



## Das große Trollrennen

Einmal in Jahr veranstalten die Trolle ein Wettrennen quer durch das Königreich hinter dem großen Wald. Dem Sieger gebührt der Titel „Schnellster Troll von Großtrollingen“ und er darf sich von seinen Mitstreitern wünschen, eine kleine Arbeit für ihn zu erledigen oder ihm einen kleinen Wunsch zu erfüllen. Heute habt ihr als Jungtrolle die Chance am großen Trollrennen teilzunehmen...

Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer auf einem mit einem Buchstaben markierten Feld landet bekommt vom ältesten Spieler vorgelesen, was passiert.



- A** - Unter der Brücke sitzt eine ganz dicke dreiäugige Sumpfdotterkröte, die den Weg versperrt. Du musst leider einen anderen Weg suchen und eine Runde aussetzen.
- B** - Snörre der Erfinderzwerger hat einen neuen Fesselballon gebaut und nimmt dich ein Stück mit. Gehe drei Felder vor.
- C** - Am Wegrand siehst Du einen Brunnen und ein kleines Ferkel daneben. Es hat ganz schrecklichen Durst kommt aber leider nicht an die Kurbel. Hilft ihm und geh ein Feld zurück.
- D** - Am Fluss wohnt ein alter Fischer in einer alten Holzhütte. Er nimmt Dich ein Stück in seinem Boot mit. Gehe 5 Felder vor aber setze eine Runde aus.
- E** - Im Wald triffst Du einen alten Baumtroll der früher auch einmal am großen Trollrennen teilgenommen hat. Er zeigt Dir eine Abkürzung bis zum Flussrand. Gehe zwei Felder vor.
- F** - Auf einer Wiese in der Nähe siehst Du eine alte Windmühle. Der Geselle des Müllers ist ein junger Troll aus Deiner Stadt. Ihr haltet ein kleines Schwätzchen. Setze eine Runde aus.
- G** - Auf dem Weg in Richtung Schloss triffst Du auf eine alte Frau, die versucht eine Herde Hühner auf den Markt im Schloß zu treiben. Ein Huhn entwischt ihr. Bitte hilf es einzufangen. Gehe zwei Felder zurück und würfel nochmal.
- H** - Der König des Reiches möchte jeden Rennteilnehmer persönlich die Hand schütteln. Ziehe 1 von Deinem nächsten Wurf ab. Wenn Du eine 1 würfelst, dann geh trotzdem 1 Feld vor.

