

VARIANTES LUTIN & TROLL

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 20 mn
vendredi 4 mars 2022 - de Clo & Murphy

Hormis la version de base, Lutin & Troll peut se jouer de plusieurs autres façons.
Après vous être familiarisé avec les règles de base, vous pouvez choisir de jouer autrement, voici une série de variantes :

Lutin MALIN !

Voici une variante pour faire des tournois complètement délirant, elle nécessite une bonne connaissance du jeu de base et on n'utilise pas les 9 Pouvoirs.

Pour savoir laquelle utiliser, les deux joueurs avant de commencer le jeu choisissent secrètement un chiffre entre 0 et 5 avec leurs doigts, puis dévoilent simultanément leurs mains.

Additionnez le total de doigts dévoilés et reportez vous au tableau ci-dessous pour savoir comment jouer :

0 Règles de base

1 Au début du jeu vous disposez de 5 points de victoire au lieu de 10, retirez en 5 ! La partie s'arrête dès qu'un joueur gagne son 3ème point de victoire.

2 La partie se fait avec 7 PdV au lieu de 12, pour les 2 joueurs

3 Au démarrage chaque joueur défausse une carte verte de valeur 2, définitivement (hors jeu). A chaque manche les joueurs constituent une main de 3 cartes au lieu de 5

4 Si en cours de partie, un joueur perd tout ses PdV, l'adversaire est déclaré vainqueur peu importe les points de victoire

5 A la fin de chaque manche, chaque joueurs écarte définitivement une des 5 cartes qu'il vient de jouer. Quand la pioche est épuisée, utilisez les 5 cartes écartées pour le tour suivant. Puis on recommence ...

6 Chaque fois qu'un joueur remporte un point de victoire, il doit défausser définitivement 2 PdV

7 A chaque début de manche, les joueurs prennent la pioche de l'adversaire, et choisissent 5 cartes pour l'adversaire.

8 A chaque début de manche, choisissez 3 cartes dans votre paquet, mélangez les cartes restantes et piochez-en 2 au hasard.

9 Les cartes sont jouées en simultanée !

10 Programmez l'ordre de jeu des cartes et posez la pile face caché devant vous, puis dévoilez-les une par une et résolvez le combat.

TROLL GUERRIER !

Voici une variantes pour les joueurs experts, proposé par le site JedisJeux (<http://www.jedisjeux.net/lutin-et-troll-t-4398.html>). Âmes sensibles s'abstenir !

Avec cette variante, les parties deviennent un peu plus cérébrales, tout en gardant bluff et aléatoire : l'esprit du jeu n'est pas trahi. La variante impose également de bien gérer ses cartes et de savoir appréhender la septième manche, qui pourrait bien être décisive.

Démarrage

Après avoir mélangé votre paquet de cartes, piochez-en 8 et composez-vous une main de 5 cartes, les 3 autres cartes retournant au dessus de votre pioche.

Jeu

A la fin de la manche, le joueur qui a remporté la manche choisit une des 5 cartes adverse et l'a lui fait mettre de côté.

Puis l'autre joueur choisit une des 4 autres cartes secrètement, qu'il conserve. On fait de même pour l'autre joueur.

Des cinq cartes de chacun, une est mise de côté, une restée en main et trois sont définitivement écartées de la partie.

Puis chaque joueur pioche 6 cartes, en conserve 4 qu'il ajoute à la carte conservée et repose les deux autres sur le sommet de sa pioche.

Une nouvelle manche est jouée avec une nouvelle mains de cinq cartes ainsi constituées. On joue ainsi jusqu'à ce que cinq manches soient jouées et donc cinq cartes mises de côté.

6ème manche

Lors de la sixième manche, les joueurs n'auront que 4 cartes à piocher. Ils les ajoutent à la cinquième carte conservée et jouent ainsi la manche, en mettant en fin de manche une carte de côté.

Fin de jeu

Si à ce stade de la partie un joueur a remporté plus de manches que l'autre, il est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs prennent les six cartes mises de côté tout du long de la partie et en conservent 5, la dernière étant mise de côté face cachée.

Puis ils jouent une septième manche avec ces cinq cartes pour déterminer le vainqueur.

La carte mise de côté sert à gérer une éventuelle égalité en faisant jouer les deux cartes l'une contre l'autre. Si l'égalité persiste, il n'y a pas de vainqueur.

Lutin & Troll en Tribu

Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs, d'une durée de 40 mn
vendredi 4 mars 2022 - de Clo & Murphy

Voici une variante qui va vous permettre de jouer à plusieurs, la notion de diplomatie est fortement présente.
Vous allez pouvoir vous affronter individuellement jusqu'à 6 joueurs. Pour les amateurs de sensations fortes :

Lutin & Troll Tribu !

Pour une configuration idéal il est préférable de se limiter à 3 ou 4 joueurs, à 5 et 6 joueurs la partie est plus longue environ 60mn.
Le principe du jeu ne change presque pas, mais il est nécessaire de connaître les règles de base. Voici les changements :

Matériel

Chaque joueur a besoin d'un paquet de 25 cartes et de ses 12 points PdV, les points de victoire (jeton blanc) sont mis en commun au centre, entre les joueurs.

Démarrage

Après avoir choisie les 5 cartes de votre main, le joueur le plus fort au jeux (en générale) commence, en cas de désaccord choisir au hasard celui qui démarre. Les joueurs posent leur carte l'un après l'autre, en partant de la gauche de celui qui à posé en premier.

Ordre de jeu

Pour les manches suivantes c'est le plus fort qui commence, en cas d'égalité c'est celui qui est le plus proche à gauche du joueur qui commençait précédemment. Les joueurs posent leur carte l'un après l'autre, en partant de la gauche de celui qui à posé en premier.

Jeu

La carte la plus forte porte le coup à tous les joueurs plus faibles.

Quand un joueur perd tous ses PdV, il défausse ses cartes en main et ne joue plus la manche en cours, par contre les autres continuent sans lui.

Cartes rouges

Elles ont une hiérarchie : la plus forte est la Harpy puis la Mandragor et en dernier la Nymph

Si une seule carte rouge est jouée lors d'un tour, on applique son effet à tous

- **Harpy** : tous les adversaires perdent les PdV inscrit sur leur carte
- **Mandragor** : Le joueur qui l'a joué récupère autant de PdV que la carte la plus forte en jeu
- **Nymph** : toutes les autres cartes sont annulées

Si plusieurs cartes rouges sont jouées au même tour, seule la plus forte compte les autres ne font pas d'effet et ne subissent pas de dommages

Si plusieurs cartes rouges identiques sont jouées au même tour, et qu'elles sont les plus fortes (hiérarchie) :

- **Harpy** : une seule porte le coup à tous les adversaires (non-rouge).
- **Mandragor** : tous les joueurs qui l'ont joué récupèrent autant de PdV que la carte la plus forte en jeu
- **Nymph** : toutes les autres cartes sont annulées

Fin de manche

La manche s'arrête uniquement quand les joueurs ont épuisé leur main (5 cartes)

Quand la manche se termine, il se peut que plusieurs joueurs soient à égalité (autant de PdV), dans ce cas ils gagnent tous 1 point de victoire.

Le joueur qui a remporté 1 point de victoire démarre la manche suivante. En cas d'égalité (plusieurs joueurs ont gagné des points de victoire), le joueur le plus jeune choisit (parmi les vainqueurs) celui qui va commencer.

