








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 secrètement un jeton dans un gobelet en annonçant l'animal qu'il représente,
mais parfois ce n'est pas le bon,
on retourne 3 gobelets pour trouver 3 animaux identiques ou 3 animaux différents,
mais parfois ce n'est pas bon...*

Matériel

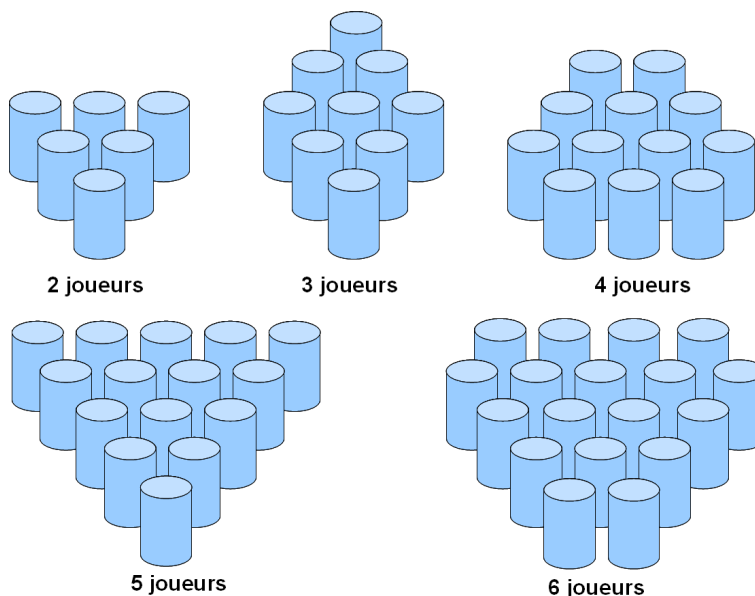
- Pour chaque joueur :
 - 1 jeton **Colombe**  , 1 jeton **Lapin**  , 1 jeton **Souris** 
 - 3 gobelets opaques, au fond percé 
 - 2 jetons **Challenge** 
 - 1 jeton de victoire (plus un jeton de victoire additionnel pour tous)
 - 1 foulard à s'attacher autour d'un des poignets
- Un jeton **Visible**  **Masqué** 

Principe du jeu

Chaque joueur va jouer à tour de rôle dans le sens horaire, soit en mettant un jeton dans un gobelet (alternativement en le masquant et sans le masquer), soit en révélant 3 gobelets. Mais il pourra être challengé sur l'exactitude de son placement de jeton par les autres joueurs. Bien sûr, tout au long de la partie, il est strictement interdit de regarder par le haut d'un gobelet pour voir ce qu'il y a dedans !

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 animal, ainsi que 2 jetons **Challenge**, à chacun des joueurs.

- Chaque joueur attache un foulard autour d'un de ses poignets (ce sera sa main de pose).
- 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.
- Le jeton *Visible* / *Masqué* est placé côté *Masqué*.

Déroulement d'une manche

Chaque joueur va être successivement le *Joueur Actif* : à la fin du tour d'un joueur, c'est le joueur à sa gauche qui devient le *Joueur Actif*. Le tour d'un joueur est terminé :

- soit après qu'il ait posé un jeton,
- soit après que le challenge ait été résolu (il ne peut y avoir qu'un challenge par tour d'un joueur),
- soit après qu'il ait soulevé 3 gobelets.

Une manche s'arrête quand un joueur révèle 3 jetons représentant tous le même animal ou tous des animaux différents.

Quand on a fait un tour de table complet, le jeton *Visible* / *Masqué* doit être retourné :

- s'il est côté *Masqué* (premier tour, puis tous les tours impairs), les joueurs qui posent un jeton doivent le faire en utilisant le foulard pour le masquer aux autres joueurs. Les challenges "*Doublon !*" et "*Menteur !*" peuvent être utilisés,
- s'il est côté *Visible* (deuxième tour, puis tous les tours pairs), les joueurs qui posent un jeton doivent le faire en le montrant aux autres joueurs. Seul le challenge "*Doublon !*" peut être utilisé.

Déroulement d'un tour

Cas où le joueur a au moins un jeton en main

Jusqu'à ce qu'il ait des jetons, c'est-à-dire pendant ses 3 premiers tours de jeu au minimum (ou plus s'il récupère ou garde des jetons), le *Joueur Actif* prend un jeton dans sa main de pose :

- soit masqué sous son foulard si c'est un tour *Masqué*
- soit visible des autres joueurs si c'est un tour *Visible*

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

Puis il :

- met sa main au-dessus d'un gobelet,
- annonce (si tour *Masqué*) ou montre (si tour *Visible*) quel animal il a en main ,
- met le jeton dans le gobelet qu'il a choisi, s'il n'a pas été challengé.

Mais il peut être challengé par un joueur ayant encore au moins un jeton *Challenge* :

Les joueurs se prononcent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche du *Joueur Actif*. Chaque joueur peut dire :

- "OK" : on passe au joueur suivant (c'est le seul choix possible pour un joueur n'ayant plus de jeton *Challenge*) ; si le tour de table est terminé, le *Joueur Actif* pose son jeton,
- "*Doublon !*" : s'il pense que le gobelet désigné contient déjà au moins un jeton, il devient alors le *Challenger* (les joueurs restants ne pourront pas parler durant ce tour),
- "*Menteur !*" : s'il pense que l'animal annoncé par le *Joueur Actif* n'est pas celui du jeton qu'il a en main, il devient alors le *Challenger* (les joueurs restants ne pourront pas parler

durant ce tour).

Challenge "Doublon !"

Le **Challenger** soulève le gobelet.

Si le **Challenge "Doublon !"** réussit (c'est-à-dire qu'il y avait déjà un ou plusieurs jetons sous le gobelet) :

- le **Joueur Actif** garde le jeton qu'il avait en main, et reprend en main le(s) jeton(s) qui étai(en)t sous le gobelet qu'il avait choisi,
- le **Challenger** peut à son choix :
 - soit placer en le montrant à tous un des jetons qu'il a encore en main dans un gobelet (il ne peut pas être challengé pour un doublon),
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif** (si le **Joueur Actif** en possède encore un).

*Il se peut que le **Challenger** victorieux ne puisse accomplir aucune de ces deux actions : dans ce cas, la partie continue, le prochain **Joueur Actif** est celui à gauche du précédent **Joueur Actif**.*

Si le **Challenge "Doublon !"** échoue (c'est-à-dire qu'il n'y avait pas de jeton sous le gobelet) :

- le **Joueur Actif** donne le jeton qu'il avait en main au **Challenger**,
- le **Challenger** donne un de ses jetons **Challenge** au **Joueur Actif**.

Challenge "Menteur !" (uniquement lors des tours **Masqué**)

Le **Joueur Actif** montre le jeton qu'il a en main.

Si le **Challenge "Menteur !"** réussit (c'est-à-dire que l'animal révélé n'est pas celui qui était annoncé) :

- le **Joueur Actif** garde le jeton qu'il avait en main,
- le **Challenger** peut à son choix :
 - soit placer en le montrant à tous un des jetons qu'il a encore en main dans un gobelet (il ne peut pas être challengé pour un doublon),
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif** (si le **Joueur Actif** en possède encore un).

*Il se peut que le **Challenger** victorieux ne puisse accomplir aucune de ces deux actions : dans ce cas, la partie continue, le prochain **Joueur Actif** est celui à gauche du précédent **Joueur Actif**.*

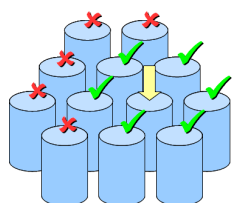
Si le **Challenge "Menteur !"** échoue (c'est-à-dire que l'animal révélé est bien l'animal annoncé) :

- le **Joueur Actif** donne le jeton qu'il avait en main au **Challenger**,
- le **Challenger** donne un de ses jetons **Challenge** au **Joueur Actif**.

Cas où le joueur n'a plus de jeton en main

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 représentent tous le même animal ou tous des animaux différents, 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 animal 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 présents sous le gobelet.
- 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 l'animal 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 toujours 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).