

EILIF SVENSSON & KRISTIAN A. ØSTBY

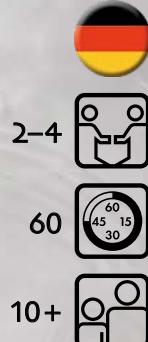
TROLLEFJORD

DAS SPIEL UND SEIN ZIEL

Ihr versammelt eure Trolle an den Festungen und hämmert dort Geröll aus dem Felsenturm. Dafür schenkt euch der Berggeist wertvolle Schätze der umliegenden Regionen. Ihr lasst die Trolle von den niederen zu den höheren Festungen wandern – aber auch direkt dorthin, wo gerade ein Mitstreiter den Hammer schwingt. Denn mit vereinten Kräften könnt ihr noch mehr Schätze einsacken.

Achtet jedoch darauf, dass ihr nie zu viel Geröll einer einzelnen Farbe aus dem Turm hämmert, denn das verärgert den Berggeist. Und es kostet euch wertvolle Mitbringsel, seinen Groll wieder zu besänftigen. Werden deine Trolle die wertvollsten Schätze einsacken?

Der alte Berggeist ist mürrisch. Seine legendären Felsenfestungen sind voller Geröll. Da kommt ihm eine fantastische Idee. Er wird jeden Troll mit Schätzen belohnen, der ihm hilft, das lästige Gestein zu entfernen. Angeblich genügen dazu nämlich ein paar beherzte Schläge mit dem berüchtigten Trollhammer. Als sich die Großzügigkeit des Berggeistes herumspricht, machen sich Trolle in Scharen auf den Weg, um ihr Glück zu versuchen.



DER FELSENTURM

Mach dich schon **vor** dem ersten Spiel mit dem Felsenturm vertraut. Schütte das komplette Geröll (44 Brocken, je 11 in 4 Farben) oben hinein und hämmere einiges davon aus dem Turm heraus.

BEACHTE BEIM HÄMMERN STETS FOLgendes:

- Halte den Turm gut fest, drücke ihn aber **nicht** zu stark (von oben) auf seine Standfläche. Gib ihm etwas „Spielraum“. So kann sich das Geröll beim Hämmern gut lösen.
- Decke die **obere Öffnung** des Turms **leicht** ab, um das Herausspringen von Geröll zu vermeiden.
- Schlage **nie vorne** oder **hinten** **✓** auf den Turm. Hämmere ausschließlich auf seine **Seitenflächen**.
- Falls Geröll **ohne Hammerschlag** den Turm verlässt oder oben über den Rand des Felsenturms heraus springt, wirfst du diese Brocken gleich oben **wieder in den Turm** hinein.
- Drehe die Öffnung des Turms zur Tischmitte hin. So fallen keine Geröllbrocken auf den Boden.
- Du darfst hart zuschlagen. Der Turm ist stabil und hält einiges aus. Bedenke bitte trotzdem, dass Holz ein Naturmaterial ist, das mit Gewalt **zerstört** werden kann. Eine gute Schlagtechnik (siehe oben) bringt mehr Geröll zum Rutschen, als rohe Kraft.

1

SPIELVORBEREITUNG

1 Legt den Spielplan aus.

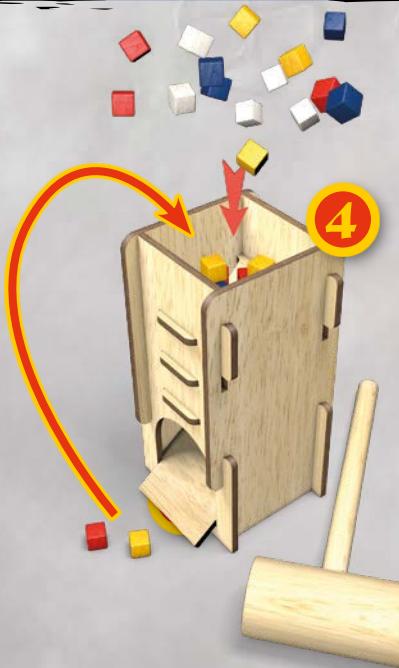
2 Steckt die Festungssockel zusammen. Legt die Festungsnummern I, II und III einzeln darauf ab. Verteilt die Festungen dann, wie auf dem Spielplan rechts gezeigt.
In späteren Partien könnt ihr die Festungen auf Festungsfelder eurer Wahl stellen.



3 Legt die zehn Planken des Holzwegs in zufälliger Reihenfolge offen um den Spielplan herum aus. Tut dies so, dass die Planken passend mit den Kerben des Holzrahmens am Spielplanrand abschließen.

Achtet darauf, dass die Wanderfelder (Fußspuren) innen und die runden Setzfelder außen am Spielplanrand liegen.

4 Schüttet das komplette Geröll in den Felsenturm und stellt ihn neben dem Spielplan ab. Sollten einzelne Brocken wieder unten aus dem Turm herauspurzeln, werft ihr sie erneut oben hinein – bis alle drin bleiben. Legt den Trollhammer daneben.



DAS SPIELMATERIAL

- 1 Felsenturm
- 1 Trollhammer
- 1 Spielplan

5 Mischt alle Schätze verdeckt. Legt in jede Region einen davon und deckt ihn dort auf.

Beachtet dabei, dass die Wasserlandschaft (Fjord) aus zwei Regionen besteht.

5a Lasst die übrigen Schätze verdeckt neben dem Spielplan liegen.

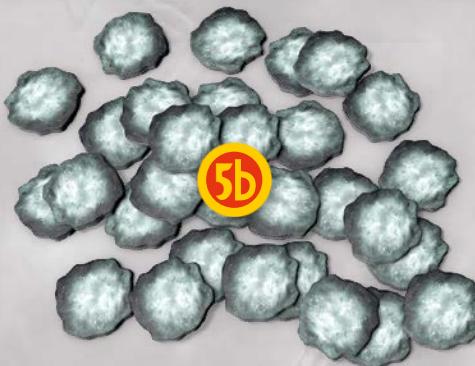


Schatzwerte:

2x 10 bis 14

3x 15 bis 18

2x 19 bis 28



10 Planken des Holzwegs

1 Startplanke
(Rückseite: Schlagzahlplanke)

1 Schieber

40 Trolle
4 Obertrolle

42 Schätze

4 Schatzbeutel
12 Mitbringseel (Werte 4, 8, 16)

44 Geröllbrocken

3 Kronen (Wert 6)
6 Festungssockel

6 Festungsnummern

(je zweimal
 , und)



6 Legt die drei Kronen
neben dem Spielplan ab.

7 Legt den Schieber
ebenfalls neben dem
Spielplan ab.

WÄHLE EINE SPIELERFARBE UND NIMM IN DIESER FARBE:

10 Trolle – Stelle sie vor dir ab.

1 Schatzbeutel – Lege ihn sichtbar vor dir ab.

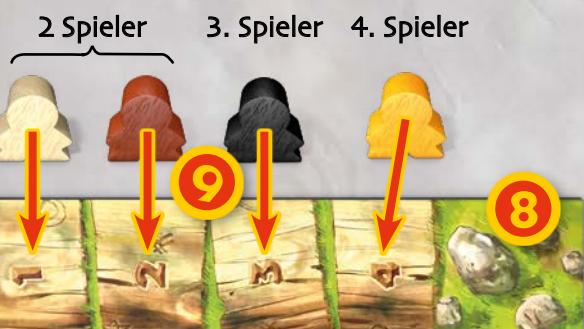
1 Oberroll



...besitzt oben vier Riemenfelder **A**, auf denen die Festungsnummern I, II, III und ein + zu sehen sind. Dort legst du im Spielverlauf Schätze ab, die du bei eigenen Spielzügen an den Festungen der entsprechenden Nummern einsackst. Über den linken drei Feldern gibt es je ein Kronenfeld **B** zur Krönung der wertvollsten gesammelten Schätze.

Unterhalb des Riemens befindet sich der geflickte Beutelsack **C**. Dort legst du im Spielverlauf Schätze ab, die du bei Spielzügen deiner Mitspieler einsackst.

Du hast 3 Mitbringseel **D** (mit den Werten 4, 8 und 16) dabei. Stecke sie – mit offen lesbarer Zahl – in die passenden Beutelmulden. Mit ihnen kannst du den Berggeist besänftigen, falls du zu viel Geröll einer einzelnen Farbe aus dem Felsenturm heraushämmerst.



9 Stellt eure Oberrolle in zufälliger Reihenfolge einzeln auf die Felder der Startplanke. Besetzt dabei immer Feld 1 und 2. Im Spiel zu dritt kommt Feld 3 dazu. Feld 4 besetzt ihr nur im Spiel zu viert.

8 Legt die Startplanke – mit Feld 1 voraus – am rechten unteren Eckfeld des Holzwegs an.

DIE LANDSCHAFTEN / SETZFELDER:



SPIELABLAUF

Du bist immer dann am Zug, wenn sich dein Ober troll in letzter Position befindet. Ist dein Ober troll auch nach deinem Spielzug noch Letzter, bist du gleich wieder am Zug – so lange bis ein anderer Ober troll ganz hinten steht.



Beispiel: Sigrun (weiß) beginnt das Spiel. Ihr Ober troll steht am weitesten hinten auf der Startplanke.



Beispiel: Weil Sörens Ober troll (orange) ganz hinten auf dem Holzweg steht, ist er am Zug. Er bleibt weiter am Zug bis er Astrids Ober troll (braun) überholt hat. Dann ist Astrid am Zug.

SO SIEHT DEIN SPIELZUG AUS

A TROLLE BEWEGEN

- A1** Bewege deinen Ober troll auf dem Holzweg vorwärts.
- A2** Setze Trolle ein oder lasse sie wandern.
- A3** Deine Mitspieler erhalten (vielleicht) Rückenwind.

B HÄMMERN

- B1** Sieh nach, ob du an einer Festung hämmern darfst (und willst).
- B2** Stelle fest, ob du alleine oder mit einem Kumpanen hämmern kannst. Entscheide danach, ob du hämmerst.
- B3** Ermittle, wie oft du mit dem Hammer schlagen darfst und wieviel Geröll den Berggeist verärgert.
- B4** Hämmere, falls du möchtest, Geröll aus dem Felsenturm.

C SCHÄTZE EINSACKEN

- C1** Erfolgreiches Hämmern bringt dir (und deinem Kumpanen) einen Schatz.
- C2** Kröne den wertvollsten Schatz eines Riemenfelds.
- C3** Räume Trolle aus einer Region. Das tut dein Kumpan auch.
- C4** Wurf Geröllbrocken zurück in den Turm.

A TROLLE BEWEGEN

A1 IMMER AUF DEM HOLZWEG: DEIN OBERTROLL SAGT, WO'S LANGGEHT

Ziehe deinen Ober troll auf dem Holzweg im Uhrzeigersinn vorwärts – entweder auf ein **Setzfeld** (grün) oder auf ein **Wanderfeld** (braun):

Um auf ein **Setzfeld** zu ziehen, zählst du die **nächsten 3 freien Setzfelder** vor deinem Ober troll ab. **Wanderfelder zählst du nicht mit.** Jetzt ziehst du deinen Ober troll auf eines der 3 abgezählten Felder.

Belegte Felder zählst du nie mit!

Um auf ein **Wanderfeld** zu ziehen, zählst du die **nächsten 3 freien Wanderfelder** vor deinem Ober troll ab. **Setzfelder zählst du nicht mit.** Jetzt ziehst du deinen Ober troll auf eines der 3 abgezählten Felder.

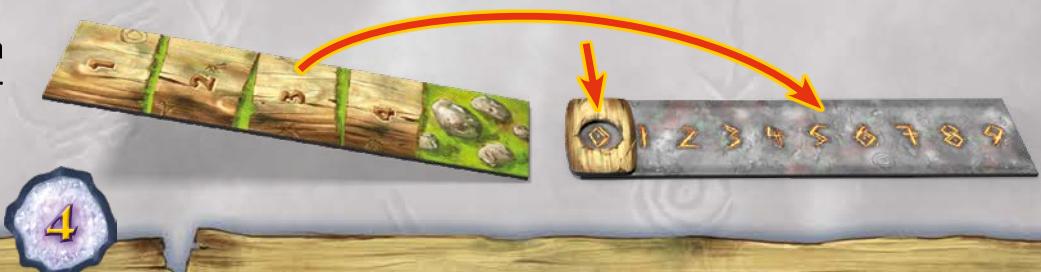
Beispiel: Astrid (braun) will auf ein **Setzfeld** ziehen. Deshalb zählt sie die **nächsten 3 freien Setzfelder** vor ihrem Ober troll ab. Nun entscheidet sie, ihren Ober troll auf das **zweite der drei abgezählten Setzfelder** zu ziehen.



Beispiel: Olaf (schwarz) will auf ein **Wanderfeld** ziehen. Deshalb zählt er die **nächsten 3 freien Wanderfelder** vor seinem Ober troll ab. Nun entscheidet er, seinen Ober troll auf das **dritte der drei abgezählten Wanderfelder** zu ziehen.



Sobald alle Ober trolle die **Startplanke verlassen** haben, dreht ihr diese um und entfernt sie vom Startplatz. Auf der Rückseite befindet sich die **Schlagzahlplanke**, die ihr beim Hämmern zum **Abzählen der Hammerschläge** verwendet. Setzt den **Schieber** dort auf Feld 0.



A2 DEINE TROLLE IN AKTION: SETZEN ODER WANDERN

DIE SETZFELDER: SETZE TROLLE EIN!

Hast du den Ober-troll auf ein **Setzfeld** gezogen, darfst du eigene Trolle in **eine Region setzen**.

Das erreichte **Setz-feld** bestimmt die **Landschaft**, zu der diese Region gehört.

Wie viele **Trolle** du maximal einsetzen darfst, richtet sich danach, wie weit du deinen Ober-troll gezogen hast:

- Hast du ihn **ein** freies Setzfeld weit gezogen, setzt du **einen Troll** ein.
- Hast du ihn **zwei** freie Setzfelder weit gezogen, setzt du **zwei Trolle** ein.
- Hast du ihn **drei** freie Setzfelder weit gezogen, setzt du **drei Trolle** ein.
- Du darfst auf das Setzen einzelner oder aller Trolle verzichten.
- Verwende nur Trolle, die vor dir stehen. Du kannst nie mehr Trolle einsetzen, als du dort gerade besitzt.



Beispiel: Weil Sören (orange) seinen Ober-troll 2 Setzfelder weit, auf ein **dunkelgrünes** Setzfeld gezogen hat, setzt er jetzt **2 Trolle** in **einen Wald**.

DIE WANDERFELDER: LASSE DEINE TROLLE WANDERN!

Hast du den Ober-troll auf ein **Wander-feld** gezogen, darfst du eigene Trolle in **benachbar-te Regionen wandern** lassen.

Wie viele **Wanderungen** du machen darfst, richtet sich danach, wie weit du deinen Ober-troll gezogen hast:

- Hast du ihn **ein** freies Wanderfeld weit gezogen, machst du **eine Wanderung**.
- Hast du ihn **zwei** freie Wanderfelder weit gezogen, machst du **zwei Wanderungen**.
- Hast du ihn **drei** freie Wanderfelder weit gezogen, machst du **drei Wanderungen**.
- Jede Bewegung eines Trolls in eine benachbarte Region entspricht einer Wanderung.
- Du darfst Wanderungen auf eine(n) oder mehrere Troll(e) verteilen.
- Du darfst auf (einzelne oder alle) Wanderungen verzichten.



Beispiel: Weil Olaf (schwarz) seinen Ober-troll 3 Wanderfelder weit gezogen hat, macht er **3 Wanderungen**. Er lässt einen Troll (A) zweimal und einen anderen Troll (B) einmal wandern.

A3 SCHÖN FÜR DEINE MITSPIELER: RÜCKENWIND

Nachdem du deinen Ober-troll gezogen hast, gibt es **Rückenwind** für jeden Mitspieler, dessen Ober-troll jetzt (immer noch) **vor deinem** steht.

Diese Spieler dürfen (sobald du mit dem Setzen/Wandern fertig bist):

- **einen Troll setzen**, sofern ihr **Ober-troll** auf einem **Setzfeld** steht.
Dieses Setzfeld bestimmt die Landschaft, in die sie den Troll setzen dürfen.
- **eine Wanderung machen**, sofern ihr eigener **Ober-troll** auf einem **Wanderfeld** steht.

Beispiel: Olaf (schwarz) hat so gezogen, dass sich die Ober-trolle von Astrid (braun) und Sigrun (weiß) noch **vor seinem** Ober-troll befinden. Beide erhalten dafür Rückenwind – **zuerst Astrid**, denn ihr Ober-troll steht direkt vor Olafs Ober-troll. Weil Astrids Ober-troll auf einem **weißen Setzfeld** steht, darf sie einen Troll in einen **Gletscher** ihrer Wahl setzen. Anschließend lässt Sigrun einen **Troll wandern**, denn ihr Ober-troll steht – vor Astrids Ober-troll – auf einem **Wanderfeld**.
Sören (orange) bekommt keinen Rückenwind. Seinen Ober-troll hat Olaf überholt.

Zuerst erhält der Spieler Rückenwind, dessen Ober-troll sich **unmittelbar vor deinem** befindet. Dann folgen die davor platzierten Spieler in durchgängiger Reihenfolge bis zum Erstplatzierten.
Besitzer von Ober-trollen, die **hinter deinem** platziert sind, erhalten **keinen** Rückenwind.



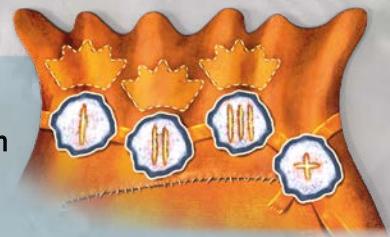
B

HÄMMERN

Falls es dir der **Berggeist erlaubt**, darfst du nun Geröll aus dem **Felsenturm** heraus **hämmern**. Das tust du immer **an einer Festung**. Für jeden deiner Trolle in den drei **umliegenden** Regionen dieser Festung, darfst du dabei einen Hammerschlag ausführen. Möglicherweise hämmert **ein Mitspieler** – als Kumpan – **mit**. Dann nutzt du zusätzlich auch **seine Trolle**. Aber **Vorsicht**: Der **Berggeist** ist **verärgert**, wenn mehr **gleichfarbige Brocken** aus dem Turm purzeln, als Trolle am Hämmern beteiligt sind. **Erreicht oder übertrifft** das herausgehämmerte Geröll den Wert **umliegender Schätze**, erlaubt es der Berggeist dir und deinem Kumpanen jeweils einen davon einzusacken.

So gehst du beim Hämmern vor:

Die **vier Riemenfelder** deines **Schatzbeutels** geben – von links nach rechts – vor, in welcher **Reihenfolge** du bei **deinen Spielzügen** an den Festungen hämmern darfst.



- Zunächst musst du für dein **Riemenfeld I** einen Schatz an einer **Festung der Nummer I** einsacken.
- Erst **bei einem späteren Spielzug** darfst du an einer **Festung der Nummer II** hämmern, um den dort gewonnenen Schatz auf **Riemenfeld II** abzulegen.
- Hast du bei einem weiteren eigenen Spielzug auch an einer **Festung der Nummer III** einen Schatz ergattert und ihn auf **Riemenfeld III** abgelegt, erlaubt dir abschließend das **+ -Feld**, an einer **Festung mit beliebiger Nummer** zu hämmern, um dort **deinen letzten Schatz** einzusacken.

Wer bei **deinem Spielzug** als **Kumpan** mithämmert, darf dies an **jeder beliebigen** Festung tun (sofern er **Hammertafel 2** erfüllt – siehe unten).

B1 WO IST DAS HÄMMERN ERLAUBT? BESTIMME EINE FESTUNG!

Auf zwei Hammertafeln hat der Berggeist in Stein gemeißelt, wo er dir bei **deinem Spielzug** das **Hämmern erlaubt**. Du **darfst** nur an einer Festung hämmern, die **beiden Hammertafeln** entspricht.

HAMMERTAFEL 1

Die **Festungsnummer** muss dem **niedrigsten leeren Riemenfeld** deines **Schatzbeutels** entsprechen.

Ist **nur noch** Riemenfeld **+** leer, darfst du an einer beliebigen Festung hämmern (an der du Hammertafel 2 erfüllst).

- Gibt es **keine** solche Festung, darfst du **nicht hämmern**. Dann **endet** jetzt dein Spielzug.
- Gibt es **mehr als eine** solche Festung, darfst du eine davon **aussuchen**.
- Hämmert ein **Kumpan mit**, muss er nur **Hammertafel 2** beachten.
- **Möchtest** du überhaupt **nicht hämmern**, **endet** jetzt dein Spielzug.

HAMMERTAFEL 2

Deine Trolle müssen **an dieser Festung** in **mindestens zwei Regionen** stehen.

Beispiel:

Bei Sörens Spielzug:



Sörens **Riemenfeld I** ist bei seinem Spielzug noch **unbelegt**. Hämmert er, muss er dies an einer Festung mit der **Nummer I** tun.

Bei Astrids Spielzug:



Bei Astrid Zug ist ihr **Riemenfeld I** bereits **besetzt**, aber **Riemenfeld II noch frei**. Hämmern darf sie folglich nur an einer Festung der **Nummer II**.

Bei Olafs Spielzug:



Als Olaf am Zug ist, sind bei ihm **Riemenfeld I und II belegt**. Sein freies **Riemenfeld III** gibt vor, dass er den Hammer nur an einer Festung mit **Nummer III** schwingen darf.

Bei Sigruns Spielzug:



In Sigrun Schatzbeutel ist **nur noch das + -Riemenfeld frei**. Deshalb darf sie an einer Festung mit **beliebiger Nummer** hämmern.



Beispiel: Sigrun (weiß) darf **nicht** an dieser Festung hämmern, weil ihre Trolle nur in **einer** umliegenden Region stehen. Astrids braune Trolle stehen in **2** Regionen an dieser Festung. Sie **darf** hier hämmern. Auch Olaf (schwarz), der sogar in allen **3** angrenzenden Regionen mit Trolle vertreten ist, darf an dieser Festung hämmern.

B2

ALLEINE ODER MIT KUMPAN HÄMMERN?

Zeige deinen Mitspielern jetzt die Festung, an der du hämmern darfst und möchtest. Ob du (dort) tatsächlich hämmern wirst, entscheidest du jedoch erst, **nachdem** feststeht, ob du **alleine** oder **mit einem Kumpan** hämmern wirst.

ALLEINE HÄMMERN



Alleine hämmern kannst du **nur dann**, wenn **kein** Mitspieler sich als **Kumpan** daran **beteiligt**.

ZU ZWEIT HÄMMERN



Ein Mitspieler, der **Hammertafel 2** erfüllt, darf sich als **Kumpan** am Hämmern beteiligen.

- Erfüllt genau **einer** deiner **Mitspieler** HAMMERTAFEL 2, ist er dein **Kumpan**, falls **er möchte**.

- Möchten mehrere **Mitspieler**, die HAMMERTAFEL 2 erfüllen, dein **Kumpan** sein, wird es derjenige von ihnen, der **mehr Trolle** an dieser Festung versammelt hat.



Beispiel: Sigrun (weiß) will an dieser Festung hämmern. Sören (orange) darf sich als Kumpan beteiligen, weil er hier mehr Trolle versammelt hat als Olaf (schwarz). Astrids Trolle (braun) sind bedeutungslos, weil sie nur in einer Region stehen. Will Sören sich nicht als Kumpan am Hämmern beteiligen, darf Olaf Sigruns Kumpan sein. Will auch Olaf das nicht, hat Sigrun keinen Kumpanen. Sie darf dann alleine hämmern, wenn sie möchte.

Wer Kumpan sein **darf**, trifft – gemäß oben beschriebener Rangfolge – sofort die **endgültige** Entscheidung, ob er sich am Hämmern beteiligen **möchte**. Seine Entscheidung **gilt** auch dann, wenn sie deinem Willen widerspricht:

- Er darf sich als Kumpan am Hämmern beteiligen, **obwohl du das nicht willst**.
- Er darf ablehnen sich am Hämmern zu beteiligen, **obwohl du ihn gerne als Kumpan hättest**.

GLEICHSTAND:

Sind **mehrere** dieser Spieler mit **gleich** vielen Trolle dort anwesend, wird von ihnen derjenige dein Kumpan, dessen Ober troll auf dem Holzweg **weiter hinten** steht.



Beispiel: Olaf (schwarz) will hier hämmern. Astrid (braun) und Sören (orange) haben gleich viele Trolle (3) an dieser Festung. Aber Astrids Ober troll steht weiter hinten auf dem Holzweg. Deshalb darf sie als Kumpanin mithämmern. Lehnt sie ab, darf Sören Olafs Kumpan sein. Will er dies auch nicht, kann Sigrun als Kumpanin mithämmern, falls sie will. (Weil Sigrun weniger Trolle an der Festung stehen hat als Astrid und Sören, spielt die Position ihres Oberrolls dabei keine Rolle.)

Erst wenn **feststeht**, ob du einen (oder keinen) Kumpan hast, **entscheidest du**, ob du **tatsächlich hämmern** wirst:

- Steht fest, dass **ein Kumpan** sich beteiligt, hast du die Wahl, mit ihm zu hämmern oder das Hämmern **bleiben zu lassen**.
- Steht fest, dass **kein Kumpan** sich beteiligt, hast du die Wahl **alleine** zu hämmern oder das Hämmern **bleiben zu lassen**.

Du hämmerst nicht?
Dann endet jetzt dein Spielzug.

B3

ANZAHL DER SCHLÄGE, VERÄRGERTER BERGGEIST UND MITBRINGSEL

Zähle deine Trolle in den drei Regionen der Festung (an der du hämmerst). Hämmt ein Kumpan mit, zählst du seine Trolle in diesen Regionen mit dazu.

Die Summe dieser hämmernden Trolle legt fest ...



... wie oft maximal mit dem Hammer auf den Felsenturm geschlagen werden darf.

Dies ist das
SCHLAGLIMIT



... wie viele Geröllbrocken gleicher Farbe insgesamt aus dem Turm herausgehämmert werden dürfen, ohne den Berggeist zu verärgern.

Dies ist das
FARBLIMIT



Beispiel: Olaf (schwarz) hat 4 Trolle an dieser Festung. Hämmert er alleine, darf er bis zu 4 mal auf den Turm schlagen und dabei von jeder Farbe maximal 4 Brocken heraushämmern. Beteiligt sich Astrid (braun) als Kumpanin mit ihren 2 Trollen, darf 6 mal geschlagen werden. Dabei dürfen von jeder Farbe höchstens 6 Brocken den Turm verlassen.

Mehr als 9 Hammerschläge erlaubt der Berggeist nie. Hämmern mehr als 9 Trolle, dürfen trotzdem nur maximal 9 Hammerschläge ausgeführt werden. Das Schlaglimit darf nie überschritten werden.

Mehr als 9 Geröllbrocken gleicher Farbe verärgern den Berggeist immer. Hämmern mehr als 9 Trolle, dürfen trotzdem nur maximal 9 Geröllbrocken je Farbe aus dem Felsenturm heraus gehämmert werden.

WEISS ist für den Berggeist keine Farbe.

Ihr dürft immer beliebig viele weiße Geröllbrocken aus dem Turm hämmern, ohne den Berggeist zu verärgern.

FARBLIMIT ÜBERSCHREITEN UND BERGGEIST BESANFTIGEN

Überschreitest du das Farblimit, ist der Berggeist verärgert. Er verbietet...

- weitere Hammerschläge. Das Hämmern endet sofort. Auch Mitbringsel ändern daran nichts.
- das Einsacken von Schätzen – es sei denn, er wird durch Mitbringsel besänftigt.

Falls du beschließt, den Berggeist zu besänftigen, zählst du, um wie viele Geröllbrocken du das Farblimit überschritten hast. Dann drehst du dieselbe Anzahl an Mitbringseln in deinen Beutelmulden um, so dass ihr Wert nicht mehr sichtbar ist. Für jedes eben umgedrehte Mitbringsel zählt der Berggeist einen farbigen Geröllbrocken als weißen Geröllbrocken. Umgedrehte Mitbringsel sind wertlos und dürfen (im gesamten Spiel) nicht erneut eingesetzt werden.

Wird der Berggeist durch Mitbringsel besänftigt, darfst du nun wieder Schätze einsacken (wie in Kapitel C beschrieben).

Hämmert ihr zu zweit, dürft ihr beide – jeweils eigene – Mitbringsel beisteuern. Es spielt dabei keine Rolle, wer von euch mehr, weniger oder gar keine Mitbringsel beisteuert. Der besänftigte Berggeist erlaubt euch beiden dann wieder Schätze einzusacken (wie in Kapitel C beschrieben).

Könnt oder wollt ihr den Berggeist nicht besänftigen, setzt ihr keine Mitbringsel ein und sackt keinen Schatz ein.



Beispiel: Olaf (schwarz) und Astrid (braun) brauchen 3 Mitbringsel, weil sie ihr gemeinsames Farblimit (6) um einen roten Brocken (7) und 2 gelbe Brocken (8) übertroffen haben. Besänftigen sie den Berggeist nun nicht durch 3 Mitbringsel, ist es ihnen beiden verboten Schätze einzusacken. Olaf und Astrid verstündigen sich darauf, dass Olaf 2 und Astrid ein Mitbringsel einsetzt.

So betrachtet der Berggeist die 3 überzähligen Brocken als farbneutrale weiße Brocken. Deshalb ist es Olaf und Astrid nun wieder erlaubt Schätze einzusacken (wie in Kapitel C beschrieben).

B4

RAN AN DEN HAMMER UND HERAUS MIT DEM GERÖLL!



Endlich! Jetzt kannst du Geröll aus dem Turm hämmern!

Als hämmernder Spieler

- stellst du den Felsenturm vor dir ab.
- führst du mit dem Hammer einen **Schlag nach dem anderen** durch.
- zählst du deine **Hammerschläge** laut mit, während ein (anderer) Spieler den **Schieber** auf der **Schlagzahlplanke** entsprechend vorwärts schiebt.
- zählst du **alle** heraus gehämmerten **Geröllbrocken** zusammen und lässt sie auf dem Tisch liegen.
- beendest du das **Hämmern**,
 - freiwillig nach einem beliebigen Schlag deiner Wahl, aber spätestens dann,
 - wenn du es **beenden musst**, weil du hast das **Farblimit überschritten** oder **das Schlaglimit erreicht** hast.
- beginnst du anschließend mit dem **Einsacken der Schätze** (vgl. Kapitel C).



Hast du einen **Kumpanen**,

- zählen alle heraus gehämmerten Brocken in voller Anzahl für euch beide.
- kann er **nie** aus seiner Beteiligung an deinem Hämmern **aussteigen**, bevor du das **Hämmern beendest**.
- darf er (ohne dich) **weiterhämmern**, sofern du das Hämmern **freiwillig beendet** hast (siehe unten: **Weiterhämmern**).
- hat ein **Leerschlag** von dir einen **Rollenwechsel** zur Folge. Dein Kumpan tauscht mit dir die Rollen: Er wird ab sofort zum **hämmernden Spieler**, du wirst zu **seinem Kumpanen** (siehe unten: **Leerschlag? Rollenwechsel!**).

Beendest du das Hämmern, ohne das **Schlaglimit erreicht** und ohne das **Farblimit überschritten** zu haben, darf **dein Kumpan** anschließend **alleine weiterhämmern**.

Sackst du jetzt einen Schatz ein, darfst du diesen auch dann **behalten**, wenn dein Kumpan **beim Weiterhämmern das Farblimit überschreitet** und den Berggeist dann nicht besänftigt.

WEITERHÄMMERN

Wer weiterhämmert...

- lässt die bereits heraus gehämmerten Geröllbrocken **liegen**. Diese zählen weiter mit.
- **zählt** die Schläge **weiter**.
- beendet das Weiterhämmern **freiwillig** nach einem beliebigen Schlag seiner Wahl, aber **spätestens dann**, wenn er das **Farblimit überschritten** oder **das Schlaglimit erreicht** hat.
- darf erst dann einen Schatz einsacken, wenn er das Weiterhämmern **beendet** hat (vgl. Kapitel C).
- **Farb- und Schlaglimit bleiben unverändert** (entsprechend der **gemeinsamen Trolle** an dieser Festung).

LEERSCHLAG? ROLLENWECHSEL!

Ein **Leerschlag** ist ein Hammerschlag, bei dem **kein einziger Geröllbrocken** den Turm verlässt.

Der Schlag wird einfach ganz gewöhnlich mitgezählt.

Hämmerst du **alleine**, haben Leerschläge **keine Bedeutung**.

Hämmerst du mit einem Kumpanen, führt dein **Leerschlag** zu einem **Rollenwechsel**: Dein Kumpan wird sofort zum **hämmernden Spieler**. Du wirst sofort zu **seinem Kumpanen**:

- Er stellt den Felsenturm vor sich ab. Die nachfolgenden **Hammerschläge** führt er als **hämmernder Spieler** durch.
- Du bist nun **sein Kumpan** und kannst **nicht aussteigen**, bevor er das Hämmern beendet.
- Er zählt nachfolgende Schläge dort **weiter**, wo du damit aufgehört hast.
- Bereits heraus gehämmerte **Geröllbrocken bleiben liegen** und zählen **weiter mit**.
- **Farb- und Schlaglimit bleiben unverändert** (entsprechend **eurer gemeinsamen Trolle** an dieser Festung).
- Er beendet das Hämmern,
 - falls er das **Farblimit überschritten** oder **das Schlaglimit erreicht** hat oder
 - jederzeit früher, nach einem beliebigen Schlag seiner Wahl.
- Er darf auch sofort nach deinem Leerschlag das Hämmern beenden, ohne einen einzigen eigenen Schlag auszuführen.
- Er darf, nachdem er das Hämmern beendet hat, mit dem **Einsacken der Schätze** beginnen (vgl. Kapitel C).

Jeder **weitere Leerschlag** verursacht **erneut einen Rollenwechsel** – auch dann, wenn der **Leerschlag** beim letzten überhaupt erlaubten Schlag (**Schlaglimit**) erfolgt.



C SCHÄTZE EINSACKEN

In den drei Regionen, die die Festung umgeben, liegt je ein Schatz. Ist das **Hämmern beendet** kann der Berggeist dir und deinem Kumpan erlauben, je einen davon einzusacken.

C1 SCHÄTZE GEWINNEN UND IN DEN SCHATZBEUTEL LEGEN

Als Erster darf einen Schatz einsacken, wer das **Hämmern beendet** hat – also der **hämmende Spieler**. Er tut dies **sofort**.

Es betrifft ihn **nicht mehr**, falls sein Kumpan anschließend **weiterhämmert** und dabei das Farblimit überschreitet.

Anschließend darf sein **Kumpan** einen (übrigen) Schatz einsacken. Hämmert er stattdessen weiter (siehe **Weiterhämmern**), darf er erst nach dem Ende des Weiterhämmerns einen Schatz einsacken.

Nur wenn es der **Berggeist erlaubt**, darf ein Schatz eingesackt werden.

Er erlaubt das Einsacken eines Schatzes nur, wenn ...

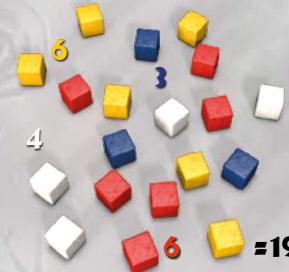
- das herausgehämmerte **Geröll** dafür **ausreicht**.

Nur wenn die **Anzahl** der **herausgehämmerten Geröllbrocken** den **Wert** eines Schatzes **erreicht** oder **übertrifft**, darf dieser Schatz eingesackt werden.



- eigene **Trolle** **dort** stehen, wo der Schatz eingesackt wird.

Wer keinen **eigenen Troll** in einer **Region** besitzt, darf dort keinen Schatz einsacken.



- er nicht verärgert ist.

Wurde das **Farblimit überschritten** und der Berggeist dann **nicht durch genügend Mitbringsel besänftigt**, darf anschließend niemand einen Schatz einsacken.



Wer keinen „erlaubten“ Schatz vorfindet, geht leer aus.

Wer nach Ende des Hämmerns **einen** oder **mehrere** „erlaubte“ Schätze vorfindet, **muss einen davon einsacken**.



Beispiel: Das erzielte Ergebnis (19 Geröllbrocken) ist zu niedrig, um den wertvollsten Schatz (23) einzusacken. Astrid (braun), die gehämmert hat, hat die Wahl zwischen den beiden anderen Schätzen (17/19). Für Kumpan Sören (orange) bleibt der Schatz übrig, den Astrid nicht nimmt. Astrid beschließt den Gebirgs-Schatz (19) zu nehmen. Für Sören bleibt der Gletscher-Schatz (17).

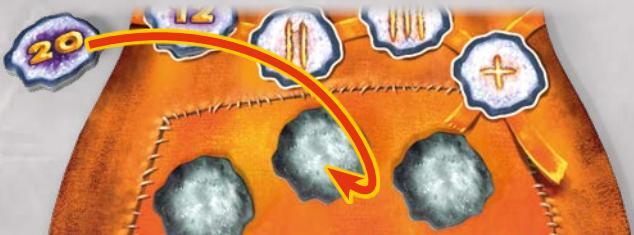
WOHIN MIT DEM SCHATZ? RIEMENFELD ODER GEFICKTER BEUTELSACK?

- Sackst du den Schatz **in deinem eigenen Spielzug** ein, legst du den gewonnenen Schatz **offen** auf dein niedrigstes freies **Riemenfeld**.

Trotz aller möglichen Leerschläge, Turm- und Rollenwechsel bleibt **dein** Spielzug immer **dein** Spielzug.



- Jede Schatz, den du **im Spielzug eines Mitspielers** einsackst, legst du **verdeckt** in deinen **geflickten Beutelsack**. Du kannst dort **beliebig viele** Schätze besitzen.



10

C2 KRONEN AUFSETZEN UND ABNEHMEN

Sackst du den wertvollsten Schatz einer Festung ein, bekommst du dafür noch eine Krone oben drauf.

- Bist du der **erste Spieler**, der das **Riemenfeld einer bestimmten Nummer** (I, II oder III) mit einem Schatz belegt, erhältst du dafür eine **Krone**. Lege sie auf das Krönungsfeld über diesem Riemenfeld.
- Sackt später ein Spieler auf dem **Riemenfeld derselben Nummer** einen **gleichwertigen** oder **wertvolleren** Schatz ein, nimmt er dir diese Krone **ab**. Er legt sie auf sein betreffendes Krönungsfeld.
- Dieser Spieler verliert diese Krone an einen Spieler, der auf seinem Riemenfeld **derselben Nummer später** einen **gleichwertigen** oder **wertvolleren** Schatz einsackt usw.
- Ein Spieler kann zugleich **mehrere Kronen** besitzen, wenn er auf mehreren Riemenfeldern jeweils den **wertvollsten** (bei Gleichstand: später gewonnenen) Schatz besitzt.

Beispiel:



Sigrun ist die Erste, die einen Schatz (19) für Riemenfeld II gewinnt. Sie erhält dafür eine Krone und legt sie auf dem Krönungsfeld über Riemenfeld II ab. Sören besitzt die Krone für den wertvollsten Schatz (20) des Riemenfelds I.



Später gewinnt Sören für Riemenfeld II einen Schatz (24), der wertvoller ist, als der von Sigrun. Sören nimmt Sigrun die Krone dieses Riemenfeldes ab. Olaf und Sören besitzen inzwischen auf Riemenfeld I je einen Schatz gleichen Werts (20). Weil Olaf diesen später eingesackt hat, hat er Sören diese Krone abgenommen.

C3 REGION RÄUMEN

Der hämmende Spieler und sein Kumpan müssen jetzt (an der Festung, an der gehämmert wurde) **alle** eigenen Trolle aus jeweils **einer Region entfernen**:

- Wer im laufenden Spielzug einen **Schatz eingesackt** hat, entfernt **alle eigenen** Trolle aus der Region, in der sich dieser **Schatz befunden** hat.
- Hat ein betreffender Spieler im laufenden Spielzug **keinen Schatz eingesackt**, entfernt er **alle eigenen** Trolle aus einer **beliebigen** Region dieser Festung.

Wurde zu zweit gehämmert, beginnt der Spieler, dessen Spielzug dies ist, mit dieser Aktion. Entnommene Trolle stellt jeder Spieler vor sich ab und kann sie in späteren Spielzügen erneut einsetzen. Jetzt legt ihr in jede Region, in der sich kein Schatz mehr befindet, **wieder einen Schatz hinein**. zieht jeden dieser Schätze zufällig aus dem Vorrat und deckt ihn erst auf, wenn er in der Region liegt.



Beispiel: Sören (orange), der einen Schatz im Wald gewonnen hat, muss dort seine Trolle entfernen. Sigrun (weiß), die als Kumpanin leer ausgegangen ist, entscheidet sich den Gletscher zu räumen, weil dort nur ein einziger Troll von ihr steht. Würde sie das Gebirge räumen, müsste sie 4 Trolle vom Spielplan nehmen.

C4 GERÖLL ZURÜCK IN DEN TURM

Werft alle herausgehämmerten Geröllbrocken zurück in den Turm und setzt den Schieber zurück auf Feld 0 der Schlagzahlplanke. Damit endet der Spielzug.

SPIELENDE UND SIEGER

Bist du der erste Spieler, der das **+-Feld** deines Schatzbeutels belegt, endet damit **dein letzter Spielzug**.

Du

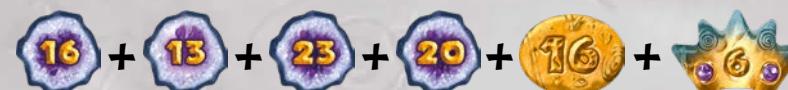
- nimmst **alle eigenen** Trolle vom Spielplan und
- legst deinen Ober troll flach auf das Feld, auf dem dieser gerade steht.

Nun haben **alle anderen Spieler** noch genau **einen letzten Spielzug**. Auch sie nehmen danach jeweils ihre eigenen Trolle vom Spielfeld und belegen mit ihrem Ober troll flach das Feld, auf dem er gerade steht.

Auch die Reihenfolge dieser letzten Spielzüge richtet sich – wie immer – danach, wessen Ober troll gerade an letzter Position steht. Dabei sind Spieler, deren Ober troll bereits hingelegt wurden, nicht mehr am Zug.

Abschließend zählt jeder Spieler

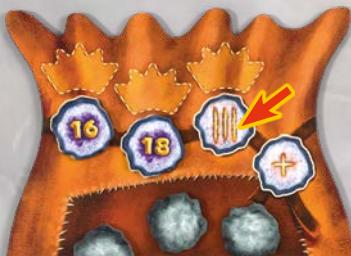
- die Werte aller eingesackten Schätze
- die Werte seiner nicht eingesetzten Mitbringsel
- die Werte der Kronen, die jetzt auf seinem Schatzbeutel liegen



Hast du den **höchsten Gesamtwert** erzielt, bist du unbestritten König der Trolle und **Sieger des Spiels**. Einen **Gleichstand** entscheidet der Spieler zu seinen Gunsten, dessen **Ober troll** sich bei Spielende **weiter hinten** auf dem **Holzweg** befindet.



EIN SPIELZUG (BEISPIEL):



1 Astrid (braun) ist am Zug. Sie sieht auf ihrem Schatzbeutel nach, welches ihr niedrigstes freies Riemenfeld ist. Es ist Feld III. Falls Astrid bei ihrem Spielzug hämmern möchte, muss sie dies also an einer Festung mit der Nummer III tun.



2 Astrid stellt fest, dass ihre Trolle an keiner Festung der Nummer III in mehr als einer Region stehen. Um hämmern zu dürfen, muss sie dies ändern.



5 Nach fünf Hammerschlägen hat Astrid 17 Brocken heraus gehämmert. Sigrun würde jetzt gerne schon „aussteigen“ und den Schatz des Sumpfes (15) einsacken. Aber als Kumpanin muss sie warten, bis Astrid das Hämmern beendet.

Beim sechsten Hammerschlag unterläuft Astrid ein Leerschlag. Kumpanin Sigrun wird nun zur hämmernden Spielerin. Astrid ist (nur noch) Kumpanin. Sigrun beschließt jetzt, keinen weiteren Hammerschlag durchzuführen und beendet das Hämmern. Dafür hat sie vier gute Gründe:

- 17 bereits herausgehämmerte Brocken genügen ihr, den Schatz des Sumpfes (15) einzusacken.
- Die herausgehämmerten Brocken genügen Kumpanin Astrid anschließend nicht, um ebenfalls einen Schatz einzusacken.
- Sigrun zweifelt daran, mit dem letzten Schlag noch 5 (oder mehr) Brocken aus dem Turm zu hämmern, um so den wertvolleren Gletscher-Schatz (22) einzusacken. Außerdem würde (zum Missfallen Sigruns) bei mehr als 17 herausgehämmerten Geröllbrocken Astrid nicht leer ausgehen, sondern anschließend noch den Schatz des Gebirges (18) einsacken können.
- Es liegen bereits 7 rote Geröllbrocken auf dem Tisch. Das Farblimit könnte also mit dem nächsten weiteren Hammerschlag überschritten werden. In diesem Fall dürfte Sigrun einen Schatz nur dann einsacken, wenn anschließend der Berggeist durch Mitbringsel besänftigt würde. Das will Sigrun nicht riskieren.

Weil dies nicht ihr Spielzug war, legt Sigrun den eingesackten Sumpf-Schatz verdeckt in ihren geflickten Beutelsack. Dann entfernt sie ihre Trolle aus diesem Sumpf.



3 Astrid zieht ihren Ober troll drei (freie) Wanderfelder weit. Durch drei Wanderungen gelangen zwei ihrer Trolle in den Sumpf an Festung III. Astrid ist nun hier in zwei Regionen vertreten und darf hämmern. Hämmert sie erfolgreich, kann sie entweder den Sumpf-Schatz (15) oder den Gebirgs-Schatz (18) gewinnen. Für den Gletscher-Schatz (22) fehlen ihr dort Trolle. Sigrun (weiß) und Sören (orange), deren Ober troll vor Astrids Ober troll stehen, erhalten Rückenwind. Sören wandert, weil sein Ober troll auf einem Wanderfeld steht. Sigrun setzt einen Troll in einen Gletscher, denn ihr Ober troll befindet sich auf einem weißen Setzfeld.

4 Auch Sigruns Trolle stehen nun in zwei Regionen dieser Festung. Gerne würde sie als Kumpanin Astrids mithämmern. Aber Olaf (schwarz) besitzt hier dieselbe Anzahl (3) an Trolle. Er darf Astrids Kumpan sein, weil sein Ober troll weiter hinten steht als der von Sigrun. Olaf möchte aber nicht Astrids Kumpan sein. So kann nun doch Sigrun Astrids Kumpanin werden. Astrid könnte beschließen, nun doch lieber gar nicht zu hämmern, zieht es aber vor mit Kumpanin Sigrun zu hämmern. Die (7) Trolle, die Astrid und Sigrun an dieser Festung versammelt haben, erlauben bis zu 7 Hammerschläge. Astrid führt die Schläge aus, sofern ihr kein Leerschlag unterläuft.



6 Kumpanin Astrid darf weiter hämmern, denn Sigrun hat das Hämmern beendet, ohne das Schlaglimit erreicht oder das Farblimits überschritten zu haben. Fünf weitere Brocken verlassen bei diesem letzten Schlag den Turm – darunter ein roter, so dass das Farblimit überschritten ist. Astrid entscheidet, ein Mitbringsel umzudrehen, um nun den Gebirgs-Schatz (18) einzusacken. Dann entfernt sie ihre Trolle aus dem Gebirge. Zwar hat Astrid – wegen ihres Leerschlags – diesen Zug als Kumpanin beendet, aber es ist immer noch ihr eigener Spielzug. Deshalb legt sie den eingesackten Schatz offen auf ihr Riemenfeld (III). Die Krone für dieses Riemenfeld behält Olaf, der auf Riemenfeld III bereits einen Schatz mit dem (höheren) Wert 21 eingesackt hat. Das Gesamtergebnis (22 Brocken) hätte sogar gereicht, den Gletscher-Schatz einzusacken. Aber Sigrun, die dort einen Troll stehen hat, hat das Hämmern zuvor bereits beendet (und Schatz 15 im Sumpf eingesackt). Astrid konnte den Gletscher-Schatz nicht einsacken, weil dort keine Trolle von ihr stehen. Hätte Astrid den Gletscher-Schatz einsacken können, dann hätte sie ihn auf Riemenfeld III mit der Krone Olafs gekrönt.

Danke an alle Spieltester und insbesondere an: Lin Heidi Isaksen, Inger Johanne Berg, Åsmund Svensson, Nora Opdal Svensson, Hanne Sævik Opdal, Ronny Eftevåg, Beate Nilsen, Kirsten Heitmann, Geir André Wahlqvist, Vegard Stillerud, Kristian Elvsveen, Vette Oldeman Christensen, Emil Hansen, Atle Ruud, Karl Thomas Hjelmervik

Die Community App für alle Spiele-Freunde

TWIDDLE
-let's play!-

Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play

Autoren: Eilif Svensson, Kristian A. Østby
Illustrator: Alexander Jung
Satz & Layout: Oliver Richtberg



© 2018 Aporta Games

© 2018 Zoch Verlag
Werkstrasse 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.-Nr.: 60 110 5116



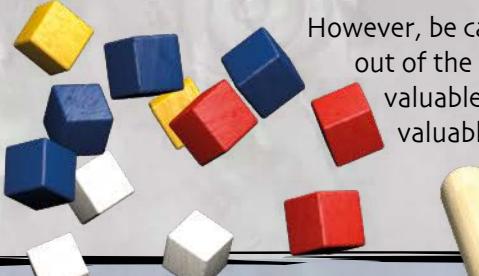
EILIF SVENSSON & KRISTIAN A. ØSTBY

TROLLEJORD

THE GAME AND THE GOAL

You gather your trolls at the fortresses and hammer boulders out of the Rock Tower. The mountain spirit rewards you with precious treasure from the surrounding regions. You let your trolls wander from lower to higher fortresses, but also to where a comrade is swinging his hammer, because by working together you can pocket even more treasure.

However, be careful not to hammer too many boulders of a single color out of the tower, as this angers the mountain spirit, and it costs you valuable gifts to appease him. Will your trolls collect the most valuable treasure?



ROCK TOWER

Try out the Rock Tower before playing. Drop all **44 boulders** (11 of 4 colors) into the top and bash a few out with the hammer.

WHEN HAMMERING:

- Hold the tower firmly, but do **not** push it down too strongly on its base. Give it some wiggle room so that the boulders can fall out when you hit it.
- Cover the top of the tower slightly to stop the boulders from jumping out.
- Never** hit the **front or back** of the tower. Hammer only on its **sides**.
- If boulders come out of the Rock Tower **without it being hit by the hammer**, or if some jump out of the top of it, **drop them back in**.
- Face the opening of the tower towards the middle of the table so that the boulders don't fall on to the floor.
- You can hit the tower hard. It's strong and can take a lot. Remember though, that wood is a natural material and enough force can **break it**. A good hitting technique (see above) will cause more boulders to fall out than will raw power.



2-4



60



10+



PREPARATION

1 Place the board on the table.

2 Assemble the fortress bases. Put the six fortress numbers **I**, **II** and **III** on the bases. Place them on the six fortress spaces as shown on the right.

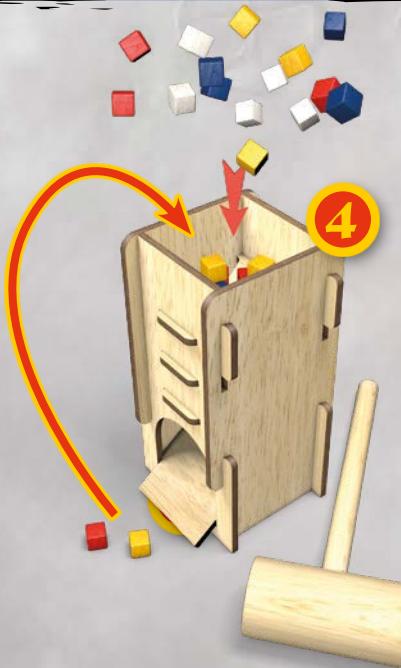
In later games, you can place the bases along with their numbers on any spaces of your choice.



3 Lay the ten wooden walkways face up around the edge of the board at random. Make sure they fit into the notches in the wooden frame along the edges of the board.

The wander spaces (footprints) must be on the inside, with the round placement spaces on the outside.

4 Drop all the boulders into the Rock Tower and place it near the board. If any boulders fall out, drop them back in till all of them are inside. Place the Trollhammer nearby.



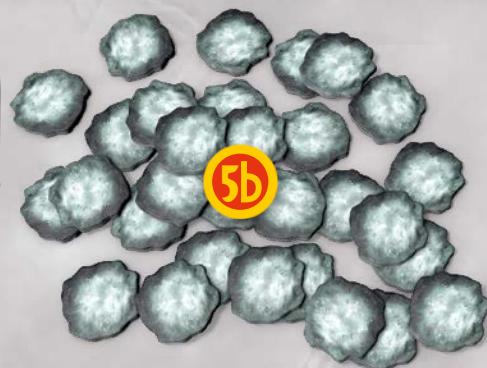
5 Shuffle the treasures face down. Deal one to each of the 12 regions and then flip them face up.

5a Although the water landscapes (fjords) are adjoined, they count as two separate regions.

5b Place the remaining treasures face down near the board.

COMPONENTS

- 1 Rock Tower
- 1 Trollhammer
- 1 game board



Treasure values:

2x **10** to **14**

3x **15** to **18**

2x **19** to **28**

10 wooden walkways
1 starting plank
(back: hammer-blown counter)

1 slider
40 trolls
4 troll lords

42 treasures
4 treasure sacks
12 gifts (values 4, 8, 16)

44 boulders
3 crowns (value 6)
6 fortress bases

6 fortress numbers
(two each of I, II and III)



6 Place the three crowns near the board.

7 Place the slider near the board too.

CHOOSE A COLOR AND OF THIS COLOR TAKE:

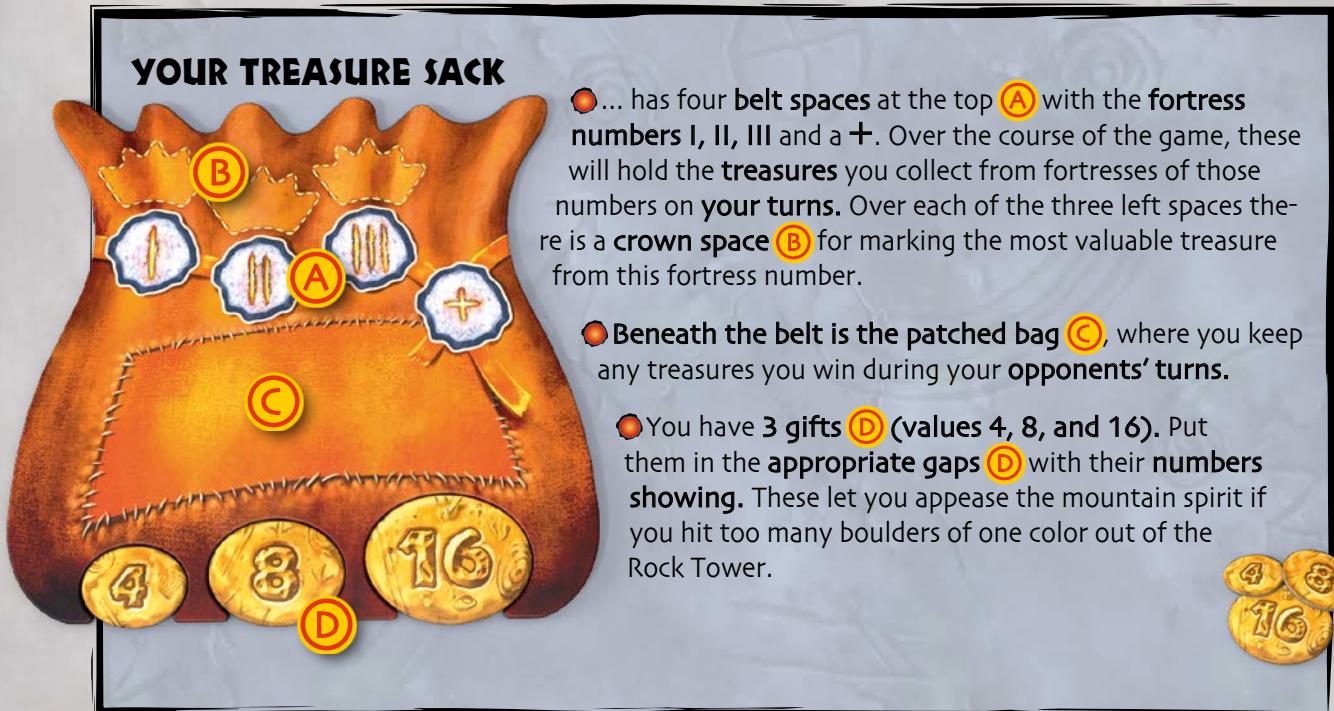
10 trolls—place them in front of you.



1 troll lord



1 treasure sack—place it near you, visible to all.



9 Place the players' troll lords in a random order on the spaces of the starting plank. Always use spaces 1 and 2. With three players also use space 3. Only use space 4 with four players.

8 Attach the first space of the starting plank to the lower right corner of the walkway.

THE LANDSCAPES/PLACEMENT SPACES



OVERVIEW

It's your turn whenever your **troll lord** is in **last place**. If it's still last at the end of your turn, it's your turn again, and so on until another player's troll lord is last.



Example: Sigrun (white) starts the game as her troll lord is farthest back on the starting plank.



Example: As Sven's troll lord (orange) is farthest back on the walkway, it's his turn. He continues taking turns till he overtakes Astrid's troll lord (brown). Then it's Astrid's turn.

WHAT YOUR TURN LOOKS LIKE

A MOVE TROLLS

- A1** Move your troll lord forward on the walkway.
- A2** Place trolls or let them wander.
- A3** Your opponents (might) get tailwind.

B HAMMER

- B1** Check whether you can (and want to) hammer at a fortress.
- B2** Check whether you would be hammering alone or with a comrade. Then decide whether to hammer or not.
- B3** Check how often you may hit the fortress, and how many boulders will annoy the mountain spirit.
- B4** If you want to, hammer boulders out of the Rock Tower.

C COLLECT TREASURE

- C1** Successful hammering brings you (and your comrades) treasure.
- C2** Take a crown (maybe).
- C3** Clear trolls from a region. This goes for comrades too.
- C4** Drop boulders back in the tower.

A MOVE TROLLS

A1 ALWAYS ON THE WALKWAY: YOUR TROLL LORD CALLS THE SHOTS.

Move your troll lord clockwise along the walkway, to either a placement space or a wander space .

To move to a **placement space**, count the **next 3 free placement spaces** in front of your troll lord. **Don't count any wander spaces**. Then move your troll lord to **any of those 3 spaces**.

Don't count occupied spaces!

To move to a **wander space**, count the **next 3 free wander spaces** in front of your troll lord. **Don't count any placement spaces**. Then move your troll lord to **any of those 3 spaces**.

Example: Astrid (brown) wants to move to a **placement space**. She counts the **next 3 free placement spaces** in front of her troll lord. Then she **decides** to move her troll lord to the **second of those three spaces**.



Once all troll lords **have left the starting plank**, flip it over and remove it from the starting position. On its **back** is the **hammer-blow counter**, which you use when hammering to count the hammer blows. Put the **slider** on it at space 0.

Example: Olaf (black) wants to move to a **wander space**. He counts the **next 3 free wander spaces** in front of his troll lord. Then he **decides** to move his troll lord to the **third of those three spaces**.



A2 YOUR TROLLS IN ACTION: PLACING AND WANDERING

THE PLACEMENT SPACES: PLACE YOUR TROLLS

If you've moved your troll lord to a **placement space**, you may place some trolls in a **single** region.

The **placement space** you moved to determines which type of **landscape** this region is.

The maximum number of trolls you may place depends on **how far** you moved your troll lord:

- If you moved him **one** free space forward, place up to **one** troll.
 - If you moved him **two** free spaces forward, place up to **two** trolls.
 - If you moved him **three** free spaces forward, place up to **three** trolls.
- You may forgo placing one or more trolls.
- You can only place trolls that are in front of you. You can never place more trolls than you have there.



Example As Sven (orange) moved his troll lord 2 placement spaces to a **dark green** placement space, he now places **2** trolls in a **forest**.

THE WANDER SPACES: LET YOUR TROLLS WANDER!

If you moved your troll lord to a **wander space**, you may let your trolls wander to **adjoining** regions.

How many times you **wander** depends on **how far** you moved your troll lord.

- If you moved him **one** free wander space forward, **wander up to one time**.
 - If you moved him **two** free wander spaces forward, **wander up to two times**.
 - If you moved him **three** free wander spaces forward, **wander up to three times**.
- Moving a troll into an adjoining region counts as one wander.
- You can spread your wanders among one or more trolls.
- You can forgo one or more wanders.



Example As Olaf (black) moved his troll lord **3** wander spaces, he wanders **3** times. He moves one troll (A) twice and another (B) once.

A3 NICE FOR YOUR OPPONENTS: TAILWIND

After you move your troll lord, a **tailwind** helps the players whose troll lords are (still) **in front** of yours.

Each of these players may (once you are finished placing/wandering):

- **place one** troll, if his **troll lord** is on a **placement space**. The placement space determines which type of landscape he may place on.
- **wander once**, if his **troll lord** is on a **wander space**.

First, the player whose troll lord is **in front of yours** receives this tailwind. Next, the player whose troll lord is in front of that one, and so on up to the troll lord farthest ahead. The owners of any troll lords **behind yours** receive no tailwind.

Example After Olaf (black) moves his troll lord, Astrid's (brown) and Sigrun's (white) are **in front of his**. Both receive the tailwind, Astrid's first, as her troll lord is directly in front of Olaf's. As Astrid's troll lord is on a **white placement space**, she may place a troll on a glacier of her choice. Next, Sigrun lets one of her **trolls wander**, as her troll lord lies on a **wander space** ahead of Astrid's. Sven (orange), receives no tailwind as Olaf overtook his troll lord.



B

HAMMERING

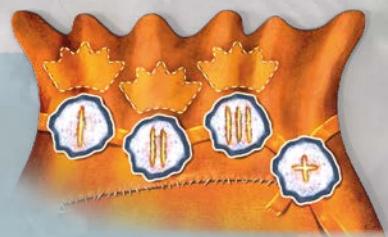
If the **mountain spirit allows** it, you may now **hammer** boulders out of the **Rock Tower**. You can do this at **one** fortress a turn. How many trolls you have surrounding that fortress determines your maximum number of hits. **One** opponent may – as a comrade – hammer **with you**. In this case you also use **his trolls**. But **beware** – you will **anger** the mountain spirit if the number of **boulders of a single color** you hammer out exceeds the number of hammering trolls. With the mountain spirit's permission, you (and your comrade) can, after hammering, collect an **adjoining region's treasure** whose value doesn't exceed the number of boulders you hammered out.

How to hammer:

The **four belt spaces** of your **treasure sack** show – from left to right – the **order** you must follow when hammering at fortresses on your turn.

- First, you must collect a treasure for your **belt space I** at a **number I** fortress.
- Only then, **on a later turn**, may you hammer at a **number II** fortress, and put the treasure you find there on your **belt space II**.
- On a later turn, you can collect a treasure from a **number III** fortress and put it on your **belt space III**.
- Finally, the **+ space** lets you collect your **last treasure** from a **fortress of any number**.

Your comrade may always hammer at the same fortress as you, regardless of what treasures are on his belt space (provided he complies with hammer slate 2, below).



B1 WHERE CAN YOU HAMMER? CHOOSE A FORTRESS!

The mountain spirit carved where you can hammer on your turn into two hammer slates. You can only hammer at a fortress that complies with both hammer slates.

HAMMER SLATE 1

The **fortress's number** must be the **same** as the **leftmost empty belt space** on your **treasure sack**.

If **only** belt space **+** is empty, you can hammer at any fortress (that complies with hammer slate 2).

- If there is **no** such fortress, you **can't** hammer. In this case, your turn **ends**.
- If there is **more than one** such fortress, choose one of them.
- If you hammer with a **comrade**, he only has to comply with **hammer slate 2**.
- If you don't comply with **both** slates or **don't want** to hammer, your turn **ends**.

HAMMER SLATE 2

You must have **trolls** in **at least 2 regions adjoining** this fortress.

Example:

On Sven's turn:



On Sven's turn his **belt space I** is **empty**. If he hammers, it must be at a fortress showing **number I**.

On Astrid's turn:



On Astrid's turn, her **belt space I** is **occupied**, but her **belt space II** is **still empty**. Therefore, she can only hammer at a fortress showing **number II**.

On Olaf's turn:



When it is Olaf's turn, both his **belt spaces I and II** are **occupied**. His **free belt space III** means he can only hammer at a fortress showing **number III**.

On Sigrun's turn:



In Sigrun's treasure sack **just the + belt space** is free. This means she can hammer at a fortress showing **any number**.



Example: Sigrun (white) **can't** hammer at this fortress, as she has trolls in only **one** adjoining region. Astrid's brown trolls are in **2** of this fortress's regions, so she **can** hammer here. The same goes for Olaf (black), who has trolls in all **3** of this fortress's regions.

B2

HAMMERING ALONE OR WITH A COMRADE?

Now tell your opponents which fortress you can and want to hammer at. You don't have to decide whether to hammer there or not until **after** you find out whether you'd be hammering **alone** or **with a comrade**.

HAMMERING ALONE



You can only hammer alone if no opponent joins you as a comrade.

HAMMERING IN PAIRS



One opponent who complies with hammer slate 2 can hammer with you as a comrade.

- If exactly **one of your opponents** complies with HAMMER SLATE 2, he may be your **comrade** if he wishes.

- If more than one of your opponents comply with HAMMER SLATE 2 and want to be your **comrade**, the one with **the most trolls** at this fortress **will be your comrade**.



Example: Sigrun (white) wants to hammer at this fortress. Sven (orange) may join her as a comrade, as he has more trolls here than Olaf (black) does. Astrid's trolls (brown) don't count as they're only in one region. If Sven doesn't want to join in the hammering as a comrade, Olaf may do so. If Olaf doesn't want to either, Sigrun has no comrades. She may hammer alone, if she wants.

Anyone who – in the order described above – **can** be your comrade, decides **immediately** whether he wants to join you or not. **His decision holds**, regardless of your wishes:

- He can join you hammering as a comrade **even if you don't want him to**.
- He can refuse to join you, **even if you would like to have a comrade**.

TIES:

If **several** players with the **same number** of trolls want to be your comrade, the one whose **troll lord** is **farthest back** on the walkway will be.



Example: Olaf (black) wants to hammer here. Astrid (brown) and Sven (orange) both have the same number of trolls (3) at this fortress. However, Astrid's troll lord lies farther back on the walkway. Therefore, she has the option to be the comrade. If she declines, Sven may be Olaf's comrade. If he also doesn't want to, Sigrun can hammer as the comrade. (As she has fewer trolls at the fortress than Astrid and Sven do, the position of her troll lord doesn't matter).

Only once it's been determined whether you'd have a comrade, do you decide whether to hammer:

- If you would have a comrade, you can choose between hammering with him or not hammering at all.
- If you wouldn't have a comrade, you can choose between hammering alone or not hammering at all.

Didnt hammer?
Then your turn ends!

B3 NUMBER OF HITS, ANGRY MOUNTAIN SPIRIT AND GIFTS

Count your trolls in the three regions surrounding the fortress at which you are hammering. If a comrade is hammering with you, count his trolls in those regions too.

The total of these hammering trolls determines...



...the maximum number of times you can hit the Rock Tower with the hammer.

This is the
HIT LIMIT



...how many boulders of the same color you can hammer out of the tower without angering the mountain spirit.

This is the
COLOR LIMIT



Example: Olaf (black) has 4 trolls at this fortress. If he hammers alone, he can hit the tower up to four times and can hammer at most 4 boulders of each color out of it. If Astrid (brown) takes part as his comrade with her 2 trolls, it could be hit up to 6 times, and up to 6 boulders of the same color could come out of it safely.

The mountain spirit never allows **more** than **9 hammer hits**.
Even if more than 9 trolls are hammering, you **still only hammer 9 times**.
The hit limit can never be exceeded.

More than **9 boulders of the same color** always anger the mountain spirit (white is not a color). Even if more than 9 trolls are hammering, **more than 9 boulders of the same color** still can't be hammered out of the Rock Tower.

WHITE isn't a color as far as the mountain spirit is concerned.

You can hammer any number of white boulders out of the tower without angering the mountain spirit.

EXCEEDING THE COLOR LIMIT AND appeasing the MOUNTAIN SPIRIT

If you exceed the color limit, the mountain spirit gets angry. He forbids:

- ➊ ...further hammer blows. The hammering ends **immediately**. Giving gifts **won't change this**.
- ➋ ...collecting treasures – unless he is appeased with gifts.

However, you **may** decide to appease the mountain spirit. If you choose to do so, count **how many boulders** you've **exceeded the color limit by**. Then **flip over** that many **gifts** (of your choice) in your treasure sack, so that their values are no longer visible. Each disc counts as one gift. **For each gift you flip** this way, the mountain spirit counts a **colored boulder** as a **white one**. Flipped gifts are **worthless** and **can't be used again** this game, but unflipped ones will add their values to your score at the end of the game.

If the **mountain spirit** is **appeased** with gifts, you are now allowed once more to **collect treasure** (see Section C).

If **two of you** are hammering together you can **both** contribute gifts – each giving your own. It **doesn't matter** who gives more, fewer or none. The **appeased** mountain spirit lets **you both** collect treasure again.

If you **can't** or **don't want** to appease the mountain spirit, don't give any gifts and **don't collect** any treasure.



Example: Olaf (black) and Astrid (brown) need 3 gifts, as they have broken their combined color limit (6) by one red boulder (7) and 2 yellow boulders (8). Unless they appease the mountain spirit with 3 gifts, neither of them is allowed to collect any treasure. Olaf and Astrid decide together that Olaf will give 2 gifts and Astrid will give one.

The mountain spirit treats the 3 extra boulders as colorless white boulders and Olaf and Astrid are now allowed to collect their treasures (as described in Section C).

B4

PICK UP THE HAMMER AND KNOCK THE BOULDERS OUT!

Finally! Now you can hammer the boulders out of the tower.



As the **hammerer**:

- put the Rock Tower in front of you.
- hit it with the hammer **again and again**.
- count your **hits aloud**, while another player marks them with the **slider** on the **hammer-blown counter**.
- count the **boulders** as they come out, and leave them on the table.
- stop hammering,
 - voluntarily, after any hit of your choice, or
 - if you have to because you **exceeded the color limit** or reached the **hit limit**.
- you are the **first one to collect treasure** (see Section C).



If you have a **comrade**,

- all boulders hammered out count in full for you both.
- he **can't back out** and stop being your comrade while you are **still hammering**.
- he **can keep hammering without you** if you voluntarily **stopped** hammering (see **Keep Hammering**, below).
- an **empty hit** causes a **change in roles**: your comrade will swap roles with you. He'll become the **hammerer**, you'll become his **comrade**.

If you stop hammering neither reaching the hit limit nor exceeding the color limit, your comrade may **keep hammering**.

Once you've collected a treasure it's **safe**. You can keep it even if your comrade **keeps hammering**, exceeds the color limit and doesn't appease the mountain spirit.

KEEP HAMMERING

A player who keeps hammering...

- leaves any boulders already hammered out where they are. They still count.
- keeps counting hits from where the previous hammerer stopped.
- can stop hammering after any hit of his choice, but must stop if he exceeds the color limit or reaches the hit limit.
- only collects a treasure when he himself stops hammering (see Section C).

Color and hit limits stay the same.

EMPTY HIT? SWAP ROLES!

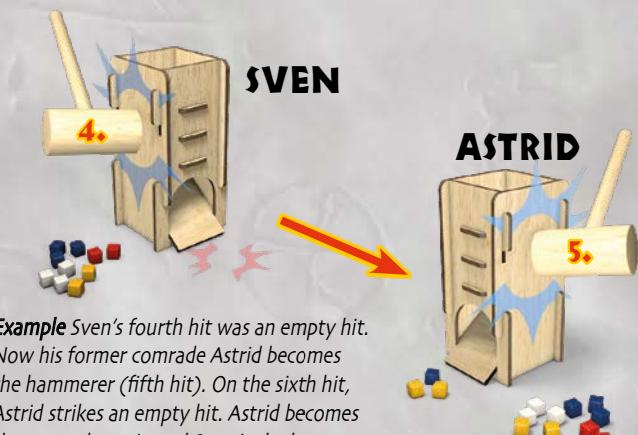
The empty hit is treated (and counted) as another of your hits.

If you are hammering alone, this empty hit has **no effect**.

If you are hammering with a comrade, an empty hit causes a role swap: your comrade immediately becomes the hammerer and you become his comrade.

- He puts the Rock Tower in front of him and strikes any remaining hammer hits **being now the hammerer**.
- You are now his **comrade** and **can't back out** before he stops hammering.
- The **hit count** continues from where you left off.
- Any **boulders** already hammered out **stay where they are** and **still count**.
- The **color and hit limits stay the same** (the sum of **your combined** trolls at the fortress).
- He stops hammering,
 - either **voluntarily**, after any hit of his choice, or
 - if he has to because he **exceeded the color limit** or **reached the hit limit**.
- He may also stop immediately after your empty hit, without hitting the tower at all.
- Once he has finished hammering, he is the one, who is allowed to start collecting a treasure (see Section C).

Each **subsequent empty hit** causes another role swap, even if it was the last hit allowed by the hit limit.



Example Sven's fourth hit was an empty hit. Now his former comrade Astrid becomes the hammerer (fifth hit). On the sixth hit, Astrid strikes an empty hit. Astrid becomes the comrade again and Sven is the hammerer once more. He decides to stop and can collect a treasure before Astrid does. As the hit limit wasn't reached and the color limit wasn't exceeded, Astrid can choose not to collect any treasure now and instead keep hammering.



C COLLECT TREASURE

There is a treasure in each of the three regions surrounding the fortress. When the hammering is finished, the mountain spirit can let you – and your comrade – each collect one of them.

C1 COLLECTING TREASURE AND PUTTING IT IN YOUR TREASURE SACK

The player who **stops hammering** (the hammering player) is the **first** to collect a treasure. He does this **immediately**. He is not affected if his comrade keeps hammering and exceeds the color limit.

Then his comrade can collect **one** treasure.

If the comrade **keeps hammering** (see "Keep Hammering"), he collects once he himself has **finished hammering**.

You can only collect a treasure if the mountain spirit allows it.

The mountain spirit **lets you collect a treasure if...**

- enough boulders have been hammered out.

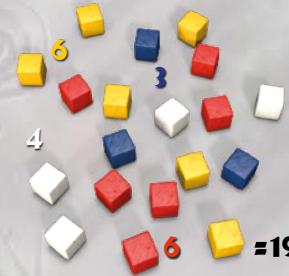
You can only collect a treasure whose **value** is **equal** to or **less** than the **number of boulders** that were hammered out.



Example: The total (19 boulders) is too low to collect the most valuable treasure (23). Astrid (brown), who was hammering, can choose between the two other treasures (17, 19). Whichever one she doesn't choose is left for her comrade, Sven (orange). Astrid chooses the mountain treasure (19), leaving the glacier treasure (17) for Sven.

- you have **trolls** there.

You can't collect treasure from a **region** in which you **have no** trolls.



Example: Although the total (19) is enough to collect any treasure, Astrid (brown), once finished hammering, can't collect the treasure in the glacier region, as she has no trolls there. Then her comrade Sven (orange) will collect this treasure, once Astrid has decided between the fjord treasure (18) and the tundra treasure (10).

- he isn't **angry**.

As soon as the **color limit is exceeded** and the mountain spirit not **appeased with enough gifts**, no (further) treasure can be collected.



Example: Astrid (brown) and her comrade Olaf (black) have exceeded the color limit (6) by one yellow boulder (7). Astrid doesn't give a gift and assumes that the angry mountain spirit will deny them both a treasure. However, Olaf appeases the mountain spirit with a gift. Even though Astrid, as the hammering player, will get to collect a treasure first, not enough boulders were knocked out for the most valuable treasure (28), and she has no trolls in the tundra. Olaf collects the treasure there, after Astrid has settled for treasure 16.

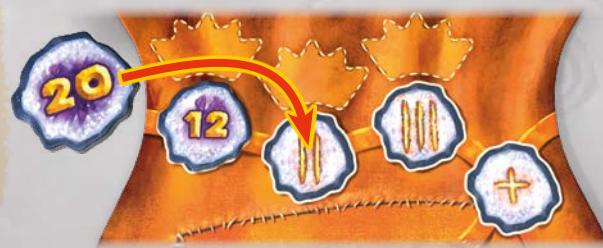
If you find no "allowed" treasures, you leave empty handed.

If you find one or more "allowed" treasures, you must collect one of them.

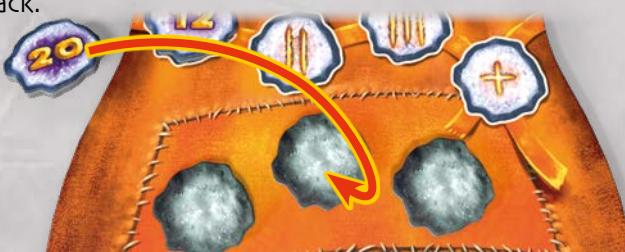
WHERE TO GO WITH THE TREASURE? BELT SPACE OR PATCHED SACK?

- If you collected the treasure **on your own turn**, put it **face up** on your **leftmost free belt space**.

Empty hits, role swaps, and tower swaps never change whose turn it is – your turn is always your turn.



- If you collected the treasure **on an opponent's turn**, put it **face down** in your **patched sack**. You can hold an **unlimited number** of treasures in your patched sack.



C2 CROWNS

If you collect the most valuable treasure of a fortress, you put a crown above it.

- If you're the **first player** to put a treasure in a **belt space of this number** (I, II, or III), take a **crown** from the supply. Put it in the crown space above that belt space.
- If a player later puts a treasure of **equal or greater** value in a **belt space of that number**, he **takes that crown** and puts it over his own belt space.
- This player loses that crown to a player who **later** puts a treasure of **equal or greater** value in a belt space of that number, and so on.
- A player can have **several** crowns at the same time if he has the **most valuable** treasure (ties going to the one collected later) in several belt spaces.

Example:



Sigrun is first to put a treasure (19) in belt space II. She receives a crown and puts it in the crown space over that belt space. Sven owns the crown for the most valuable treasure (20) in belt space I.



Later, Sven collects a treasure (24) for belt space II. It is worth more than Sigrun's, so he takes the crown from her. Olaf and Sven each have a treasure worth 20 in belt space I, but as Olaf collected his later, he takes the crown from Sven.

C3 CLEAR REGION

The hammerer and his comrade must now **remove all** their trolls from **one** of the regions surrounding the fortress they were hammering at:

- If the player collected a treasure this turn, he removes his trolls from the region he took the treasure from.
- If he didn't collect a treasure this turn, he takes them from any of this fortress's regions.

If two players were hammering, the player whose turn it is goes first.

Put your removed trolls back in front of you. You can use them again in later turns.

Now add a treasure to each region that doesn't have one any more. Take each treasure from the supply at random and turn it face up after adding it to the region.



Example: Sven (orange) collected a treasure from the forest and so must remove his trolls from there. Sigrun (white), who collected nothing as his comrade, decides to clear the glacier as this contains only one troll. If she cleared the mountain, she'd have to remove 4 trolls.

C4 BOULDERS BACK IN THE TOWER

Drop all the boulders that were hammered out back into the tower and set the slider back to space 0 of the hammer-blow counter. This ends the turn.

END OF GAME AND VICTORY

If you are the first player to put a treasure in a + space, this is **your last turn**:

- Remove all **your** trolls from the board and
- lay your troll lord on his side on his space on the walkway. This space still counts as occupied.

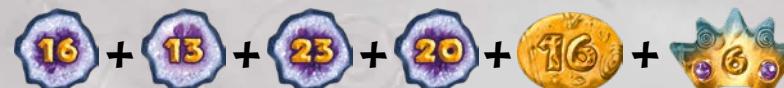
Now the **other players** get **one more turn** each. After each final turn, that player removes his trolls and lays his troll lord on its side on its space.

The turn order for these last turns, as always, depends on whose troll lord is farthest back.

The lying-down troll lords of finished players don't count.

Finally, each player counts

- the values of the treasures he collected
- the values of his unused gifts
- the values of the crowns over his belt spaces



If you have the **highest total** you are the undisputed King of the Trolls and **win the game**.

Ties are broken in favor of the player whose **troll lord** is **farther back on the walkway**.



AN EXAMPLE TURN:



1 It's the turn of Astrid (brown). She checks her treasure sack and sees that her leftmost free belt space is belt space III. If she wants to hammer this turn, she'll have to do so at a fortress number III.



2 Astrid sees that she doesn't have trolls in two regions at any fortress. She'll have to do something about this to be able to hammer.



3 Astrid moves her troll lord three wander spaces forward. She wanders three times to move two of her trolls to the swamp at fortress III. Astrid now has trolls at two regions here and so can hammer. If she hammers successfully, she can collect either the treasure from the swamp (15) or from the mountain (18). She lacks the trolls needed for the glacier's treasure.

Sigrun (white) and Sven (orange), whose troll lords are in front of Astrid's, receive tailwind. Sven wanders, as his troll lord is on a wander space. Sigrun places a troll on a glacier, as her troll lord is on a white placement space.

4 Sigrun's trolls are also in two of this fortress's regions. She'd like to be Astrid's comrade. Olaf (black) has as many trolls here, so he may be Astrid's comrade if he wants, as his troll lord is farther back than Sigrun's. However, he doesn't want to be, so Sigrun gets to be. Astrid could now decide against hammering, but she decides to hammer with Sigrun as a comrade.

The seven trolls that Astrid and Sigrun have together gathered here allow up to seven hammer hits. Astrid strikes the hits, as long as she doesn't strike an empty hit.



5 After five hammer hits, Astrid has hammered out 17 boulders. Sigrun wishes she could now back out and collect the treasure from the swamp (15), but as a comrade she must wait for Astrid to stop hammering. Astrid's sixth hit is an empty hit. Sigrun now becomes the hammerer and Astrid the comrade. Sigrun decides not to hit the tower any more, and stops hammering. She has four good reasons for this:

- The 17 boulders already hammered out are enough for her to collect the treasure in the swamp (15).
- These boulders are not enough for her comrade Astrid to also collect a treasure.
- Sigrun doubts that another hit would knock out the 5 or more boulders needed to collect the most valuable treasure (22) in the glacier. Also, more than 17 boulders would let Astrid collect the treasure from the mountain (18).
- There are already 7 red boulders on the table. The next hit could well exceed the color limit (7). In that case, Sigrun could only collect a treasure if the mountain spirit was appeased with gifts. She doesn't want to risk it.

As it's not Sigrun's turn, she places the swamp treasure face down in her patched sack. Then she clears her trolls from the swamp.



6 Astrid, the comrade, may keep hammering, as Sigrun stopped before she reached the hit limit and before she exceeded the color limit. This last hit knocks five more boulders out of the tower – including a red one, and so exceeds the color limit. Astrid decides to flip a gift over, so she can collect the mountain treasure (18). Then she clears her trolls from the mountain.

Though Astrid ended this turn as a comrade (because of her empty hit), it is still her turn. Therefore, she places the treasure she has collected face up on her belt space (III). Olaf keeps the crown for this belt space, as he owns the most valuable treasure of belt space III (21).

The final result of 22 boulders would have been enough to collect the glacier's treasure. But Sigrun, who has a troll there, had already stopped hammering (and collected the 15 treasure in the swamp). Astrid can't collect the glacier treasure, as she doesn't have any trolls there. Had she been able to collect it, she would have taken Olaf's crown and put it over it.

Authors: Eilif Svensson, Kristian A. Østby
Illustrations: Alexander Jung
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley

Thanks to all play testers, and in particular: Lin Heidi Isaksen, Inger Johanne Berg, Åsmund Svensson, Nora Opdal Svensson, Hanne Sævik Opdal, Ronny Eftevåg, Beate Nilsen, Kirsten Heitmann, Geir André Wahlqvist, Vegard Stillerud, Kristian Elsveen, Vetle Oldeman Christensen, Emil Hansen, Atle Ruud, Karl Thomas Hjelmervik



© 2018 Zoch Verlag
Werkstrasse 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

© 2018 Aporta Games

Art.-Nr.: 60 110 5116



EILIF SVENSSON & KRISTIAN A. ØSTBY

TROLLEJORD

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Il s'agit de rassembler vos trolls autour des forteresses et d'en extraire des blocs à coups de marteau. En échange, l'Esprit des Montagnes vous récompense par de précieux trésors des régions alentour. Vous déplacez vos trolls d'une forteresse à l'autre dans l'ordre croissant de leur numéro, mais parfois, vous les envoyez aussi directement là où un adversaire joue du marteau. En effet, conjuguer ses forces permet de récupérer encore plus de trésors.



Mais attention de ne jamais extraire trop de blocs de même couleur de la tour, sous peine de contrarier l'Esprit des Montagnes. Pour apaiser sa colère, il faudra alors lui faire des cadeaux qui vous feront perdre de précieux points. Vos trolls récupéreront-ils la plus grande part du trésor ?

Le vieil Esprit des Montagnes est grincheux. Ses légendaires forteresses de pierre sont remplies d'éboulis. Il a alors une idée de génie : il offrira des trésors à chaque troll qui l'aidera à évacuer cette encombrante caillasse. Quelques coups bien ajustés du célèbre marteau de troll devraient suffire ... Dès que la rumeur de la générosité de l'Esprit des Montagnes se répand, les trolls accourent en masse pour tenter leur chance.

FR	2-4	60	10+



LA TOUR

Avant la première partie, exercez-vous avec la tour. Versez les 44 blocs à l'intérieur et essayez d'en extraire quelques-uns à l'aide du marteau.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE POUR MARTELER :

● Maintenez la tour, mais **sans** appuyer trop fort sur sa base. Laissez un peu d'espace autour pour que les blocs sortent sans encombre sous les coups de marteau.

- 
- 
- Placez **légèrement** votre main sur **l'ouverture au sommet** de la tour pour empêcher les blocs d'être éjectés par le haut.
 - Ne frappez **jamais** sur les **faces avant et arrière** **🚫** de la tour, mais uniquement sur les **côtés** **↗️ ↘️**.
 - Si des blocs sortent de la tour **sans qu'un coup de marteau n'ait été donné** ou sont éjectés par en-haut, **remettez-les à l'intérieur**.
 - Orientez la porte de la tour vers le centre de la table pour éviter que les blocs ne tombent par terre.
 - Vous pouvez frapper fort ; la tour est solide et supporte assez bien les coups. Mais n'oubliez pas que le bois est un matériau naturel qui **se casse** sous des coups violents. Une bonne technique de frappe (voir ci-dessus) est plus efficace que la manière forte pour extraire des blocs.

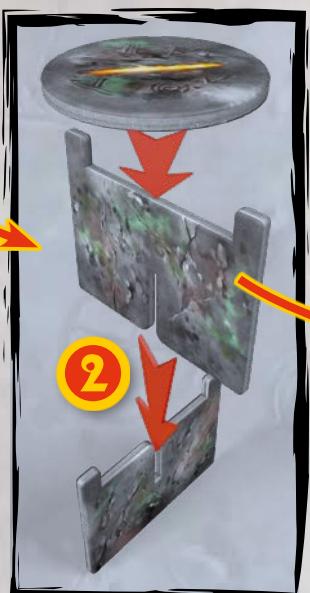
MISE EN PLACE

CONTENU

1 tour
1 marteau de troll
1 plateau de jeu

1 curseur
40 trolls
4 chefs trolls

1 Installez le plateau.

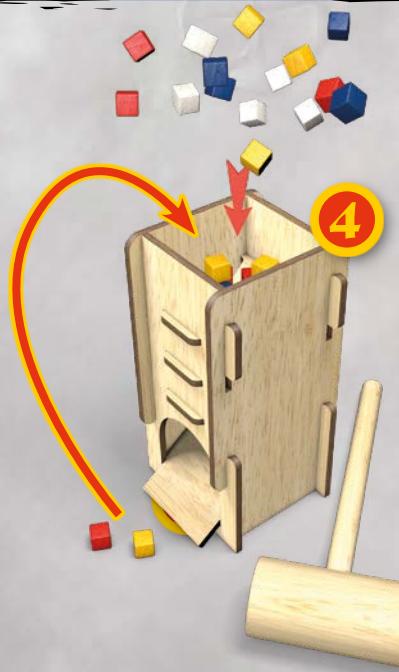


2 Assemblez les bases des forteresses. Placez un disque numéroté I, II ou III sur chacune d'elles. Répartissez ensuite ces forteresses, comme illustré sur le plateau à droite. Lors des parties suivantes, vous pourrez placer chacune d'elles sur un des 6 emplacements au choix.

3 Disposez les 10 planches, face visible, dans n'importe quel ordre, tout autour du plateau : elles forment le sentier. Ajustez bien les planches avec les entailles dans le cadre en bois entourant le plateau. Assurez-vous également que les cases Déplacement (empreintes de pas) se retrouvent vers l'intérieur et les cases Paysage rondes vers l'extérieur.



4 Versez l'ensemble des blocs dans la tour et placez-la à proximité du plateau. Si certains ressortent par la porte, remettez-les à l'intérieur, jusqu'à ce qu'ils soient tous dedans. Gardez le marteau de troll à côté.



5 Mélangez tous les trésors face cachée. Placez-en un dans chaque région et retournez-le face visible.

Attention : le paysage d'eau (fjord) est séparé en deux régions.

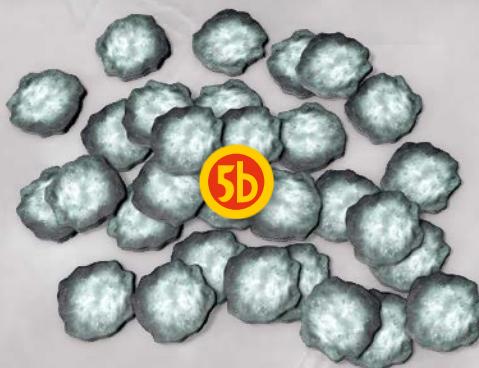
Gardez les trésors restants, face cachée, à côté du plateau.

Valeur des trésors :

2x 10 à 14

3x 15 à 18

2x 19 à 28



10 planches constituant le sentier
1 planche de départ
(Verso : Compteur de coups de marteau)

42 trésors (géodes de cristaux)
4 bourses
12 cadeaux (valeurs : 4, 8 et 16)

44 blocs d'éboulis
3 couronnes (valeur : 6)
6 bases de forteresse

6 disques indiquant le numéro de la forteresse (2x I, II et III)



6 Placez les 3 couronnes à côté du plateau.

7 Gardez également le curseur à proximité.

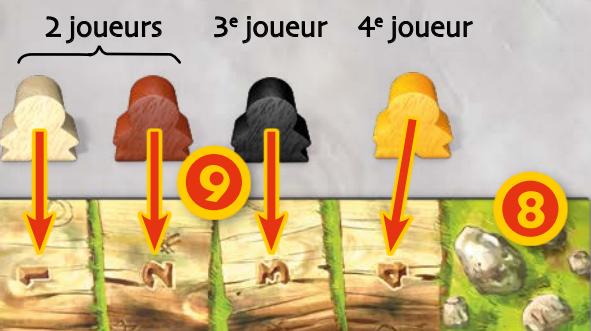
CHOISISSEZ CHACUN UNE COULEUR ET PRENEZ LES ÉLÉMENTS CORRESPONDANTS :

10 trolls (que vous placez devant vous = réserve) ; 1 chef troll

1 bourse (bien en évidence devant vous).

LA BOURSE ...

- ...possède en haut 4 cases Lacet (A) sur lesquelles on retrouve les numéros des forteresses I, II et III, ainsi qu'un signe +. Au cours de la partie, elles accueilleront les trésors que vous récupérerez, durant vos propres tours de jeu, autour des forteresses portant le même numéro. Les 3 cases de gauche sont surmontées de trois cases Couronne (B) qui récompenseront les plus beaux trésors récupérés.
- Sous le lacet se trouve une pièce cousue (C). C'est là que vous placerez les trésors récupérés lors des tours de jeu de vos adversaires.
- Vous disposez chacun de 3 cadeaux (de valeurs 4, 8 und 16). Placez-les, valeur lisible, sur les 3 emplacements (D) correspondants de votre bourse. Ils vous permettront d'apaiser l'Esprit des Montagnes si vous extrayez trop de blocs d'une même couleur de la tour... car il n'aime pas ça.



9 Placez vos chefs trolls dans n'importe quel ordre sur chacune des quatre cases de la planche de départ. Vous occupez toujours les cases 1 et 2 ; à 3 joueurs, les cases 1 à 3 ; la case 4 ne sert qu'à 4 joueurs.

8 Placez la planche de départ, la case 1 devant le début du sentier, dans le coin inférieur droit.

LES RÉGIONS/CASES PAYSAGE :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tant que votre **chef troll** occupe la **dernière position** sur le sentier c'est **toujours** à vous de jouer. S'il se trouve encore en dernière position après votre tour de jeu, vous pouvez rejouer, jusqu'à ce qu'un autre chef troll se retrouve dernier.



Exemple : Sigrun (blanc) entame la partie. Son chef troll est en dernière position sur la planche de départ.



Exemple : Comme le chef troll de Sören (orange) est dernier sur le sentier, c'est à lui de jouer. Il continuera à jouer jusqu'à ce qu'il dépasse le chef troll d'Astrid (marron). Ce sera alors au tour d'Astrid.

APERÇU D'UN TOUR DE JEU :

A BOUGEZ LES TROLLS

- A1** Avancez votre chef troll sur le sentier.
- A2** Ajoutez ou déplacez vos trolls.
- A3** Vos adversaires bénéficient (peut-être) d'un coup de pouce.

B MARTELEZ

- B1** Vérifiez si vous pouvez (et voulez) marteler la tour.
- B2** Contrôlez si vous pouvez marteler la tour seul ou avec un associé. En fonction de cela, décidez de marteler ou non.
- B3** Comptez combien de coups de marteau vous pouvez donner, et à partir de combien de blocs extraits l'Esprit des Montagnes est contrarié.
- B4** Choisissez d'extraire des blocs de la tour à coups de marteau.

C RÉCUPÉREZ DES TRÉSORS

- C1** Marteler avec succès vous rapporte un trésor (ainsi qu'à votre associé).
- C2** Couronnez le trésor de plus grande valeur sur une case Lacet.
- C3** Retirez vos trolls d'une région. Votre associé fait de même.
- C4** Remettez les blocs dans la tour.

A BOUGEZ LES TROLLS

A1 SUR LE SENTIER : C'EST TOUJOURS LE CHEF TROLL QUI DÉCIDE.

Avancez votre chef troll sur le sentier, dans le **sens horaire**, soit sur une **case Paysage** , soit sur une **case Déplacement** .

Pour avancer sur une **case Paysage**, comptez les **3 prochaines cases Paysage libres** devant votre chef troll. Ne comptez **pas les cases Déplacement**. Avancez ensuite votre chef troll sur l'une de ces 3 cases.

Exemple : Astrid (marron) veut avancer sur une **case Paysage**. Elle compte donc les **3 premières cases Paysage libres** devant son chef troll et **choisit** de l'avancer sur la **deuxième**.



Les cases occupées ne comptent jamais !

Pour avancer sur une **case Déplacement**, comptez les **3 prochaines cases Déplacement libres** devant votre chef troll. Ne comptez **pas les cases Paysage**. Avancez ensuite votre chef troll sur l'une de ces 3 cases.

Exemple : Olaf (noir) veut avancer sur une **case Déplacement**. Il compte donc les **3 prochaines cases Déplacement libres** devant son chef troll et **choisit** d'avancer son chef troll sur la **troisième**.



Dès que tous les chefs trolls ont **quitté la planche de départ**, retournez-la et éloignez-la du sentier. Au dos se trouve un **compteur** qui servira (plus tard) à compter le **nombre de coups de marteau**. Placez-y le curseur sur la case 0.



A2 VOS TROLLS ENTRENT EN ACTION : AJOUTEZ-EN OU DÉPLACEZ-LES

LES CASES PAYSAGE : AJOUTEZ DES TROLLS SUR LE PLATEAU

Si vous avez avancé votre chef troll sur une **case Paysage**, vous pouvez **ajouter** des trolls de votre réserve dans **une région**.

La **case Paysage** atteinte détermine dans quel **type de région** vous pouvez les placer.

Le nombre maximum de trolls que vous pouvez ajouter dépend du **nombre de cases** dont vous avez avancé votre chef troll :

- Si vous l'avez avancé d'**1** case Paysage, ajoutez **1 troll** ;
 - Si vous l'avez avancé de **2** cases Paysage, ajoutez **2 trolls** ;
 - Si vous l'avez avancé de **3** cases Paysage, ajoutez **3 trolls** ;
- Vous pouvez **renoncer** à ajouter autant de trolls que vous voulez.
 - Vous ne pouvez utiliser que les trolls **devant vous**. Vous ne pouvez jamais ajouter plus de trolls que le nombre disponible **dans cette réserve**.



Exemple : Comme Sören a avancé son chef troll de **2** cases Paysage sur une case **vert foncé**, il ajoute **2** trolls sur **une forêt**.

LES CASES DÉPLACEMENT : DÉPLACEZ VOS TROLLS

Si vous avez avancé votre chef troll sur une **case Déplacement**, vous pouvez **déplacer** vos trolls sur le plateau vers des régions **voisines**.

Le nombre de déplacements que vous pouvez effectuer dépend du nombre de cases dont vous avez avancé votre chef troll :

- Si vous l'avez avancé d'**1** case Déplacement, effectuez **1 déplacement** ;
 - Si vous l'avez avancé de **2** cases Déplacement, effectuez **2 déplacements** ;
 - Si vous l'avez avancé de **3** cases Déplacement, effectuez **3 déplacements** ;
- Chaque **mouvement** d'**1** troll **vers une région voisine** correspond à **1 déplacement**
 - Vous pouvez répartir vos déplacements entre un ou plusieurs trolls.
 - Vous pouvez renoncer à effectuer un ou plusieurs déplacements.



Exemple : Comme Olaf a avancé son chef troll de **3** cases Déplacement, il effectue **3 déplacements**. Il déplace un troll **(A)** de deux régions et un autre troll **(B)** d'une seule région.

A3 UNE CHANCE POUR VOS ADVERSAIRES : LE COUP DE POUCE

Lorsque vous avez déplacé votre chef troll, tous vos adversaires dont le chef se trouve (encore) **devant vous** bénéficient d'un coup de pouce.

Ces joueurs gagnent alors le droit (dès que **vous** avez terminé d'ajouter des trolls ou d'en déplacer) ... :

- ... d'**ajouter 1 troll** si leur **chef** se trouve sur une **case Paysage**.
Cette case détermine dans quel type de région ils peuvent ajouter un troll.
- ... d'**effectuer 1 déplacement** si leur **chef** se trouve sur une **case Déplacement**.

Exemple : Olaf (noir) a avancé son chef troll de telle manière que ceux d'Astrid (marron) et de Sigrun (blanc) se trouvent encore **devant le sien**. Toutes deux bénéficient donc du coup de pouce, **en commençant par Astrid**, dont le chef se trouve juste devant celui d'Olaf. Comme le chef troll d'Astrid est sur une **case Paysage blanche**, elle peut ajouter un troll sur un glacier de son choix. Puis c'est au tour de Sigrun : elle déplace un troll car son chef se trouve sur une case **Déplacement** devant celui d'Astrid. Sören (orange) ne bénéficie pas du coup de pouce : Olaf a doublé son chef troll.

Le **premier** joueur à bénéficier d'un coup de pouce est celui dont le chef troll se trouve **juste devant** le vôtre. Puis c'est au tour des autres d'en profiter, en remontant le sentier jusqu'à celui en tête. Les joueurs dont le chef troll se trouve **derrière le vôtre** ne bénéficient **pas** du coup de pouce.



B

MARTELEZ

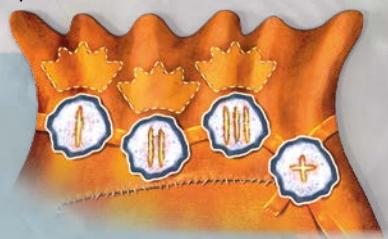
Si l'**Esprit des Montagnes** le permet, vous pouvez alors extraire des blocs de la **tour à coups de marteau**. Vous ne pouvez marteler qu'une forteresse par tour. Chaque troll présent dans les 3 régions **autour** de cette forteresse donne droit à un coup de marteau. Il se peut qu'un adversaire s'associe à vous. Dans ce cas, vous utilisez **ses trolls** en plus. Mais attention : l'**Esprit des Montagnes** est **contrarié** si vous extrayez plus de **blocs de même couleur** de la tour que le nombre de trolls en train de marteler. Si l'**Esprit des Montagnes** vous y autorise, vous (et votre associé) pourrez, après avoir arrêté de marteler, récupérer un **trésor d'une des 3 régions autour**, à condition que le nombre de blocs extraits **atteigne ou dépasse la valeur** de ce trésor.

Comment marteler :

Les quatre cases **Lacet de votre bourse** indiquent, **de gauche à droite**, dans quel **ordre** vous devez marteler les forteresses lors de vos tours de jeu.

- Vous devez commencer par récupérer un trésor d'une **forteresse I** pour votre case **Lacet I**.
- Lors d'un **tour ultérieur**, vous pourrez marteler une **forteresse II** pour déposer le trésor récupéré là-bas sur votre **case Lacet II**.
- Lorsque, encore plus tard dans la partie, vous aurez récupéré un trésor d'une **forteresse III**, vous pourrez le placer sur la **case Lacet III**, ...
- Pour finir, la **case +** vous permettra de marteler la **forteresse de votre choix** pour récupérer **votre dernier trésor**.

L'adversaire qui souhaite s'associer à vous peut vous aider à marteler quel que soit le numéro de la forteresse (à condition de respecter la **2^{de} Loi du Marteau**, ci-dessous).



B1 OÙ PEUT-ON MARTELER ? DÉTERMINEZ UNE FORTERESSE !

L'**Esprit des Montagnes** a gravé dans la pierre **2 Lois du Marteau**, précisant le lieu où il vous **autorise à marteler** durant votre tour. Vous ne **pouvez** marteler une **forteresse** que si vous respectez **les deux lois**.

1^{RE} LOI DU MARTEAU

Le numéro de la forteresse doit correspondre à la plus petite case Lacet libre de votre bourse.

Si seule la case **Lacet +** est encore libre, vous pouvez marteler la forteresse de votre choix (à condition de respecter la **2^{de} Loi du Marteau**).

- Si **aucune forteresse** ne correspond, vous ne pouvez **pas marteler**. Votre tour est alors **terminé**.
- Si **plusieurs** forteresses correspondent, vous pouvez **choisir** l'une d'elles.
- Votre éventuel **associé** ne doit respecter que la **2^{de} Loi du Marteau**.
- Si vous **renoncez** à marteler, votre tour est **terminé**.

2^{DE} LOI DU MARTEAU

Vos trolls doivent occuper **au moins 2 régions** autour de cette forteresse.

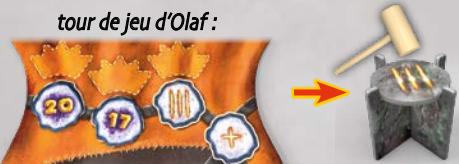
Exemple :



tour de jeu de Sören :
Quand vient son tour, la **case Lacet I** de Sören est encore **libre**. S'il martèle, il doit marteler une forteresse **I**.



tour de jeu d'Astrid :
Au tour d'Astrid, sa **case Lacet I** est déjà occupée, mais sa **case II est encore libre**. Elle ne peut donc marteler qu'une forteresse **II**.



tour de jeu d'Olaf :
Quand vient le tour d'Olaf, ses **cases Lacet I et II sont occupées**. Sa **case Lacet III** libre ne lui permet de marteler qu'une forteresse **III**.



tour de jeu de Sigrun :
Sur la bourse de Sigrun, **seule la case Lacet + est encore libre**. Elle peut donc marteler la forteresse **de son choix**.



Exemple : Sigrun (blanc) ne peut **pas** marteler cette forteresse car ses trolls n'occupent qu'**une seule région** autour. Les trolls marron d'Astrid sont présents dans **deux** régions autour de cette forteresse. Elle peut donc la marteler. Olaf occupant les **trois** régions voisines, il peut, lui aussi, marteler cette forteresse.

B2

MARTELER SEUL OU AVEC UN ASSOCIÉ ?

Indiquez ensuite la forteresse que vous (pouvez et) souhaitez marteler. Mais vous ne prendrez la décision finale de marteler qu'**après** avoir contrôlé si vous le ferez seul ou avec l'aide d'un associé.

MARTELER SEUL



Vous ne pouvez marteler **seul** que si aucun adversaire ne désire s'associer à vous.

MARTELER À DEUX



Un adversaire respectant la **2^{de} LOI DU MARTEAU** peut s'associer à vous.

- Si seul **1 de vos adversaires** respecte la **2^{de} LOI DU MARTEAU**, il peut s'associer à vous s'il le souhaite.

- Si **plusieurs adversaires**, qui respectent la **2^{de} LOI DU MARTEAU**, veulent s'associer à vous, seul celui qui a rassemblé **le plus de trolls** autour de la forteresse **peut** le faire.



Exemple : Sigrun (blanc) veut marteler cette forteresse. Sören (orange) peut se joindre à elle car il a rassemblé plus de trolls autour de cette forteresse qu'Olaf (noir). Les trolls d'Astrid ne sont pas pris en compte car ils n'occupent qu'une seule région alentour. Si Sören renonce à se joindre à Sigrun, Olaf peut prendre sa place. Si Olaf refuse à son tour, Sigrun n'a aucun associé. Elle peut alors marteler seule si elle le souhaite.

L'adversaire qui, dans l'ordre de priorité décrit précédemment, **gagne le droit** de s'associer à vous prend immédiatement la décision **définitive** de le faire ou non. **Sa décision s'applique, même si elle va à l'encontre de votre volonté :**

- Il peut devenir votre associé, même si vous ne le voulez pas ;
- Il peut refuser de se joindre à vous, bien que vous auriez aimé l'avoir comme associé.

ÉGALITÉS :

Si plusieurs joueurs parmi eux possèdent le **même nombre** de trolls dans ces 3 régions, c'est alors celui dont le **chef troll** se trouve **le plus en retard** sur le sentier qui devient votre associé.



Exemple : Olaf (noir) veut marteler cette forteresse. Astrid (marron) et Sören (orange) possèdent tous les deux 3 trolls autour de cette forteresse. Mais le chef troll d'Astrid est plus en retard sur le sentier. Elle peut donc se joindre à Olaf. Si elle y renonce, Sören peut prendre sa place. Si lui aussi refuse, Sigrun peut s'associer à lui pour marteler. (Comme elle possède moins de trolls autour de la forteresse qu'Astrid et Sören, la position de son chef troll sur le sentier n'a pas d'importance).

Vous devez attendre de **savoir** si vous aurez un (ou aucun) associé **avant de décider** si, finalement, vous **martèlerez** ou pas :

- S'il s'avère qu'**un associé** s'est joint à vous, vous pouvez décider de marteler avec son **aide** ou **renoncer** à marteler.
- S'il s'avère qu'**aucun associé** ne s'est joint à vous, vous pouvez décider de marteler **seul** ou bien **renoncer** à marteler.

Si vous choisissez de ne pas marteler,
votre tour est terminé.

B3 NOMBRE DE COUPS, ESPRIT DES MONTAGNES CONTRARIÉ ET CADEAUX

Comptez vos trolls dans les régions autour de la forteresse (que vous martelez). Si un associé s'est joint à vous, ses trolls situés dans ces régions viennent s'ajouter aux vôtres.

La somme de ces trolls détermine ...



... combien de coups de marteau peuvent être portés sur la tour.

C'est la
LIMITE DE COUPS



... combien de blocs de la même couleur peuvent être extraits de la tour sans mettre en colère l'Esprit des Montagnes.

C'est la
LIMITE PAR COULEUR



Exemple : Olaf (noir) possède 4 trolls autour de cette forteresse : S'il martèle seul, il peut frapper 4 fois la tour et en extraire au maximum 4 blocs de chaque couleur.
Si Astrid (marron) s'associe à lui avec ses 2 trolls, ils disposent de 6 coups de marteau et ne peuvent extraire de la tour que 6 blocs de chaque couleur au maximum.

L'Esprit des Montagnes interdit de dépasser 9 coups de marteau.
Même si la somme des trolls est supérieure à 9, le nombre maximum de coups de marteau autorisé est de 9.

Plus de 9 blocs d'une même couleur ont toujours le don d'énerver l'Esprit des Montagnes. Si la somme des trolls est supérieure à 9, le nombre de blocs d'une même couleur extraits de la tour ne doit pas dépasser 9.

Pour l'Esprit des Montagnes, BLANC n'est pas une couleur !
Vous pouvez donc extraire autant de blocs blancs de la tour que vous le voulez sans que cela ne le contrarie.

LIMITE PAR COULEUR DÉPASSÉE : OFFRIR UN CADEAU !

Si vous dépassiez la limite par couleur, l'Esprit des Montagnes est en colère. Il interdit ...

- ... de continuer les coups de marteau. Vous arrêtez immédiatement de marteler. Même un cadeau n'y change rien.
- ... de récupérer des trésors, à moins d'être apaisé par des cadeaux.

Pour apaiser l'Esprit des Montagnes, comptez combien de blocs ont dépassé la limite par couleur. Retournez alors autant de cadeaux (au choix) sur votre bourse, et cachez ainsi leur valeur. Pour chaque cadeau ainsi retourné, l'Esprit des Montagnes considère un bloc de couleur comme un bloc blanc (neutre). Un cadeau retourné n'a plus de valeur et ne peut plus être utilisé (durant toute la partie).

Si l'Esprit des Montagnes est apaisé par des cadeaux, il vous autorise de nouveau à récupérer des trésors (comme décrit au paragraphe C).

Si vous martelez à deux, vous pouvez vous répartir tous les deux les cadeaux à offrir. Peu importe qui d'entre vous en a donné le plus, le moins, voire zéro. L'Esprit des Montagnes apaisé vous autorise de nouveau tous les deux à récupérer des trésors (comme décrit au paragraphe C).

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas apaiser l'Esprit des Montagnes, vous ne retournez aucun cadeau et ne récupérez aucun trésor.



Exemple : Olaf (noir) et Astrid (marron) ont besoin de 3 cadeaux car ils ont dépassé leur limite commune (6) d'1 bloc rouge (7) et de 2 blocs jaunes (8). S'ils n'arrivent pas à calmer l'Esprit des Montagnes avec 3 cadeaux, ils n'auront alors pas le droit de récupérer de trésors.
Olaf et Astrid se mettent d'accord pour qu'Olaf offre 2 cadeaux et Astrid 1. L'Esprit des Montagnes considère alors les 3 blocs excédentaires comme des blocs blancs neutres. Olaf et Astrid sont alors de nouveau autorisés à récupérer des trésors (comme décrit au paragraphe C).

B4

TOUS À VOS MARTEAUX ET SORTEZ CES PIERRES !

Vous pouvez enfin extraire des blocs de la tour !



En tant que joueur avec le marteau ...

- ... placez la tour devant vous ;
- ... martelez la tour, un coup après l'autre ;
- ... comptez vos coups de marteau à voix haute, tandis qu'un autre joueur déplace le curseur sur le compteur au fur et à mesure ;
- ... additionnez tous les blocs extraits de la tour et laissez-les sur la table ;
- ... arrêtez de marteler ...
 - ... quand vous voulez après n'importe quel coup de marteau, mais au plus tard ...
 - ... si vous devez vous arrêter parce que vous avez dépassé la limite par couleur ou atteint la limite de coups.
- ... vous êtes le premier à récupérer un trésor (voir paragraphe C)



Si vous avez un associé, ...

- ... la totalité des blocs extraits comptent pour vous deux ;
- ... celui-ci ne peut plus vous abandonner jusqu'à ce que vous ayez arrêté de marteler ;
- ... il peut décider de continuer (sans vous), à condition que ce soit vous qui ayez pris la décision d'arrêter de marteler (voir paragraphe « Continuer de marteler », plus loin) ;
- ... un coup de marteau manqué entraîne un changement de rôle : votre associé et vous intervertissez les rôles ; l'associé martèle et vous devenez son associé.

Si vous arrêtez de marteler avant d'avoir atteint la limite de coups ou dépassé la limite par couleur, votre associé peut continuer à marteler seul. Si il décide de le faire, il ne pourra récupérer un trésor que lorsqu'il arrêtera de marteler (voir paragraphe C. Récupération des trésors).

Si vous récupérez un trésor maintenant, vous pouvez le garder même si votre associé dépasse la limite par couleur en continuant à marteler et n'apaise pas l'Esprit des Montagnes.

CONTINUER DE MARTELEUR

Celui qui continue à marteler ...

- ... laisse les blocs déjà extraits à leur place. Ceux-ci continuent de compter ;
- ... reprend le décompte des coups là où il en était ;
- ... arrête de marteler quand il veut, après n'importe quel coup, mais au plus tard après avoir dépassé la limite par couleur ou atteint la limite de coups.
- ... ne peut récupérer un trésor qu'après avoir décidé d'arrêter de marteler (voir paragraphe C).

Les limites par couleur et de coups ne changent pas (total de vos trolls autour de cette forteresse).

COUP MANQUÉ ? CHANGEMENT DE RÔLE !

Un coup de marteau est considéré comme manqué si aucun bloc ne sort de la tour. Il compte simplement comme 1 coup.

Si vous martelez seul, un coup manqué n'a aucune conséquence. Si vous avez un associé, un coup manqué entraîne un changement de rôle : l'associé prend alors immédiatement votre place au marteau. Vous devenez immédiatement son associé :

- Il déplace la tour devant lui. C'est lui qui donne les coups de marteau suivants.
- Vous devenez son associé et ne pouvez pas l'abandonner jusqu'à ce qu'il arrête de marteler.
- Il continue le décompte des coups de marteau là où vous l'aviez interrompu.
- Les blocs déjà extraits restent où ils sont et comptent toujours.
- Les limites par couleur et de coups ne changent pas (selon le total de vos trolls autour de la forteresse).
- Il arrête de marteler,
 - s'il dépasse la limite par couleur ou atteint la limite de coups, ou bien,
 - à tout moment avant, à l'issue de n'importe quel coup.
- Il peut aussi décider de s'arrêter après votre coup manqué, sans donner le moindre coup de marteau.
- Une fois qu'il a fini de marteler, il peut commencer à récupérer les trésors (voir paragraphe C).

Tout nouveau coup manqué provoque un nouveau changement de rôle, même si celui-ci intervient au dernier coup de marteau de toute façon autorisé (limite de coups).



Exemple : À son 4^e coup, Sören manque sa frappe. C'est alors à Astrid, jusque-là son associée, de prendre le marteau (5^e coup). Au 6^e coup, elle aussi manque sa frappe. Elle redevient l'associée. C'est de nouveau à Sören de marteler. Il décide d'arrêter et de récupérer un trésor avant Astrid. La limite de coups n'ayant pas été atteinte et la limite par couleur n'ayant pas été dépassée, Astrid peut choisir de ne pas récupérer de trésor tout de suite, mais d'attendre son prochain coup de marteau ...



C RÉCUPÉREZ DES TRÉSORS

Dans chacune des **trois régions** entourant une forteresse se trouve un trésor. Lorsque les **coups de marteau** sont terminés, l'Esprit des Montagnes peut vous **autoriser**, ainsi que votre associé, à en **récupérer un**.

C1 GAGNEZ DES TRÉSORS ET PLACEZ-LES DANS VOTRE BOURSE

Le premier à récupérer un trésor est le joueur qui a **arrêté les coups de marteau**. Il le fait immédiatement. Il n'est plus concerné si son associé décide de continuer de marteler et dépasse la limite par couleur. **Ensuite**, son **associé** peut récupérer un trésor (restant). Si, par contre, il décide de continuer de marteler (voir « Continuer de marteler »), il ne pourra récupérer de trésor qu'après son coup de marteau.

Un joueur ne peut récupérer un trésor que si l'Esprit des Montagnes **l'autorise**.

L'Esprit des Montagnes autorise à récupérer un trésor uniquement si ...

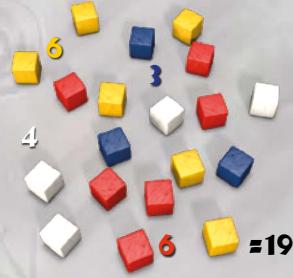
- ... le **nombre de blocs extraits suffit**.

Un trésor ne peut être récupéré que si le **nombre de blocs extraits atteint ou dépasse la valeur** de ce trésor.



- ... vous possédez des **trolls dans la région** où vous voulez récupérer le trésor.

Celui qui ne possède pas de trolls dans une **région** ne peut pas récupérer le trésor qui s'y trouve.



- ... l'Esprit des Montagnes n'est **pas en colère**.

Si la **limite par couleur** a été dépassée et que l'Esprit des Montagnes n'est **pas apaisé** par **suffisamment de cadeaux**, personne ne peut ensuite récupérer de trésor.



Celui qui ne peut récupérer aucun trésor selon les règles repart sans rien.

Le joueur qui, une fois les coups de marteau terminés, peut récupérer **un ou plusieurs** trésors est **obligé** de le faire.

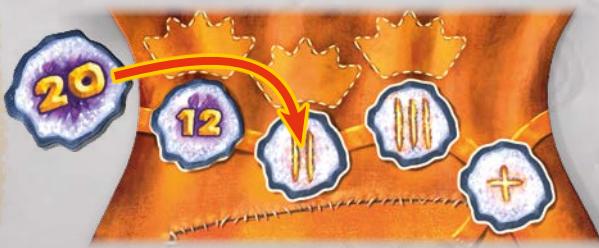


Exemple : Le résultat obtenu (19 blocs) est insuffisant pour récupérer le trésor de plus grande valeur (23). Astrid (marron), qui a martelé, a le choix entre les deux autres trésors (17/19). Pour son associé Sören (orange), il restera le trésor qu'Astrid n'aura pas pris. Astrid décide de récupérer le trésor des montagnes (19). Il reste le trésor sur le glacier (17) pour Sören.

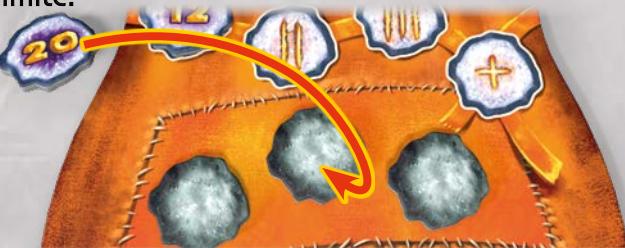
QUE FAIRE DU TRÉSOR ? CASE LACET OU PIÈCE COUSUE ?

- Si vous gagnez un trésor lors de **votre propre tour de jeu**, placez-le, **face visible**, sur la plus petite case Lacet encore libre.

Même si vous manquez un coup de marteau, si vous passez la tour et si vous changez de rôle, **votre tour de jeu** reste **votre tour de jeu**.



- Si vous gagnez un trésor lors d'un **tour adverse**, placez-le, **face cachée**, sur la **pièce cousue** de votre bourse. Le nombre de trésors que vous pouvez y placer n'est pas limité.

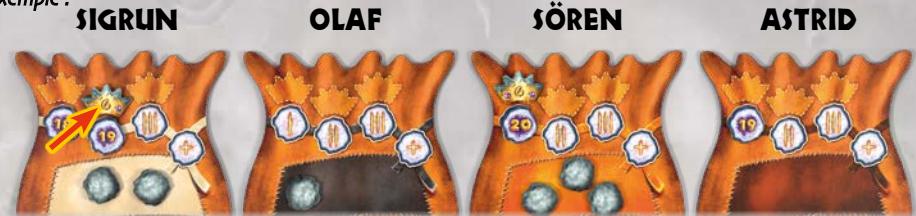


C2 GAGNEZ ET PERDEZ DES COURONNES

Si vous récupérez le plus grand trésor d'une forteresse, vous gagnez en plus une couronne que vous placez au-dessus.

- Si vous êtes le **premier** à placer un trésor sur **une case Lacet I, II ou III**, vous gagnez une **couronne**. Posez-la sur l'emplacement correspondant au-dessus de cette case Lacet.
- Si, plus tard, un joueur place un trésor de **même valeur ou supérieure** sur la **case Lacet** de sa bourse portant le **même numéro**, il vous vole cette couronne et la pose sur l'emplacement correspondant de sa bourse.
- Ce joueur perdra **plus tard** cette couronne au profit du prochain joueur qui placera un trésor de **même valeur ou supérieure** sur son **emplacement Couronne** portant le **même** numéro, etc.
- Un joueur peut posséder **plusieurs couronnes** en même temps s'il gagne à chaque fois le plus grand trésor (ou un trésor de même valeur acquis plus tard) sur la case Lacet correspondante.

Exemple :



Sigrun est la première à placer un trésor (19) sur sa case Lacet II. Elle gagne donc une couronne qu'elle pose sur l'emplacement au-dessus. Sören possède la couronne du plus grand trésor sur une case Lacet I.



Plus tard, Sören gagne un trésor (24) pour sa case Lacet II, dont la valeur est supérieure à celui de Sigrun. Sören vole donc la couronne à Sigrun. Entre temps, Olaf et Sören possèdent tous les deux un trésor de même valeur (20) sur leur case Lacet I. Comme Olaf l'a gagné plus tard, il a volé la couronne à Sören.

C3 VIDEZ UNE RÉGION

Le joueur au marteau et son associé doivent maintenant **retirer tous** les trolls d'une des régions autour de la forteresse qu'ils ont martelée.

- Celui qui a **gagné un trésor** durant ce tour, retire tous ses trolls de la région dans laquelle se trouvait ce trésor.
- Si un joueur concerné n'a récupéré **aucun trésor** durant ce tour, il retire tous ses trolls d'une des régions au choix autour de cette forteresse.

Si les joueurs ont martelé à deux, le joueur dont c'est le tour retire ses trolls en premier.

Chacun replace ses trolls retirés devant lui et pourra les réutiliser lors des tours suivants.

Remettez ensuite un trésor dans **chaque région** où il n'y en a plus. Tirez chaque trésor au hasard de la réserve et ne le retournez qu'une fois placé dans la région.



Exemple : Sören (orange), qui vient de gagner un trésor dans la forêt doit en retirer ses trolls. Sigrun (blanc), son associé qui est repartie les mains vides, décide de se retirer du glacier car elle n'y possède qu'un seul troll. Si elle quittait la montagne, elle devrait retirer 4 trolls.

C4 REMETTEZ LES BLOCS DANS LA TOUR

Tous les blocs extraits de la tour sont remis à l'intérieur et le curseur replacé sur la case 0 du compteur de coups de marteau. Ceci met fin à ce tour de jeu.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Dès que le premier joueur a recouvert la case Lacet + de sa bourse, il a **terminé**.

Celui qui a terminé son dernier tour, ...

- ... retire tous **ses** trolls du plateau et
- ... couche son chef troll sur la case sur laquelle il se trouve.

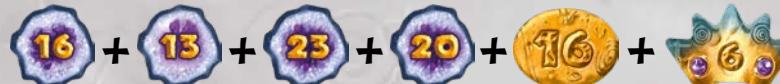
Chacun des autres joueurs dispose encore d'un **dernier coup**. Eux aussi retirent ensuite leurs trolls du plateau et couchent leur chef troll sur la case qu'il occupe.

L'ordre du dernier tour est établi, comme d'habitude, selon le joueur dont le chef troll occupe la dernière position. Les joueurs dont le chef troll est déjà couché ne jouent plus.

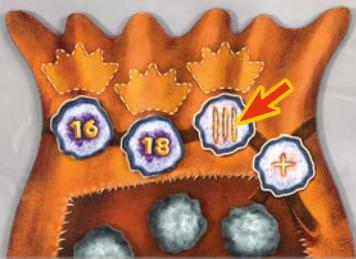
Chacun additionne ensuite ...

- ... la valeur de tous les trésors qu'il a récupérés ;
- ... la valeur des cadeaux qu'il n'a pas offerts ;
- ... la valeur des couronnes qu'il possède sur sa bourse.

Le joueur qui totalise le **plus de points** devient le roi incontesté des trolls et le **vainqueur de la partie**. En cas d'égalité, celui dont le **chef troll** se trouve **le plus en retard sur le sentier** l'emporte.



EXEMPLE DE TOUR DE JEU :



1 C'est à Astrid (maron) de jouer. Elle regarde sur sa bourse quelle est la plus petite case Lacet encore libre. Il s'agit de la case III. Si Astrid désire marteler lors de son tour, elle doit choisir une forteresse III.



2 Astrid constate que ses trolls ne sont jamais présents dans deux régions au moins autour d'une même forteresse III. Il va falloir y remédier pour pouvoir marteler.



5 Après 5 coups de marteau, Astrid a extrait 17 blocs de la tour. Sigrun aimeraient « abandonner » et s'emparer du trésor dans le marais (15), mais en tant qu'associée, elle doit attendre qu'Astrid ait arrêté de marteler. Au 6^e coup de marteau, Astrid ne fait sortir aucun bloc. Son associée Sigrun récupère donc le marteau. Astrid devient (uniquement) son associée. Sigrun décide de ne pas donner de coup de marteau supplémentaire et arrête. Elle possède 4 bonnes raisons pour cela :

- les 17 blocs déjà extraits lui suffisent déjà pour s'emparer du trésor dans le marais (15) ;
- les blocs extraits ne suffisent finalement pas à Astrid pour récupérer, elle aussi, un trésor ;
- Sigrun doute de pouvoir extraire 5 blocs supplémentaires (ou plus) avec le dernier coup de marteau, pour gagner le plus grand trésor sur le glacier (22). En plus, si plus de 17 blocs étaient extraits de la tour, Astrid ne repartirait pas les mains vides, mais pourrait s'emparer du trésor dans les montagnes (18) (ce qui ne plairait pas à Sigrun).
- Il y a déjà 7 blocs rouges sur la table. Le prochain coup de marteau risquerait de provoquer un dépassement de la limite par couleur (7). Sigrun ne pourrait alors prendre un trésor que si elle calme l'Esprit des Montagnes avec un cadeau. Sigrun ne veut pas prendre ce risque.

Comme ce n'était pas son tour de jeu, Sigrun place le trésor récupéré dans le marais face cachée, sur la pièce couverte de sa bourse. Elle retire ensuite ses trolls de ce marais.



3 Astrid déplace son chef troll de 3 cases Déplacement (libres). Les 3 déplacements ainsi obtenus lui permettent de rassembler deux de ses trolls dans le marais, autour de la forteresse III. Astrid est maintenant présente dans deux régions autour et peut marteler. Si elle martèle avec succès, elle pourra gagner soit le trésor dans le marais (15) soit celui dans les montagnes (18). Il lui manque des trolls pour le trésor situé sur le glacier (22). Sigrun (blanc) et Sören (orange), dont les chefs trolls se trouvent devant celui d'Astrid, bénéficient du coup de pouce. Sören déplace un troll parce que son chef troll se trouve sur une case Déplacement. Sigrun ajoute un troll sur un des glaciers car son chef troll occupe une case Paysage blanche.

4 À présent, les trolls de Sigrun occupent eux aussi deux régions autour de cette forteresse. Elle aimeraient bien s'associer à Astrid pour marteler. Mais Olaf (noir) possède également là-bas le même nombre de trolls. Il peut s'associer à Astrid parce que son chef troll se trouve derrière celui de Sigrun. Mais Olaf ne désire pas devenir l'associé d'Astrid. Sigrun peut donc prendre sa place comme associée. Astrid pourrait décider maintenant de ne pas marteler, mais choisit finalement de le faire avec Sigrun. Les 7 trolls qu'Astrid et Sigrun ont rassemblés autour de cette forteresse leur permettent de donner 7 coups de marteau. C'est Astrid qui s'en charge tant qu'elle ne rate pas de coup.



6 Son associée Astrid peut continuer à marteler car Sigrun a arrêté sans atteindre la limite de coups, ni dépasser la limite par couleur. 5 nouveaux blocs sortent lors de ce dernier coup, dont 1 rouge qui provoque le dépassement de la limite par couleur. Astrid décide de retourner l'un de ses cadeaux pour récupérer le trésor situé dans les montagnes (18). Elle retire ensuite ses trolls des montagnes. Certes, Astrid a fini ce tour comme associée à cause de son coup de marteau raté, mais il s'agit toujours de son tour de jeu. C'est pourquoi elle peut placer le trésor gagné, face visible, sur sa case Lacet III. Olaf conserve la couronne pour cette case Lacet car il possède déjà un trésor de valeur supérieure (21) sur sa case Lacet III. Le total de blocs obtenus (22) aurait même suffit pour s'emparer du trésor sur le glacier, mais Sigrun, qui possédait un troll dans cette région, a arrêté de marteler avant (et pris le trésor 15 dans le marais). Astrid n'a pas pu récupérer le trésor sur le glacier car elle ne possédait aucun troll dans cette région. Si elle avait pu le récupérer, elle l'aurait placé sur sa case Lacet III et volé la couronne d'Olaf pour la mettre au-dessus.

Auteurs : Eilif Svensson, Kristian A. Østby
Illustrators : Alexander Jung
Mise en page: Oliver Richtberg
Traduction : Eric Bouret

Les auteurs tiennent à remercier tous les testeurs et particulièrement: Lin Heidi Isaksen, Inger Johanne Berg, Åsmund Svensson, Nora Opdal Svensson, Hanne Sævik Opdal, Ronny Eftevåg, Beate Nilsen, Kirsten Heitmann, Geir André Wahlqvist, Vegard Stillerud, Kristian Elvsveen, Vette Oldeman Christensen, Emil Hansen, Atle Ruud, Karl Thomas Hjelmervik



© 2018 Aporta Games

© 2018 Zoch Verlag
Werkstrasse 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

