



TRÖK



IL S'AGIT D'UN JEU TRADITIONNEL JOUÉ DEPUIS DES MILLÉNAIRES
DANS TOUTES LES TAVERNES DU ROYAUME DE NIDAVELLIR.
LA CUPIDITÉ DES MAINS ATTEIGNANT LE NIVEAU DE LEUR COURAGE,
LE BUT DE CE JEU EST DE DEVENIR LE PLUS RICHE, COMME VOUS L'AVEZ DÉJÀ DEVINÉ.

Votre objectif est simple, échanger habilement vos équipements pour obtenir des améliorations et des pièces légendaires afin de prétendre à la victoire:

- SOIT en réussissant à collecter 50 Aare à la fin d'un tour,
- SOIT en possédant la combinaison parfaite, c'est-à-dire tous les équipements différents et une Pierre d'arcane.

Matériel

A. 58 cartes Équipement comprenant:

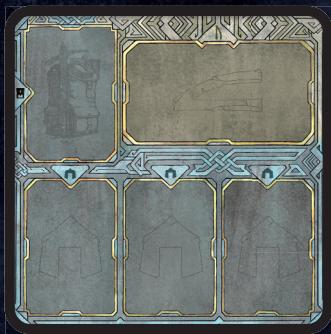
- 11 pioches (valeur 1)
- 10 rations (valeur 2)
- 9 paires de gants (valeur 3)
- 8 lanternes (valeur 4)
- 7 armures (valeur 5)
- 6 casques (valeur 6)
- 5 marteaux (valeur 7)
- 2 Pierres d'arcane (joker)



A



B



C



D



E

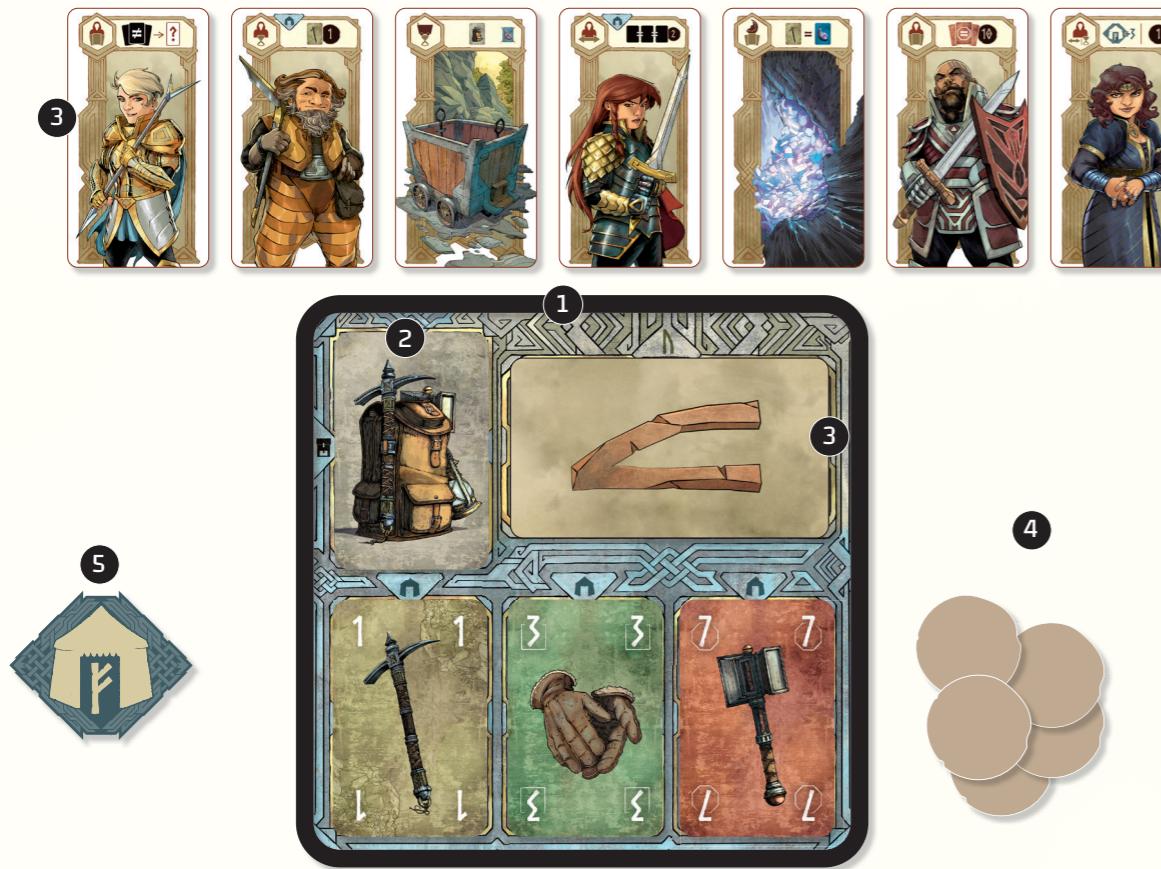
B. 27 cartes Amélioration

C. 1 plateau Marché

D. 1 jeton Maître du commerce

E. 25 pièces de valeur 1 Aare, 15 pièces de valeur 5 Aare, et 15 pièces de valeur 10 Aare

Préparation



1. Placez le plateau Marché au centre de la table.
2. Mélangez soigneusement les 58 cartes Équipement. Constituez un paquet que vous placez, face cachée, sur l'emplacement spécifique du plateau Marché, puis révélez-en les 3 premières cartes.
3. Mélangez soigneusement les 27 cartes Amélioration. Constituez un paquet que vous placez, face cachée, sur l'emplacement spécifique du plateau Marché. Puis constituez une file de 7 cartes, face visible, au-dessus du plateau.
4. Placez la réserve de pièces sur un côté du plateau.
5. Placez le jeton Maître du commerce sur l'autre côté du plateau.

Déroulement de la partie:

Une partie se joue en plusieurs tours de jeu, chacun étant divisé en 4 étapes:



1. APPROVISIONNEMENT | 2. TRÖK | 3. COMBINAISON | 4. FIN DE TOUR

1. APPROVISIONNEMENT

Distribuez 5 cartes Équipement, face cachée, à chaque personne (il est recommandé de les distribuer une par une).

Puis placez, face visible, une carte Équipement en face de chaque mine possédée par chaque personne.

Prenez en main les 5 cartes Équipement qui vous ont été distribuées + les cartes obtenues par vos mines + les cartes stockées dans vos chariots (concept expliqué page 8).



À noter:

- **Au premier tour**, vous possédez tous seulement 5 cartes, et il en sera de même tant que personne ne possédera de mine ou de chariot.
- **Pendant toute la partie**: dès que le paquet Équipement est épuisé, reconstituez-le en remélangeant face cachée les cartes de la défausse Équipement.

2. TRÖK

Tout le monde sélectionne 3 cartes parmi celles de sa main. Ces dernières sont placées devant soi, face cachée.

Une fois la sélection terminée, les cartes sont révélées. Chaque personne fait la somme des valeurs des cartes qu'elle a proposées à l'échange (**chaque Pierre d'arcane compte pour 10 points**). Celle qui possède le plus fort total devient Maître du commerce, prend le jeton correspondant et le place devant elle.

En cas d'égalité, le précédent Maître du commerce décide à qui il confie le jeton. Il ne peut pas le garder.
À noter qu'en cas d'égalité au premier tour, le plus jeune sera Maître du commerce.

C'est le Maître du commerce qui démarre les échanges:

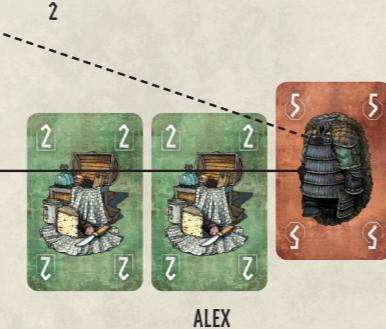
- > Chez une autre personne, il choisit une des cartes proposées à l'échange.
- > Il a alors le choix:
 - SOIT d'intégrer cette carte à sa main,
 - SOIT d'échanger cette carte avec une carte du marché. C'est alors la carte du marché qui est ajoutée à celles qu'il possède en main.



ZÉLIA



Exemple:
 C'est Zélia qui est Maître du commerce (elle propose 18 points à l'échange, alors qu'Alex n'en a proposé que 9).
 Zélia se sert donc en premier. Elle décide de prendre l'armure de valeur 5 chez Alex. Elle peut soit l'intégrer directement aux autres cartes de sa main (1) ou alors l'échanger avec une carte du marché (par exemple le marteau) et intégrer ce marteau aux cartes de sa main.



ALEX

C'est alors au tour de la personne chez qui il vient de se servir de choisir une carte parmi celles qui sont étalées face visible devant les autres. Elle pourra elle aussi décider d'intégrer cette carte directement à sa main ou de l'échanger avec une carte du marché... et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes mises à l'échange aient été prises.

PENDANT LES ÉCHANGES:

Lorsqu'une personne échange une carte avec le marché, de sorte que les 3 cartes du marché soient identiques, alors :

- ces cartes sont défaussées et remplacées par les 3 premières du paquet,
- cette personne gagne 3 Aare.



3

À LA FIN DES ÉCHANGES, deux cas sont possibles :

• LA DERNIÈRE CARTE A ÉTÉ PRISE CHEZ LE MAÎTRE DU COMMERCE:

Les échanges ont alors été équitables, RAS, passez à la phase de Combinaison.

• LA DERNIÈRE CARTE A ÉTÉ PRISE CHEZ UNE AUTRE PERSONNE QUE LE MAÎTRE DU COMMERCE:

Dans ce cas, cette personne a été lésée et possède une carte en moins, alors que le Maître du commerce possède une carte en trop. Le Maître du commerce choisit une carte parmi l'ensemble de toutes celles qu'il possède et la donne à la personne lésée.

Cas particulier:

Il peut arriver qu'une personne (par exemple quelqu'un jugé un peu trop dangereux en vue de la victoire finale) possède encore des cartes exposées devant elle, alors que toutes les cartes des adversaires ont déjà été échangées. Pour chacune des cartes restantes devant elle, elle doit soit la reprendre en main soit l'échanger avec une carte du marché qu'elle ajoute à sa main.

Si elle est le Maître du commerce, l'échange reste équitable.

Si elle ne l'est pas, il lui manque une carte, et le Maître du commerce lui en donne une de sa main.

3. COMBINAISON

RÈGLES D'OR:

- Les cartes Pierre d'arcane sont des jokers remplaçant l'équipement de votre choix.
- Une même carte Équipement ne peut pas être utilisée dans 2 combinaisons différentes.

À tour de rôle, en commençant par le Maître du commerce, et en continuant en sens horaire, présentez vos collections de cartes en main pour récupérer de précieuses Aare et/ou des améliorations bien utiles pour la suite de la partie.

Lors de votre tour, vous pouvez réaliser :

- UNE SEULE combinaison d'au moins 3 cartes identiques (qui vous permettra de gagner des Aare)

ET

- UNE SEULE combinaison d'au moins 3 cartes différentes (qui vous permettra d'obtenir des améliorations).



COMBINAISONS DE CARTES TOUTES IDENTIQUES

Une combinaison de 3 cartes toutes identiques vous donne autant d'Aare que la valeur de l'équipement correspondant.

Mais chaque carte supplémentaire vous donne 3 Aare, peu importe sa valeur.



Les cartes Équipement ainsi utilisées sont ensuite défaussées face visible à côté du plateau Marché.

$$2 + 3 + 3 = 8$$



COMBINAISONS DE CARTES TOUTES DIFFÉRENTES

Une combinaison d'au moins 3 cartes toutes différentes (pas besoin que les numéros se suivent) permet de récupérer une précieuse carte Amélioration parmi celles encore disponibles au-dessus du plateau Marché. Choisissez une des X premières cartes de la file, X étant le nombre de cartes différentes de votre combinaison !

Votre choix sera d'autant plus large que votre nombre de cartes différentes sera important !



Avec 5 cartes différentes, il est possible de choisir l'amélioration de son choix parmi les 5 premières cartes de la file

La carte Amélioration ainsi obtenue est placée face visible devant vous. **Son effet est applicable immédiatement, et jusqu'à la fin de la partie.**

Les cartes Amélioration restantes dans la file sont décalées vers la gauche pour combler le trou et ne sont pas remplacées immédiatement. Les personnes suivantes auront donc un peu moins de choix !
Les cartes Équipement ainsi utilisées sont ensuite défaussées face visible à côté du plateau Marché.

4. FIN DU TOUR

À l'issue de cette phase :

- Défaussez TOUTES les cartes inutilisées (sauf si vous possédez des chariots).
- Activez les effets Fin de tour de vos nains et de vos aménagements.

Complétez la file de cartes Amélioration de sorte qu'il y en ait à nouveau 7 disponibles.

Précisions : s'il ne reste pas assez de cartes Amélioration pour compléter la file à 7 ou si le paquet est vide, jouez avec moins de 7 cartes dans la file.

Un nouveau tour peut commencer.

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin d'un tour si :

- Après le tour de chaque personne, une d'entre elles possède au moins 50 Aare. Si plusieurs personnes dépassent cette limite, la plus fortunée l'emporte.
- Une personne révèle LA combinaison parfaite de 8 cartes : un équipement de chaque type + une Pierre d'arcane. Elle gagne alors automatiquement la partie, quelle que soit la fortune des adversaires.



À noter : dans le cas où plusieurs personnes révèleraient une combinaison parfaite dans le même tour, la plus fortunée d'entre elles l'emporte.



Exemple de combinaison parfaite valide : La combinaison ci-contre est valide pour donner la victoire finale : la carte Armure (valeur 5) est obtenue grâce à la première Pierre d'arcane, et la carte Gant (valeur 3) est remplacée par une carte Pioche (valeur 1). Cela est possible, car la personne possède un filon qui permet de transformer une carte Pioche en Pierre d'Arcane, et donc en joker.

• CRÉDITS •



Auteurs Bruno Cathala et Serge Laget
Illustrateurs Jean-Marie Minguet et Pierô
Coloriste Bruno Tatti
Design graphique Valériane Holley
Développement et règles GRRRE Games
Relecture Arnyanka
Typographies Changy by Eduardo
Norse by Joël Carrouché

Remerciements

Un énorme MERCI à toutes celles et ceux qui ont rendu ce projet hommage possible.

Cartes Amélioration - Aide de jeu



MINE

Lors de la phase d'Approvisionnement, recevez UNE carte Équipement supplémentaire au début de chaque tour. Cette carte est posée face visible devant vous, puis intégrée à votre main.



THRUD

Lors de la phase de Trök, à chaque fois que le marché est renouvelé parce qu'il y a 3 cartes identiques, gagnez 2 Aare (ce qui signifie que si c'est vous qui déclenchez cet effet, gagnez 5 Aare).



GRID

Lors de chaque phase de Trök, vous ajoutez +3 à votre valeur de cartes révélées pour devenir le Maître du commerce, et à chaque fin de tour, vous gagnez 1 Aare.



AEGUR

Lors de la phase de Combinaison, pour vos combinaisons de cartes identiques, chaque carte au-delà de la 3^e rapporte 5 Aare (au lieu de 3).



DAGDA

Lors de la phase de Combinaison, vos combinaisons de 3 cartes identiques vertes (valeurs 2,3,4) valent toutes 7 Aare. Les cartes supplémentaires vous rapportent toujours 3 Aare.



FILON

Lors de la phase de Combinaison, chaque carte Gisement possédée vous permet de considérer UNE pioche comme étant une Pierre d'arcane (joker).



KRAAL

Lors de la phase de Combinaison, vos combinaisons de 3 cartes identiques rouges (valeurs 5,6,7) valent toutes 10 Aare. Les cartes supplémentaires vous rapportent toujours 3 Aare.



IDUNN

Lors de la phase de Combinaison, si vous réalisez une SUITE numérique de 5 cartes (ex.: 2-3-4-5-6), prenez 2 cartes Améliorations parmi les 5 premières.



SKAA

Lors de la phase de Combinaison, une combinaison de 3 cartes toutes différentes vous permet de prendre la carte Amélioration de votre choix parmi celles disponibles.



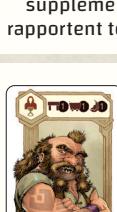
MÈRE DWERG

Lors de chaque phase de Fin de tour, gagnez 1 Aare pour chaque nain possédé (y compris elle-même).



CHARIOT

Lors de chaque étape de Fin de tour, vous pouvez stocker UNE carte Équipement, face visible, que vous auriez dû défausser (on ne peut pas stocker de Pierres d'arcane).



PÈRE DWERG

Lors de chaque phase de Fin de tour, gagnez 1 Aare pour chaque mine, filon, et chariot possédé.



ZORAL

Lors de chaque phase de Fin de tour, gagnez 1 Aare pour chaque carte Pioche (valeur 1) présente au marché.



ASTRID

Lors de chaque phase de Fin de tour, gagnez 2 Aare pour chaque carte verte (valeurs 2,3,4) présente au marché.



Lors de chaque phase de Fin de tour, gagnez 3 Aare pour chaque carte rouge (valeurs 5,6,7) présente au marché.