

# Trollball

Groooooaaawwww, NIIIN, ttzzzzzziiiiinnngggg, fffiiuuuuuu, SPLASH, Mooouuughhhahahahaagaggaga

## Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 55 cartes **marais** (33 simples, 22 à effets)
- 5 jetons **nain** (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc), 1 jeton **faux nain**, 1 jeton **rocher** volante et 5 figurines **Troll** (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc)
- 15 pions **points de contrôle** (3 jaunes, 3 rouges, 3 bleus, 3 verts, 3 blancs)
- 5 **marqueurs de progression** (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc)
- 1 **catapulte**
- 1 **tableau de score** et 5 **marqueurs de points**
- (x) pions **objets bonus**

**Trollball** est un jeu d'adresse et de simulation fantastico-sportive pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans. Il propose une grande rejouabilité grâce à la totale modularité du terrain de jeu. La durée d'une partie varie de 15 à 30 minutes en fonction du nombre de joueurs.

## But du jeu :

Etre le premier joueur à totaliser 3 points en envoyant son nain dans l'embut.

## Mise en place :

Les cartes marais **départ** et **but** sont mises de côté, les autres cartes sont mélangées et placées au hasard de façon à former un rectangle de 6 par 8\* avec un espacement de 3 cm entre chaque case (*la taille d'un jeton nain*). Les cartes restantes sont remises dans la boîte\*\*. La carte **départ** est mise en dessous de la première ligne entre les cartes 3 et 4, la carte **but** est mise au dessus de la dernière ligne entre les cartes 3 et 4 (*voir schéma en annexes*).

Chaque joueur choisit sa couleur, il prend ensuite son jeton **nain**, sa figurine **Troll** ainsi que ses 3 pions **points de contrôle**.

Chaque joueur passe ensuite ses pions **points de contrôle** au joueur qui est à sa droite.

Le joueur le plus jeune commence à placer un **point de contrôle** sur une carte **marais simple**, puis c'est au joueur suivant jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pions à placer.

Tous les joueurs placent leur **marqueur de progression** à côté de la carte **Départ**.

On mélange les pions **objet bonus**, chaque joueur en pioche 1 au hasard, il en prend connaissance, puis le met face cachée sous son **marqueur de progression**, il pourra l'utiliser en cours de partie.

Chaque joueur pioche à nouveau 3 **objets bonus** et les place face visibles sur les cartes de leur choix suivant le même principe que les **marqueurs de progression**. Il est interdit de placer un **piège** sur une carte qui a un **point de contrôle**.

**Attention !** Il ne peut y avoir qu'un point de contrôle par carte.

\* on peut éventuellement faire un terrain plus petit si l'on manque de place.

\*\* si les cartes **tourbillon** ne se suivent pas on utilise les cartes restantes pour régler ce problème sans rajouter de cartes en complétant à partir de 1 (*exemple : les cartes **tourbillon** 1, 2, 3 et 5 sont en jeu ; on remplace la carte 5 par la carte de façon à avoir une série 1, 2, 3 et 4, la carte 5 est mise avec les cartes restantes*).

## Tour de jeu :

Le joueur le plus grand commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur pose la **catapulte** sur la carte sur laquelle se trouve sa figurine **Troll** (*en début de manche la catapulte est placée sur la carte départ*) puis lance son jeton **nain** à l'aide de cette dernière.

### Attention !

- Si un jeton retombe à cheval sur une carte, il est considéré comme étant sur la carte.

## Plusieurs cas de figures sont possibles :

- le **nain** tombe à l'eau (*sur la surface de jeu mais sur aucune carte*), le joueur récupère son

jeton **nain**, la figurine de son **Troll** ne bouge pas et son tour s'arrête.

- le **nain** retombe sur une carte libre, le joueur ramasse les éventuels pions **objets bonus** qui s'y trouvent et applique les effets de cette carte (*voir les effets en annexes*)

- le **nain** retombe sur une carte occupé par un **Troll** adverse, le joueur peut alors pousser le **Troll** adverse ou décaler son **Troll** d'une carte \*\*\*

- le **nain** retombe sur une carte où il y a un **point de contrôle** de sa couleur. Le joueur récupère le **point de contrôle**, les éventuels pions **objets bonus** et place le **marqueur de progression** et sa figurine **Troll** sur cette carte.

- le **nain** renverse un **Troll** adverse, ce dernier perd tout ses **objets bonus** puis est renvoyé à son dernier **marqueur de progression**.

### **\*\*\* Règles de poussée et de décalage :**

Lorsqu'un **nain** arrive sur une carte occupée par un **Troll** adverse sans le faire tomber, le joueur a le choix entre pousser la figurine du **Troll** adverse qui s'y trouve sur une **carte voisine** et appliquer à **lui-même** les effets **de cette** carte, **ou** placer sa figurine de **Troll** sur une carte voisine et en appliquer les effets.

- Est considéré comme **carte voisine**, une carte qui se trouve directement à côté de la carte cible (*horizontalement, verticalement, diagonalement*).

-Les poussées ou les décalages peuvent se faire plusieurs fois tant que les conditions sont satisfaites (*plusieurs Trolls sur des cartes voisines qui forment une chaîne*).

- Tout **Troll** poussé sur une carte en subit les effets (*à l'exception du nénuphar rebondissant*) et ramasse les **objets bonus** qui s'y trouvent.

- Tout **Troll** décalé sur une carte en subit les effets et ramasse les **objets bonus** qui s'y trouvent.

- Si un **Troll** devait revenir sur la carte où se trouve son **marqueur de progression** et que cette carte est occupée, il revient sur une carte voisine de son choix.

### **Fin du Jeu et Conditions de Victoire :**

Une manche se termine dès qu'un joueur envoie son **nain** sur la carte **but** après avoir validé ses 3 **points de contrôle**. Il inscrit 1 point sur le **tableau des scores**.

Tous les joueurs reviennent ensuite au départ, on récupère tous les **points de contrôle**, **marqueurs de progressions** et **objets bonus**. On procède comme en début de partie pour les repositionner sur le terrain et une nouvelle manche commence.

Dès qu'un joueur marque son troisième point il a gagné et sera la nouvelle star des Trolls.

### **Annexes :**

#### **Détail des cartes et de leurs effets :**

**Attention !** Les effets ne s'appliquent pas si le **Troll** est déjà présent sur la carte le tour précédent et que son **nain** tombe à l'eau. Sauf mention contraire dans le détail des cartes.

- **Carte Départ (1)** : C'est la que tout commence ! Aucune poussée possible sur cette carte.
- **Carte Simple (33)** : La figurine Troll est posée sur cette carte le tour s'arrête
- **Carte Rebing (4)** : le joueur rejoue à nouveau depuis cette carte
- **Carte Tandem (4)** : La figurine Troll est posée sur cette carte et le tour s'arrête. 2 Trolls peuvent tenir sur cette carte (*donc pas de pousser ou de décalage possible à 2 Trolls*). Si un 3<sup>ème</sup> Troll arrive, le joueur choisit soit de pousser l'un des 2 Trolls qui s'y trouvaient ou de décaler le sien. (*Spécial : l'effet de cette carte s'applique tout le temps*)

- **Carte Tourbillon (5) :** le nain est envoyé sur la carte tourbillon suivante (1->2 ; 2->3 ; 3->4 ; 4->5 ; 5->1), la figurine Troll est posée sur cette dernière, il effectue éventuellement une poussée ou un décalage et le tour s'arrête.
- **Carte Marécage (3) :** La figurine Troll est posée sur cette carte, le tour s'arrête et le joueur ne jouera pas le tour suivant. Pour symboliser ce tour de pénalité son jeton nain est laissé sur la carte à côté de sa figurine.
- **Carte Eblouissement (2) :** La figurine Troll est posée sur cette carte, le tour s'arrête. Lorsque le joueur devra quitter cette carte il devra fermer les yeux pendant l'utilisation de sa catapulte. (*Spécial : l'effet de ce nénuphar s'applique tout le temps*)
- **Carte Terrain instable (2) :** La figurine Troll est posée sur cette carte, le tour s'arrête. Lorsque le joueur devra quitter cette carte il inversera ses mains pour utiliser la catapulte. (*Spécial : l'effet de ce nénuphar s'applique tout le temps*)
- **Carte But (1) : GGGGOOOOAAAAALLL !**

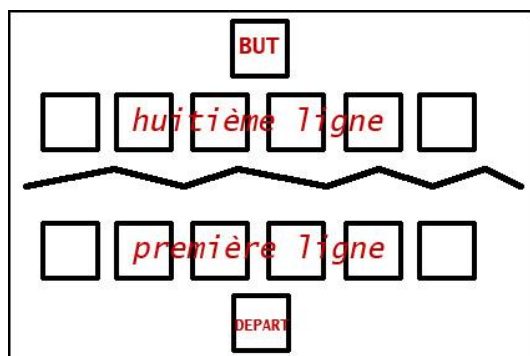
**Attention !** Si un nain atterrit sur cette carte alors que le joueur n'a validé tous ses **points de contrôle**. Il est pénalisé, replace sa Figurine **Troll** sur la carte sur laquelle il y a son **marqueur de progression**.

**Détail des objets bonus et de leurs effets :**

**Attention !** Les objets bonus s'utilisent en plus de son tour de jeu normal, une fois utilisés ils sont défaussés, sauf mention contraire ci-dessous.

- **Rocher (x) :** on utilise la **catapulte** pour tenter de renverser un **Troll** adverse sous son jeton **rocher**. Si un **Troll** est renversé, ce dernier perd tout ces **objets bonus** sur la carte où il se trouve puis est renvoyé à son dernier **marqueur de progression**.
- **Faux Nain (x) :** on utilise la **catapulte** pour lancer le jeton **faux nain** afin de valider un **point de contrôle** à distance. Si le **faux nain** atterrit sur la carte avec un **point de contrôle** de sa couleur, on place le **marqueur de progression** sur cette carte mais la figurine **Troll** reste à sa place.
- **Viseur (x) :** on peut déplacer la **catapulte** sur une **carte voisine** avant de faire son tir.
- **Brouillard (x) :** on peut hors de son tour de jeu, déplacer la **catapulte** sur une **carte voisine** pour gêner un joueur adverse.
- **Piège (x) :** Lorsqu'un **Troll** se déplace sur une carte qui est piégé, le **piège** est défaussé et le Troll retourne à son **marqueur de progression**. **NB :** si l'on pioche un pion piège en début de manche, pas de chance, il ne sert à rien ...
- **Casque nain à visière (1) :** cet objet permet de ne pas subir les effets des cartes **éblouissements** (*Spécial : cet objet ne se défausse pas*).
- **Boucliers longs nains (1) :** cet objet permet de ne pas subir les effets des cartes **marécages** (*Spécial : cet objet ne se défausse pas*).
- **Cale en fémur nain (1) :** cet objet permet de ne pas subir les effets des cartes **terrain instable** (*Spécial : cet objet ne se défausse pas*).

**Schéma de mise en place des cartes *départ* et *but* :**



### *La catapulte à nains*



*(Photo non-contractuelle, la catapulte est à utiliser à 2 mains)*

**NB :** Il est possible d'adapter la taille du terrain, dans ce cas, il sera peut-être nécessaire de diminuer le nombre de points de contrôle par joueur.

**Par Lionel BORG**