

# 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.

maître dit le monde.

troll a quatre pierres. pas savoir compter plus.

si troll veut **taper** ou **bouger**, mettre entre une et quatre pierres dans main. pas plus que quatre, pas savoir compter plus.

maître sait si **taper** ou **bouger** vaut entre une et beaucoup pierres.

maître et troll montrer pierre ensemble.

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

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

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

troll échouer sur autres choses (dis-crétion, ré-fléchir, dé-nommer).

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 pierres contre pierres. gagnant donne pierre à perdant. si autant de pierres, attaquant gagne.

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 troll faire corvées tordues, comprendre pas tout stratégie.

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.