

TROLL



PRAVIDLA HRY

LEPŠÍ KRYSPÍSK V HRSTI NEŽ ČUNČILA ZA ŘEKOU



2-5
hráčů



10+
let



30
minut

S PRVNÍMI ZIMNÍMI MRAŽIKY VYSÍLAJÍ TROLLÍ KMENY, POD DOHLEDEM SVÝCH NÁČELNÍKŮ, SVĚ NEJLEPŠÍ LOVCE, ABY NALOVLILI DIVOKOU ZVĚŘ, A KMENY TAK MOHLY ZIMU PŘEŽÍT.

LOY VŠAK MŮŽE BÝT NEBEZPEČNÝ I PRO TROLLY. KDE BY BYLO ZAPOTŘEBÍ SPOLUPRÁCE A VZÁJEMNÉ POMOCI, SE SPÍŠE OBJEVUJE SOUPEŘENÍ, ZÁVIST A PODLOST. LOVCE, KTERÝ NALOVÍ NEJMÉNĚ POTRAVY, ČEKÁ ZOSTUZENÍ. NEŠTĚSTÍ PADNE NA TY, JEJICHŽ KMENU PŘEŽIJE NEJMÉNĚ LOVCŮ, A NEJLEPŠÍ LOVEC OBKLOPENÝ VŠEMI SVÝMI NALOVENÝMI TROFEJEMI ZÍSKÁ SILU A SLÁVU A BUDE SE OSTATNÍM LOVCŮM VYSMÍVAT.

OBSAH HRY

- 1 malá pravidla
- 80 karet trollích kmenů (16 v pěti různých barvách)
- 1 mocná karta dne a noci
- 5 karet změny denní fáze
- 20 karet chutně kořisti
- 4 blýštivé karty přehledu vítězných podmínek
- 3 nebezpečné červené kostky
- 3 roztomilé bílé kostky
- Velká hromada žetonů jidla

Bílá kostka

**JÁ SNAŽIT MĚŘIT,
OBČAS NĚCO TREFIT**

jedna strana „žádné zranění“
tři strany „1 zranění“
dvě strany „2 zranění“

Červená kostka

**JÁ TŘÍSKAT,
JÁ MOC RÁD TŘÍSKAT**

dvě strany „žádné zranění“
jedna strana „2 zranění“
dvě strany „3 zranění“
jedna strana „4 zranění“



**KARTA
KOŘISTI**

RYBZZLY



11/14



LOVECKÉ TROFEJE

Čestný důkaz hrdinské statečnosti. Jejich hromadění je hlavní zdroj hrdosti trollů.

NEBEZPEČNOST KOŘISTI

Minimální a maximální zranění, které je potřeba dát kořisti, aby byla správně uložena.

JÍDLO

Jídlo pro hrdiny (podíl na kořisti, kterou získají první tři trollové, kteří se zúčastní lovu).

Symbol
TROLLA

MASKY HRDINŮ

Důležitost trolla v rámci kmene.

SÍLA ÚTOKU

Počet a typ kostek, kterými budete házet (nebo konkrétní hodnota útoku).

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

S velkou silou přichází i velký klacek

ŠAMAN



Symbol
síly útoku

Symbol
speciální
schopnosti




**KARTA
KMENE**



Jeden účastník se lovu musí přehodit všechny kostky.

3

PŘÍPRAVA HRY

-  Položte kostky a žetony jídla na kraj hrací plochy.
 -  Zamíchejte karty kořisti a karty změny denní fáze dohromady.
 -  Doprostřed hrací plochy vyložte licem nahoru vedle sebe tolik karet kořisti, kolik hraje hráčů (ve hře 2 hráčů se vždy vyloží 4 karty kořisti). Pokud je vyložena karta změny denní fáze, odstraní se a místo ní se otočí nová karta. Zbývající karty vytvoří balíček kořisti a položí se licem dolů vedle vyložených karet.
- Každý hráč si vezme 16 karet trollího kmene vybrané barvy, zamíchá je a horních 7 karet z tohoto balíčku si vezme do ruky.
- Karta dne a noci se vyhodí do vzduchu a strana, která je po dopadu licem nahoru, určuje podmínky pro hru (pokud hrajete poprvé, tak vyberte „den“). Tato karta se položí vedle balíčku kořisti.
- Nyní již může začít lovit!



Právě lovená kořist



Balíček Karta
kořisti dne a noci



Balíček karet
trollího kmene

Karty v hráčově ruce

PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejladovější hráč. Během svého tahu může hráč provést jednu z následujících dvou akcí:


Přidat kartu kmene k lovu

Hráč přiloží jednu ze svých karet v ruce pod vybranou kartu kořisti nebo pod jinou, již dříve přiloženou kartu trolliho kmene. Karta se položí licem nahoru, pokud je právě „den“ nebo licem dolů, pokud je „noc“.



Začít lov

Pokud již hráč má kartu svého kmene pod některou z vyložených karet kořisti, může se rozhodnout odstartovat lov na tuto kořist. Lov se začne tím, že nad danou kartu kořisti hráč umístí kartu svého kmene.

Poznámka: Lov může začít pouze karta trolla . Karty Pastí a Psa Kameňáka lov odstartovat nemohou.

➔ Vyhodnocení lovu je popsáno na další straně.



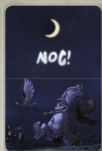
Na konci svého tahu si hráč dobere kartu ze svého balíčku trolliho kmene (pokud tam má ještě nějakou kartu). Následně hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči odehráli všechny karty ze svých balíčků trolliho kmene a všechny lovy byly vyhodnoceny.

DEN A NOC



DEN!

Během **DNE** se karty trollho kmene vykládají licem nahoru.



NOC!

Během **NOCI** se karty trollho kmene vykládají licem dolů.

Když se dobírá nová karta kořisti, může se objevit karta změny denní fáze. V takovém případě se karta dne a noci otočí a dobere se nová karta kořisti. Pokud by to opět byla karta změny denní fáze, tak ji ignorujte a doberte další kartu kořisti.

Poznámka: Změna denního cyklu nemá vliv na již vyložené karty. Například karta, která byla vyložena licem dolů, již nemůže být otočena!



VYHODNOCENÍ LOVU

Když se začne lov, všechny karty pod danou kořistí, které jsou otočené licem dolů, se otočí licem nahoru a lov se vyhodnotí.

Karta trolla, jenž lov odstartoval, se do vyhodnocení lovu **nezapočítává** (útočná síla této karty i její speciální schopnost se ignorují).

6

Zrada podrazáka



Podrazáci spouští svou speciální akci jako první.

Během tohoto kroku může Mizera okopírovat Podrazáka a Šaman může přehodit kostky Mizery.

Mlátička

Každá karta trollho kmene, počínaje tou, jež je nejbližší kořisti, může spustit svou speciální schopnost a pak zraní kořist (hodem kostkou nebo hodnotou stanovenou na kartě).

Zranění udělená kořisti se sčítají.

Poznámka: Využití speciální schopnosti je volitelné, ale zranění se vždy musí udělit a všemi kostkami se musí hádit!

Poznámka: Speciální schopnosti a udělení zranění se vždy vyhodnocují počínaje kartou, která je nejbližší kořisti. Výjimkou je Zrada Podrazáka.

Porcování kořisti

V závislosti na celkovém zranění, které karty trollů kořisti udělí, nastanou tyto možnosti:



Jeli celkový součet zranění nižší než nižší hodnota na kartě kořisti, je lov **neúspěšný**.



Jeli celkový součet zranění v rozmezí hodnot na kartě kořisti, je lov **úspěšný**.



Jeli celkový součet zranění vyšší než vyšší hodnota na kartě kořisti, je kořist **rozsekána na cucky**.


LOV JE NEÚSPĚŠNÝ

Trollové nevrátit domů Smrk.

Zraněná kořist zaútočí na trolly! Všechny karty vyložené do lovu na tuto kořist, včetně kořisti samotné a karty, která začala lov, jsou odhozeny.

LOV JE ÚSPĚŠNÝ

Hurá na jídlo! My nacpat břicho!

Trollové , kteří se zúčastnili lovu na danou kořist, si nyní rozdělí podíl na kořisti.

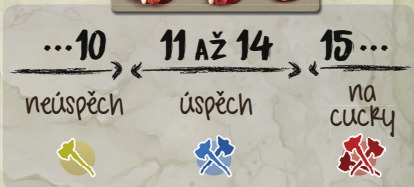
První troll si vezme tolik jídla, kolik je zobrazeno na prvním obrázku v části odměn (nalevo) ve spodní části karty kořisti. Druhý troll si vezme jídlo odpovídající druhému obrázku a třetí troll třetímu obrázku v části odměn.

Další trollové, kteří se lovu zúčastnili, nedostanou nic. Pokud se lovu zúčastní méně než tři trollové, je zbývajících jídlo nevyužito a nikdo ho nezíská.

Hráč, jenž začal lov, získává kartu kořisti a položí si ji před sebe licem nahoru. Získané karty kořisti tvoří hráčův balíček trofejí.

Každý hráč, který se zúčastnil lovu, si vezme zpět své karty (včetně karty trolle, který začal lov) a položí si je před sebe licem nahoru. Tyto karty tvoří hráčův balíček přeživších.

Poznámka: Karty v balíčku přeživších již nemohou být v této hře znovu zahrány.



KOŘIST ROZSEKANÁ NA CUCKY

Až se mi dostat do práce to jelito, co z toho udělat faširka, tak...!

Pokud je celkový součet zranění, která trollové udělili kořisti, vyšší než nejvyšší hodnota na kartě kořisti, je kořist rozsekaná na cucky! Nezůstává žádné jídlo, které by se mohlo rozdělit.

Hráč, jehož karta způsobila, že je kořist rozsekaná na cucky, si vezme kartu kořisti a přidá si ji do svého balíčku trofejí.

Každý hráč, který se zúčastnil lovu, si vezme zpět své karty (včetně karty trolle, který začal lov) a položí si je před sebe licem nahoru na balíček přeživších.

KONEC HRY

Jakmile všichni hráči odehráli všechny karty svého kmene, zahájí se automaticky zbývající neukončené lovy a jsou vyhodnoceny jeden po druhém. Karty kořisti z těchto posledních lovů jsou vždy odhozeny bez ohledu na výsledek lovu, tedy i v případě, je-li lov úspěšný nebo je-li kořist rozsekána na cukky.

Nyní nastává čas zjistit, který z trollich kmenů byl nejmúspěšnější...

PODMÍNKY VÍTEZSTVÍ – VELKÝ ŠÉF

Aby bylo možné určit, kdo hru vyhrál, vyřazujte jednotlivé hráče podle následujících kroků:

1



Jako první je vyřazen hráč, který má nejméně jídla.

Ve hře 5 hráčů jsou vyřazeni 2 hráči s nejménším množstvím jídla.

V případě, že dojde ke shodě, tak jsou vyřazeni hráči, kteří mají ve svém balíčku přeživších nejméně masek hrđinství

Pokud je stále shoda, tak v této fázi nejsou vyřazeni žádní hráči.

2



Ve hře 2, 4 a 5 hráčů je dalším vyřazeným hráč, který má nejméně masek hrđinství ve svém balíčku přeživších.

Ve hře 3 hráčů tento krok přeskočte.

V případě, že dojde ke shodě, tak jsou vyřazeni hráči, kteří mají nejméně trofejních lebek

Pokud je stále shoda, tak v této fázi nejsou vyřazeni žádní hráči.

3



Z hráčů, kteří nebyli vyřazeni, se stane vítězem ten hráč, který má nejvíce trofejních lebek ve svém balíčku trofejí.

V případě shody se stává vítězem hráč s největším počtem karet kořisti.

Je-li stále shoda, stává se vítězem hráč s nejnebezpečnější kartou kořisti.

Pokud je shoda i v tomto případě, tak náčelníci klanů, které jsou ve shodě, opráší své sváteční kůže a rozhodnou, kdo je vítězem, hezky postarají – Každý postupně hodí 3 červenými kostkami a nejvyšší počet padlých zásahů určí, kdo bude vítěz.

8



HRA PRO 2 HRÁČE

Ke svému vybranému trollimu kmeni do-
stane každý hráč ještě jeden kmen, který
umístí naproti sobě přes hrací plochu.

Ve svém tahu odehraje hráč karty z obou
kmenů.

Karty druhého kmene se zamíchají a roz-
dělí do 4 samostatných balíčků, každý po
4 kartách. Horní karta z každého balíčku
se otočí licem nahoru.

Když je hráč na tahu, tak poté, co ode-
hraje kartu ze svého prvního kmene, musí
následně odehrát jednu z otočených karet
druhého kmene a pak otočí licem nahoru
kارتu pod tou, již právě zahrál.

Každý kmen si samostatně ponechává jídlo,
preživši i trofeje. Trolli kmenev nic nesdílejí.

Podmínky vítězství jsou stejné jako ve hře
4 hráčů, pouze s tím rozdílem, že hráč
vyhraje, pokud vyhraje jeden z jeho kmenů.

Bonus: Pokud často hrajete hru ve dvou
hráčích, doporučujeme vyzkoušet jiný ví-
těžný bodovací systém:

- 1 bod za první vyražený kmen
- 2 body za druhý vyražený kmen
- 3 body za třetí vyražený kmen
- 5 bodů za vítězný kmen

Hrajte několik her a body získané v každé
hře přičítejte do celkového skóre.

TÝMOVÁ HRA

Chcete získat nové zkušenosti ze hry, ve
které narazíte na pořádné podrozy? Zkus-
te týmovou hru!

Pravidla jsou stejná jako ve hře 4 hráčů,
ale hráč 1 se spojí do týmu s hráčem 3
a hráč 2 se spojí do týmu s hráčem 4.
Pokud jeden z hráčů v týmu vyhraje,
vyhraje celý tým!

Bonus: Hrajete-li často v týmech, doporuči-
me vyzkoušet jiný vítěžný bodovací systém:

- 1 bod za první vyražený kmen
- 2 body za druhý vyražený kmen
- 3 body za třetí vyražený kmen
- 5 bodů za vítězný kmen

Přidejte 2 body spolupráci vítěze.
Hrajte několik her a body získané v každé
hře přičítejte do celkového skóre.



KARTY TROLLÍHO KMENE

Jsou jen dva druhy karet trollího kmene: Karty trollů  a netrollí karty (Past a Pes Kameňák).

Lov může být zahájen pouze kartou trolla



Karty kmene obvykle vyžadují hod kostkami (je na nich uvedený typ a počet kostek), aby se určila útočná síla Karty.

Některé karty (Chcípák, Dcera náčelníka či Pes Kameňák) mají uvedenou pevnou hodnotu útoku, popřípadě hodnotu útoku určují konkrétní/někaká kritéria.

TROLLOVÉ




Náčelník trollů (x1)

Jeho útočnou sílu určí výsledek hodu jakékoli kombinace 3 červených a bílých kostek.



Dcera náčelníka (x1)

Její útočná síla odpovídá počtu trollů , kteří se účastní lovu (včetně ji samotné).



Šaman (x1)

Jeho útočnou sílu určí výsledek hodu jedné červené/bílé kostky. Jednou za lov může šaman přinutit trolla, který se účastní lovu (dokonce i trolla z vlastního kmene), aby po svém hodu přehodil všechny kostky.



Drobek (x1)

Jeho útočnou sílu určí výsledek hodu 4 červených kostek minus jedna kostka za každou kartu kmene, jež byla přidána k lovu před ním. Drobek ale vždy hází alespoň 1 kostkou.



Kuchař (x1)

Nemá žádnou útočnou sílu. Zdvonásobi ale hodnotu jídla, kterou v daném lovu získá některý troll z jeho kmene.



Stopař (x2)

Jeho útočnou sílu určí výsledek hodu 2 červených kostek.



Ranař (x3)

Každý Ranař hází tolika bílými kostkami, kolik je celkový počet karet Ranařů (všech kmenů) zapojených do daného lovu.



Podrazák (x2)


Jeho útočnou sílu určí výsledek hodu 1 červenou kostkou. Poté co je odstartován lov, dojde ke Zradě podrazáků, ve které může Podrazák odstranit libovolnou kartu, která byla přidána do lovu. Tráč, který zahrál Podrazáka, si vybere jednu kartu z lovu, pak hodí červenou kostkou. Pokud padne alespoň jedno zranění, je vybraná karta odstraněna z lovu. Pokud nepadne žádné zranění, nic se nestane. Pokud se lovu účastní více Podrazáků, jako první aktivuje svou schopnost Podrazák, který je nejlépe kořisti.





Mizera (x1)

Kopíruje útočnou sílu a speciální schopnost nejbližšího trolla  který byl do lovu přidán před ním.

Pokud Mizera zkopíruje Ranaře, stane se Ranařem se vším všudy.

Pokud před Mizerou nebyla k lovu přidána žádná jiná karta trolla , není možné schopnost Mizery využít. Může však získat jídlo z kořisti. Stejně tak pokud kořist rozseká na cukry, získá její kartu.

Pokud Mizera zkopíruje kartu Podrazáka , může použít Podrazákovu speciální vlastnost při Zradě podrazáka.

Pokud by byl troll , kterého Mizera zkopiroval odstraněn Podrazákem, zkopíruje mizeru trolla před odstraněným trollem. Pokud by po odstranění trolla Podrazákem již před Mizerou žádný troll nebyl, nemůže Mizerá svou schopnost využít.

Chcipák (x1)

Jeho útočná síla je +1, nebo -1 v závislosti na tom, jak se hráč rozhodne při vyhodnocování lovu.

Pokud se hráč účastní lovu, může při jeho vyhodnocování zahrát kartu

Chcipáka přímo z ruky. V takovém případě je však útočná síla Chcipáka vždy +1.

Pokud je karta Chcipáka odehrána z ruky až při vyhodnocování lovu, nepřidává se na balíček přeživších, ale je odhozena a hráč za ni nedobírá náhradní kartu. Od této chvíle má hráč o jednu kartu v ruce méně než ostatní hráči.

NETROLLÍ KARTY

Myslete na to, že netrollí karty nemohou začít lov a ani se za ně neziská jídlo!



Pes Kameňák (x1)

Jeho útočná síla je 2. Když je po vyhodnocení lovu úspěšný, ukradne Kameňák první jídlo na kartě kořisti.

Hráč, který by si měl vzít první jídlo, si tak bere to druhé a tak dále. Pokud se lovu účastní více Kameňáků, spravedlivě si rozdělí první jídlo mezi sebou (zaokrouhleno dolů).



Past (x1)

Nemá útočnou sílu a nemůže být zahrána jako první nebo druhá karta v lovu. Pokud je tak zahrána, tak se po zahájení lovu odstraní.

Pokud Past skončí na prvním nebo druhém místě akcí Zrada podrazáka, neodstraňuje se a zůstává ve hře.

Pokud je lov úspěšný nebo pokud je kořist rozsekána na cukry, je Past odhozena. Pokud je však lov neúspěšný, tak Past úspěšně sklápá:

- Hráč, který jí zahrál získá 5 jídel, a pokud současně tento hráč zahájil lov, získá také kartu kořisti.
- Všechny karty zahrané před Pastí jsou odstraněny (včetně karty, která lov zahájila, pokud to není karta stejného kmene jako karta Pasti). Ostatní karty jsou před Pastí uchráněny a odloží se na balíček přeživších.

Pokud se v jednom lovu objeví více pastí, spustí se vždy jen ta první zahrána.





TVŮRGI HRŮ

Autor hry: Christophe LAURAS

Ilustrace: David COCHARD

Grafická úprava: Benjamin TREILHOU

© 2017 Sweet November, rue des Comblais, 28200 Châteaudun - France. Všechna práva vyhrazena.

Českou verzi vydaly **REXhry.cz**

Překlad Kamil Smola, grafická úprava Jiří Tomášek, layoutová úprava Eliška Pospíšilová, produkce Martin Hrabálek, Michal Široký, Jan Březina.

© 2018 **REXhry.cz**, Palackého 198/72, 612 00 Brno.

www.rexhry.cz · obchod@rexhry.cz · focam/rexhry



PODĚKOVÁNÍ AUTORA

Díky zaslouží Marion & Léonie, Jéjé, Tristan, Yves, Camille, Jérôme, Dominique, Fred, François, Florian, Thierry, Pomaric, Tim, Eddie, Mel' a Sébastien. Děkuji své rodině, přátelům a všem, kdo se podíleli na festování hry. Čncí poděkovat pubertákům z Pion Virgule, Stratège Cathares, Griffon Rouge, všem od l'Alchimie de Toulouse a Sweet týmu.

Děkuji Didierovi za důvěru a rady. Děkuji Benjamině a Davidě, za skvělou práci.

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

