Règle du jeu LE PASSE-TRAPPE

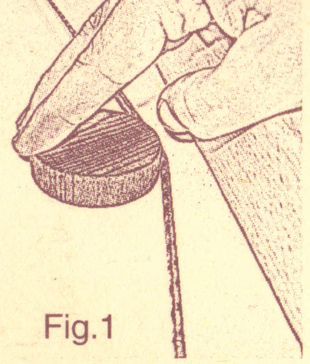

Fig.1

LE MATERIEL :

- Un cadre en hêtre massif avec un fond glissant et 2 élastiques
- 10 palets
- 6 pions – permettant d'afficher les manches gagnées
- Un sablier.

COMMENT JOUER

Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.
Les 2 joueurs jouent en même temps.
Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse.
Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques. (voir figure 1)

Quelques précisions :
La partie commence après que les deux joueurs se soient frappés dans les mains.
Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre).
Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur.
Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.
Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp.

LES VARIANTES

1. La variante du sablier – la plus jouée, rajoute un peu de stress :

La partie se joue en 4 manches gagnantes.

Déroulement d'une manche :

Un des deux joueurs retourne le sablier, les joueurs se frappent dans les mains et c'est parti pour environ 45 secondes de folie. La manche se termine dès que le temps est écoulé. Sera déclaré vainqueur d'une manche le joueur ayant le moins de palets dans son camp. Le gagnant place alors un pion dans l'un des trois trous.

En cas d'ex æquo après que le temps de sablier soit écoulé, il faudra jouer **le palet en OR :**
La manche se jouera avec un palet par joueur, chacun ayant son palet dans la main. Les joueurs se frappent dans les mains et c'est reparti. Le premier franchissant la Trappe a gagné la manche .
Si l'un des deux joueurs n'a plus de palet dans son camp avant le temps imparti, il est alors " trop fort " et peut crier " champion du monde ". La manche compte double, le gagnant pose 2 pions.

2. La variante classique - pratiquée dans les tournois et lors du championnat de France ; un conseil, mettez un bandeau, un short et des baskets, vous devenez un vrai sportif ! :

La partie se joue en 2 manches gagnantes. Sera déclaré vainqueur d'une manche le joueur n'ayant plus de palet dans son camp. A chaque manche gagnée, le gagnant pose un pion dans l'un des trois trous.

3. La variante du solitaire – alors là, la folie vous guette :

Comme vous l'avez compris, vous jouez seul. Placez les 10 palets dans votre camp, retournez le sablier, frappez vous dans les mains- et bien oui, faut y croire jusqu'au bout. Le but étant d'avoir le moins de palets dans son camp le sablier terminé.

4. La variante du solitaire réfléchi - pour les intellos.

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

5. La variante du qui rit perd – pour une ambiance électrique; un conseil, prenez 1 arbitre, voire 2.

Cette variante se joue comme celle du sablier. Une exception et non des moindre, si un des joueurs voit son adversaire rire (on entend par rire, voire ses dents), il peut coucher le sablier pour l'arrêter, établir le constat du rictus et punir le rieur en lui disposant délicatement un de ses propres palets dans son camp. La partie alors recommence, le sablier debout, on se frappe dans les mains,….

6. La variante de l'ambidextre – non, ce n'est pas qu'un jeu de manchots :

Cette variante se joue comme celle du sablier mais une manche se joue sur 2 temps de sablier. Le premier sablier avec la main la plus adroite, le deuxième avec l'autre.

LE GRAND CHELEM

Le grand chelem réunit les 4 premières variantes. Chaque épreuve donne un nombre de points :

La variante du solitaire réfléchi : 2 points marqués par palet ayant franchi la trappe

La variante du solitaire : 2 points marqués par palet ayant franchi la trappe

La variante classique : 30 points marqués par manche gagnée

La variante du sablier : 30 points marqués par manche gagnée

Sera désigné vainqueur le joueur ayant totalisé le plus de points.

Petite astuce :
- pour les moins grands: pour éviter de casser les oreilles des adultes, collez un morceau de feutrine de chaque côté de la trappe.
- pour les grands: pour éviter de réveiller les enfants qui dorment, collez un morceau de feutrine de chaque côté de la trappe.

Distribué par : FERTI
3, allée des Aulnes
78190 TRAPPES
E-mail : ferti@wanadoo.fr
www.ferti-games.com

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés.

FABRICATION FRANCAISE
Informations à conserver

LE PASSE-TRAPPE : Un modèle déposé par M. ALBERT J.M., de FESTIJEUX