

PtiPassPass

un jeu pour 2 à 6 joueurs, pendant environ 30 minutes

*PtiPassPass est un jeu avec plein de tours de passe-passe :
on fait secrètement disparaître un animal dans un chapeau en annonçant quel animal c'est,
mais parfois ce n'est pas le bon,
on révèle 3 chapeaux pour trouver 3 animaux identiques ou 3 animaux différents,
mais parfois ce n'est pas bon...*

But du jeu

Soyez le meilleur magicien, celui qui arrivera deux fois à faire réapparaître 3 **Animaux** tous identiques ou tous différents !









Principe du jeu

Chaque joueur va jouer à tour de rôle dans le sens horaire, soit en faisant disparaître un **Animal** dans un **Chapeau** (alternativement en le masquant et sans le masquer), soit en révélant 3 Chapeaux pour faire réapparaître 3 **Animaux** tous identiques ou tous différents.

Lorsqu'il fait disparaître un **Animal**, le joueur pourra être challengé sur l'exactitude de son placement d'**Animal** par les autres joueurs.

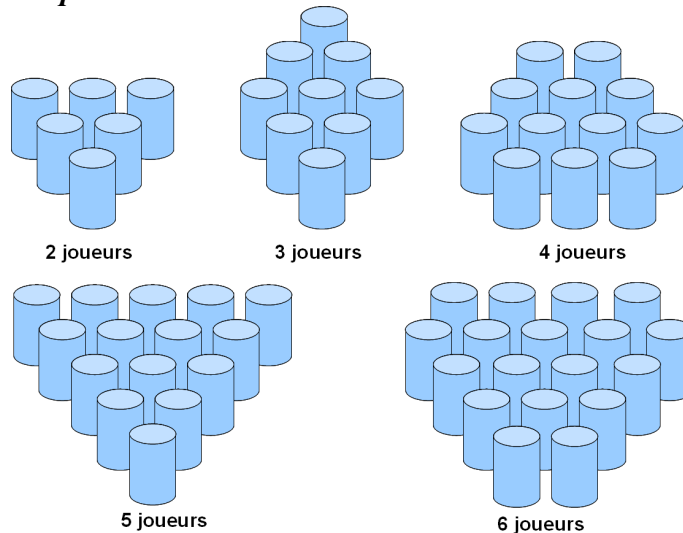
Mais la Magie a ses secrets : tout au long de la partie, il est strictement interdit de regarder par le haut d'un **Magicien** pour voir ce qu'il y a dedans !

Matériel

- Pour chaque joueur :
 - 1 jeton **Colombe**  , 1 jeton **Lapin**  , 1 jeton **Souris** 
 - 3 **Chapeaux** opaques 
 - 2 jetons **Challenge** 
 - 1 jeton de victoire (plus un jeton de victoire additionnel pour tous) 
 - 1 foulard
- un jeton avec une face **Visible**  et une face **Masqué** 
- 1 foulard

Mise en place d'une manche

- Positionnez les **Chapeaux** 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.
- 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 *Magicien* : à la fin du tour d'un joueur, c'est le joueur à sa gauche qui devient le *Magicien*. Le tour d'un joueur est terminé :

- soit après qu'il ait fait disparaître un *Animal*,
- 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 révélé 3 *Chapeaux*.

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 *Animal* doivent le masquer aux autres joueurs (par exemple en utilisant le foulard). 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 *Animal* doivent le faire en le montrant aux autres joueurs. Seul le challenge "*Doublon !*" peut être utilisé.

Une manche s'arrête quand un joueur révèle 3 *Animaux* identiques ou 3 *Animaux* différents.

Déroulement d'un tour

Phase de disparition des Animaux - le Magicien a au moins un Animal en main

Jusqu'à ce qu'il ait des *Animaux*, le *Magicien* prend un *Animal* dans sa main de pose :

- soit masqué (dans sa main ou sous le foulard) si c'est un tour *Masqué*
- soit visible des autres joueurs si c'est un tour *Visible*

Conseil : pensez à cacher les **Animaux** 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 *Chapeau*,
- annonce (si tour *Masqué*) ou montre (si tour *Visible*) quel *Animal* il a en main,
- lance le tour de *Challenge*,
- fait disparaître l'*Animal* dans le *Chapeau* qu'il a choisi, s'il n'a pas été challengé.

Mais le *Magicien* 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 *Magicien*. 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 *Magicien* pose son jeton,
- "*Doublon !*" : s'il pense que le *Chapeau* désigné contient déjà au moins un *Animal*, 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 *Magicien* n'est pas celui qu'il a réellement en main, il devient alors le *Challenger* (les joueurs restants ne pourront pas parler durant ce tour).

Challenge "Doublon !"

Le **Challenger** révèle le **Chapeau**.

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

- le **Magicien** garde l'**Animal** qu'il avait en main, et reprend en main les **Animaux** (éventuellement un seul) qui étaient dans le **Chapeau** qu'il avait choisi,
- le **Challenger** peut à son choix :
 - soit faire disparaître, en le montrant à tous, un des **Animaux** qu'il a encore en main dans un **Chapeau** (il ne peut pas être challengé pour un doublon),
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Magicien** (si le **Magicien** 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 **Magicien** est celui à gauche du précédent **Magicien**.*

Si le **Challenge "Doublon !"** échoue (c'est-à-dire qu'il n'y avait pas d'**Animal** dans le **Chapeau**) :

- le **Magicien** donne l'**Animal** qu'il avait en main au **Challenger**,
- le **Challenger** donne un de ses jetons **Challenge** au **Magicien**.

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

Le **Magicien** montre l'**Animal** 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 **Magicien** garde l'**Animal** qu'il avait en main,
- le **Challenger** peut à son choix :
 - soit faire disparaître, en le montrant à tous, un des **Animaux** qu'il a encore en main dans un **Chapeau** (il ne peut pas être challengé pour un doublon),
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Magicien** (si le **Magicien** 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 **Magicien** est celui à gauche du précédent **Magicien**.*

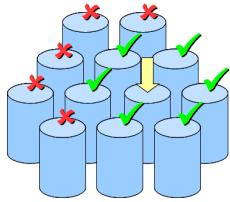
Si le **Challenge "Menteur !"** échoue (c'est-à-dire que l'**Animal** révélé est bien l'**Animal** annoncé) :

- le **Magicien** donne l'**Animal** qu'il avait en main au **Challenger**,
- le **Challenger** donne un de ses jetons **Challenge** au **Magicien**.

Phase d'apparition des Animaux - Cas où le joueur n'a plus d'Animal en main

Quand le **Magicien** n'a plus d'**Animal** à mettre dans les **Chapeaux**, à son tour de jeu :

- (optionnel) il peut intervertir 2 **Chapeaux** contigus (sans les révéler),
- il révèle 3 **Chapeaux** alignés contigus.



Les **Chapeaux** contigus au **Chapeau** marqué d'une flèche jaune sont ceux marqués d'un signe vert (ceux marqués d'une croix rouge ne sont pas contigus)

Si 3 **Animaux** (ou plus) sont révélés et qu'ils sont tous identiques ou tous différents, le **Magicien** remporte un jeton de victoire.

Si ce n'est pas son deuxième jeton de victoire, on repart pour une manche : on enlève tous les **Animaux** présents dans les **Chapeaux**, puis on remet les gobelets en place suivant le schéma et on redonne un **Animal** de chaque espèce et 2 jetons **Challenge** 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 **Animaux** présents dans le **Chapeau**, le **Magicien** reprend TOUS les **Animaux** présents dans le **Chapeau**.
- Si quand le **Magicien** révèle 3 **Chapeaux**, il n'y a pas un **Animal** sous chacun des **Chapeaux**, il remet les 3 **Chapeaux** en place, il ne remporte pas de jeton de victoire.
- Si quand le **Magicien** révèle 3 **Chapeaux**, il y a plus d'un **Animal** dans un ou plusieurs **Chapeaux**, il choisit l'**Animal** qui lui convient le mieux pour chacun des **Chapeaux** où il y a plusieurs **Animaux**.
- Un joueur n'ayant plus d'**Animal** en main peut toujours dire "**Doublon !**" ou "**Menteur !**". S'il perd, il devra poser l'**Animal** (les **Animaux**) qu'il vient de récupérer avant de pouvoir tenter de révéler un alignement.
- Si un joueur a interverti 2 **Chapeaux**, puis n'a pas gagné en révélant 3 **Chapeaux**, les 2 **Chapeaux** intervertis restent dans leur position finale (c'est-à-dire après avoir été intervertis).