Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Orcs & Trolls

1 — Introduction 3
2 — But du jeu 3
3 — Contenu de la boîte 3
3-1 — Les 4 dés 3
3-2 — Les 132 cartes 3
3-3 — Le livret de règles 4
4 — Commençons 4
4-1 — Comment choisir ses Orcs (: les caractéristiques) 5
4-2 — Les paquets Orcs 5
4-3 — La Main et la pioche 5
5 — But du jeu : les points de victoire 6
6 — Le Tour de jeu 6
7 — Explications du Tour de jeu 7
A — Jouer une carte rouge contre son adversaire 7
B — Essayer de prendre 1 trésor ou de séduire 1 Troll 8
C — Faire face à une attaque d'ennemi 8
D — Placer la carte trésor en dessous de la carte Orc 9
E — Chaque Orc peut transférer 1 carte trésor à un Troll 9
F — Sortir d'une situation causée par une carte rouge 9
G — Introduire dans la meute un nouvel Orc 10
H — Défausser toutes les cartes non désirées 10
I — Piocher pour revenir au nombre de 9 cartes en main 10
8 — Combats et épreuves 10
8.1 — Les combats 11
8.2 — Les épreuves 12
9 — Explication des cartes et des couleurs 12
9-1 — Cartes noires : les attaques 13
9-2 — Cartes grises : les bonus d'attaques 13
9-3 — Cartes jaunes : les trésors 13
9-4 — Cartes rouges : les épreuves 13
9-5 — Cartes vertes : les défenses 15
10 — Règles pour jouer à plus de 2 joueurs 16

1 — Introduction

Bienvenue dans le monde fantastique d'Orcs & Trolls. Ce jeu de base pour 2 à 4 joueurs, en plus de vous amuser, désire vous donner le parfum des jeux de cartes à collectionner.

Nous avons choisi de mélanger humour, stratégie et hasard.

Un Orc, ce n'est pas très malin, certains diraient même qu'ils sont bêtes et méchants... Dans ce monde volontairement inversé, les bons sont devenus les méchants et vice versa. Les orcs sont vos personnages.

Suivez ces instructions comme une recette de cuisine et vous connaîtrez bientôt tout sur ce jeu.

Attention :
Les règles sont écrites pour 2 joueurs. Vous trouverez les modifications pour jouer à 3 ou 4 en page 16.

2 — But du jeu

Être le premier à rassembler 21 Points de victoire ET à les garder jusqu'au début de son prochain tour. Pour ce faire, vous jouez des Orcs qui partent à l'aventure pour amasser des trésors.

Chemin faisant, vous allez semer des embûches (épreuves) sur le chemin de votre adversaire qui en retour lancera des attaques contre vos Orcs. Vous pourrez aussi essayer de rallier des Trolls à votre cause, mais attention, cela n'est pas sans risque ...

3 — Contenu de la boîte

3-1 — Les 4 dés

• 3 dés Orcs (pour se défendre et tenter de se sortir des épreuves).

• 1 dé d'attaque (pour attaquer les Orcs de l'adversaire).

3-2 — Les 132 cartes

Comment fonctionne une carte :

Chaque carte contient ses propres explications sur comment la jouer. Plusieurs symboles apparaissent sur celles-ci, vous trouverez :

• dans le coin supérieur gauche, un petit dessin qui indique le type de la carte (voir ci-dessous);

• en haut, au centre, un parchemin dont la couleur vous indique aussi le type de la carte (voir 9 - *Explications des cartes*, p. 12) et le nom de cette carte;

• dans le coin supérieur droit, si un chiffre apparaît, il indique le nombre de points de victoire (voir 5 - *But du jeu* p. 6) de la carte;

• en bas, un parchemin avec un texte expliquant comment jouer la carte et ses effets (certaines cartes n'ont pas ce parchemin).

Les différents types de cartes :

- 24 cartes **Orcs** : avec une tête d'Orc dans le coin supérieur gauche (chaque Orc a un nom différent);
- 3 cartes **Trolls** : avec une tête de Troll dans le coin supérieur gauche;
- 28 cartes **Trésors** (cartes **jaunes**, voir p. 13) : avec un coffret dans le coin supérieur gauche et un parchemin de couleur jaune;
- 14 cartes **Épreuves** (cartes **rouges**, voir p. 13) : avec une tête de mort dans le coin supérieur gauche et un parchemin de couleur rouge;
- 18 cartes **Attaques** (cartes **noires**, voir p. 13) : avec une épée dans le coin supérieur gauche et un parchemin de couleur noire;
- 11 cartes **Bonus d'attaque** (cartes **grises**, voir p. 13): avec une dague croisant l'épée dans le coin supérieur gauche et un parchemin de couleur grise;
- 24 cartes **Défenses** (cartes **vertes**, voir p. 15) : avec un bouclier dans le coin supérieur gauche et un parchemin de couleur verte;
- 9 cartes **Grenouille / Pris au piège** (recto/verso)
- 1 carte **Tour de jeu / Explications des caractéristiques** (recto/verso) : à consulter en cours de partie pour ne pas avoir à revenir sur ce livret de règles.

3-3 — Le livret de règles

Un livret de 16 pages que vous tenez actuellement en main et dont vous pourrez vous passer très rapidement.

4 — Commençons

Triez les cartes en 3 paquets. Les 24 *Orcs*, les 9 cartes *Grenouille/Pris au piège* (recto/verso) et les autres cartes. Gardez à disposition la carte *Tour de jeu* afin de pouvoir la consulter en permanence.

Mettez les cartes *Grenouilles/Pièges* sur le côté, elles seront posées sur les cartes Orcs (ou Trolls) pris au piège ou transformés en grenouille, pour le temps où ils seront dans cette situation.

Lancez les dés. Le joueur qui obtient le plus petit résultat commence.

4-1 — Comment choisir ses Orcs

Étalez les Orcs face visible sur la table. Chaque Orc est différent. Ils ont tous un nom et certains possèdent une ou deux caractéristiques particulières, symbolisées par une croix de couleur à côté du nom.

Ces caractéristiques sont la force, l'agilité, le charisme et la pratique de la natation... Elles permettent de mieux se battre, d'éviter des pièges, etc.

Tour à tour et 1 par 1, les joueurs vont puiser parmi les Orcs posés sur la table afin de constituer leur réserve de cartes Orcs (la meute).

Explications des caractéristiques :

Croix noire : Force. Donne un bonus de 1 point au jet de dés lors de combats (voir *8 - Combats* p. 10). Elle procure également un bonus de 1 point au jet de dés pour sortir d'un *Piège* (voir p. 14).

Croix bleue : Natation. Cet Orc n'a pas à subir l'épreuve de la *Traversée d'une rivière*, il peut traverser sans danger car il est capable de nager.

Croix rouge : Agilité. Donne 1 point de bonus pour éviter ou sortir d'un *Piège* ou d'une *Position périlleuse*.

Croix jaune : Charisme. Donne 1 point de bonus lors de jets de sort (*Changé en Grenouille*) ou pour tenter de convaincre un Troll de se joindre à la meute.

4-2 — Les paquets Orcs

Une fois la sélection terminée, chaque joueur mélangera ses Orcs et les placera en une pile face cachée devant lui.

L'Orc du dessus sera retourné face visible et posé à côté du paquet, il est le premier de sa meute...

4-3 — La Main et la pioche

Mélangez soigneusement le gros paquet de cartes restant (la pioche) et distribuez 9 cartes à chaque joueur (sa main).

Il est primordial de bien mélanger les cartes pour que les joueurs aient des cartes de diverses couleurs en main. Ceci pour la bonne marche du jeu.

Si la pioche est entièrement utilisée, on bat la pile des cartes défaussées qui devient la nouvelle pioche.

Si un joueur y pioche alors un Orc (éliminé précédemment), il sera tout de suite posé à côté des autres Orcs de la meute et immédiatement opérationnel. Le joueur piochera à nouveau, cette carte ne comptant pas dans la main.

La fortune vient en pillant
Philosophie Orc

5 — But du jeu : les points de victoire

Le but du jeu est de rassembler 21 points de victoire. Le vainqueur est celui qui rassemble en premier au moins 21 points à la fin de son tour de jeu **ET** qui aura toujours 21 points ou plus lorsque ce sera de nouveau à lui de jouer.

5.1 — Les points de victoire sont de 3 origines différentes

Les Orcs et les Trolls (A), les trésors (B) et les ennemis éliminés (C). Les points de victoire sont indiqués dans le coin supérieur droit des cartes (s'il n'y a rien, la carte de donne aucun point de victoire).

A — Le nombre d'Orcs et de Trolls que vous rassemblez dans votre meute vous donne 1 point par personnage (ex : 4 Orcs + 1 Troll = 5 pts. de victoire).

B — Les trésors rapportent le total des points indiqués sur les cartes (ex : trésor 2 + trésor 3 + talisman 2 pts. + épée 2 pts. = 9 pts. de victoire).

C — Les ennemis éliminés procurent également le nombre de points indiqués sur les cartes. (2 Guerriers à 2 pts + 1 Nain 3 pts = 7 pts. de victoire).

5.2 — Les points de victoire sont tous additionnés

Si on prend les exemples précédents : Meute 5 pts. + Trésors 9 pts. + Ennemis 7 pts. = 21 pts. de victoire.

Évidemment il ne s'agit que d'exemples. Les points peuvent êtres répartis différemment. Plus de trésors, moins d'ennemis, etc.

6 — Le Tour de jeu

Un tour de jeu est constitué d'une série de phases que le joueur peut accomplir en fonction des cartes en sa possession. Quand un joueur a fini son tour de jeu, c'est au suivant de jouer.

Chaque phase du tour de jeu doit être jouée dans l'ordre ci-dessous. Aucune phase n'est obligatoire.

A — Jouer une *carte rouge* contre son adversaire (sauf lors du tout premier tour).

B — Chaque Orc dans la meute (ne se trouvant pas dans une situation causée par une *carte rouge*) peut essayer de s'accaparer 1 trésor (la *carte jaune* est alors posée sur la carte Orc) ou de séduire 1 Troll (afin qu'il se joigne à la meute).

C — Au besoin, faire face à une attaque d'ennemi (*carte noire* jouée à ce moment-là par l'autre joueur). Voir les explications de la phase C page 8.

D — Placer la carte trésor en-dessous de la carte Orc pour tous ceux qui auront survécu à l'attaque (de la phase C) avec leur trésor (voir *8 - Combats*, p. 10), ou s'il n'y a pas eu d'attaque.

E — Chaque Orc peut transférer 1 (et une seule) carte trésor par tour, à un Troll de la meute.

F — Tenter de sortir d'une situation causée par une carte rouge (*Piège*, *Position périlleuse*, etc).

G — Introduire dans la meute 1 nouvel Orc (retourner face visible la carte Orc se trouvant sur le dessus de la pile des Orcs).

H — Défausser toutes les cartes non désirées pour en piocher de nouvelles. Ceci est primordial. Parfois il faut se défausser de bonnes cartes pour se donner plus de chance de piocher celles qui sont essentielles comme les cartes de défense (*vertes*) et les trésors (*jaunes*).

I — Piocher pour revenir au nombre de 9 cartes en main. C'est à ce moment que l'autre joueur pioche également pour revenir à 9 cartes. Les joueurs piochent sans ordre précis une carte l'un après l'autre (vous ne pouvez pas prendre 2 cartes de suite si votre adversaire a encore des cartes à piocher).

7 — Explications du Tour de jeu

A — Jouer une carte rouge contre son adversaire

À l'exception du tout premier tour (pour chaque joueur), le joueur pourra jouer au début de son tour une *carte rouge* (voir p. 13), pour soumettre son adversaire à une épreuve. Ce dernier devra immédiatement lancer les 3 dés Orcs et en appliquer les conséquences. Certaines épreuves peuvent entraîner l'élimination d'un ou plusieurs Orcs.

Le joueur subissant l'épreuve doit toujours atteindre 6 au moins à l'aide des dés Orcs (voir *8-2- Les épreuves* p. 12, lire également l'explication des cartes rouges p. 13).

Le joueur subissant l'épreuve peut utiliser une (ou plusieurs) carte verte en sa possession pour améliorer son jet de dés (ex. : *Présence d'un dragon*), ou éviter un test (ex. : *Branche providentielle*). La, ou les cartes vertes, doivent être jouées avant de lancer les dés.

A l'exception de *Potion de vie*, toutes les *cartes vertes* concernent l'ensemble de la meute et ceci pour la durée du tour.

De même, les *cartes rouges* sont jouées contre tous les éléments d'une meute. Chaque Orc ou Troll dans la meute à

L'Orc est un Troll pour l'Orc
Proverbe Orc

Tant va l'Orc à l'eau, qu'à la fin il se noie
Constatation Elfe

Rappel :
Un Orc ayant une croix jaune (Charisme) ne peut être tué par un Troll, car il a un bonus de 1 point pour convaincre celui-ci.

ce moment, devra subir l'épreuve (sauf exception, voir ci-dessous).

Remarques importantes :

Les Orcs ou Trolls déjà transformés en *Grenouille* ou *Pris au piège* ne doivent pas se soumettre à d'autres épreuves aussi longtemps qu'ils restent dans cet état.

Les trésors en la possession d'un Orc ou Troll font corps avec lui : ils seront perdus si l'Orc ou le Troll est éliminé. De même ils ne seront pas comptés comme Points de victoire si l'Orc ou le Troll est *Pris au piège* ou *Changé en grenouille*.

B — Essayer de prendre 1 trésor ou de séduire 1 Troll

Une action par Orc et par tour.

Le Trésor

Posez sur la carte Orc (en la décalant vers le bas) la carte trésor ou la carte Troll.

L'Orc récupérera le trésor si aucun ennemi ne l'en empêche (voir phase C ci-dessous)

Le Troll

Pour qu'il se joigne à la meute, lancez 1 seul dé :

— 1 : il vous tue !

— 2 ou 3 : il vous ignore (jetez la carte Troll dans la défausse)

— 4 et plus : il se joint à votre meute.

Un Troll ne peut pas essayer de prendre des trésors, mais il peut porter ceux que les Orcs lui ont transférés (1 trésor par Orc et par tour).

D'autre part, un Troll n'est jamais attaqué. Que des avantages me direz-vous... restent les cartes rouges, les épreuves...

C — Faire face à une attaque d'ennemi (carte noire jouée par l'adversaire).

Si le joueur adverse le désire, il peut à ce moment dans votre tour de jeu, jouer une carte d'attaque (*carte noire*) contre votre meute.

Chaque Orc de la meute devra combattre l'ennemi. Le joueur attaqué choisit dans quel ordre se feront les combats. Les combats sont résolus un par un et durent jusqu'à ce que tous les Orcs de la meute aient affronté l'ennemi, ou que celui-ci ait été éliminé (voir *8 - Combats* p. 10).

Les Trolls ne sont pas attaqués, car personne ne s'y frotte, ils sont bien trop costauds !

Le joueur ayant posé la carte d'attaque, détermine la force de l'ennemi en lançant le dé d'attaque. Toutefois il peut rendre le combat plus difficile en jouant en plus 1 ou plusieurs *cartes grises* avant de lancer le dé.

Le résultat du jet de dé sera alors modifié du bonus inscrit sur la(les) carte(s). Attention, toutes les *cartes grises* ne conviennent pas à tous les ennemis. Certaines sont réservées aux Elfes, d'autres aux Guerriers, très peu aux Nains (voir la description des cartes p. 13).

Les Nains ont un bonus automatique de +3 et le Super héros (Guerrier) un bonus automatique de +5.

Si l'Orc est éliminé (score inférieur à son ennemi, voir *8 - Combats* p. 10), la carte Orc et tous ses trésors sans exception sont placés dans la défausse.

D — Placer la carte trésor en dessous de la carte Orc

pour tous ceux qui ont passé avec succès l'épreuve de l'ennemi (ou s'il n'y a pas eu d'attaque).

La carte placée au-dessus de l'Orc est celle qu'il essaye de prendre, les cartes en-dessous sont celles qui sont déjà en sa possession (dans son sac à dos).

E — Chaque Orc a le droit de transférer 1 carte trésor par tour à un Troll de sa meute.

A chaque tour, tous les Orcs peuvent transférer un trésor (et un seul à la fois) en leur possession à un Troll de leur meute. Le joueur prend alors une carte trésor posée sous un Orc et la pose sous le Troll.

Ce transfert est interdit si l'Orc ou le Troll est *Changé en grenouille*, en *Position périlleuse* ou dans un *Piège*.

Aucun autre échange (Orcs entre eux, Trolls entre eux, Trolls vers Orc) n'est autorisé.

F — Sortir d'une situation causée par une carte rouge : piège, position périlleuse ou sort (grenouille)

A chaque tour, si un ou plusieurs éléments de la meute se trouve(nt) dans une situation causée par une *carte rouge*, le joueur doit essayer d'en sortir (voir *8-2 - Les épreuves* p. 12 et la description des *cartes rouges* p. 13).

Si un Orc (ou un Troll) se trouve dans une *Position périlleuse* ou est *Pris au Piège* (il a raté son épreuve lorsque la carte a été jouée, voir *8-2 - Les épreuves* p. 12), il doit relancer les dés pour essayer de s'en sortir.

S'il rate à nouveau, dans le cas :

- *Position périlleuse*, il est éliminé sur le champ.

Un Orc averti en vaut un
Proverbe Elfe

Il faut battre le Nain pendant qu'il sommeille
Conseil de survie Orc

Abondance de trésors ne nuit pas
Philosophie Orc

- *Pris au Piège*, il devra lancer les dés à nouveau lors de son prochain tour (jusqu'à ce qu'il s'en sorte).

Si un Orc (ou un Troll) est *Changé en grenouille*, c'est à cette phase que vous pouvez jouer la carte *Maison du sorcier* (*carte verte*). Toutes les grenouilles de votre meute reprennent alors leur forme originelle.

6 — Introduire dans la meute un nouvel Orc

Retourner face visible la carte Orc du sommet de la pile des Orcs et la placer à côté du ou des autres Orcs, pour agrandir sa meute.

7 — Défausser toutes les cartes non désirées

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que l'on peut écarter. Si une ou plusieurs cartes ne vous plaisent pas, vous n'avez qu'à la (les) jeter, rien ne vous oblige à la (les) garder..

L'art de défausser les cartes qui n'ont pas d'utilité immédiate peut faire la différence dans une partie…

8 — Piocher pour revenir à une main de 9 cartes

Quand la pioche est épuisée, prendre la pile de défausse et la mélanger soigneusement. Elle devient la nouvelle pioche.

Si un joueur récupère alors un Orc en piochant des cartes, cet Orc est immédiatement posé (face visible) dans la meute, il est aussitôt opérationnel, et le joueur continue à piocher, cet Orc ne comptant pas dans sa main.

8 — Combats et épreuves :

Les Orcs et les Trolls sont assez gauches et peu brillants, aussi dans le cas de combats ou d'épreuves, vous lancez les 3 dés, et vous GARDEZ LES DEUX PLUS MAUVAIS RÉSULTATS !

(Exemple : vous obtenez 6, 4 et 1, vous gardez 4 et 1 pour un résultat final de 5 !)

C'est pourquoi il est toujours très utile de jouer une ou plusieurs *carte(s) verte(s)*. Celles-ci doivent être jouées avant de lancer les dés et concernent toute la meute.

Lors de combats ou d'épreuves, c'est le joueur attaqué (ou testé) qui décide dans quel ordre il lance les dés pour ses Orcs et Trolls.

De trois dés, il faut choisir les moindres

Célèbre citation de Orcs & Trolls

8.1 — Les combats :

La force de l'attaque est déterminée par le jet du seul dé d'attaque (effectué par le joueur ayant joué la *carte noire* d'attaque).

Au résultat du dé viendront s'ajouter :

- le bonus éventuel de la carte d'attaque (: les Nains ont un bonus de +3 et le Super héros (Guerrier) un bonus de +5.);
- les bonus de toutes les *cartes grises*, que le joueur attaquant voudra jouer. Attention, certaines cartes grises ne fonctionnent pas avec toutes les cartes noires, voir p. 13).

Exemple, l'attaquant joue : un *Elfe* (*carte noire*) + *Nuit noire* (+3, *carte grise* pour les Elfes uniquement) + *Puissante action* (+3, *carte grise* pour tous ennemis). Le score de l'attaque est: résultat du dé +3 +3.

Une fois les *cartes noires* et *grises* jouées, le défenseur pourra jouer autant de *cartes vertes* (différentes) qu'il le voudra (pourra …).

Attention : toutes les cartes (: grises pour les bonus d'attaque et vertes pour les bonus de défenses) doivent impérativement être jouées avant tous jets de dés (d'attaque et de défense).

Note : Les Trolls sont trop costauds pour être attaqués, aussi personne ne s'y frotte !

Résolution :

Une fois la force de l'attaque déterminée (jet de dé + bonus de cartes noires et grises), le défenseur lance les dés et applique les bonus et/ou modifications dûs aux cartes vertes, afin de déterminer la valeur de sa défense. On compare alors les 2 résultats en soustrayant le score du défenseur à celui de l'attaquant.

Si le défenseur obtient :

- **1** (ou moins) : il meurt au combat
- **0 à +2** : il survit en s'enfuyant sans son trésor
- **+ 3, +4** : il conserve son trésor
- **+ 5** (et plus) : il tue l'ennemi (et conserve la carte)

Les 3 chiffres à retenir sont : -1, +3, +5

- **1** — Si l'Orc fait autant ou plus que l'ennemi, il survit. S'il fait moins que l'ennemi, celui-ci élimine l'Orc qui est alors défaussé avec toutes ses trésors. L'attaque continue contre le reste de la meute.

Je suis venu, j'ai vu, j'ai couru

Célèbre phrase Orc

Aargll …

Zhogol

Exemple : l'Orc obtient 4 (: 1, 3, 6 aux dés), l'ennemi obtient 5; l'Orc et tous ses trésors sont immédiatement placés dans la défausse.

Exemple : résultat de l'Orc 8 (: 3, 5, 6 aux dés), résultat de l'ennemi : 5; pas de problème, l'Orc conserve son trésor.

Moi vois, moi tue !
Fathzoumy

Exemple : résultat de l'Orc 12 (: 2, 4, 5 au dés + *Horrible nourriture*), résultat de l'ennemi 7 (4 au dé avec *Nain +3*); la carte Nain est gardée par le joueur Orc (qui marque alors 3 points de victoire).

Carte noire

Carte grise

Carte rouge

Carte jaune

Carte verte

+ 3 — Si l'Orc fait 3 ou plus que l'ennemi, il garde la carte trésor qu'il essaye de s'accaparer. L'attaque continue contre le reste de la meute.

Explication : Si l'Orc fait autant, 1 ou 2 de plus que son adversaire, il perd le combat et s'enfuit en lachant son trésor pour courir plus vite ! Si l'Orc fait 3 ou 4 de plus que son adversaire, il perd toujours le combat et s'enfuit en courant, mais en agrippant à 2 mains son trésor ...

+ 5 — Si l'Orc fait 5 ou plus que l'ennemi, il l'élimine. Le joueur conserve alors la *carte noire* et gagne les Points de victoire de type C (ennemis). Fin de l'attaque contre la meute.

8.2 — Les épreuves

Pour passer avec succès une épreuve (*cartes rouges*), il faut lancer les 3 dés et toujours obtenir au moins 6, en prenant là encore LES DEUX PLUS MAUVAIS RÉSULTATS !

Avant de lancer les dés, le joueur peut jouer autant de cartes vertes différentes qu'il le désire.

9 — Explication des cartes et des couleurs

Il existe différents groupes de cartes. Chaque couleur indique l'appartenance à l'un ou l'autre de ces groupes. Certaines vous permettront d'améliorer votre résultat aux dés, ou d'éviter des désagréments. D'autres donneront du fil à retordre à vos adversaires.

Explication des couleurs

Noire : les attaques (des ennemis : Elfes, Guerriers, Nains)
Grise : les bonus d'attaques (des ennemis)
Rouge : les épreuves (pièges, sorts...)
Jaune : les trésors
Verte : les défenses

Définitions

Les cartes noires, grises et rouges sont les *hasards*, qui se jouent contre l'adversaire pour le mettre en difficulté.

Les cartes jaunes et vertes sont des *ressources*, qui se jouent sur votre meute pour vous aider.

9.1 — Cartes noires : les attaques

Ces cartes sont jouées contre une meute d'Orcs. Chaque membre de la meute doit faire face à une attaque, jusqu'à ce que tous les Orcs se soient battus ou que l'ennemi ait été éliminé.

Cas particulier : les Elfes n'attaquent que des Orcs en possession d'un trésor ou essayant d'en prendre un.

La force de l'attaque est déterminée par le résultat du jet du seul dé d'attaque. Les Nains ont un bonus de 3 points (à ajouter au résultat); le Super héros un bonus de 5 points.

9.2 — Cartes grises : les bonus d'attaques

Ces cartes sont destinées à être jouées avec une carte noire aux fins de rendre l'attaque plus puissante. Elles ne peuvent être jouées isolément.

Ces cartes ne peuvent être combinées qu'avec des cartes compatibles :

Intitulé	bonus	cartes compatibles
Nuit noire	+3	Elfe
Super flèche	+3	Elfe
Super lame	+3	Guerrier
Puissante action	+3	toutes (y compris Nain)

Plusieurs *cartes grises* différentes peuvent être jouées lors d'une même attaque pour augmenter la puissance de celle-ci.

Astuce :
La meilleure combinaison de cartes grises :
le *Super héros* avec *Puissante action* et *Super lame*,
soit un bonus de +11 avant le jet de dé !...

9.3 — Cartes jaunes : les trésors

Sur chaque carte est indiquée dans le coin supérieur droit la valeur du trésor en points de victoire. Un Orc ne peut jouer qu'un seul trésor par tour.

Il existe 2 types de *cartes trésors* : celles qui procurent juste des Points de victoire et celles qui en plus, vous donnent un bonus pour le reste du jeu :

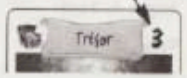
— *L'épée* donnera à l'Orc qui la porte un bonus de +2 points pour les futurs jets de combats.

— *Le talisman* procurera à son porteur (Orc ou Troll) un bonus de +2 aux dés lors des épreuves (*cartes rouges*)

Note : Chaque Orc ou Troll ne peut posséder plus d'un seul talisman et une seule épée.

L'épée et le Talisman sont opérationnels tout de suite.

Points de victoire



9.4 — Cartes rouges : les épreuves

Lorsqu'une *carte rouge* est jouée, chacun des membres de la meute doit se soumettre un par un à l'épreuve (y com-

pris les Trolls — mais à l'exclusion des *Grenouilles* et de ceux déjà *Pris au piège*).

— Les bonus d'aptitudes particulières et de *Talisman* sont additionnés aux jets de dés du porteur.

— Le joueur peut améliorer son résultat ou éviter une épreuve en jouant une ou plusieurs *cartes vertes* différentes avant de lancer les dés.

— Tout Orc ou Troll n'atteignant pas un score de 6 rate son épreuve et en subit les conséquences.

Note : Les Points de Victoire d'un Orc (ou Troll) en *Position Périlleuse*, *Pris au Piège* ou *Changé en Grenouille* ne comptent pas: le bon côté, c'est qu'il ne peut pas être attaqué.

Position périlleuse

Lorsqu'un membre de la meute se retrouve en position périlleuse (il a raté le test), sa vie est toujours en danger. À son tour (phase F), le joueur essayera de sortir de cette position en tentant à nouveau d'obtenir 6 aux dés. S'il échoue encore, cet élément est éliminé et jeté avec ses trésors dans la défausse.

Changé en grenouille / Piège

Lorsqu'un personnage se trouve pris au piège, ou transformé en grenouille, une carte *Pris au piège* ou *Grenouille* est posée sur lui. L'Orc ne peut accomplir aucune action, ni transférer aucun trésor. Le Troll ne peut recevoir aucun trésor.

Pour sortir de cette situation (phase F du tour de jeu) :

— *piège* : il faut obtenir 6 (1 essai par tour), ici le bonus de force ajoute 1 point au jet de dé.

— *grenouille* : il faut jouer la carte *Maison du sorcier* (valable pour toutes les grenouilles de la meute du joueur).

L'Orc qui croa voir la sorcière, finit par croasser...

Proverbe Orc

Intitulé de la carte	Carte contre	Effet si test raté	Note	Pour en sortir
Traversée de rivière	Branche providentielle	éliminé	1	—
Sables mouvants	Branche providentielle	éliminé		—
Position périlleuse	aucune	la 1ère fois : empêtré la 2ème fois : éliminé	2	2ème essai —
Changé en grenouille	aucune	Grenouille	3	Maison du sorcier
Piège	aucune	Pris au piège	4	obtenir 6
Repas de Troll	aucune	—	5	—

Notes :

1 : Les Orcs sachant nager ne se soumettent pas à cette épreuve.
2 : Retourner la carte Orc tête en bas pour se rappeler qu'il doit repasser le test.
3 : recouvrir l'Orc ou le Troll par une carte *Grenouille*.
4 : recouvrir l'Orc ou le Troll par une carte *Pris au piège*.
5 : toutes les grenouilles en jeu (sauf celles du joueur posant la carte) sont éliminées.

Repas de Troll

Si un Troll est en jeu (chez n'importe quel joueur) et que la carte *Repas de Troll* est jouée, toutes les grenouilles, chez tous les joueurs, sont mangées, à l'exception de celles de celui qui joue la carte. Tous les Orcs et Trolls changés en grenouilles sont donc mis dans la pile de défausse avec leurs trésors.

9.5 — Cartes vertes : les défenses

Les *cartes vertes* sont destinées à vous aider, elles sont défaussées après usage. Elles sont jouées lors de combats ou d'épreuves à passer. Chaque carte concerne tous les membres de la meute et reste en jeu jusqu'à la fin de l'attaque ou de l'épreuve.

Elles sont cumulables entre elles (vous pouvez jouer plusieurs *cartes vertes* différentes ensemble).

Les *cartes vertes* doivent être jouées avant que tout dé ne soit lancé.

Astuce :
Les cartes *Présence d'un dragon* et *Horrible nourriture* peuvent être jouées ensemble. Dans ce cas, gardez les 2 meilleurs dés et multipiez les par 2 !

Présence d'un Dragon

Lors d'un jet de dés, vous gardez les 2 meilleurs résultats, au lieu des 2 plus mauvais.

Horrible nourriture

Lorsque la meute fait un horrible repas, le résultat de ses jets de dés est multiplié par 2 (gardez les plus mauvais et multipliez les par 2).

Effet de meute

Cette carte permet d'ajouter autant de points que la meute contient d'éléments (ex: pour une meute de 3 Orcs et 1 Troll, bonus de +4).

Les grenouilles et les piégés ne comptent pas.

Aide amicale

Donne un bonus de +3 en défense, lors d'une attaque.

Gros Dragon

Donne un bonus de +5 en défense, lors de l'attaque d'un guerrier uniquement.

Éclaireur

Lorsqu'une attaque (*carte noire*) est jouée contre une meute, la carte *Éclaireur* permet d'éviter cette attaque ! Tous les trésors ont été récupérés avec succès. La carte ennemi (et les *cartes grises*) sont directement placées dans la défausse.

Crédits
Un jeu de H. J. Vanaise inventé à Montréal

Remerciements
Le travail spectaculaire de Hexagonal, autour de Fabrice, Paul, docteur es Orcs, Jane, Marc, Pete, Olivia, Bruce, Heike, Simon, Martin, Cabale, Jérôme et Tommy, Alex. "thanks" Ed, LQ & Bernd

Version française
Conception :
Hexagonal, Jean Vanaise
Direction artistique :
Olivier Frot
Concept des cartes :
Olivier Frot, Fabrice Sarelli, Jean Vanaise
Concept de la boîte :
Olivier Frot,
Fabrice Sarelli
Dessins des cartes :
Olivier Frot,
Sandrine Gestin,
Didier Graffet,
Séverine Pineaux
Citations :
Olivier Noël,
Fabrice Sarelli
Relecture :
Mary-Lina Sarelli
Maquette : DPI

Copyright © 1997 Iron Crown Enterprises (ICE). POB 1605, Charlottesville, VA 22902 USA. "Orcs & Trolls" is a trademark of ICE. All rights reserved.

Orcs & Trolls © 1997
Hexagonal.

Produit et distribué par
Hexagonal,
8, Galerie Montmartre,
75002 Paris, France.

Branche providentielle

Lorsqu'une carte rouge *Traversée de rivière* ou *Sables mouvants* est jouée, la carte *Branche providentielle* permet de passer sans danger avec toute une meute. Aucun dé n'est lancé.

Maison du sorcier

Permet à chaque élément de la meute transformé en grenouille de retrouver sa forme normale (phase F du tour de jeu).

Potion de vie

Lorsqu'un Orc ou un Troll est éliminé, à cause d'un combat ou d'une épreuve ratée, il peut boire cette potion et en sortir alors indemne : il passe à un doigt de la mort.

S'il essayait de s'accaparer un trésor, celui-ci lui échappe et la carte *Trésor* part dans la défausse.

Cette carte est **la seule à pouvoir être jouée après un jet de dés.** Elle ne sert que pour un seul Orc ou Troll.

10 — Règles pour jouer à plus de 2 joueurs

Toutes les règles précédentes sont applicables, avec les différences suivantes :

• Le joueur dont c'est le tour piochera, avant de jouer, une carte supplémentaire dans le cas de parties à 3 joueurs et 2 cartes supplémentaires dans le cas de parties à 4 joueurs.

À la fin de son tour il reviendra obligatoirement à 9 cartes.

• La carte rouge (phase A) peut être jouée sur n'importe quel autre joueur.

• Les ennemis sont joués (phase C) par le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) celui dont c'est le tour de jeu. S'il n'en joue pas, le 3ème joueur peut jouer un ennemi, puis le 4ème (dans le cas de parties à 4 joueurs) si les 2 précédents ne l'ont pas fait.

Si un ennemi a été joué, tous les joueurs (y compris ceux qui ont passé et qui n'ont pas joué d'ennemi) peuvent (dans le sens des aiguilles d'une montre) rajouter 1 ou plusieurs *cartes grises* pour renforcer l'attaque ...

C'est celui qui a joué la carte d'attaque qui lance le dé d'attaque.