

## Trollhalla

Fordította: Balázs Attila

Te és rettenetes troll barátaid elhatároztátok, elérkezett az ideje az életmódváltásnak. Belefáradtatok abba, hogy hidakat őriztetek és zsaroljatok kimerült utazókat, és mindezt néhány csörgő érme kedvéért. A hídvárnak leáldozott, és eljött a banditák ideje, és ezen kívül a hidatok alatt élni nyirkos és kényelmetlen, és a híd morzsolódó habarcsának belélegzése a tüdőtöket vámolja meg...

Itt az idő kaladozni, és friss tengeri levegőt szívni! A TROLLHALLÁBAN egyesíted az erődöt a troll barátaiddal, hogy hajózzatok, szigeteket kutassatok fel, ahol zsákmányolhattok és rabolhattok. Ropogós háziállatok, ideges szerzetesek, ijedt hercegnők, arany halmok, grogos hordók várnak titeket! De vigyázz Billy Kecskére ( billygoat=bakkecske), mert ha óvatlan vagylerúghatja a gondosanösszeállított rakományod darabjait a hajódról!

Sok finomság található a szigeteken, olyan érzés, mintha meghaltál volna, és a trollok mennyországában lennél, vagy valahol jobb helyen – TROLLHALLÁBAN.

Trollhalla – Zsákmány, hajók és bakkecskék fortélyos játéka

Tervezte: Alf Seegert

Illusztráció: Ryan Laukat

A tábla tetején lévő számok mutatják a bónusz pontokat, amit meg lehet szerezni minden darabból az első teljes szett megszerzésekor.

Ez a Troll Főnök hajója. Amikor az alatta levő összes hajó megtelt trollal, akkor szétesztja a zsákmányát.

Kétszemélyes játék esetén két Troll Főnök jelzőt kell tenni a két also hajóra, melyek az egész játék alatt ott maradnak. (három játékos esetén csak a legelső hajót kell blokkolni.)

A fel nem használt Troll Főnök jelzőket ebbe a sarokba helyezzük.



Kétszemélyes játék felállításánál a Troll Főnök jelzők egyikével le kell takarni a +5 bónuszt az egész játék idejére.

A pontozó sávot csak a játék végén használjuk, hogy összeadjuk a játékosok pontjait.

Trollhalla felállítása:

1. Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki a játék darabjait.
2. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. Helyezd a zsákmány lapkákat a Zsákmány Zsákba.
3. Típusok szerint válogasd szét az időjárás kártyákat, és helyezd a tábla mellé három különálló, felfordított pakliban .
4. Minden játékos kapjon egy hajót, és a színben hozzá tartozó troll jelzőket.
5. Minden fekete nyolcszögletű jelzőt helyezz a tábla délnyugati sarkába a szélrózsa mellé. Ezek a jezők a Troll Főnöké, nem tartoznak egyik játékoshoz sem.
6. Helyezd a három hajót a táblára, három szigetre, melyek egyike sem közvetlenül határos a másikkal (a középső szigetre nem kerülhet hajó). Minden hajót úgy forgass, hogy a hajó orra ( a sárkány feje) nyugatnak mutasson.
7. Három személyes játék esetén helyezz egy Troll Főnök jelzőt a legalsó hajóra a Troll Főnök hajója alatti sorban. Ez blokkolja ezt a helyet, és a játék végéig ott is marad. Ne távolíts el egyetlen lapkát se a zsákból.
8. Két személyes játék esetén távolíts el minden típusú zsákmány lapkából kettőt-kettőt a Zsákmány Zsákból a játék előtt (összesen 14 lapkát tegyél vissza a dobozba). Helyezz két Troll Főnök jelzőt a Troll Főnök hajója alatti két legalsó helyre. Ezek blokkolják ezeket a helyeket, és a játék végéig a helyükön maradnak. Ugyancsak helyezz egy Troll Főnök jelzőt a +5 bónuszra, hogy blokkolja azt (kétszemélyes játékban nem jutalmazták a második helyet).
9. Gondosan keverd meg a zsákban lévő lapkákat, és véletlenszerűen húzz egyet-egyet minden üres helyre a táblán, nyugatról kelet felé haladva, minden szigeten. Minden lapka felfordítva kerül a szigetekre.
10. A pontozó sávot nem használjuk a játék végéig, ne helyezz rá jelzőt egyelőre.

Kezdődhet a játék! Az a játékos, aki a legéletűbben tud úgy hörgögni, mint egy grogtól összezavarodott troll, megragadja a kockát, és elkezdi a játékot.

A játék célja: A játékosok körönként trollokat helyezhetnek a fedélzetre. A trollok felbukkannak a hajók fedélzetén készen arra, hogy zsákmányoljanak, és hogy felderítsék Trollhalla tengereit. A trollok, melyeket hajóra helyeztek zsákmányolni fognak a közeli szigeteken, amikor a hajó elindul. A trollok, amelyeket a tengerre helyeztek, felderítők, akik meghatározzák, hogy a hajók merre vitorlázzanak, valamint kártyákat szereznek a játékosnak, amit különleges akciókra lehet felhasználni. Az a játékos, aki a trolljai segítségével a leggazdagabb zsákmányt tudja összegyűjteni a saját hajóján, megnyeri a játékot.

Egy körben három dolgot lehet tenni:

A, Felhelyezni két trollt a játékos saját színéből a táblára (kötelező)

B, Kijátszani két megegyező kártyát, hogy segítségül hívjuk az Időjárás Isteneit. (választható) Ezt a cselekedetet végre lehet hajtani az "A" cselekedet előtt, közben, és után is.

C, Dobni a kockával, hogy aktiváljuk az egyik hajót. (kötelező)

## A) HELYEZZ FEL KÉT TROLLT ASAJÁT SZÍNEDBŐL A TÁBLÁRA

A trolloknak hajóba kell ülniük, vagy felderíteniük a tengert. Fordítsd úgy a trollokat, hogy helyes ábrát mutassanak a jelzők. Abban a szerencsétlen helyzetben, ha a troll jelzők elfogynának, vegyél vissza egyet a tábláról, és helyezd át máshová.

A következő szabályok érvényesek akkor, ha egy hajóba ül be a troll:

A trollodat a legelőrébb lévő üres helyre kell letenni, minél közelebb a sárkányfejhez. (Ez lehet a legnyugatibb, vagy a legkeletibb üres hely, attól függően, hogy a hajó orra merre mutat.) Ez a troll innentől kezdve készen áll, hogy kirabolja az egyik közeli szigetet.



Ebbe a hajóba való beüléskor a trollnak erre a helyre kell ülnie. Mivel minden hely üres, így a legelső helyre kerül.



Miután egy troll már van a hajó fedélzetén, így a következő a második helyre kell, hogy üljön.

Soha nem helyezheted a trollodat közvetlenül egy másik saját színű troll mellé. Az azonos színhez tartozó trollok összevesznek, ezért nem ülhetnek egymás mellé.



Ez nem helyes lépés. Nem ültethetsz két azonos színű trollt egymás mellé.



Ez szabályos lépés – a két zöld troll nem egymás mellett ül.

Ha egy hajó megtelt trollokkal, akkor már nem lehet többet oda helyezni.

Felfedező tengerre helyezéséhez a következő szabályok érvényesek:

Helyezd a trollodat bármely tengeri mezőre, hogy felderítse a legjobb helyeket, és a hajókat abba az irányba irányítsa. Fordítsd a troll jelzőt a távcsöves oldalra. A tengeri helyek szél, nap, vagy vihar szimbólumokkal vannak jelölve.

Felhelyezheted a trollodat bármilyen már ott lévő troll tetejére. Úgy helyezd fel a trollt, hogy lehessen látni az alatta lévő troll színét.



Ezen a szél jelzésen egy troll található. Más trollok is jöhetnek ugyanerre a helyre. A további trollok ugyancsak Szél kártyát



A barna trollt ugyanarra a helyre játszották ki, ráhelyezve a már ott lévő troll tetejére. Azonnal kap egy Szél kártyát.

Soha nem helyezhetsz közvetlenül egymásra két azonos színű trollt.



Ez NEM megengedett lépés. Azonos színű trollok nem kerülhetnek közvetlenül egymásra.



Ez a lépés megengedett. A zöld troll jelző nem közvetlenül a másik zöld tetejére kerül.

Rögtön azt követően, hogy egy trollodat a tengerre helyezted, húzz egy kártyát, amennyiknek a szimbóluma megegyezik azzal a szimbólummal, amire a trollt helyezted. Mindenképpen húzz kártyát, még akkor is, ha a te trollod nem az első az adott helyen. A fenti példánál minden szabályosan lehelyezett troll kap egy Szél kártyát, még azok is, amelyeket egy másik troll tetejére helyeztek. A kártyákat titokban lehet tartani, ha úgy döntötök.

A begyűjtött kártyá(ka)t akár azonnal ki is lehet játszani.

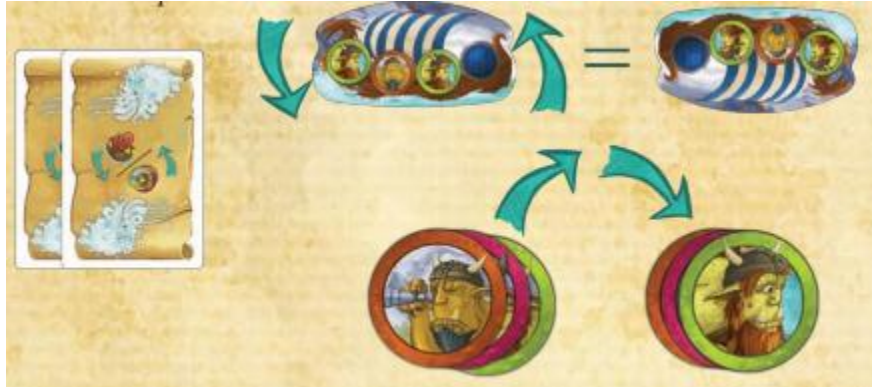
B) Kijátszani két megegyező kártyát, hogy segítségül hívjuk az Időjárás Isteneit.

A kártyákat a "A" cselevés előtt, közben és után is ki lehet játszani. (bármikor a kockadobást megelőzően).

Az éppen begyűjtött kártyát azonnal ki lehet játszani.

A két egyező, felhasznált kártyát vissza kell tenni a készletben felfordítva, és végre kell hajtani az általuk előidézett cselekvést.

Két szél kártya: A Szél Isten zúgó időjárást hoz! Választhatasz: vagy megforítasz egy hajót, hogy onnantól az elenkező irányba néz, vagy megforítasz egy tengeri területen lévő felfedező troll oszlopot.



Ez a hajó nyugat helyet inntől kelet felé néz. Mivel a trollok sorrendje megváltozott, így a szigetetről származó zsákmány is változik.

A teljes troll oszlopot egy tengeri mezőn meg kell fordítani, így a legalsó troll most a tetejére kerül, és a tetején lévő legalulra. Ez hasznos lehet akkor, amikor egy troll jelzőt szeretnél oda helyezni, de nem lehet, mert már a tetszínedből van legfelül az oszlopban.

Két vihar kártya: A Vihar Isten villámlokat küld! Egy tengeri mezőn álló trollok megrettennek, és visszatérnek a tulajdonosukhoz. Ezzel a módszerrel nem lehet eltávolítani hajókból trollokat.



Miután két vihar kártyát kijátszott, a játékos leveszi ezeket a troll jelzőket a tábláról, és visszaadja a tulajdonosaiknak.

Ezen a helyen inntől nincs egy troll jelző sem játékban.

Két nap kártya: A Nap Isten tiszta időt hoz a vitorlásához! Plusz egy akciót végre lehet hajtani abban a körben. A kártyák kijátszásakor azonnal felhelyezhetsz egy plusz trollt a készletedből a táblára, betartva a felhelyezésről szóló szabályokat.

Minden Időjárási Istan körönként csak egyszer lehet segítségül hívni. Ki lehet játszani egy körben több kártyapárt is, de mindenek különbözőnek kell lennie.

C) Dobni a kockával, hogy aktiváljuk az egyik hajót.

Ahogy a kockával dobnak, a játékosok bártan morogják annak a hajónak a színét, amellyel hajózni akarnak.

Miután dobtál a kockával, helyezd a privát hajó tábládra, ezzel is jelezve, hogy te vagy az aktív játékos.

A kockával kidobott szín mutatja, hogy melyik hajó aktiválódik.

Ha az aktivált hajó nincs tele (ha kevesebb mint négy troll ül benne), akkor tegyél egy Troll Főnök jelzőt a következő üres helyre a hajón (legközelebb az orrhoz), és ezzel vége a körnek. Szemben a játékosok trolljaival a Troll Főnökök ülhetnek egymás mellett is a hajókban.

Ha olyan hajó aktiválódott, amelyik teljesen tele van (négy troll ül benne), akkor az kihajózik.

A hajózához a következő hat lépést kell megtenni:

1, Megállapítani, hogy melyik irányba lehet hajózni

Meg kell vizsgálni minden tengeri útvonalat (pöttyözött vonalak), amelyek érintkeznek az aktivált hajóval. Figyelembe kell venni minden lehetséges útvonalat (utaka, melyeket nem blokkol egy másik a hajó a szomszédos szigeten). Figyelmen kívül kell hagyni azokat az utakat, melyek olyan szigethez vezetnek, ahol egy másik hajó található – ezek az utak nem hajózhatóak.

Ha egy tengeri utat keresztez egy másik útvonal, akkor azt kell követni, amelyik egyenes irányban halad, nem szabad irányt változtatni.

Az aktív hajó azon a lehetséges útvonalon fog haladni, amelyen a legtöbb troll jelző található.

Ha több lehetséges tengeri útvonal között egyenlőség van a troll jelzők számát tekintve, akkor a trollok a hajóban összezavarodnak, és nem tudják eldönteni, hogy merre induljanak – a hajó nem mozdul abban a körben. Ebben az esetben a soron lévő játékos elvesz egy Troll Főnök jelzőt a készletből, és felhelyezi az egyenlőségben álló tengeri mezők valamelyikére, távcsöves oldalával felfelé (ebben az esetben kerülhet két Troll Főnök jelző egymásra). Miután felhelyezte a Troll Főnököt, vége a körnek.

Ebben az esetben az aktív játékos pirosat dobott, aktiválva ezzel a piros hajót. A piros hajó teljesen tele van trollokkal, így kihajózhat. Három tengeri útvonal kapcsolódik a hajóhoz: az A, a B és a C.



Az A vonalon található egy troll, és olyan szigethez vezet, ami zsákmánnyal teli. Ez egy lehetséges útvonal.

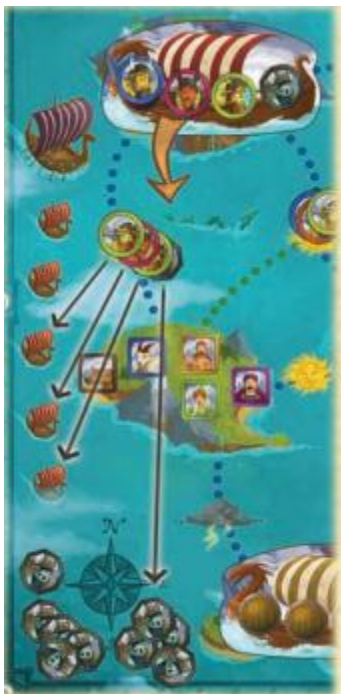
A B útvonalon három troll áll, de egy olyan szigethez vezet, amit már egy másik hajó elfoglalt. Ez az út blokkolva van, így ez nem lehetséges útvonal. Teljesen figyelmen kívül kell hagyni a B útvonalat.

A C úton ugyancsak három troll áll, és olyan szigethez vezet, ahol van zsákmány, így ez egy lehetséges út.

A legtöbb trossal rendelkező lehetséges útvonal a C. Így a piros hajó a C útonalon fog haladni, és azt a szigetet rabolja ki.

A tengeri útvonal megtisztítása...

Amikor a piros hajó mozog, el kell távolítani azokat a trollokat, akik az útjába esnek, és áthelyezni a Troll Főnök hajója alatti csónakokba.



A legelső jelző a legelső üres csónakba kerül, és így tovább (a Troll Főnök jelzők visszakérülnek a készletbe).

Ezt követően mozgás, partraszállás és zsákmányolás!

Minden troll a hajón zsákmányol lapká(ka)t, amelyik a hajón elfoglalt helyével megegyező ehlyen van a szigeten. A legnyugatabbra ülő troll a legnyugatabb lapkát kapja a szigetről, és így tovább.

Ebben az esetben a zöld troll két lapkát kap, mivel két lapka található a vele megegyező sziget helyen.



Bizonyosodjatok meg róla, hogy ténylegesen kizártatok minden nem lehetséges útvonalat! Minden szigeten csak egy hajónak van hely! A fenti példában a B útvonalon lévő trollok figyelmen kívül lettek hagyva az útvonal megállapításakor, még akkor is, ha ugyanannyian voltak, mint a C útvonal trolljai.

## 2, Tengeri útvonal megtisztítása

Vedd fel az a troll jelzőkből álló oszlopot, amelyik ahhoz az útvonalhoz tartozik, amelyen a hajó éppen haladt. Ne add vissza ezeket a tulajdonosaiknak! Ehelyett tedd a trollokat egyesével a Troll Főnök hajója (a tábla nyugati oldalán) alá alulról fölfelé(lásd a példát a fentiekben).

A Troll Főnökök nem kerülnek a Troll Főnök hajója alatti csónakokba, őket vissza kell tenni a készletbe, a szélrózsához.

Ha több troll van a megtisztított területen, mint ahány üres csónak a Troll Főnök hajója alatt, akkor ezeket az extra jelzőket egymásra helyezve (ahogy eredetileg is voltak) a Troll Főnök hajójához legközelebbi csónakba tesszük. Ezek a trollok ugyan úgy bele fognak esni a Troll Főnök hajójának kiértékelésébe.

## 3, Mozgás, Partraszállás, zsákmányolás!

A hajó mozgatása közben figyelj rá, hogy ne változtasd meg az irányát! Mindig tartsd a hajót kelet-nugat irányban mozgás közben anélkül, hogy megfordítanád!

Lépj a trollokkal a szigeten lévő zsákmányra pontosan abban a sorrendben, ahogy a hajón elhelyezkednek, előlről hártafelé haladva. A legnyugatabbra eső troll kapja a legnyugatabbra eső zsákmányt.

Miután a trollok partraszálltak a szigetenvisszakerülnek a tulajdonosukhoz a zsákmánnyal egyetemben. Nem lehet visszautasítani a zsákmányt, amit a troll megszerzett!

A Főnök Troll által megszerzett zsákmányt a tábla északnyugati részében halmozzuk fel a Troll Főnök hajója feletti részen (ezt később szét fogja osztani). A Troll Főnök jelzők visszakerülnek a készletbe a tábla délnyugati sarkába, a szélrózsához.

Töltsd meg a saját hajódat! A játékosok azonnal berakják a szerzett zsákmányt a saját hajójukba, az azzal megegyező ábrához.

Minden zsákmány lapka annyi pontot ér, ahány darab szimbólum van a hozzá tartozó pajzson.



Lásd az ábrán, minden hercegnő például 5 pontot, a szerzetesek 3 pontot érnek.

Ne használd a pontozó sávot a játék végéig.

A Grog&Arany és a Billy Kecse lapkáknak különleges tulajdonságuk van:



A Grog&Arany lapkák joker lapkák. A játékos azonnal lehelyezi a saját hajója bármelyik helyére. Ettől kezdve nem elmozdítható, és ugyan úgy kell kezelni és pontozni, mintha normális lapka lenne. Ha egy játékos Grog&Arany lapkát Billy Kecskéként használ fel, végre kell hajtania a Billy kecske akciót (lent lent).

A Billy Kecske lapka árthat is és segíthet is.

A Billy Kecskét a saját hajó megfelelő helyére kell lehelyezni.

Billy Kecskére begőzöl a fedélzeten, és azonnal kirúg egy másik lapkát abból a csoportból, amiből a legtöbb van a hajón. (Szabadon lehet választani, ha több típusból van a legtöbb, de soha nem lök ki Billy Kecske lapkát). A kilökött lapka visszakerül a Zsákány Zsákba (lapka soha nem kerül ki véglegesen a játékból). Billy Kecske zűrös és nem ér pontot egymagában, de az első játékos, aki összegyűjt egy teljes szettet, annak összegyűlt egy állatsimogatója – és magas bónuszt kap érte.

Billy Kecske veszélyezteti a korábban megszerzett bónuszokat! Ha azáltal, hogy elvesztesz egy lapkát, nem vagy többet jogosult egy bónuszra, amit korábban már megszerezteél, elveszted az adott bónuszt – vedd le a jelzőt róla. Amennyiben más játékosnak ezáltal elegendő lapkája van a bónuszhoz, megkapja. Ha több játékosnak egyszerre van ilyen igénye, az adott típusú lapkából többel rendelkező kapja a bónuszt. Ha egyenlőség alakul ki, akkor senki nem kapja mag a bónuszt egyelőre. Ebben az esetben az első játékos, akinek hamarabb sikerül többet gyűjtenie az adott típusú lapkából, megkapja a bónuszt. (Megjegyzés: a +10/+5 bónuszokat nemlehet elveszteni, ha egyszer meg lettek jelölve.)

Ha Billy Kecskével egyszerre másik zsákmányra is szert tettél, szabadon eldöntheted, hogy melyiket teszed be a saját hajódba először.

#### 4, Bónuszpontok ellenőrzése

Amennyiben egy játékos elsőként gyűjt össze egy teljes szettet egy típusú lapkából, megjelöli a tábla tetején lévő megfelelő bónuszmezőt az egyik troll jelzőjével. (a Grog&Arany lapkák beleszámítanak a szettbe, mintha rendes lapkák lennének.)

Négy személyes játék esetén a szettet 3 azonos lapka alkotja.

Kattó vagy három játékos esetén a szettet négy azonos lapka alkotja.



A narancssárga troll elsőként összegyűjtött egy teljes szett Billy Kecskét, így megjelöli a táblán a bónuszt – ami 25 pontot ér a játék végén (Négy személyes játék esetén három azonos lapka elegendő.)

A bónusz a partraszállás pillanatában jár. Ha egy körben több játékos éri el ugyan azt a bónuszt, akkor annak jár, aki először szállt partra (aki közelebb ül a hajó orrához).

Amennyiben egy játékos túlhaladja azt a lapka mennyiséget, amivel egy másik játékos birtokol egy bónuszt, akkor a másik játékos leveszi a jelzőjét a bónuszról, és a sajátját teszi a helyére. Azonos értéket elérni nem elég.

+10/+5 bónusz. Az első játékos, aki összegyűjt mind a hat féle zsákmányból egyet (ami a saját hajón jelölve van, beleértve Billy Kecskét is), kap 10 pont bónuszt. A második játékos aki összegyűjt mindenből egyet 5 pont bónuszt kap (kétszemélyes játék esetén nincs második hely). A +10/+5 bónuszt nem lehet elveszteni, még akkor sem, ha a játékos elveszíti a későbbiekben egy olyan lapkáját, ami szükséges volt a megszerzéséhez.

5, Ellenőrizték, hogy beteltek-e a csónakok a Troll Főnök hajója alatt

Ha mindegyik hely betelt, a Troll Főnök szétosztja a zsákmányát a játékosok között.

Az a játékos, akinek a legtöbb trollja van a Troll Főnök hajója alatti csónakokban először választhat, és elvehet egyet, és csak EGYET a zsákmányból. Egyenlőség esetén az a játékos kezd, akinek a trollja közelebb van a Troll Főnök hajójához. Ha még mindig egyenlőség áll fenn, akkor az választ előszűr, akinek a trollja magasabban van a Troll Főnök hajójához legközelebbi oszlopban.

A játékos dönthet úgy, hogy nem vesz el semmit a Troll Főnök hajójáról.

Miután elvett egy lapkát a zsákmányból, a játékos azonnal visszaveszi az ÖSSZES trollját, ami a Troll Főnök hajója alatt található, és visszatesszi őket a készletébe (minden játékos csak egy lapkát vehet el). Minden játékos behelyezi a megszerzett zsákmány lapkát a saját hajójára, és leellenőrzi az esetleges bónuszokat.

A többi játékos is, akinek van trollja a Troll Főnök hajója alatt, választ zsákmányt a fentiekben ismertetett sorrend szerint. Miután minden érintett játékos elvett egyet, és még maradt lapka, azokat vissza kell tenni a Troll Főnök hajójáról a Zsákmány Zsákba.

6, Az új sziget elfoglalása, és a hátrahagyott sziget feltöltése.

Az aktív hajó elfoglalja az új szigetet, és abban az irányban marad, ahogy volt, akkor is, ha korábban meg lett fordítva. Ettől függetlenül továbbra is a hajó elejtől kell feltölteni, még ha kelet felé néz akkor is.

Váletlenszerűen húzzatok a zsákból, és töltsétek fel a szigetet, ahonnan az aktív hajó érkezett. A lapkákat felfordítva kell ehelyezni, nyugatról keletre.

Ha nem lehet feltölteni egy szigetet, mert nem maradt elég lapka a zsákban, a játéknak vége – a végső pontozás következik.

Kör vége: Add át a kockát óramutató járásának megegyező irányban, és a következő játékos folytatja a játékot.

Játék vége: A játék véget ér, amikor nem marad elegendő lapka a zsákban, hogy feltöltsenek egy szigetet. Ha a sziget pontosan fel lehet tölteni az utolsó lapkával, a játék folytatódik. Amennyiben a játék véget

ért, következik a végső értékelés. A játékosok a játék folyamán bármikor benyúlhatnak a Zsákba, hogy megszámlolják, mennyi lapka van még benne.

Végső értékelés:

A Troll Főnök hajóját még egyszer ki kell értékelni, még akkor is, ha csak egyetlen troll található alatta.

A játékosok összeadják a saját hajójukon található pontokat és a táblán megjelölt bónusz pontokat. Óramutató járásának megegyező irányban az éppen soron lévő játékoskal kezdve minden játékos mozog a pontozó sávon egy troll jelzőjét felhasználva.

Az Időjárás Isteneinek fel nem használt kártyái büntetést jelentenek. Minden egyes kézben maradt kártyáért egy pont levonás jár.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező troll vidáman moroghat, mivel megnyerte a játékot! Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több pontja származik bónuszokból. Amennyiben még mindig egyenlőség áll fenn, akkor frusztráltan sóhajtvá, vonakodva megosztóznak a helyezésen.

Variációk:

Felhelyezési variáns: Időjárás jelzők. Bolondítsátok meg Trolhalla időjárását! Az előkészületek során takarjátok le mind a tizenkét Időjárás szimbólumot a táblán egy-egy Időjárás jelzővel. Választhatjátok véletlenszerűen, vagy a játékosok konszenzusa alapján. Amikor kijátszotok egy troll az adott mezőre olyan kártyát húzzatok, amelyet az ott lévő Időjárás jelző mutat, ugyan úgy, mintha a táblán lévő jelölés volna.

Szabály variáns: Örvény. A körödben lehetőség van kijátszani a három Időjárás kártyából egyet-egyet (szél, nap és vihar), hogy megidézz egy örvényt, ami hevesen áthelyezi a trollokat a tengeren. Vedd fel az összes troll egy tetszőleges tengeri mezőről, és cseréld ki egy másik hely összes trolljával (az eredeti sorrendet tartsd meg). Amennyiben a Időjárás jelzők variánsa is játékban van, akkor az Időjárás jelzőt is cseréld ki a trollokkal együtt. Ki kell cserélni a trollokat a mezők között, nem lehet csak átmozgatni őket. Az örvényhez mindhárom Időjárás Istenre szükséged van, így abban a körben más Időjárás Istent már nem hívhatsz segítségül.