

# PtiPassPass

un jeu pour 3 à 6 joueurs, pendant environ 30 minutes

*PtiPassPass est un jeu avec plein de tours de passe-passe :  
on met un jeton dans un gobelet en annonçant sa couleur,  
mais parfois ce n'est pas la bonne,  
on retourne 3 gobelets pour trouver 3 jetons de couleur identique ou tous de couleur différente,  
mais parfois ce n'est pas bon...*

## Matériel

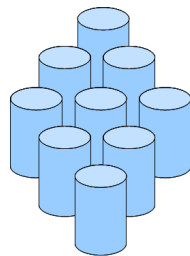
- Pour chaque joueur : 1 jeton de couleur bleu, 1 jeton de couleur vert, 1 jeton de couleur orange
- Pour chaque joueur, 3 gobelets opaques, au fond percé
- 1 jeton de victoire (blanc) par joueur, et un jeton de victoire additionnel

## Principe du jeu

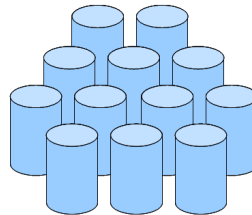
Chaque joueur va jouer à tour de rôle, en passant ensuite au joueur à sa gauche. Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif.

## Mise en place d'une manche

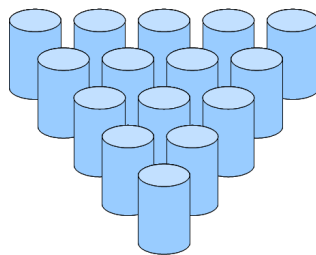
- Positionnez les gobelets suivant le schéma ci-dessous correspondant au nombre de joueurs :



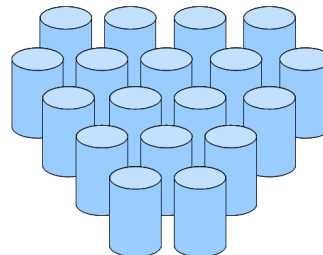
3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



6 joueurs

- Donnez un jeton de chaque couleur à chacun des joueurs.
- Gardez les jetons de victoire sur le côté.
- Le joueur qui a fait le plus récemment un tour de magie est le premier joueur de la partie.

## Déroulement d'une manche

Jusqu'à ce qu'il ait des jetons, c'est-à-dire pendant ses 3 premiers tours de jeu ou plus s'il récupère ou garde des jetons, le joueur actif prend un jeton caché dans son poing, puis :

- annonce dans quel gobelet il veut mettre ce jeton
- annonce de quelle couleur est ce jeton
- met le jeton dans le gobelet qu'il a choisi

Mais il peut être challengé sur les 2 premières étapes :

- un autre joueur peut dire "Doublon !" s'il pense que le gobelet désigné contient déjà au moins un jeton
- un autre joueur peut dire "Menteur !" s'il pense que la couleur annoncée par le joueur actif n'est pas celle du jeton qu'il a en main

Les règles de résolution de ces challenges sont décrites dans le tableau ci-après :

Condition	Action	Condition	Action	Condition	Action	Condition	Action		
le joueur actif a au moins 1 jeton	le joueur actif prend 1 jeton en main et désigne le gobelet dans lequel il veut le placer	tous les joueurs disent "OK"	le joueur actif énonce la couleur du jeton qu'il a en main	tous les joueurs disent "OK"	le joueur actif place le jeton dans le gobelet indiqué	fin du tour			
		un joueur dit "Menteur !"		un joueur dit "Menteur !"	le joueur actif montre le jeton qu'il a en main			le joueur actif a menti	le joueur actif garde son jeton
								le joueur actif n'a pas menti	le joueur accusateur prend le jeton
		un joueur dit "doublon"	on soulève le gobelet indiqué	il y avait déjà (au moins) un jeton dans le gobelet	le joueur actif prend le(s) jeton(s) qui étai(en)t dans le gobelet				
				il n'y avait pas de jeton dans le gobelet	le joueur accusateur prend le jeton du joueur actif				
le joueur actif n'a plus de jeton en main	Optionnel : le joueur actif intervertit deux gobelets contigus	le joueur actif soulève 3 gobelets contigus		3 jetons (ou plus) sont révélés et ils sont tous de la même couleur ou tous de couleur différente	le joueur actif remporte la manche et prend un jeton de victoire	le joueur actif a 2 jetons de victoire	le joueur actif a gagné la partie		
				il y a moins de 3 jetons révélés ou les jetons sont de 2 couleurs différentes	le joueur actif remet les 3 gobelets en place	le joueur actif a moins de 2 jetons de victoire	on débute une nouvelle manche		

Quand le joueur actif n'a plus de jeton à mettre dans les gobelets, il peut intervertir 2 gobelets contigus (sans les soulever), puis il soulève 3 gobelets alignés contigus.

Si 3 jetons (ou plus) sont révélés et qu'ils sont tous de la même couleur ou tous de couleur différente, le joueur actif remporte un jeton de victoire.

Si ce n'est pas son deuxième jeton de victoire, on repart pour une manche.

## Fin de partie

Le premier joueur à avoir 2 jetons de victoire est le vainqueur.

## Quelques cas particuliers

- Si, quand un joueur annonce "Doublon !", il y a déjà un ou plusieurs jetons présents sous le gobelet, le joueur actif reprend TOUS les jetons.
- Si quand le joueur actif soulève 3 gobelets, il n'y a pas un jeton sous chacun des gobelets, il remet les 3 gobelets en place.
- Si quand le joueur actif soulève 3 gobelets, il y a plus d'un jeton sous un ou plusieurs gobelets, il choisit la couleur de jeton qui lui convient le mieux pour chacun des gobelets où il y a plusieurs jetons.
- Un joueur n'ayant plus de jeton en main peut dire "Doublon !" ou "Menteur !". S'il perd, il devra poser le(s) jeton(s) qu'il vient de récupérer avant de pouvoir tenter de révéler un alignement.
- Si un joueur a interverti 2 gobelets, puis n'a pas gagné en soulevant 3 gobelets, les 2 gobelets intervertis restent dans leur position finale (c'est-à-dire après avoir été intervertis).