



## LE PASSE TRAPPE – inventaire



- 1 plateau de jeu avec 2 élastiques
- 10 palets
- 6 marqueurs
- 1 sablier

## LA PASSE TRAPPE – règle du jeu



Au départ, les joueurs placent 5 palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains.

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 au camp adverse.

Les palets ne peuvent être propulsés qu'avec les élastiques, avec une seule main.

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche.

Le premier à gagner 3 manches est le vainqueur.

**Variante** : chaque manche dure uniquement le temps du sablier. Dès que le temps est écoulé, le joueur avec le moins de palets dans son camp est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on joue une manche spéciale, avec un seul palet.

*Seuls les palets franchissant complètement la trappe centrale sont validés (un palet coincé sous la trappe ne peut être repris). Un palet passant par-dessus la barre centrale doit être repris par le lanceur.*