

Un jeu de

Tom Jolly



Traduction
française

Alain Delattre

INTRODUCTION

Dans les profondeurs de l'ancre du Troll des Cavernes se trouvent des richesses qui défient l'imagination la plus fertile. Dans ce jeu, les joueurs dirigent des héros courageux qui essaient d'attraper le plus de trésors possibles. Afin de combattre vos ennemis, vous utiliserez des artefacts puissants et invoquerez des monstres vicieux pour empêcher vos ennemis de vaincre.

BUT DU JEU

Chaque salle du plateau de jeu possède une valeur en or. Cela représente les objets précieux et les trésors que cherchent les héros dans cet endroit dangereux. A la fin du jeu et jusqu'à 4 fois durant la partie, les joueurs reçoivent de l'or. Cet or dépend de la valeur des pièces que chaque joueur contrôle. Le joueur avec le plus d'argent gagne.

MATERIEL

- Le plateau de jeu

Il représente l'ancre du Troll des Cavernes. Sur le sol de chaque salle de la caverne est dessiné un nombre de pièces d'or; cela correspond à la valeur en or de cette partie de la caverne.

L'ancre possède 4 entrées (ce sont les escaliers, un à côté de chaque coin du plateau de jeu) et 3 puits/fosses (des dessins de puits) placés à peu près au milieu du plateau.

Autour du plateau de jeu se trouve la piste des scores qui sert à comptabiliser l'or reçu par chaque joueur. (voir le diagramme en page 2).

- 104 cartes de jeu

Ces cartes représentent les héros, les monstres et les événements qui attendent les joueurs dans l'ancre. Les cartes sont divisées en 4 couleurs, une pour chaque joueur. Le texte sur la carte donne une description rapide de la capacité de la carte. Les règles complètes de chaque carte seront développées plus tard.

- 6 cartes Artefact

Ces cartes représentent les objets magiques ou artefacts qui peuvent être découverts dans l'ancre du troll. Ces artefacts peuvent être utilisés pour leur capacité ou bien être mis de côté pour obtenir de l'or supplémentaire à la fin du jeu.

- 68 figurines en plastique

Chaque joueur reçoit 17 figurines colorées, représentant les 16 héros et monstres qu'il contrôlera ainsi qu'un coffre à trésor. Les héros ont un socle circulaire alors que les monstres ont un socle carré.

- 4 Marqueurs de score

Ces pions colorés en plastique sont utilisés sur la piste des scores pour que chaque joueur sache quelle quantité d'or il a déjà accumulé.

MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, suivez les étapes suivantes :

1. Ouvrez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table
2. Mélangez les cartes Artefact et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit toutes les pièces de plastique et les cartes de cette couleur.
4. Chaque joueur retire les 7 cartes marquées d'un triangle dans le coin supérieur gauche et les place dans la boîte, ces cartes ne servent que dans la version alternative du jeu.
5. Chaque joueur mélange ses cartes et les place face cachée devant lui
6. Chaque joueur place son marqueur de score sur le zéro de la piste de score

7. Chaque joueur pioche la première carte de son paquet, cette carte représente sa main et doit être tenue secrète des autres joueurs.

DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

1. Puit / Fosse

Les monstres sont placés sur un des 3 puits/fosses quand la carte qui leur correspond est jouée (à l'exception du troll des cavernes). Les héros ne peuvent jamais entrer dans un puit/fosse. Une fosse n'est jamais considérée comme une salle ou une zone d'entrée.

2. Zone d'entrée

Les héros sont placés sur une des 4 zones d'entrées quand la carte correspondante est jouée. Il n'y a pas de limitation au nombre de figurines qui peuvent se tenir en même temps sur une zone d'entrée. Une zone d'entrée n'est jamais considérée comme une salle ou une fosse/pièce.

3. Salle

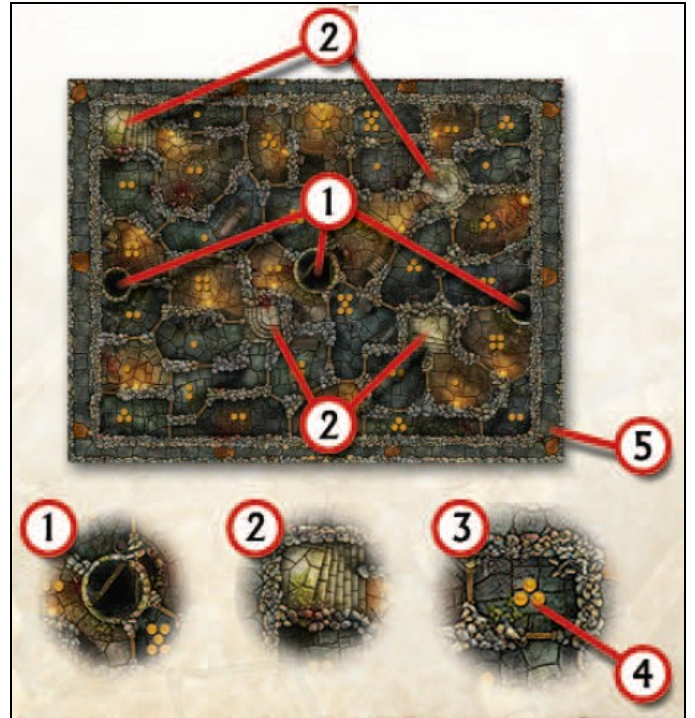
Ce sont les zones les plus nombreuses du plateau de jeu. Il ne peut jamais y avoir plus de 5 figurines héros ou monstres en même temps dans une pièce (à l'exception du Berserker) Une salle n'est jamais considérée comme une zone d'entrée ou une fosse.

4. Or

Le joueur qui possède le plus de héros dans une pièce gagne ce nombre de pièces d'or quand le moment est venu de compter les points.

5. La piste des scores

Chaque joueur place son pion pour garder une trace de son score actuel.



JOUER

Choisissez au hasard le joueur qui commence, (par exemple le dernier joueur qui est entré dans une antre de troll des cavernes commence). Quand un joueur a fini son tour, passez au joueur suivant situé sur la gauche.

Durant votre tour vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions (vous pouvez avoir moins de 4 actions lors des premiers tour comme expliqué plus loin). Chaque action vous permet d'effectuer une des 4 opérations/actions suivantes :

1. piochez une carte et jouer une carte
2. bouger une figurine héros ou monstre
3. jouer une carte Artefact
4. utiliser une capacité d'un héros ou d'un monstre qui compte comme une action

Vos quatre actions peuvent n'importe quelles combinaisons des actions citées précédemment, vous pouvez effectuer la même opération plusieurs fois.

Par exemple, vous pouvez piocher une carte et jouer une carte deux fois puis déplacez un héros de deux salles. Si vous disposez de plusieurs héros sur le plateau de jeu, vous pouvez en déplacer 1 de 4 salles ou bien déplacez 4 héros d'une salle, etc...

Nous allons maintenant décrire les 4 opérations

LES QUATRE TYPES D 'ACTIONS

Piochez et jouer une carte

Cette action vous permet de piocher la première carte de votre paquet, ensuite vous **devez immédiatement** jouer 1 des 2 cartes que vous avez en main et résoudre l'effet de la carte.

L'action complète consiste à piocher une carte, en jouer une, en résoudre l'effet et vérifier si on compte les points ou non.

Voici les effets des différents types de carte:

Les cartes Héros:

Quand vous jouez une carte Héros, placez la figurine correspondante sur une des 4 zones d'entrée. Rappelez-vous qu'il n'y a pas de limitation sur le nombre de figurines que peut contenir une zone d'entrée.

Les cartes Monstre:

Quand vous jouez une carte Monstre, placez la figurine correspondante sur une des trois fosses du plateau de jeu (une exception le Troll des cavernes, cela sera expliqué plus loin). Il n'y a pas de limitation au nombre de monstres que peut contenir une Fosse.

Les cartes Événements:

Il y a 3 événements différents dans le jeu en voici les descriptions :

La carte Trésor (Treasure):

Quand vous jouez cette carte, vous pouvez placez votre figurine coffre dans n'importe quelle salle. Un coffre ajoute 4 pièces d'or à la valeur de la pièce dans laquelle il est joué. Ce bonus n'est pas doublé par les nains (*dwarves*). Cette figurine ne compte pas dans la limite des 5 figurines que peut contenir une pièce. Une fois joué un coffre à trésor ne peut jamais être déplacé.

La carte Marquez les points d'une pièce (Score a room):

Quand vous jouez la carte *Score a room* choisissez n'importe quelle salle du plateau et marquez immédiatement les points que rapportent cette pièce et seulement cette pièce (voir les règles de comptage des points plus loin).

La carte Trouver un Artefact (Find an artefact)

Quand vous jouez la carte *find an artefact* piochez la première carte du paquet de carte artefact. Vous pouvez regarder cette carte et la placer face cachée devant vous. Vous pouvez jouer cette artefact durant ce tour ou l'un des suivants en dépensant une action, ou la garder pour marquer la valeur en or de cette carte.



Vérification pour le compte des points

Si la carte qui vient d'être jouée comporte **un ou plusieurs icônes Sablier** au bas de la carte, cette carte est placée dans une pile de défausse différente face visible, appelé pile de marquage de point.



Si il n'y a pas de pile marquage de point la nouvelle carte en commence une.

Cette pile de cartes est commune à tous les joueurs, elle contient les cartes avec un ou plusieurs icônes Sablier provenant de tous les joueurs.

Si le nombre total d'icônes Sablier dépasse ou est égal à 5, on compte immédiatement les points de l'ensemble du plateau de jeu. (voir plus loin)

Si la carte jouée ne possède pas d'icône Sablier, elle est défaussée sur la pile défausse du joueur qui l'a joué, si un joueur ne possède pas de pile défausse, la carte défaussée en commence une.

Déplacer un de vos héros ou un de vos monstres

En utilisant une action, vous pouvez déplacer un de vos héros ou un de vos monstre dans une pièce adjacente du lieu où se trouve la figurine que vous souhaitez déplacer. Pour déplacer une figurine, suivez les règles suivantes :

- Un héros ou un monstre peut se déplacer dans n'importe quelle salle adjacente, tant que la figurine ne passe pas à travers un mur.
- Aucun héros ou monstre ne peut entrer dans une salle contenant déjà une combinaison de 5 figurines héros et/ou monstre.
- Aucun héros ou monstre ne peut entrer dans une salle occupée par un Troll des cavernes (voir la capacité du troll à la fin de ces règles).
- Aucun héros ou monstre ne peut entrer dans une salle contenant un Chevalier à l'exception d'un autre Chevalier (voir la capacité du Chevalier à la fin de ces règles).
- Aucun héros ne peut se déplacer sur une Fosse, les monstres n'ont pas cette restriction.
- Rappelez vous que si une salle ne peut pas contenir plus de 5 figurines, les zones d'entrée et les fosses n'ont pas cette limitation.

MOUVEMENT DES HEROS ET DES MONSTRES

C'est le tour du joueur rouge et il lui reste 3 actions à effectuer.

Déplacer l'aventurier: Cette figurine ne peut pas aller dans les salles situées à sa droite (il y a déjà 5 figurines), à sa gauche (il y a un mur) ni celle située au dessus (il y'a un Troll des cavernes), il ne peut aller que dans la zone d'entrée (l'escalier) ou dans la salle comportant 3 pièces d'or (située en dessous).

Déplacer et utiliser l'apparition: La capacité spéciale de l'apparition permet au joueur rouge de rentrer dans la salle contenant 5 figurines, en effet en déplaçant sa figurine le joueur rouge, utilise la capacité de poussée de l'apparition (qui est gratuite dans ce cas) afin d'expulser une figurine hors de la salle (il choisiras la figurine orque bleue), la figurine respecte donc la règle des 5.

Comme troisième action le joueur rouge utilise le pouvoir de l'apparition pour éjecter le voleur bleu dans la même salle où se trouve l'orque bleue depuis l'action précédente.



Jouer un artefact

Si lors d'une action précédente vous avez obtenu un artefact, vous pouvez dépenser une action pour utiliser sa capacité spéciale. Pour ce faire suivez simplement l'instruction de la carte puis remettez la carte dans la boîte de jeu; elle ne servira plus de la partie. Les cartes Artefacts non utilisées rapportent à la fin de la partie le nombre de pièces d'or indiqué sur la carte.

Utilisez une capacité de monstre ou de héros

Certains héros et monstres disposent d'une capacité spéciale qui demande pour être utilisée que leur propriétaire dépense une action. Par exemple, un joueur dépense une action pour utiliser la capacité du voleur qui lui permet de se déplacer dans n'importe quelle salle ou zone d'entrée du plateau de jeu.

Exemple: Le joueur rouge utilise sa première action pour déplacer l'orque dans une salle contenant 3 aventuriers, ensuite le joueur rouge utilise les 3 actions restantes pour activer 3 fois le pouvoir de l'orque et donc éliminer les 3 aventuriers de la pièce (et donc du plateau de jeu).

La règle du premier tour

Au premier tour du jeu, le premier joueur ne peut effectuer qu'une seule action, le second ne peut effectuer que 2 actions, le troisième joueur lui peut en effectuer que 3, ensuite les joueurs pourront effectuer leurs 4 actions.

Eliminer/Défausser une figurine

Lorsqu'une figurine est défaussée/éliminée par une capacité, retirez-la simplement du plateau de jeu et rendez-la à son propriétaire qui la rangera avec ses figurines disponibles.

Marquer les points

Les joueurs comptent les points et collectent l'or quand les choses suivantes se produisent :

1. quand un joueur joue sa carte «Score a room» et qu'il choisit une salle à collecter, seule la salle choisie est comptabilisée.
2. juste après qu'un joueur est mis une carte dans la pile défausse marquage et que le nombre d'icônes Sablier est égal ou dépasse 5, toutes les salles de la carte sont comptabilisées.

Après avoir compté toute la carte, les cartes de la pile de marquage sont retirées du jeu et placées dans la boîte. Le prochain joueur qui défaussera une carte avec un icône Sablier commencera une nouvelle pile marquage.

Marquer les points d'une salle

Le joueur qui a le plus de Héros dans la salle contrôle la salle. Ce joueur gagne la somme d'or inscrite sur le sol de la salle. Le joueur avance ensuite son marqueur de score sur la piste des scores, du nombre correspondant. En cas d'égalité, aucun joueur ne marque de point.

Rappelez vous que les monstres ne comptent pas pour le contrôle d'une salle et que le Barbare compte pour deux Héros pour le contrôle d'une salle.

Les salles ne comportant aucun héros ne rapportent aucun point.

Exemple: Le joueur rouge joue sa carte «Score a room», il choisit de marquer les points d'une salle qui rapporte 3 pièces d'or. La salle contient 5 héros, deux rouges et un de chaque autre couleur. Comme le joueur rouge possède plus de héros que ses adversaires dans cette salle, il obtient le contrôle de la salle et marque donc les 3 or que rapporte la salle. Ensuite, il déplace son marqueur de score de trois cases sur la piste des scores et la carte «Score a room» est défaussée sur la pile carte marquage.

Fin du jeu et Gain de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur finit une action et qu'il ne possède plus de cartes dans son paquet.

Le plateau de jeu est comptabilisé une dernière fois. Le joueur qui a joué en dernier et stoppé la partie marque 3 point de bonus.

Les joueurs qui n'ont pas utilisé leur artefact reçoivent un bonus d'or égal au nombre écrit sur la pièce d'or située sur le coin en bas à droite de la carte.

Le joueur qui a le plus de pièces d'or (celui dont le nombre est le plus élevé sur la piste des scores) remporte la partie.

(Vous trouverez plus loin les pouvoirs des héros et des monstres tant pour le jeu standard que pour le jeu alternatif)

LA VERSION ALTERNATIVE DU JEU

Dans cette boîte de jeu vous trouverez un set de cartes Monstre et Héros alternatif, sept par couleur. Ces cartes utilisent les mêmes figurines que le jeu de base mais disposent de capacités différentes, ces cartes sont marquées d'un triangle.

Les capacités de ces nouveaux héros et monstres sont décrites plus loin dans la section «Capacité alternative» des monstres et des héros.

Au début du jeu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'utilisation des nouveaux personnages, pour ce faire il doivent remplacer dans leur paquet de cartes, celles comptant un pentagone par celle comportant un triangle.

Les aventuriers ne comportent pas de symbole Triangle ou Pentagone, n'ont aucun pouvoir et sont utilisés de la même façon dans les deux versions du jeu.

Variante du jeu dite Dans le noir

Les joueurs ne piochent pas de cartes lors de la mise en place du jeu. Quand les joueurs effectuent l'action « Piocher et jouer une carte », ils la jouent immédiatement.

POUVOIR/CAPACITE DES HEROS ET DES MONSTRES (jeu normal)

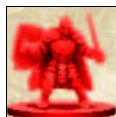
Capacité des Héros:



Barbare (*Barbarian*) : Quand une pièce est comptabilisée et seulement dans ce cas, le Barbare compte pour 2 héros. Le reste du temps il ne compte que pour 1. Cela signifie qu'un barbare et 4 autres héros peuvent être dans la même salle. Le barbare ne peut pas être poussé par l'Apparition.



Voleur (*Thief*) : Si vous dépensez une action, vous pouvez déplacer votre Voleur dans n'importe quelle salle ou entrée du plateau de jeu. Le voleur entre en jeu dans une zone d'entrée comme n'importe quelle autre figurine héros.



Chevalier (*Knight*) : Quand votre Chevalier se trouve dans une salle, aucun autre héros ou monstre ne peut entrer dans cette salle (à l'exception d'un autre Chevalier). Seul un Chevalier peut entrer dans une pièce où se trouve déjà un Chevalier. Si un chevalier entre dans une pièce occupée par des héros qui ne sont pas des Chevaliers, ces héros restent dans la salle. Si un Chevalier entre dans une salle où se trouve des Orques (même celui de la même couleur que le chevalier), ceux-ci sont retirés du plateau de jeu.



Nain (*Dwarf*) : Quand le plateau de jeu est comptabilisé, une salle occupée par un Nain vaut le double de sa valeur, peu importe qui contrôle la salle. Si il y a plusieurs Nains dans une salle, la valeur est doublée une fois pour chaque Nain présent. Par exemple, si deux nains se trouvent dans une salle de valeur 3, la valeur de la salle est 12 (3 x 2 x 2). Un nain ne double pas la valeur d'un coffre.



Aventurier (*Adventurer*) : Cette figurine n'a aucun pouvoir.

Capacité des Monstres



Troll des cavernes (*Cave Troll*) : Quand vous jouez cette carte, vous pouvez placer votre figurine Troll des Cavernes dans n'importe quelle salle (même si elle contient un Chevalier), mais pas sur une fosse ou une zone d'entrée. En commençant par votre adversaire de gauche, chaque joueur qui possède une figurine dans la salle où se trouve le troll, peut déplacer une figurine dans une salle adjacente (le mouvement doit être autorisé par les règles de déplacement). Toutes les figurines restantes dans la salle sont retirées du plateau de jeu. **Une fois joué le Troll ne peut pas se déplacer et aucune autre figurine (même le chevalier) ne peut plus entrer dans la salle où se trouve le Troll.**



Orque (*Orc*) : Si vous dépensez une action, vous pouvez retirer du plateau de jeu n'importe quelle figurine se trouvant dans la même salle que votre orque (une figurine et une seule retirée par point d'action dépensé).



Apparition (*Wraith*) : Quand une Apparition entre dans une salle, le joueur auquel elle appartient peut déplacer un héros déjà présent dans cette salle, vers une salle ou une entrée adjacente de son choix (le déplacement doit être autorisé). Cela ne compte que pour 1 action. L'apparition peut entrer dans une salle contenant 5 héros et ou monstres, seulement si elle pousse un héros dans une salle adjacente de son choix.

Si une Apparition se trouve dans une salle contenant des Héros, le joueur auquel elle appartient peut dépenser une action pour pousser un de ces héros dans une salle ou une entrée adjacente de son choix.

Une Apparition ne peut pas déplacer un héros dans une salle contenant un Troll des Cavernes, un Chevalier, ou une salle contenant déjà une combinaison de 5 monstres et /ou héros.

CAPACITE DES HEROS ET DES MONSTRES (version alternative)

Capacité des Héros Alternatif

Paladin (*Paladin*) : Les héros dans la même salle que le Paladin (ce qui inclut le Paladin) ne peuvent être la cible des capacités des Fée Sirène, et les aventuriers dans la même salle ne peuvent être la cible de la capacité spéciale d'un Grunt. Si le propriétaire du paladin utilise une action, il peut déplacer une Fée Sirène appartenant à un autre joueur et située dans la même salle que le Paladin sur une des 3 fosses du plateau de jeu. *Le paladin est représenté par la figurine du chevalier.*

Assassin (*Assassin*) : En dépensant une action vous pouvez éliminer du plateau de jeu un héros solitaire ou un Grunt solitaire situé dans la même salle que l'Assassin. Vous ne pouvez pas éliminer un autre Assassin. Un héros est considéré comme solitaire, s'il est la seule figurine de sa couleur dans une salle. Cette capacité ne marche pas dans les zones d'entrée. *L'Assassin est représenté par la figurine du Voleur.*

Tueur de Géant (*The Giant Slayer*) : Une fois par tour, quand ce personnage entre dans une salle où il n'y a pas de figurine de monstre ou de héros, le propriétaire reçoit une pièce d'or (déplacez votre marqueur de point d'une case sur la piste des scores). En dépensant une action vous pouvez éliminer votre figurine afin d'éliminer un Troll en colère. *Le Tueur de Géant est représenté par la figurine du Nain.*

Berserker (*Berserker*) : Si un Berserker est dans une salle et qu'un adversaire possède le contrôle de cette salle, quand la pièce est comptabilisée, l'argent rapporté par la salle est divisé par 2. Une moitié pour le contrôleur de la salle, l'autre moitié pour le propriétaire du Berserker. Toute pièce d'or qui ne peut être divisée est perdue.

Exemple : Le joueur rouge a le plus de figurines dans une salle, mais le joueur bleu possède une Berserker dans la même salle. La Valeur de la salle est 7 (3 pièces d'or de la salle + un coffre). Le joueur rouge et le joueur bleu reçoivent chacun 3 pièces d'or, la pièce d'or non distribuée est perdue.

Un Berserker ne peut entrer dans une salle qui contient un autre Berserker. Un Berserker peut entrer dans une salle contenant déjà 5 figurines monstres ou/et héros, seulement si aucune figurine de sa couleur n'est dans la salle. *Le Berseker est représenté par la figurine du Barbare.*

Notons que l'utilisation du Berseker peut conduire une salle à contenir 6 figurines Héros et/ou monstres. Dans ce cas la pièce est considérée comme pleine et aucune autre figurine ne peut y entrer.

Capacité des monstres version alternative

Grunt (*Grunt*) : Si vous dépensez une action, le Grunt peut éliminer tous les Aventuriers et seulement les Aventuriers appartenant à vos adversaires situés dans la même salle que lui (les autres Héros ne sont pas affectés par cette capacité). *Le Grunt est représenté par la figurine de l'Orque.*

Troll en colère (*Rampaging Troll*) : Cette figurine ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour.

Si votre Troll est dans un salle contenant d'autres Héros et/ou Monstres, vous pouvez dépenser une action pour pousser 2 figurines Héros et/ou Monstres de la salle vers des salles adjacentes (les 2 déplacements doivent être autorisés). Les figurines peuvent être poussées dans la même salle ou bien dans 2 salles différentes. Les figurines restantes dans la salle sont éliminées du plateau de jeu à l'exception du Troll. N'oubliez pas que contrairement au Troll des Cavernes, le Troll en Colère rentre en jeu dans une Fosse. *Le Troll en colère est représenté par la figurine du Troll des Cavernes.*

Exemple : Le joueur rouge déplace son Troll dans une salle contenant 4 figurines. Il dépense une action pour utiliser la capacité du Troll, il déplace son Grunt est un aventurier dans une salle adjacente. Les 2 autres figurines (un Paladin et une Fée Sirène) sont retirées du plateau de jeu.

Fée Sirène (*Siren Banshee*) : Ce monstre peut se déplacer de 2 salles (tant que le déplacement est légal) pour le coût d'une seule action.

Vous pouvez dépenser une action pour déplacer un héros dans une salle adjacente à la salle où se trouve votre Fée, il faut bien entendu que la salle d'accueil ne soit pas au maximum de sa capacité (5 figurines composées de Héros et/ou Monstres). *La Fée Sirène est représentée par la figurine de l'Apparition.*