



# Trollball

Union of European Trollball Associations

## Trollball : règles du jeu

### **But du jeu**

Le but du jeu est de s'amuser, pas de gagner. Tu joues un troll de Glorantha. Il y a deux équipes. Chaque équipe essaie d'amener un trollinet vivant au-delà de la ligne d'en-but adverse. L'équipe qui a marqué le plus de buts l'emporte.

### **Trollinet**

Un trollinet est une petite abomination trollesque. Il est considéré comme vivant tant que sa tête est attachée au torse. A moins qu'il n'y ait des volontaires, les trollinets ne sont pas joués par des joueurs humains.

### **Trolls sombres**

Les trolls sombres sont la principale engeance troll dans Glorantha. Ils font 2,5 mètres de haut et sont costauds. Bien qu'ils puissent être de nature très rapide, dans un jeu de Trollball ils se déplacent et frappent au ralenti (l-e-n-t-e-m-e-n-t) ! Toujours !

Si un troll sombre frappe un adversaire avec une massue, la partie du corps touchée est paralysée :

1. Bras : tu laisses tomber ce que tu tenais.
2. Jambe : tu te déplace à cloche-pied, ou tombes à terre.
3. Torse et tête : tu es neutralisé. Tu tombes à terre en poussant des cris. Tu ne peux ni te déplacer ni te battre.

### **Grands trolls**

Les grands trolls sont une sorte de trolls gigantesques, élevés spécialement pour le combat. Ils sont encore plus gros et plus vicieux que les trolls sombres. Seuls les joueurs de 6 à 12 ans ont le droit de jouer de grands trolls. Les grands trolls ont deux avantages sur leurs frères trolls sombres :

1. Un coup de grand troll est toujours considéré comme une blessure au torse ou à la tête. Même s'il touche au bras ou à la jambe, l'adversaire est neutralisé.
2. Les rochers rebondissent sur les grands trolls sans leur causer de dommages.

### **Mère des trolls**

La mère des trolls se tient assise le long de la ligne de touche et regarde le match. Si un troll veut être soigné par elle, il doit venir à elle car elle ne s'abaissera pas à se déplacer vers les trolls (bien que la rumeur coure parmi ses enfants qu'elle aime les grands trolls plus que les autres). Un troll qui est neutralisé peut soit ramper vers sa mère (ce qu'il fait encore plus au ralenti que le ralenti), ou être porté par un membre de l'équipe – même si personne ne porte personne en réalité. Se tenir par la main jusqu'à la mère des trolls suffit.

### **Géant arbitre**

L'arbitre est un GEANT. Il punit la course. Sa parole a force de loi – s'il daigne parler. Généralement, il se contente de sortir du terrain tout troll qui enfreint les règles. Le troll vole (pas de ralenti) jusqu'à ce qu'il touche un objet solide comme un mur ou une barrière. Les autres trolls ne sont pas des objets solides. De là, le transgresseur doit marcher pour revenir en jeu (au ralenti).

### **Massues et pierres**

Les trolls n'utilisent que deux sortes d'armes : les massues et les pierres. Chaque troll reçoit une massue au début du jeu. Elle ne sera pas remplacée, donc mieux vaut ne pas la perdre. Le maître d'armes donne les pierres au public. Il ou elle peut donner de nouvelles pierres ou récupérer les anciennes à tout moment.

### **Public**

Le public applaudit, crie et soutient son équipe. Ils peuvent jeter des pierres aux trolls sombres. Une touche avec une pierre compte comme une touche à la massue (voir ci-dessus). Les trolls ont le droit de leur renvoyer les pierres. Le public n'a pas le droit d'entrer sur le terrain. Les gens en dehors des tribunes désignées ne font pas partie du public – ils sont des insectes et des vers. Ils ne peuvent ni attaquer, ni être attaqués.