

IMPORTANT : - Les Trolls peuvent se dépasser les uns les autres . Si un Troll arrive sur une case déjà occupée, il renvoie cet occupant à sa case de départ dans la forêt, d'où il repartira à son prochain tour.

2ème phase

Dès qu'un joueur a obtenu ses 4 cartes de couleur, il faut qu'il s'arrête (grâce à un jet de dé exact) sur une case où il y a un Troll relié à l'un des 4 arc-en-ciel. Cela lui permettra au tour suivant de traverser la rivière, sans jeter le dé, et de pénétrer sur le parcours intérieur, en posant son Troll sur la première pierre marquée d'une flèche.

Sur ce parcours intérieur, on se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, et il y a encore 3 types de cases sur lesquelles on peut s'arrêter :

1. PIERRE AVEC 1 FLECHE : Sur une telle case, il ne se passe rien, aussi longtemps qu'un autre Troll ne vient pas vous déranger en s'y arrêtant aussi. Dans ce cas, le Troll qui est rejoint doit retourner à son point de départ dans la forêt, d'où il devra repartir. (Mais tout n'est pas perdu, puisque le joueur possède déjà ses 4 cartes d'accès !)

2. PIERRE GLISSANTE : Lorsqu'un Troll s'y arrête, pas de chance ! Il tombe à l'eau et doit retourner dans la forêt... à son point de départ !

3. TORTUE NUMEROTEE : La victoire approche ! Lorsqu'on s'y arrête, il faut essayer, au cours des tours suivants, d'obtenir avec le dé le numéro correspondant à la tortue sur laquelle est posé le Troll. Le joueur lance alors à chaque tour le dé une seule fois, jusqu'à ce qu'il obtienne le numéro souhaité. Quel que soit le numéro tiré, le Troll ne bouge plus et reste sur cette case, d'où il ne peut pas être délogé par un adversaire. (Dans ce cas l'adversaire qui devait arriver sur cette case perd tout bonnement son tour).

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui parvient le premier à tirer le numéro de la tortue, sur laquelle son Troll est arrêté, gagne la partie, et pose son Troll triomphant au centre de l'île aux copains, où il attendra le second, puis le troisième du classement, pour faire une grande fête sur cette île magique.

© 1992 J.W.Spear & Sons PLC.

Adaptation et distribution exclusive pour la France : HABOURDIN INTERNATIONAL

Fabriqué en Angleterre.

The Troll Family et DAM sont des marques déposées par Troll company ApS, qui en détient les droits.

26138/14



Pour tous les inconditionnels des Trolls
de 5 à 8 ans.

CONTENU DE LA BOITE

- 4 véritables Trolls originaux, estampillés DAM
- 1 plateau de jeu illustré des 2 côtés
- 1 paquet de 56 cartes spéciales Trolls
 - 1 dé
- 1 règle de jeu détaillée

JEU N°1

LA COURSE AUX FRUITS SAUVAGES

Jeu de parcours individuel faisant appel à la mémoire visuelle.

Pour 2 à 4 joueurs.

Pour ce jeu, utiliser le côté du plateau et les 28 cartes où figurent des noisettes et des fruits sauvages. (Les autres cartes n'ont pas d'utilité pour ce jeu). Prendre autant de figurines Trolls qu'il y a de joueurs, chaque joueur étant alors apparenté à un Troll particulier.

BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'être le premier Troll à atteindre sa grotte, après avoir ramassé dans le bon ordre les 7 fruits traînant sur son chemin.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit son Troll et le place dans le cercle de couleur correspondant à la couleur de ses cheveux. Battre les 28 cartes et les disposer tout autour du plateau, faces cachées, de telle sorte que personne ne sache ce que représentent ces cartes.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune débute la partie. Il retourne une carte au hasard, qu'il montre à tout le monde. Si cette carte correspond au fruit représenté sur la case suivante immédiate, il conserve cette carte et pose son Troll sur cette case. Il a en plus le droit de rejouer, en tirant une nouvelle carte. Et ainsi de suite...

Par contre, si la carte retournée ne correspond pas au fruit souhaité, il se contente de replacer cette carte au même endroit, toujours face cachée, et ne fait pas progresser son Troll.

Le jeu se déroule ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs devant essayer de se rappeler au fur et à mesure de l'évolution de la partie où se trouvent les cartes dont ils ont besoin.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir retourné ses 7 cartes-ruits dans l'ordre de son chemin, et qui atteint donc son 7ème fruit situé à l'entrée de sa grotte, est le vainqueur.

JEU N°2

L'ÎLE AUX COPAINS

Jeu de parcours où il faut obtenir les 4 cartes-Trolls de sa famille pour se rendre sur l'île, au hasard des lancers de dé.

Pour 2 à 4 joueurs.

Pour ce jeu, utiliser le côté du plateau où il y a une île centrale pleine de Trolls, ainsi que les 28 cartes représentant des Trolls. Il faut aussi le dé. Prendre autant de figurines Trolls qu'il y a de joueurs, chaque joueur étant alors apparenté à un Troll particulier.

BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'être le premier Troll à atteindre le centre du plateau en ayant en main 4 cartes-Trolls de sa couleur de cheveux.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit son Troll et le place dans l'un des 4 coins de la forêt correspondant à sa couleur de cheveux. Battre les 28 cartes et en donner 3 à chaque joueur. Le reste des cartes est posé à côté du plateau et constitue la pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1ère phase

Le but de cette 1ère phase de jeu est de collecter 4 cartes-Trolls de sa propre couleur de cheveux, sans jamais avoir plus de 4 cartes en main.

Donc si l'on a déjà 4 cartes et que l'on est amené à tirer ou à recevoir une nouvelle carte, il conviendra d'en rejeter une, que l'on déposera face visible à côté de la pioche.

A son tour chacun lance le dé et avance sur le cercle extérieur dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que de points obtenus par le dé. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus jeune joueur débutant la partie.

Sur ce parcours extérieur, il y a 3 types de cases :

1. Cases représentant 1 TROLL : Lorsqu'on s'y arrête, il faut tirer une carte à la pioche. On peut tirer soit celle du dessus de la pioche (carte non visible), soit la dernière ayant été rejetée par un autre joueur (carte visible). Rappel : un joueur ne doit jamais avoir plus de 4 cartes en main ! Pensez à vous défausser !

2. Cases représentant 1 PONT : Lorsqu'on s'y arrête, on doit demander à un autre joueur que l'on choisit, s'il a 1 carte de la couleur de cheveux que l'on recherche.

- Si OUI, celui-ci doit la donner. (Il conviendra de rejeter 1 carte à la pioche le cas échéant, pour n'en avoir que 4 en main. Le joueur venant de donner la carte n'en retire pas de nouvelle à la pioche pour autant ; il se retrouvera avec 3 cartes en main jusqu'à son prochain tour).

- Si NON, le joueur interrogé répondra "Vas à la pêche !" et le tour passera au joueur suivant.

3. Cases représentant DES FRUITS : Sur de telles cases, il ne se passe rien lorsqu'on s'y arrête: on se contentera de manger quelques fruits...