Feed ze Troll
Règles du jeu

LE JEU

La vie d'un Troll est passionnante, elle se résume deux choses : Manger et Piller. Du coup, j'adore visiter les grottes de mes voisins pour me servir dans leur garde-manger !
Bien évidemment, je prends le risque de me faire piller aussi... Sauf que je ne suis pas un Troll né de la dernière pluie et ma caverne est piégée. Gare aux Trolls qui s'y aventureront car la seule chose qu'ils risquent de se manger, c'est un bon coup de massue !

Matériel de jeu

Les **4 silhouettes de trolls** sont à assembler aux socles fournis.

Les 4 paravents sont associés aux trolls de même couleur. Durant la partie, le paravent permet de distinguer le butin collecté lors des pillages (devant le paravent à la vue de tous) et le butin protégé (caché derrière le paravent).

Les **3 jetons massue** sont confiés au troll pillé.
Parmi ces 3 jetons, un seul d'entre eux est vraiment une massue, les deux autres sont des leurres.

Les **60 pions butin** sont collectés durant la partie.
3 valeurs de butin: 1, 5 ou 20.

Les **15 tuiles grotte** (carrées) forment les 5 étages d'une grotte de troll.
Le verso des tuiles (panneau métallique) est utilisé pour la variante experte du jeu.

Les **4 tuiles tonneau** (rondes) permettent au pilleur de protéger son butin collecté durant la manche.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit son **troll** et reçoit le **paravent** associé qu'il place devant lui.
2. Le joueur le plus âgé reçoit les **3 jetons massue**, il devient le premier troll pillé de la partie.
3. Les **pions butin** sont mis de côté.
4. Les **15 tuiles grotte** sont disposées en 5 lignes tel que chaque ligne représente un étage composé de 3 tuiles. L'ordre des tuiles est indiqué par les lettres de A à E.
5. Les **4 tuiles tonneau** sont disposées en tête de chaque étage (sauf le premier étage).

Variante expert pour les vrais trolls

Une fois la mise en place terminée, retourner au choix face Expert, 1 à 3 tuiles grotte par étage.
La configuration est conservée pour toute la partie.
Détails des effets de tuiles au dos de la règle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de manches, autant de manches que de joueurs.

Lors d'une manche, un joueur (le troll pillé) doit piéger sa grotte qui se fait piller par les adversaires (les trolls pilleurs). La manche est constituée de 5 tours de jeu : 1 tour = 1 étage.

Chaque tour est découpé en une succession de 3 phases :

1. **Piège**
2. **Déplacement**
3. **Résolution**

Une fois la phase résolution des tuiles du 5ème étage terminée, un nouveau joueur devient le troll pillé.

I. Piège des tuiles

A son tour, le troll pillé DOIT piéger **une tuile grotte**. Pour se faire, il répartit librement ses **3 jetons massue** faces cachées sur chacune des **3 tuiles grotte** de l'étage.

Une fois terminé, le troll pillé DOIT indiquer aux autres joueurs quelle tuile il a piégé. Le bluff commence, le joueur n'est pas obligé de dire la vérité et peut induire en erreur les autres joueurs.

J'ai piégé celle-ci !

II. Déplacement

Au tour des autres joueurs, les trolls pilleurs, de s'aventurer dans la grotte.

Tour à tour (en commençant par le joueur à gauche du troll pillé), chaque joueur DOIT placer son **troll** sur l'une des tuiles (grotte ou tonneau) de l'étage piégé.

Il peut y avoir plusieurs trolls sur la même tuile.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

III. Résolution des tuiles

Il est temps de révéler quelle tuile a été piégée. Le troll pillé retourne alors les **3 Jetons massue.** Pour plus de suspense, le joueur peut prendre un malin plaisir à retourner un à un les jetons, laissant espérer les autres joueurs.

Plusieurs cas de résolution :

1. **Le troll est sur la tuile tonneau**, il protège le butin collecté précédemment en le cachant derrière son paravent.
2. **Le troll est sur une tuile grotte qui n'est pas piégée**, il résoud l'effet de la tuile en collectant le butin indiqué.
3. **Le troll est sur la tuile grotte piégée**, il perd l'ensemble des butins collectés précédemment (devant son paravent) et ne gagne pas le butin présent sur la tuile.
4. **Le troll pillé** gagne et protège directement 1 butin pour chaque adversaire troll piégé, ce gain est doublé si la tuile piégée était bien celle qu'il avait annoncé. Comme quoi ne pas mentir est parfois bien plus avantageux !

Attention l'une des tuiles grotte est piégée et seule la tuile tonneau est sure. N'écoutez pas vos adversaires ils tenteront de vous destabiliser, à moins qu'ils disent la vérité... ou pas...

EFFET DES TUILES GROTTE

Les tuiles grotte proposent principalement des butins, mais certaines tuiles offrent des récompenses ou des effets supplémentaires.

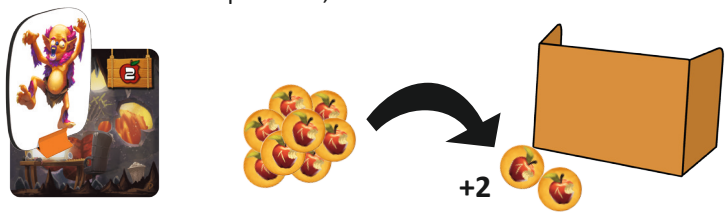
Pour rappel, un troll piégé ne gagne pas le butin, ni les récompenses indiquées sur la tuile.

Tuile Normale

La Pomme rouge

Le joueur collecte autant de butin qu'indiqué par le chiffre inscrit sur la pomme rouge.

Les pions butin ainsi collectés depuis la réserve sont mis devant le paravent, à la vue des trolls adverses.



Ici, le troll collecte les 2 pommes indiquées sur la tuile.

Le Tonneau

Après la collecte, le joueur protège tous ses butins collectés.

Les pions butins collectés sont tous mis derrière le paravent, caché des trolls adverses.

Ici, après avoir collecté le butin indiqué sur la tuile,
le troll protège tout son butin en le cachant derrière son paravent.

EFFET DES TUILES GROTTE

Tuile Expert

La Pomme dorée

Le joueur collecte et protège immédiatement autant de butin qu'indiqué par le chiffre inscrit sur la pomme dorée.

Au moins celui-ci vous ne le perdrez pas !

Le Casque

Au prochain étage, le joueur ne peut pas perdre le butin collecté. Toutefois s'il se fait piéger, il n'obtiendra pas pour autant les récompenses.

Vous l'aurez compris, pas besoin de vous diriger vers le tonneau du prochain étage, votre butin collecté est protégé le prochain tour.

Le Tonneau interdit

Au prochain étage, le joueur ne peut pas rejoindre le tonneau.

L'appât du gain peut vous perdre, mais la prise de risque peut souvent être récompensée !

La Double massue

Déclenche 2 fois l'effet du piège pour le troll pillé.

Si le jeton massue est révélé sur cette tuile et qu'un pilleur s'y est aventuré, le troll pillé gagnera 2 butins (ou 4 butins s'il avait prévenu).

L'Accès interdit

Aucun troll ne peut se placer sur cette tuile.

Et oui ! La massue sera sur une des 2 autres tuiles !

FIN DE PARTIE

À la fin de la dernière manche, quand chaque joueur a été une fois le troll pillé, les joueurs révèlent le nombre de butins cachés derrière leur paravent.

Le joueur qui totalise le plus de butin gagne la partie.
C'est original, non ? Et en cas d'égalité... bah rien... tu voulais quoi ? Que les joueurs se départagent à coup de massue...

Variante 2 joueurs

Idéale pour consolider un couple fragile ou souder une amitié.

Chaque joueur commence la partie avec **2 trolls** et leurs paravents associés.

Lors de la phase de déplacement, le joueur pilleur jouera ses 2 trolls sur les tuiles de la grotte.

Chaque troll est résolu indépendamment de l'autre.

La partie est une succession de 4 manches où chaque joueur sera 2 fois le troll pillé.

Le joueur qui totalise le plus de butin avec ses 2 trolls associés gagne la partie.

Non, n'insiste pas, il n'y a pas de variante solo...
Mais tu peux aller voir nos autres jeux sur :

www.yokabytsume.com

ou venir nous suivre sur les réseaux sociaux.

YokaOfficiel

YokaOfficiel

Crédits

Auteurs : **Jonathan Favre-Godal & Julien Seisson**

Illustrateur : **Régis Torres**

Remerciements : Nicolas Badoux, Gaelle Marco, Cédric Szydlowski, Ambiance et jeux, Archijeux, la CAL, les testeurs et tous nos proches.

©2019 Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.