

# 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, voici la seconde édition, revue corrigée et améliorée pour le plaisir de tous !

Lutin & Troll est un jeu de carte simple et rapide qui se joue à deux (ou plus à condition d'avoir un paquet par pair de joueur), nécessitant une bonne dose de tactique et de sang froid.

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

### Démarrage

#### Préparation du jeu

Chaque joueur :

- Prend un paquet de 25 cartes de la couleur de son choix (dos rouge ou dos bleu).
  - 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.
  - Les 9 jetons blancs restants, sont placés entre les 2 joueurs, ce sont les points de victoire à acquérir.
  - 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.
- Prenez les cartes aide de jeu si vous en avez besoin. Laissez de côté les 9 jetons Pouvoirs, ainsi que les cartes de Pouvoirs (mode de jeu expert, voir plus loin)

#### 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 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).

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, Lucie, Mélanie, Lucas, Lola ...

Illustrations : "Léon"

Contenu :

2 paquets de 25 cartes (dos bleu et dos rouge), 24 cubes (12 bleus, 12 rouges), 9 jetons blancs, 9 jetons Pouvoirs, 6 cartes complément de jeu et la règle du jeu.

Serez-vous un Lutin MALIN ou un Troll Gogol ?

Pour tout renseignement vous pouvez contacter :

**murphy PLAY**

11, rue St Pierre 28230 EPERNON

murphy.play@free.fr - http://murphy.play.free.fr

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

### Joueur A (bleu)

#### 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 Bleu



**Pioche du joueur A**  
Dos des cartes Couleur Bleu



**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 9 de couleur blanche, placés entre les 2 joueurs. Le premier joueur qui remporte 5 jetons blancs, gagne la partie !



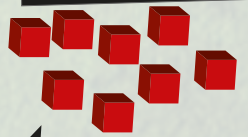
**Cubes défaussés**  
Quand les joueurs perdent des PdV lors d'un combat, ils les défaussent à côté de leur pile de cartes défaussées.

### Joueur B (rouge)



**Main du joueur B**

**Pioche du joueur B**  
Dos des cartes Couleur Rouge



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



# Le Jeu

A 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.

A tour de rôle les joueurs s'affrontent, le premier joueur attaque en posant 1 carte, ensuite l'adversaire riposte en faisant de même.

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 1er).

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

## Exemple de Combat



### 1 - Attaque

Le joueur A (Bleu) attaque le joueur B (Rouge) avec une carte verte de valeur 3.

### 2 - Riposte

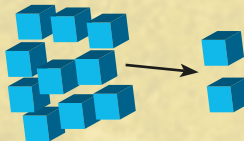
Le joueur B riposte avec une carte verte de valeur 5.



### 3 - Fin du combat

La carte la plus forte remporte!

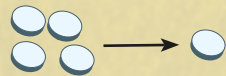
le joueur A perd 2 PdV : la différence entre sa carte (valeur 3) et celle de son adversaire (valeur 5). Il place de côté 2 cubes qu'il vient de perdre. Il ne lui reste plus que 10 PdV.



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).



# Les Cartes

## 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, et 3 Gnomes de force 6 - 7 - 8,

Lorsque 2 cartes Vertes s'affrontent, le plus 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) et le Troll (force 6).

La carte Bleue porte systématiquement le coup contre une carte Verte, qui perd autant de PdV que la valeur de la carte 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 Nymph, l'Harpy et la Mandragore

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.



#### NYMPH



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



#### HARPY



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



#### MANDRAGOR



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

## Mode Expert !

### Les 9 Pouvoirs Magiques

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez augmenter le plaisir en utilisant les cartes Pouvoirs (Blanc ou Noir) ainsi que les 9 jetons Pouvoirs. Ce mode de jeu s'adresse aux experts du jeu!

#### Démarrage

D'abord choisissez quels Pouvoirs vous allez utiliser (Blanc ou Noir) et prenez la carte correspondante. Ensuite mélangez face cachée les 9 jetons Pouvoirs, puis chaque joueur pioche 3 jetons et en choisit 2 qu'il garde cachée devant lui, le 3ème est défaussé face visible. Les 3 autres inutilisés sont écartés du jeu et reste face cachée!

#### Utilisation

Lors d'un combat, après que les 2 cartes (Attaque / Riposte) ont été révélées, chaque joueur peut décider de jouer un jeton Pouvoir face caché. Le (ou les) jetons Pouvoirs sont révélés en même temps et les effets correspondant aux jetons (inscrit sur la carte Pouvoir) sont appliqués. Défaussez les jetons joués face visible.

#### Bonus

Au début de la 6ème manche, le joueur ayant le moins de points de victoire prends tous les jetons qui sont face visible, en choisit un secrètement qu'il pourra jouer quand il le souhaite.

### Carte Pouvoirs Blancs : Magie Blanche !

#### Les 9 jetons Pouvoirs



3 symboles dans 3 couleurs

	Transforme une carte Verte en carte Bleu	Transforme une carte Bleu en carte Verte	Annule les 2 cartes jouées
	+4 points sur votre carte Verte	x2 votre carte Bleu vaut double	+4 points de vie pour vous
	-5 points sur la carte Verte adverse	-4 points sur la carte Bleu adverse	-5 points de vie à l'adversaire

**Symbole des Pouvoirs** correspondant aux jetons Il y a 3 symboles, chacun représenté dans les 3 couleurs (les 3 colonnes).

### Carte Pouvoirs Noirs : Magie Noire !

	Echangez votre carte jouée avec une carte de votre défausse	La carte adverse devient 1 carte de valeur 0	Annule le jeton Pouvoir adverse
	Echangez votre carte jouée avec une carte de votre main	Le résultat du combat est double	+1 pt de victoire (si <4 pt victoire)
	Le gagnant perd le combat	Le perdant gagne la manche (+1 pt de victoire)	-1 pt de victoire à l'adversaire (si >2 pt victoire)

**Effets des Pouvoirs** en fonction du symbole et de sa couleur, l'effet indiqué se produit quand le jeton est joué.

## Internet

Vous trouverez des multitudes de choses sur le site internet du jeu. Plusieurs variantes : la variante pour jouer à plusieurs, un mode tournois, une variante hautement stratégique, ... et bien sûr vous pouvez proposer la votre!

Vous trouverez également une grille vierge pour créer vos propre Pouvoirs et les partager avec la communauté des joueurs de Lutin & Troll!

Il y a aussi des jolis fonds d'écran des illustrations du jeu à votre disposition, les règles en PDF, ... ainsi qu'un forum pour poser des questions et échanger.

<http://murphy.play.free.fr>

## Jeu Initiatique

Cette variante s'adresse avant tout au non-joueurs, ceux qui n'ont pas envie de réfléchir ou de s'investir dans le jeu, et aussi au non-connaisseurs, joueurs trop jeunes ou inexpérimentés...

Elle vous permettra d'initier de nouveaux joueurs et de passer malgré tout un bon moment.

Voici les deux points qui changent par rapport aux règles de base :

- A chaque début de manche, au lieu de choisir 5 cartes dans votre paquet, vous piochez les 5 premières sur votre pioche face cachée.
- La partie s'arrête à la 5ème et dernière manche, quand la pioche est vide.

Le gagnant est celui qui possède le plus de points de victoire, en cas d'égalité il n'y a pas de gagnant.