 2 PA.

Réapprovisionnez tous les sites d'excavation d'un type de ressource (diamant, or ou obsidienne) dans votre réseau de grottes (par exemple : réapprovisionnez tous les sites d'excavation d'or).

Exemple: Antoine place 1 troll dans sa caverne de la puissance troll. Comme il y a déjà 1 humain, 1 troll et le roi des trolls qu'il vient de placer ici à la phase 1, cela porte son total à 4 PA. 1. Il décide d'effectuer deux fois l'action "Réapprovisionner les sites d'excavation". 2.



D'abord, il décide de réapprovisionner tous ses sites d'excavation d'obsidienne 3.



Enfin, il remplit tous ses sites d'excavation de diamants 4.

Recevoir de la puissance troll



Coût : 2 PA.

Avancez votre marqueur de puissance troll de 2/3/4 cases. En début de partie, cette action rapportera 2 de puissance troll, mais au fur et à mesure que vous enverrez vos changelins trolls dans le village (voir "Actions du village"), vous améliorerez cette action pour recevoir 3 voire 4 de puissance troll.

Acheter une carte troll



Coût : 1 PA, 1 de puissance troll et 1 vache.

Choisissez et jouez 1 des cartes troll face visible. Placez la carte à côté de votre plateau de joueur et recevez les bonus représentés (le cas échéant). Vous ne pouvez PAS choisir une carte que vous possédez déjà.

Remarque : certaines cartes troll peuvent vous octroyer des points de victoire à la fin de la partie, ou contenir des emplacements pour des avant-postes, des cloches d'église ou des princesses. Toutes les autres cartes troll ont des bonus que vous recevez ou réalisez immédiatement.

Chaque carte dispose d'un ou plusieurs emplacements carrés de changelins pour y placer des changelins neutres. Chaque carte possède également un animal totem (serpent, chauve-souris ou crapaud) qui peut être utilisé pour revendiquer des cartes royales (voir plus loin) et/ou marquer des points de victoire à la fin de la partie.



Emplacement Changelin

Rafrâchir les cartes troll face visible



Coût : 1 PA.

Remplacez toutes les cartes troll face visible restantes en les défaussant en une pile de défausse et révélez les 5 cartes troll du dessus de la pioche et placez-les face visible.

Exemple: Lucas a 3 PA à dépenser dans la caverne de la puissance troll. Tout d'abord, il achète 1 carte troll et la place à côté de son plateau de joueur 1. Il prend maintenant 1 lingot d'or de la réserve 2.

Il décide alors de rafraîchir les cartes troll face visible, car il n'aime pas la sélection actuelle. Il se débarrasse des 4 cartes face visible et pioche 5 nouvelles cartes qu'il place face visible. Enfin, il achète une deuxième carte troll à partir de la nouvelle sélection. Il la place à côté de son plateau de joueur 3 et recevra 1 PV pour chaque tuile grotte princesse à la fin de la partie 4.




Activer une tuile royale



Voir page 8.

4. Actions du village

Important : les actions du village ne peuvent être effectuées que si l'élément requis (princesse, cloche d'église, changelin, humain ou vache) est présent dans le village où vous effectuez l'action ET que vous disposez d'un emplacement libre approprié pour y stocker l'élément. Notez que lorsque vous utilisez des actions avec l'icône , vous pouvez utiliser les trolls d'autres joueurs dans le même village pour payer les PA requis.



Capturer une princesse et gagner une tuile royale






Coût : 5 PA, 2 de puissance troll et 1 diamant.

Retirez 1 princesse du plateau et placez-la sur un *lit de princesse* vide dans votre zone de jeu.

Lorsque vous capturez une princesse, vous obtenez également 1 des tuiles royales face visible. Choisissez-en une et placez-la dans votre réseau de grottes comme vous le feriez avec n'importe quelle tuile grotte ordinaire.



Lit de Princesse

Exemple: *Héloïse* décide de capturer une princesse. Elle envoie l'un de ses trolls au village IV . Elle y a déjà 1 avant-poste et un troll. Avec les 2 trolls d'*Antoine* , elle a les 5 PA nécessaires pour cette action ("capturer une princesse" a l'icône , ce qui signifie que les trolls d'*Antoine* génèrent également des PA pour elle). Elle paie 2 de puissance troll et 1 diamant, capture la princesse et la place dans son réseau de grottes , où un lit douillet attend la princesse. Elle choisit maintenant 1 tuile royale face visible et l'ajoute à son réseau de grottes, en suivant les règles habituelles de placement des tuiles .



Démontez une cloche d'église



Coût : 4 PA et 3 obsidiennes.

Retirez 1 cloche d'église du plateau village et placez-la sur un *emplacement rond de cloche d'église* libre dans votre zone de jeu. Recevez instantanément les bonus représentés dans l'emplacement rond lorsque vous stockez 1 cloche d'église dessus.



Emplacement Cloche d'Eglise

Effectuer l'action château et ramener vos trolls



Coût : 3 PA.

Effectuez l'action décrite sur la tuile château. Toutes les actions château sont expliquées dans l'annexe à la page 14.

Après l'action château, à la fin de la phase, vous **devez** déplacer TOUS vos trolls de ce village vers votre plateau de joueur. Vous pouvez les placer dans la ou les cavernes de votre choix.

Echanger des changelins



Coût : 2 PA, 2 de puissance troll et 2 lingots d'or OU 1 diamant.

Retirez 1 changelin troll de votre plateau de joueur et placez-le dans le village. Retirez 1 changelin neutre du village et placez-le sur un *emplacement de changelin* carré libre dans votre zone de jeu. Recevez instantanément les bonus représentés sur l'emplacement carré lorsque vous y placez le changelin neutre.



Emplacement Changelin

Selon l'endroit où vous avez pris votre changelin troll, vous recevez également :

» 1 vache, OU

» 1 emplacement supplémentaire pour stocker la puissance troll, OU

» 1 amélioration de votre action "Recevoir de puissance troll" de 1 de puissance troll.



Embaucher un humain



Coût : 2 PA, 1 de puissance troll et 1 lingot d'or.

Prenez un humain du village et placez-le dans une de vos cavernes. A partir de maintenant, l'humain générera des PA dans cette caverne comme s'il s'agissait d'un de vos trolls. L'humain occupe un chaudron, ce qui signifie que vous ne pouvez pas avoir plus de 5 humains et trolls ensemble dans une caverne.

Remarque : vous ne pouvez pas déplacer un humain comme vous déplacez vos trolls, cela nécessite une action spécifique :



Voler une vache



Coût : 1 PA.

Prenez 1 vache de la réserve et placez-la dans l'une de vos *étables* disponibles (sans cache).



Étable



Action gratuite : accomplir le défi d'une carte royale

À n'importe quel moment de votre tour, lorsque vous avez accompli le défi de l'une des cartes royales, vous pouvez immédiatement la revendiquer. **Cela ne vous coûte aucun PA.**

Annoncez le défi que vous avez accompli et placez l'un de vos marqueurs de clan sur la carte royale appropriée, qu'elle ait déjà été revendiquée ou non par d'autres joueurs. Ensuite, choisissez 1 des tuiles royales face visible et placez-la dans votre réseau de grottes en suivant les règles normales de placement des tuiles grotte.



Vous pouvez commencer à utiliser la capacité passive de la tuile royale **immédiatement**.

Exemple: Héloïse place un troll dans sa caverne de construction. Elle a 4 PA et décide de construire un avant-poste. Comme c'est le troisième avant-poste qu'elle construit, elle a maintenant accompli l'un des défis des cartes royales 1. Elle place un de ses marqueurs de clan sur la carte 2.



Elle peut maintenant prendre 1 tuile royale et la placer dans son réseau de grottes. 3. Puis, avec son 4e et dernier PA, elle l'active immédiatement et reçoit 2 de puissance troll 4.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes manche.

Le score final est calculé comme suit :

	Cloches, changelins et avant-postes : 15 PV pour chaque ensemble de 3 éléments différents, 9 PV pour 2 éléments différents et 4 PV pour chaque élément restant.
	Princesses : 7 PV par princesse

	Tuiles royales : 3 PV par tuile
	Humains : 1 PV par humain
	Tuiles grotte bleues : selon les indications sur chaque tuile
	Cartes troll : selon les indications sur chaque carte

Le joueur qui marque le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de princesses gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Crédits

AUTEUR: Pim Thunborg • ILLUSTRATEUR: Edu Valls • CHEF DE PROJET: Rudy Seuntjens • DÉVELOPPEUR: Seb Van Deun • DIRECTEUR ARTISTIQUE: Rafaël Theunis • RÉDACTEUR: Rafaël Theunis • TRADUCTEUR FRANÇAIS: Damien Constant • RELECTRICE: Adèle Constant • CONTRÔLE QUALITÉ ET LOGISTIQUE: Wim Goossens

L'auteur tient à remercier Ludwig Vinterdag, Veronica Salmons, Johan Hiding, Gustaf Sundström, Magnus Carlsson, Hugo Thunborg et Saga Thunborg pour leur aide et leur soutien.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : <https://www.gamebrewer.com/customer-service>



Annexe

Tuiles Royales

	Action : Déplacez 2 de vos trolls d'un chaudron à un autre. Ces mouvements n'affectent pas le nombre de PA dont vous disposez pour cette phase d'action.		Action : Réapprovisionnez TOUS vos sites d'excavation d'UN type de ressource de votre choix.
	Action : Déplacez 1 de vos trolls et 1 de vos humains d'un chaudron à un autre. Les humains ne peuvent PAS être placés dans un village. Ces mouvements n'affectent pas le nombre de PA dont vous disposez pour cette phase d'action.		Passif : Cette tuile ajoute 4 sites d'excavation d'obsidienne à votre réseau de grottes. Lorsque vous l'ajoutez à votre réseau de grottes, placez immédiatement 4 obsidiennes dessus.
	Action : Déplacez jusqu'à 3 de vos humains d'un chaudron à un autre. Les humains ne peuvent PAS être placés dans un village. Ces mouvements n'affectent pas le nombre de PA dont vous disposez pour cette phase d'action.		Passif : Cette tuile ajoute 3 sites d'excavation d'or à votre réseau de grottes. Lorsque vous l'ajoutez à votre réseau de grottes, placez immédiatement 3 lingots d'or dessus.
	Action : Recevez 2 de puissance troll.		Passif : Cette tuile ajoute 2 sites d'excavation de diamant à votre réseau de grottes. Lorsque vous l'ajoutez à votre réseau de grottes, placez immédiatement 2 diamants dessus.
	Action : Prenez jusqu'à 2 vaches de la réserve et placez-les dans des étables disponibles (sans cache).		Passif : Cette tuile ajoute 2 emplacements de changelins à votre réseau de grottes.
	Action : Minez 3 pierres d'obsidienne dans vos sites d'excavation.		Passif : Cette tuile ajoute 1 emplacement de changelin et 1 emplacement d'avant-poste à votre réseau de grottes.
	Action : Minez 2 lingots d'or dans vos sites d'excavation		Passif : Cette tuile ajoute 1 emplacement de changelin et 1 emplacement de cloche d'église à votre réseau de grottes.
	Action : Minez 1 diamant dans vos sites d'excavation.		Passif : Cette tuile ajoute 2 emplacements de cloche d'église à votre réseau de grottes.
	Action : Construisez 1 tuile grotte face visible. Ne réapprovisionnez PAS les tuiles face visible avant la fin de cette phase d'action.		Passif : Cette tuile ajoute 1 emplacement d'avant-poste et 1 emplacement de cloche d'église à votre réseau de grottes.
	Action : Prenez 1 carte troll face visible. Ne réapprovisionnez PAS les cartes face visible jusqu'à la fin de cette phase d'action.		Passif : À la fin de la partie, cette tuile compte pour 1 carte troll chauve-souris, 1 serpent ET 1 crapaud pour le décompte final des points.

Tuile Château

Tuiles Grotte Victoire



Réapprovisionnez TOUS vos sites d'excavation d'UN type de ressource de votre choix.



Déplacez jusqu'à 3 de vos humains d'un chaudron à un autre. Les humains ne peuvent PAS être placés dans un village. Ces mouvements n'affectent pas le nombre de PA dont vous disposez pour cette phase d'action.



Déplacez jusqu'à 2 de vos trolls d'un chaudron à un autre. Ces mouvements n'affectent pas le nombre de PA dont vous disposez pour cette phase d'action.



Prenez 2 pierres d'obsidienne dans les réserves générales et placez-les sur votre champ de ressources.



Prenez 1 obsidienne et 1 vache de la réserve générale et placez-les respectivement sur votre champ de ressources et dans une étable disponible.



Prenez jusqu'à 2 vaches de la réserve générale et placez-les dans des étables disponibles (sans cache).



Prenez 1 lingot d'or dans la réserve générale et placez-le dans votre champ de ressources.



Prenez 1 diamant dans la réserve générale et placez-le dans votre champ de ressources.



Recevez 2 de puissance troll.



Construisez une tuile grotte face visible. Ne réapprovisionnez PAS les tuiles face visible avant la fin de cette phase d'action.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque carte troll chauve-souris que vous possédez.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque carte troll crapaud que vous possédez.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque carte troll serpent que vous possédez.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque diamant restant dans votre champ de ressources.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 2 lingots d'or qu'il vous reste dans votre champ de ressources.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 2 pierres d'obsidienne qu'il vous reste dans votre champ de ressources.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque vache qu'il vous reste dans vos étables.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 2 humains sur votre plateau de joueur.



Cartes Troll

La plupart des cartes troll sont explicites, mais nous souhaitons mettre l'accent sur les cartes qui vous rapportent des PV à la fin de la partie :



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque puissance troll qu'il vous reste.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile grotte cloche d'église dans votre réseau de grottes.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile grotte princesse dans votre réseau de grottes.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile grotte victoire dans votre réseau de grottes.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile royale dans votre réseau de grottes.



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 4 tuiles de n'importe quel type dans votre réseau de grottes (y compris les tuiles royales).



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 3 sites d'excavation d'obsidienne dans votre zone de jeu (y compris ceux préimprimés sur votre plateau de joueur).



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 2 sites d'excavation d'or dans votre zone de jeu (y compris ceux préimprimés sur votre plateau de joueur, le cas échéant).



Obtenez 1 PV à la fin de la partie pour chaque 2 sites d'excavation de diamants dans votre zone de jeu (y compris ceux préimprimés sur votre plateau de joueur, le cas échéant).

Cartes Royales

Cartes bleues : Pour accomplir ce défi, vous devez avoir construit les tuiles grotte indiquées dans votre réseau de grottes :

- » 3 tuiles grotte princesse
- » 3 tuiles grotte ressource
- » 3 tuiles grotte cloche d'église
- » 3 tuiles grotte victoire
- » 7 tuiles grotte de n'importe quel type (y compris les tuiles royales)



Cartes jaunes : Pour accomplir ce défi, vous devez avoir les cartes troll indiquées dans votre zone de jeu :

- » 3 cartes troll chauve-souris
- » 3 cartes troll serpent
- » 3 cartes troll crapaud
- » 1 carte troll de chaque type
- » 5 cartes troll de n'importe quel type



Cartes rouges : Pour accomplir ce défi, vous devez avoir les éléments indiqués dans votre zone de jeu :

- » 3 avant-postes neutres
- » 3 changelins neutres
- » 3 cloches d'église
- » 5 humains



Iconographie

	Votre troll (peut être représenté dans votre couleur ou en blanc)		Effectuer une action château		Réapprovisionner tous vos sites d'excavation d'un type de ressource
			Ramener vos trolls sur votre plateau de joueur		Recevoir de la puissance troll
	Déplacer votre troll d'un chaudron à un autre		Princesse		Points de victoire
	Votre troll ou celui d'un adversaire		Cloche d'église		Tuile grotte
	Le roi des trolls		Prendre 1 vache de la réserve.		Tuile grotte cloche d'église
	Déplacer le roi des trolls		Placer dans la caverne de minage		Tuile grotte princesse
	Un humain		Placer dans la caverne de construction		Tuile grotte ressource
	Déplacer un humain d'un chaudron à un autre		Placer dans la caverne de la puissance troll		Tuile grotte victoire
	Votre changelin troll		Placer dans le village indiqué		Tuile royale
	Un changelin neutre		Prendre 1 pierre d'obsidienne de la réserve		Carte troll
	Votre avant-poste		Miner 1 pierre d'obsidienne à partir de vos sites d'excavation		Carte troll chauve-souris
	Un avant-poste neutre		Site d'excavation de pierre d'obsidienne		Carte troll serpent
	Construire/placer		Prendre 1 lingot d'or de la réserve		Carte troll crapaud
	Placer sur le plateau village		Miner 1 lingot d'or à partir de vos sites d'excavation		Carte manche
	Intervertir		Site d'excavation d'or		Chaudron
	Rafrâchir/ Réapprovisionner		Prendre 1 diamant de la réserve		Enlever le cache d'une étable
	Prendre/Piocher/ Miner (peut provenir de n'importe où sauf de la réserve générale)		Miner 1 diamant à partir de vos sites d'excavation		Fin de la partie
			Site d'excavation de diamants		