

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.



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.

