

2 à 6 joueurs
Dès 6 Ans
20 à 40 mn

Règles résumées

Ramener un cristal à la maison.

1 Plateau
19 roues
2 dés
Par joueur
1 Troll, 1 Cristal, 1 Clé

Les Roues sur le plateau
Les Cristaux sur la Montagne
Les Trolls dans leur maison.
Les Clés près du plateau

A Son tour, un joueur
- Doit avancer son Troll du résultat du dé sans passer par une clé ni sa maison adverse ni s'arrêter sur une case occupée.
- Peut faire tourner une roue du type du dé Symbole (ou n'importe quel roue avec la face Diamant).

Le 1er joueur à récupérer sa Clé prend un Cristal et rentre chez lui est le gagnant

TRICK TRACK TROLL

un jeu de Angelika Fassauer & Peter Haluszka
But du jeu

Les Mamans Troll sont très fières de leurs enfants, trop même. Et suite à une dispute, elles ont décidé d'organiser une compétition entre leurs petits : lequel rapportera le premier un Cristal Magique à la maison ? Vous êtes un petit Troll et êtes bien content de cette occasion de partir vous amuser avec vos copains dans la forêt ensorcelée et de pouvoir visiter la Montagne du Sorcier* sur laquelle vous aviez lu un publi-reportage qui vous avait donné très envie.

Matériel

- Un plateau de jeu rond pré-troué.
- 19 roues dont le sommet de la Montagne et 3 roues crantées.
- 6 Trolls, 6 Cristaux, 6 Clés.
- 2 dés dont 1 vierge à couvrir avec les 6 autocollants fournis.

Préparation

Placer les 19 roues sur le plateau comme indiqué sur le plateau et le dessin sur la règle allemande.

On utilise un Troll, une Clé, et un Cristal par joueur : le Cristal est placé au sommet de la Montagne du Sorcier*, Le Troll est placé sur sa maison (la case ronde colorée de sa couleur sur le pourtour du plateau) et la Clé est posée près du plateau.

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui dessine le mieux un rond à main levée.

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle lance les deux dés :

- Le dé numéroté permet de déplacer son Troll en respectant les règles suivantes :

- Le Troll doit avancer du nombre exact de cases indiqué par le dé, sauf dans les cas suivants : pour s'arrêter sur sa case Clé ou au sommet de la Montagne et s'il atteint ainsi une case occupée par un autre Troll; dans ce cas, il doit s'arrêter sur la case précédant le Troll. Par contre, pour rentrer dans sa maison, il devra utiliser tous les points du dé.
- Il n'est pas permis de faire des allers-retours durant un déplacement.
- Il est permis de passer par une case occupée et sur les cases de la grosse roue centrale.
- Il est interdit de passer ou de s'arrêter sur une maison ou une case Clé adverse et de monter au sommet de la Montagne tant que l'on n'a pas sa clé.

- Le dé Symbole permet de faire tourner une roue du type indiqué par le dé d'un quart de tour dans un sens ou l'autre (même s'il y a du monde dessus) pour changer les connections entre les chemins. La face Diamant permet de faire tourner la roue de son choix (même une des 6 roues Montagne) mais jamais directement la grande roue centrale.

On peut renoncer à utiliser le résultat du dé Symbole ou effectuer la rotation avant ou après le déplacement de son Troll (qui est lui obligatoire).

Si un Troll s'arrête sur une case Clé contenant sa couleur, il la prend et la pose devant lui : il peut maintenant monter au sommet de la Montagne en passant par une des trois cases serrures.

Si un Troll arrive sur le sommet de la Montagne du Sorcier*, il prend un Cristal qu'il fixe sur son Troll : il peut maintenant rentrer à la maison.

Le gagnant est le premier joueur à ramener un Cristal à sa maison (c'est-à-dire : récupérer sa clé, puis récupérer un Cristal, puis rentrer chez soi).