

18bis - Passe trappe



Contenu :

- Un plateau de jeu avec élastiques aux extrémités
- 10 palets (dans une boîte à part)

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

- 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 (vers l'arrière)



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 :

- **Variante du « temps imparti »** : Vous pouvez y rajouter un temps grâce à un minuteur (ex : 45 secondes). Celui ayant le moins de palet dans son camp avant la fin du temps imparti remporte la manche avec 1 point !
 - o En cas d'égalité, possibilité de jouer le « palet en or », chacun prend un palet, le premier palet franchissant la trappe désigne le vainqueur.
 - o S'il n'y a plus de palets avant la fin du temps imparti, le joueur est déclaré « champion du monde » et marque 2 points pour cette manche.
- **Variante classique** : Se joue en deux manches gagnantes, à chaque manche le vainqueur remporte 1 point. 2 points et c'est gagné !

18bis - Passe trappe



- **Variante du solitaire** : à jouer tout seul
 - Placer les 10 palets dans votre camp, mettez un minuteur en place (45 secondes), le but étant d'avoir le moins de palet dans son camp avant la fin du temps imparti.
- **Variante du solitaire réfléchi** : pour les intellos
 - Vous jouez seul et sans temps imparti, vous devez faire passer un maximum de palets en 20 coups
- **Variante du qui rit perd** : pour une ambiance électrique, un conseil prenez un arbitre, voir deux ...
 - Cette variante se joue comme celle du temps imparti, une exception : si un des joueurs voit son adversaire rire (on entend par rire = voir ses dents), il peut stopper le temps et punir son adversaire en lui remettant un palet dans son camp. La partie peut alors continuer.
- **Variante de l'ambidextre** : non, ce n'est pas un jeu de manchots !
 - Cette variante se joue comme celle du « temps imparti » mais une manche se joue sur deux fois le minuteur. Le premier minuteur avec la main droite, le deuxième avec la main gauche.
- **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 temps imparti : 30 points marqués par manche gagnée
 - Sera désigné vainqueur le joueur ayant totalisé le plus de points.