

PtiPassPass

un jeu pour 2 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

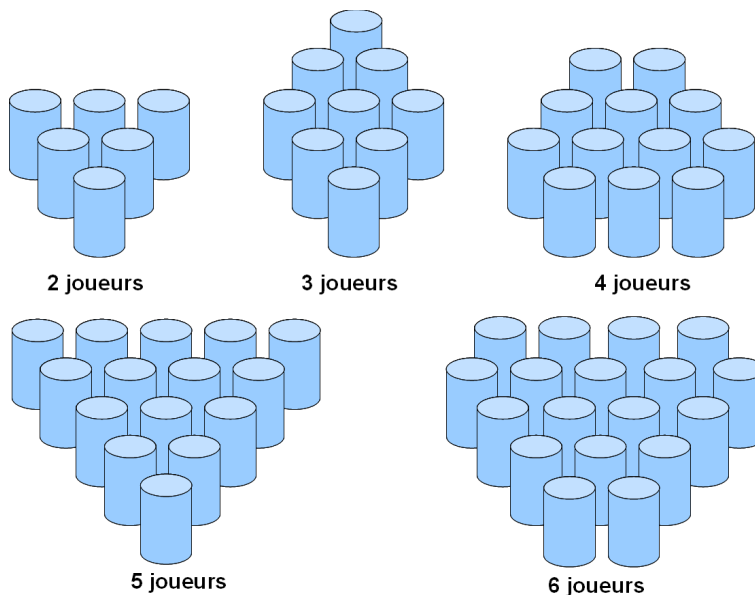
- Pour chaque joueur : 1 jeton de couleur bleu, 1 jeton de couleur vert, 1 jeton de couleur orange
- 3 gobelets opaques, au fond percé, par joueur
- 1 jeton de victoire (blanc) par joueur, et un jeton de victoire additionnel

Principe du jeu

Chaque joueur va jouer à tour de rôle dans le sens horaire, soit en mettant un jeton dans un gobelet, soit en révélant 3 gobelets. 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 en fonction du nombre de 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.

Conseil : coincez le jeton dans le creux de votre paume puis repliez vos doigts. Si c'est possible, faites-le sous la table

Conseil : pensez à cacher les pions qu'il vous reste dans l'autre main ! Vos adversaires sont peut-être forts en déduction...

Puis il :

- 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

Attention : sans que les autres puissent le voir bien sûr !

Mais il peut être challengé sur les 2 premières étapes :

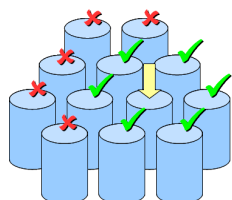
- un autre joueur peut dire "Doublon !" s'il pense que le gobelet désigné contient déjà au moins un jeton
- un autre joueur peut dire "Menteur !" s'il pense que la couleur annoncée par le joueur actif n'est pas celle du jeton qu'il a en main

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		
				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, à son tour de jeu :

- (optionnel) il peut intervertir 2 gobelets contigus (sans les soulever)
- il soulève 3 gobelets alignés contigus.



Les gobelets contigus au gobelet marqué d'une flèche jaune sont ceux marqués d'un signe vert (ceux marqués d'une croix rouge ne sont pas 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 : on enlève tous les jetons présents dans les gobelets, puis on remet les gobelets en place suivant le schéma et on redonne un jeton de chaque couleur à chacun des joueurs.

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).