Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TROLLLAND

L'AUTRE PAYS DES HAUTS MAGES

Un jeu satirique de **Bruno Cathala**, illustré par **Olivier Fagnère**, avec plein de second degré (ou de force) dedans, pour **2 à 5 joueurs** à partir de **10 ans.**

RÉSUMÉ

TROLLLAND, c'est bien sûr le pays des Trolls.
Un pays où il fait si bon vivre, qu'au fur et à mesure des années de plus en plus de voisins s'y sont installés.
Mais la patrie est en danger, car ces voisins, certes sympathiques, ont des cultures et coutumes très différentes de celles des Trolls: ils sont beaux, ils sentent bon, mangent de la viande cuite et voudraient imposer cela dans les cantines scolaires.
Du coup, sous l'impulsion du grand Préfet Troll Ocho Kohla, un débat s'est engagé au sujet de l'Hideusité Nationale...
Profitant de ce contexte, les joueurs, qui incarnent des Préfets Trolls, vont rivaliser de zèle pour bannir de Trollland le plus possible d'importuns.
Le fonctionnaire le plus zélé sera nommé au poste envié de Ministre de l'Hideusité Nationale, et remportera la partie...

CONTENU

110 cartes composées de:
- 90 cartes « peuples » (dos vert) réparties comme suit:

- **10 cartes « haut mage TROLL »** numérotées de 1 à 5, en 2 exemplaires chacune.

- **16 cartes importun « BIMBO »** numérotées de 0 à 15

- **16 cartes importun « ZOM»** numérotées de 0 à 15

- **16 cartes importun « ZELF »** numérotées de 0 à 15

- **16 cartes importun « NIN »** numérotées de 0 à 15

- **16 cartes importun « GOB »** numérotées de 0 à 15

***à noter** : les cartes numérotées de 1 à 15 représentent des personnages de chaque peuple, tandis que les cartes 0 représentent leurs animaux de compagnie !*

- **14 cartes ~~charters~~** euh.. non..« **Véhicules** » (dos marron) comportant 1 cage (charrettes), 2 cages (chenilles) ou 3 cages (dragons). Chaque cage peut accueillir de 1 à 4 individus.

- **5 cartes « Bonus »** (dos jaune)

- **1 carte « Quai d'embarquement »** (recto-verso)

PRÉPARATION

- Mélangez les cartes « Véhicules », placez en 5 faces visibles (1) et faites une pioche faces cachées avec les autres (2).
- Mélangez les cartes « Bonus », révélez les 2 premières (3) et rangez les autres dans la boîte.
(ces deux cartes désignent les peuples attribuant un bonus au joueur en ayant banni le plus grand nombre en fin de partie)
- Mélangez soigneusement les cartes « peuples » puis distribuez en 5 à chaque joueur (4) et faites une pioche faces cachées avec les autres (5).

- **Quai de départ** : Placez la carte Quai comme indiqué sur l'exemple (6), puis piochez les premières cartes « peuples » et placez les faces visibles au centre de la table à proximité des véhicules pour constituer un quai de départ, jusqu'à ce que 5 cartes importuns aient ainsi été révélées (7).
Si des Trolls ont été révélés en plus de ces 5 cartes, retirez-les du Quai et mélangez les soigneusement dans la pioche 5.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs prennent connaissance des cartes qui leur ont été distribuées.
Puis, lors de chaque tour, ils vont sélectionner simultanément deux cartes parmi celles qu'ils ont en main.
Ces cartes seront ensuite révélées, peuple par peuple, afin de remplir peu à peu les véhicules prêts au départ avec les personnages bannis de TROLLLAND.
Mais attention, un véhicule ne part généralement que lorsqu'il est totalement rempli, et tout le mérite (c'est à dire la totalité des points de zèle correspondants) reviendra au joueur qui réussit à la faire partir en y posant le dernier personnage.
… Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus suffisamment de véhicules au départ.

TOUR DE JEU

- **Choix secret:**
Chaque joueur sélectionne 2 cartes de sa main et les place devant lui faces cachées (Important : le roi des Trolls (1) ne peut pas être sélectionné en compagnie d'un autre Troll !)

Histoires Trolles:
Les joueurs révèlent les TROLLS qu'ils ont éventuellement sélectionnés ce tour-ci
Les pouvoirs spéciaux (décrits au dos de ce livret de règles) sont immédiatement appliqués, dans l'ordre croissant des numéros, puis les cartes sont défaussées.

A noter: ***au moment de la résolution*** *de leur effet, si plusieurs Trolls* ***de même numéro*** *ont été joués, ils sont simplement défaussés sans que l'effet ne soit appliqué.*

Exemple 1 :

- L'effet du Troll 2 est appliqué en premier
- Puis les deux Trolls 4 sont défaussés (ils s'annulent l'un l'autre)

Exemple 2 :

- L'effet du Troll 1 est appliqué en premier : il capture les 3 autres Trolls
- Les effets des Trolls capturés ne sont pas appliqués.

Les bannis :
Les autres peuples vont ensuite être appelés pour être bannis dans un ordre immuable:
Bimbo > Zom > Zelf > Nin > Gob (le fameux ordre analphabétique Troll) et les chargements afférents à un peuple sont effectués avant d'appeler le peuple suivant.

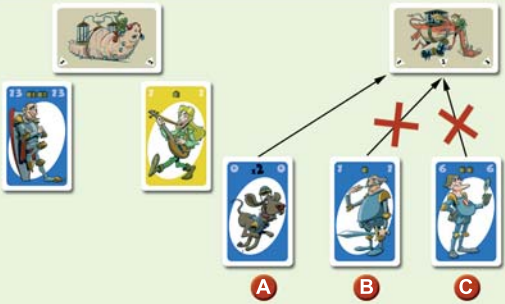
Lorsqu'un peuple est appelé, les joueurs révèlent la ou les cartes correspondantes présentes parmi les deux cartes qu'ils ont sélectionnées pour ce tour.
Ces cartes doivent être placées dans les véhicules une par une, en commençant par celle de plus petit numéro, puis dans l'ordre croissant des numéros. Le joueurs doivent respecter les règles de chargement suivantes:

- dans un même véhicule, il y a de 1 à 3 cages pouvant contenir chacune de 1 à 4 cartes
- dans une même cage, il ne peut y avoir que des cartes importun d'un même peuple (même couleur)
- dans un même véhicule, deux cages différentes doivent forcément accueillir des cartes importuns de peuples différents (couleurs différentes).

Une fois que toutes les cartes d'un même peuple ont rejoint un véhicule ou un camp de réfugié, alors on appelle le peuple suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes sélectionnées en début de tour aient été jouées.

Que se passe-t-il si il est impossible de respecter les règles de chargement avec les cartes choisies secrètement ?

Dura lex, sed lex : Du fait des règles drastiques de chargement, Il arrive parfois que des cartes importuns ne puissent être placées dans les véhicules présents. Dans ce cas, les joueurs reprennent devant eux faces cachées les cartes impossibles à placer, constituant ainsi un camp de réfugiés (nommé Trollgat). Chaque carte ainsi stockée rapportera 2 points de Malus en fin de partie.



Exemple : C'est le moment d'embarquer les ZOMs. Et il n'y plus que 2 véhicules disponibles.
- Le joueur A, qui a joué la carte de plus petit numéro, embarque et choisit de poser sa carte sur le Dragon, dans le compartiment ne contenant qu'une seule carte.
- Ce compartiment est maintenant plein. Et comme il est interdit sur un véhicule d'avoir des cartes d'un même peuple dans des compartiments différents, les joueurs B et C sont obligés d'accueillir leur Zom dans leur camp de réfugiés...

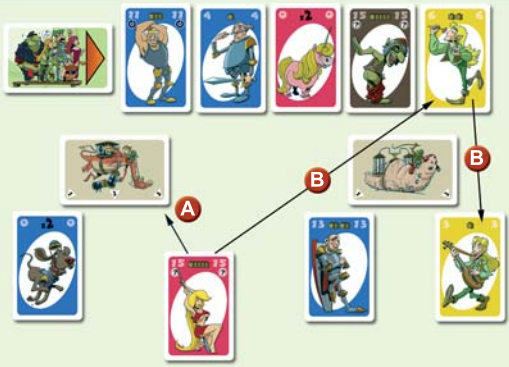
Que se passe-t-il si lorsqu'un joueur charge une carte avec un symbole particulier ?

Ces cartes déclenchent un effet au moment de leur chargement:

impose de charger immédiatement une carte Bimbo, Zom, Zelf, Nin ou Gob supplémentaire issue de sa main, puis de piocher une carte en remplacement.

Si cet importun ne peut pas être placé en respectant les règles, il rejoint le Trollgat de ce joueur.Au cas où ce joueur n'aurait que des Trolls en main, il révèle sa main à ces adversaires et l'effet n'est pas appliqué.

? Le joueur a le choix, SOIT de charger cette carte normalement, SOIT de poser cette carte sur le quai de départ (voir mise en place) et de charger à la place n'importe quelle autre carte présente sur ce quai (en respectant bien sûr les règles de chargement)



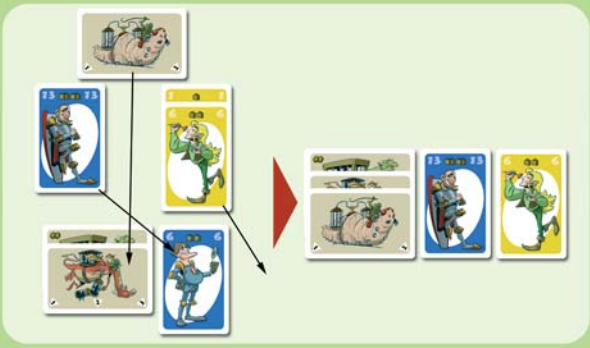
Exemple : C'est le moment d'embarquer les BIMBOs. Le joueur qui a joueur la BIMBO avec le symbole ? a le choix :
A : soit embarquer dans un des deux compartiments libres du Dragon
B : soit de poser la BIMBO sur le Quai et de charger à la place un autre personnage présent sur ce Quai. Ici, par exemple, cela peut lui permettre de terminer le remplissage du véhicule Chenille et donc de gagner les points de zèle correspondants.

Que se passe-t-il lorsqu'un véhicule est complet ?

Aussitôt qu'un véhicule est plein, il quitte le pays, et le mérite en est attribué au joueur zélé qui aura su y poser la dernière carte importun. Ce joueur place devant lui faces visibles toutes les cartes présentes dans cette charrette :

- **cartes importun :**
il fait un tas par couleur, en conservant toujours la carte de numéro le plus élevé sur le dessus. S'il récupère par la suite d'autres cartes d'un même peuple plus tard, il les ajoute à sa pile, en prenant bien soin de toujours placer la carte de numéro le plus élevé sur le dessus de cette pile.
Le nombre de valises présent sur la carte de numéro le plus élevé représente le nombre de points de zèle obtenu pour ce groupe.

- **cartes véhicules :**
il les empile en les décalant de façon à ce que toutes les médailles éventuellement présentes restent visibles.
Chaque médaille rapporte un point de zèle supplémentaire en fin de partie.



Fin du tour:
Chaque joueur pioche deux nouvelles cartes.
S'il reste 2 véhicules ou moins faces visibles, alors on révèle les premières cartes de la pioche « véhicules » jusqu'à ce qu'il y en ait à nouveau 5 de disponibles sur la table.

FIN DE PARTIE – SCORES

La partie prend fin, à la fin d'un tour, lorsqu'il n'y a plus de véhicules pour reconstituer une file de 5.

Les cartes bonus sont attribuées, pour les deux peuples désignés en début de partie, au joueur possédant **le plus de cartes** de cette couleur (en cas d'égalité c'est alors celui qui a la carte de plus petit numéro qui l'emporte)

Pour chaque pile de cartes qu'ils possèdent devant eux, les joueurs obtiennent un nombre de points de zèles égal au nombre de valises indiqué sur la carte de numéro le **plus élevé**.

Attention : L'administration Trolle récompense particulièrement ceux qui réussissent à renvoyer des individus accompagnés de leurs animaux de compagnie. Pour chaque couleur, le joueur qui possède la carte de numéro 0 a un score doublé dans cette couleur !!

Au score ainsi obtenu, les joueurs ajoutent un point pour chaque médaille possédée (ces médailles sont présentes sur les cartes véhicules, sur les cartes trolls capturés, et sur les cartes bonus)

Enfin, les joueurs possédant des réfugiés devant eux perdent 2 points pour chaque carte réfugié.

Le plus fort total est nommé **Ministre de l'Hideusité Nationale**.

Score final :

- Réfugiés : 3 cartes = -6 points
- Trolls capturés : 4 médailles = 4 points
- Véhicules: 4 médailles = 4 points
- ZOMs : 2 valises + familier ZOM (x2) + bonus ZOM (3 médailles) = 7 points
- ZELFs : 2 valises = 2 points
- NINs : 3 valises = 3 points
- GOBs : 2 valises = 2 points

TOTAL = 16 points de Zèle

FAQ

- Un joueur peut-il avoir plus de 5 cartes en main :
Oui. Si un joueur joue un TROLL de valeur 1, et choisit l'action de piocher des cartes, il jouera donc la fin de partie avec une carte de plus en main.

- Imaginons que 3 TROLLS aient été joués, de valeur 1, 1 et 3. Que se passe-t-il ?
Les deux TROLLS 1 s'annulent et sont défaussés sans effet. Le joueur ayant joué le TROLL 3 applique son effet.

- Que se passe-t-il si il ne reste plus assez de cartes pour en distribuer 2 à chaque joueur au début d'un tour:
Dans ce cas, la partie prend fin et les joueurs calculent leurs scores immédiatement .

AIDE DE JEU

1- Choix secret :
Sélectionner 2 cartes faces cachées

2- Histoires Trolles :
Révéler les TROLLs et appliquer les effets :

Le roi des Trolls
- Annule et Emprisonne toutes les cartes Trolls jouées ce tour (pour vice de forme)
Le joueur fait une pile devant lui avec les Trolls emprisonnés, en les décalant de sorte que les médailles restent visibles.
Chaque médaille donnera 1 point de zèle (donc 1point de victoire supplémentaire) en fin de partie.
OU
- Pioche 3 cartes, les ajoute à sa main, puis défausse 2 cartes de sa main qu'il mélange dans la pioche**.**

Troll express
- Expulse immédiatement une carte importun présente sur le quai (cette carte rejoint la pile de couleur correspondante devant le joueur)
OU
- transfère la totalité de son camp de réfugié chez un adversaire.

Vole à un adversaire la 1ère carte d'une pile d'au moins 2 cartes.

Vole à un adversaire toutes les cartes d'une pile d'au moins 2 cartes, à l'exception de la 1ère.

Fait partir immédiatement le véhicule de son choix, même s'il est incomplet. Le joueur se voit attribuer tout les points de zèle correspondants (il place devant lui les cartes véhicules et importuns dans les piles adéquates)

3- Les bannis:
Embarquement des peuples dans l'ordre suivant :

*- embarquement **BIMBOs**, du plus petit au plus grand numéro*
*- embarquement **ZOMs**, du plus petit au plus grand numéro*
*- embarquement **ZELFs**, du plus petit au plus grand numéro*
*- embarquement **NINs**, du plus petit au plus grand numéro*
*- embarquement **GOBs**, du plus petit au plus grand numéro*