

jeu d'troll

tu es troll. père de troll a choisi nom.

troll aime manger et dormir dans cavernes humides, chanter chants trolls avec copains et taper sur rocs.

troll a quatre pierres. pas savoir compter plus.

si troll doit *taper* ou *bouger*, mettre une, deux, trois ou quatre pierres dans main. pas plus que quatre, pas savoir compter plus.

maître sait si *taper* ou *bouger* vaut une, deux, trois, quatre ou plus de pierre que troll peut compter.

maître et troll montrer pierre en même temps.

si maître a plus que troll, troll perd, troll furieux, mais maître donne une nouvelle pierre à troll.

si troll gagne, troll heureux, mais maître prend une pierre.

si troll et maître ont pareil, troll choisir si gagne ou perd.

troll toujours échouer sur autres choses (dis-crétion, ré-flé-chir, compter).

si troll ou plusieurs veut aider, donner une pierre. si trolls gagnent, trolls perdre chacun une pierre. si trolls perdent, premier troll a une pierre pour lui, une pour autre troll choisi par premier.

maître veut que troll taper sur elfes crâneurs, nains avides ou hommes sales. maître veut aussi autres missions, mais troll pas tout comprendre. se méfier magiciens.

si troll survit, ou fait grandes choses, maître donne casque ou bonne massue. ou nouvelles pierres. si troll pense trop, ou parle comme humain, maître enlever pierres.

que massue de troll ne casse jamais.

jeu d'troll - Bruno Bord. CC-BY.