

LUTIN & TROLL



Règles du Jeu

Présentation

Lutin & Troll va vous faire découvrir un monde merveilleux et féérique. Les personnages de cet univers, étranges et joyeuses créatures, forment trois clans : le Petit peuple, les Magiciennes et les Monstres, leur passe-temps favori est un jeu mystérieux nommé «Lutin & Troll».

Après des siècles de recherches, nous avons enfin reconstitué les éléments et les règles de ce jeu.

C'est un jeu de carte simple et rapide qui se joue à deux, nécessitant une bonne dose de tactique et de sang froid.

Le gagnant du jeu est nommé le Lutin Malin et le perdant le Troll Gocol.

Remarques :

Attention, ne mélangez pas les cubes ni les cartes au cours du jeu. Lors d'une partie, chaque joueur utilise uniquement ses cubes et son paquet de cartes.

LE JEU NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS !

Démarrage

But du jeu

Le vainqueur ou le Lutin Malin, est le premier joueur à remporter 5 manches (5 jetons blancs).

Préparation du jeu

Chaque joueur :

- Prend un paquet de 25 cartes de la couleur de son choix (dos rouge ou dos vert).
- Choisit 5 cartes dans son paquet pour constituer sa Main, les cartes restantes deviennent sa pioche, qu'il pose devant lui face cachée.
- Pose les 12 cubes (point de vie) de sa couleur à côté de sa pioche comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Puis :

- Les 10 jetons blancs restants, sont placés entre les 2 joueurs, ce sont les points de victoire.
- Un joueur au choix commence, et devient Attaquant. Il pose une carte face visible devant lui. Si aucun des joueurs ne se décide, le plus jeune commence.

Jeu de cartes simple pour 2 joueurs, à partir de 8 ans, d'une durée moyenne de 20 mn

Un jeu de

Murphy Ramusovic & Claudine Payntar

Avec La Participation :

Sophie et Pierre Marichal, Gérard Delfanti, Thomas Petitbois, Alain Pernock, Lucie, Mélanie, Lucas, Lola ...

Illustrations : "Léon"

Contenu :

2 paquets de 25 cartes (dos vert et dos rouge), 24 cubes (12 verts, 12 rouges), 10 jetons blancs et la règle du jeu,

Serez-vous un Lutin Malin ou un Troll Gocol ?

Pour tout renseignement vous pouvez contacter :

murphyPLAY

11, rue St Pierre 28230 EPERNON
murphy.play@free.fr - <http://murphy.play.free.fr>

CE Fabriqué en Europe par : Actuel Graphic (règles)
Carta Mundi (cartes), BagyBag (sac), Spielmaterial (piéons)

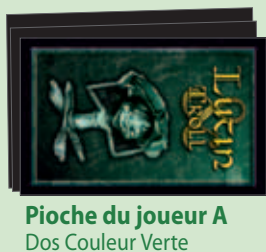
Joueur A (vert)

La Pioche

- Chaque joueur dispose de sa propre pioche, posée face cachée devant lui, à côté de ses cubes.
- A chaque début de manche, vous devez choisir les cartes qui vont constituer votre main (5 cartes).
- Quand la Pioche est vide, prenez toutes les cartes de la Défausse pour reconstituer votre Pioche.



Cubes du joueur A
12 points de Vie (PdV)
Couleur Verte



Pioche du joueur A
Dos Couleur Verte



La Main

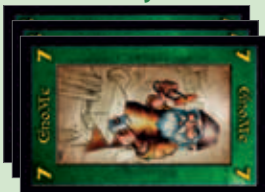
La main est composée de 5 cartes (au max), choisies dans sa Pioche

SURFACE DE JEU

La Zone de Combat (Défausse)

- Ce sont les cartes jouées (en attaque ou en riposte), que vous allez poser, face visible devant vous.
- Les cartes se jouent l'une sur l'autre, une fois recouvertes, elles constituent la défausse et ne sont plus réutilisables.
- Il est important de ne jamais mélanger ses cartes avec celles de l'adversaire.

Défausse du joueur A



Défausse du joueur B



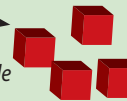
Les Points de Victoire : jetons blancs

Ils représentent les points de victoire, il y en a 10 de couleur blanche, placés entre les 2 joueurs. Le premier joueur qui remporte 5 jetons blancs, gagne la partie !

Cubes défaussés



Quand les joueurs perdent des PdV lors d'une manche, ils les défaussent à côté de leur pile de cartes défaussées.



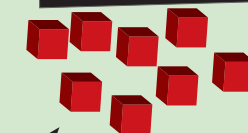
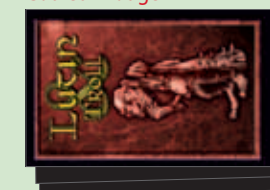
Joueur B (rouge)



Les Cubes : Points de Vie (PdV)

Les cubes représentent les 12 points de vie attribués à chaque Manche. Chaque joueur prend les cubes de sa couleur, et les pose en un tas à côté de sa pioche.

Pioche du joueur B



Cubes du joueur B
12 points de Vie (PdV)
Couleur Rouge

Le Jeu

À tour de rôle les joueurs vont s'affronter carte contre carte. La manche s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de point de Vie (PdV), ou lorsque les 2 adversaires n'ont plus de cartes en main. Le gagnant remporte la manche et reçoit 1 point de Victoire, puis une nouvelle manche commence...

Tour de Jeu

Au début de chaque Manche, chaque joueur choisit 5 cartes dans sa Pioche pour constituer sa main et, récupère tous ses PdV. Quand la Pioche est vide, prenez toutes les cartes de la Défausse pour reconstituer votre Pioche.

À tour de rôle les joueurs s'affrontent, le premier joueur attaque en posant 1 carte, l'autre riposte. Seules les cartes en Main peuvent être utilisées, personne ne pioche durant une Manche. Toutes les cartes peuvent être jouées en attaque comme en riposte.

La carte la plus forte porte le coup à l'adversaire qui perd autant de Points de Vie (PdV) que la différence entre les 2 cartes, puis le gagnant joue une nouvelle carte d'attaque et la partie se poursuit ... (cas particuliers avec les cartes bleues et rouges, voir ci-contre)

En cas d'égalité, personne ne perd de PdV, la manche continue ...

Ordre de Jeu

- Celui qui remporte le combat démarre l'attaque au prochain Tour.
- En cas d'égalité l'ordre de jeu ne change pas, l'attaquant reste le même.
- Lorsque la main des 2 joueurs est épuisée et qu'ils sont à égalité (même nombre de PdV restant), ils continuent la Manche en cours, en reprenant 5 nouvelles cartes en Main choisies dans leur Pioche.

La Manche se finit :

- si l'un des joueurs perd tout ses PdV, l'adversaire gagne la Manche.
 - ou ...
 - si la Main des 2 joueurs est épuisée, celui à qui il reste le plus de PdV gagne la Manche.
- S'il reste des cartes en Main, non-jouées, elles sont défaussées, le gagnant prend 1 jeton blanc (point de Victoire) et, démarre la Manche suivante (il attaque le 1^{er}).

La partie s'arrête quand un des joueurs gagne son 5ème point de Victoire, il est déclaré vainqueur !

VARIANTES

Variante pour débutants, parties rapides ou jeu à plusieurs (plus de 2) : <http://murphy.play.free.fr>

Exemple de Combat

1 Attaque



Le joueur A attaque le joueur B avec une carte verte de valeur 3.

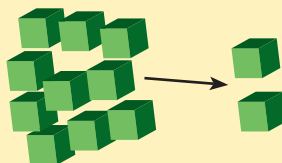
2 Riposte



Le joueur B riposte avec une carte verte de valeur 5.

3 Fin du combat

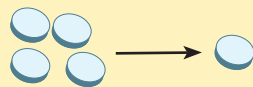
La carte la plus forte remporte !
le **joueur A** perd 2 PdV : la différence entre sa carte (valeur 3) et celle de son adversaire (valeur 5).
Il place de côté 2 cubes qu'il vient de perdre. Il ne lui reste plus que 10 PdV.



C'est au **joueur B** d'attaquer le **joueur A** au prochain tour ...

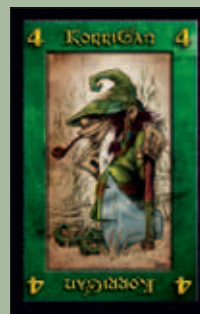
4 Fin de La Manche

La manche se finit car les 2 joueurs n'ont plus de cartes en main, le **joueur A** perd la manche car il a moins de PdV et le **joueur B** remporte la manche, il prend un point de victoire (jeton blanc).



Le contenu des deux paquets est identique, et dans chaque paquet il y a 3 catégories de cartes : le Petit Peuple (Vert), les Magiciennes (Rouge) et les Monstres (Bleu). Sur chaque carte est inscrit le nom du personnage et sa force (la valeur lors des attaques et des ripostes).

Les Cartes Vertes



LE PETIT PEUPLE

19 cartes de couleur verte, leur force varie de 2 à 8.

- 4 Lutins de force 2,
- 4 Farfadets de force 3,
- 4 Korrigans de force 4
- 4 Elfes de force 5
- 3 Gnomes de force 6 - 7 - 8,

Lorsque 2 cartes Vertes s'affrontent, le + faible perd autant de PdV que la différence des 2 valeurs des cartes vertes.

Les Cartes Bleues



LES MONSTRES

3 cartes bleues très puissantes :

- le Kobold (force 4),
- le Gobelin (force 5)
- le Troll (force 6).

La carte Bleue porte systématiquement le coup contre une carte Verte, qui perd autant de PdV que la valeur Bleue.

Lorsque 2 cartes Bleues sont jouées l'une contre l'autre, le joueur avec la carte la plus faible perd autant de PdV que la différence des 2 valeurs.

Les Cartes Rouges

LES MAGICIENNES

3 cartes rouges :
la Mandragore, l'Harpy et la Nymph

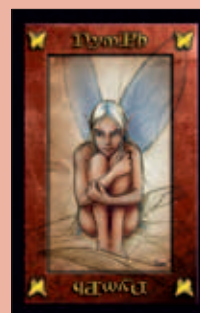
Les cartes Rouges sont plus fortes que les cartes Vertes et Bleues, par contre elles s'annulent entre elles.

Celui qui joue une carte rouge démarre au prochain tour, l'ordre ne change pas si 2 cartes rouges sont jouées en même temps.



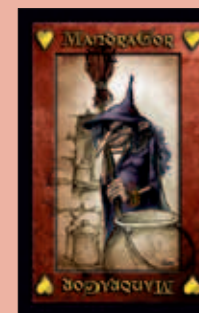
HARPY

Renvoie le coup à l'adversaire qui perd autant de PdV que la valeur de sa carte jouée.



NYMPH

Annule le coup de l'adversaire, quelle que soit sa carte.



MANDRAGOR

Vous récupérez autant de PdV que la valeur de la carte adverse.