

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

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

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

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

si troll ou plus-que-un troll veulent aider, donner une pierre. si trolls gagnent, trolls perdre chacun sa pierre. si trolls perdent, premier troll a pierre pour lui, pierre pour autre troll choisi par premier.

duel c'est pierre contre pierre. gagnant donne pierre à perdant.

maître veut que troll tape sur elfes crâneurs, nains cupides ou hommes faibles. magiciens, c'est danger.

orcs, kobolds et gobelins vicieux, mais pas taper.

maître veut aussi autres missions, mais troll pas tout comprendre.

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 prendre pierres.

que massue de troll ne casse jamais.

Bruno Bord. CC-BY. 2015.