

515 - Passe-Trappe

Catégorie ESAR : 404 - jeu d'adresse.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Ferti-Games.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 6 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Les joueurs se placent de part et d'autre de la piste en bois et se voit confier 5 palets. A l'aide d'un élastique tendu, les joueurs doivent propulser tous les palets dans le camp adverse à travers une trappe centrale. Le gagnant est le premier joueur qui réussit ce défi.

Ce jeu met beaucoup d'ambiance car les deux adversaires jouent en même temps à travers une seule trappe !

BUT DU JEU

Il s'agit, à l'aide des élastiques, de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse.

PREPARATION DU JEU

- Si vous désirez éviter de casser les oreilles des adultes ou de réveiller les enfants qui dorment, nous vous conseillons de coller un morceau de feutrine, de manière provisoire, de chaque côté de la trappe.
- Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

VARIANTE CLASSIQUE

- Les joueurs se frappent dans les mains et c'est parti ! Ils peuvent jouer en même temps en n'utilisant qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets.

- Seuls les palets qui franchissent la trappe centrale sont validés.
- Si un palet passe par-dessus la barre centrale, il doit être repris par le lanceur.
- Un palet qui se trouve bloqué dans la trappe ne peut en aucun cas être repris par les joueurs !
- Il arrive régulièrement qu'un palet revienne dans votre camp après avoir franchi la trappe. Pas de chance : il faut à nouveau vous en débarrasser !

VARIANTE DU SABLIER

Cette variante rajoute un peu de stress !

- La partie se joue en 3 manches gagnantes.
- Un des deux joueurs retourne le sablier. Les joueurs se frappent dans les mains et c'est parti !
- La manche se termine dès que le temps est écoulé. Le vainqueur est celui qui a le moins de palets dans son

camp. Il place alors un pion dans l'un des trois trous.

- En cas d'égalité, il faut jouer le palet en or. Cette manche spéciale se joue avec un palet par joueur. Dès qu'un des deux n'a plus de palet dans son camp avant le temps imparti, il est alors « trop fort » et peut crier « champion du monde ». Cette manche compte double et équivaut donc à 2 pions.

VARIANTE DU SOLITAIRE

Alors là, la folie vous guette !

- Dans cette variante, vous jouez seul.
- Placez les 10 palets dans votre camp.
- Retournez le sablier.
- Frappez-vous dans les mains !
- Le but est d'avoir le moins de palets dans son camp à la fin du sablier.

VARIANTE DE L'INTELLO

- Vous jouez seul et sans le sablier.
- Vous devez faire passer un maximum de palets en 20 coups.

VARIANTE DU « QUI RIT PERD »

Variante pour une ambiance électrique !
Un conseil : prenez 1 arbitre impartial !

- Cette variante se joue comme celle du sablier.
- A tout moment, un joueur peut arrêter la partie en couchant le sablier dès qu'il voit son adversaire rire.
- Il établit ensuite le constat et punit le rieur en lui plaçant délicatement un de ses propres palets dans son camp.
- La partie peut alors recommencer. Il relance le sablier jusqu'au prochain rire...

VARIANTE DE L'AMBIDEXTRE

Non, ce n'est pas qu'un jeu de manchot ! Cette variante se joue comme celle du sablier. Mais une manche se joue sur 2 temps de sablier. Le premier avec sa main la plus adroite et le deuxième avec l'autre.

VARIANTE DU GRAND CHELEM

Le grand chelem réunit les 4 variantes : Classique, Sablier, Solitaire et Intello.

Chaque épreuve donne un nombre de points.

- Les variantes Classique et du Sablier rapportent 30 points par manche gagnée.
- Les variantes du Solitaire et de l'Intello rapportent 2 points par palet entré dans le camp adverse.

Le vainqueur est celui qui totalise à la fin des 4 manches le plus de points.