

# Jeu de Sol Géant des Trolls

## RÈGLE DE JEU

### Contenu du jeu:

- 1 dé géant en mousse souple
- 3 Trolls originaux de grande taille, estampillés DAM
- 1 tapis de jeu géant en plastique

Chaque joueur choisit un Troll auquel il s'identifie.

**Le but du jeu** est d'être le premier arrivé au château qui se trouve au sommet de la Montagne Magique.

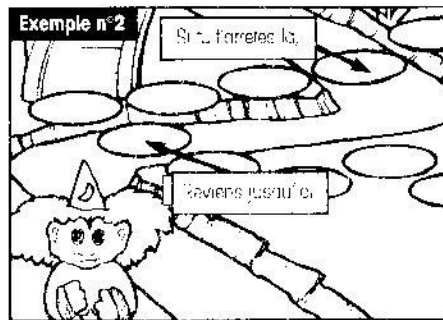
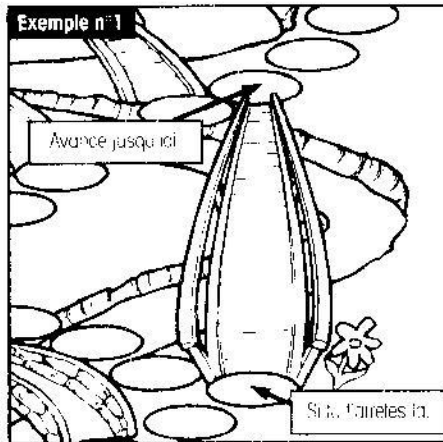
**Pour commencer**, placer les figurines Troll à côté de l'image du Sorcier Troll, qui se trouve dans le coin en bas à gauche du tapis de jeu. Chaque joueur lance le dé géant. Celui qui fait le meilleur score commence, et le tour passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Déroulement du jeu:** chaque joueur lance le dé à son tour. Il fait alors avancer sa figurine d'autant de cases que le chiffre qu'il a obtenu avec le dé.

**Les ponts:** si un joueur s'arrête sur une case qui marque le début d'un pont, alors il traverse le pont pour atterrir de l'autre côté de ce pont. (Voir l'illustration N° 1 à droite).

**La rivière:** si un joueur s'arrête sur une case qui est au milieu de la rivière, pas de chance... il est emporté par son courant, et roule jusqu'à la case la plus proche située dans la rivière. (Voir l'illustration N° 2 à droite).

**Le gagnant** est celui qui, le premier, atteint la dernière case, devant la porte du château. Pour atteindre cette case, il faut faire le chiffre exact avec le dé: si le dé sort un chiffre plus élevé que le nombre de cases qui restent, alors le joueur doit recommencer à son tour suivant.



### Jeux pour 1 joueur.

Cette variante a pour objectif de déterminer la couleur de son Troll préféré.

Le joueur met alors en course les 3 Trolls et joue alternativement avec les trois figurines différentes.

Une autre variante consiste à déterminer à l'avance le nombre de lancers de dé auquel on a droit, puis essayer d'arriver au château en respectant cette contrainte.