

LE PASSE-TRAPPE®

Un jeu de Jean-Marie ALBERT,
d'après une création originale de Madame Odile PERINO



Matériel : 1 passe-trappe en bois massif, 2 élastiques, 10 palets, 6 marqueurs, 1 sablier.

Au départ, les joueurs placent cinq palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains. Les deux joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse. Les palets ne peuvent être propulsés qu'avec les élastiques, avec une seule main (Fig. 1).

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche. Le premier à gagner trois 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.

D'autres variantes sont disponibles sur notre site internet : www.ferti-games.com.

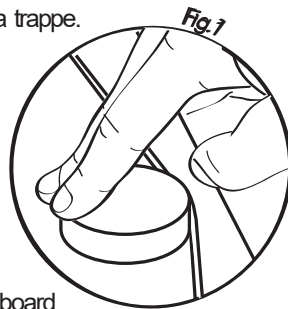
Seuls les palets franchissant complètement la trappe centrale sont validés (un palet coincé sous la trappe ne peut être repris). Un palet passant par dessus la barre centrale doit être repris par le lanceur.

Conseils : pour limiter le bruit, coller un morceau de feutrine de chaque côté de la trappe.

Pour améliorer la glisse des palets, nous vous conseillons d'utiliser de la poudre Super Glisse (disponible chez Ferti - www.ferti-games.com).



Material: 1 wooden board, 2 long elastic bands, 10 disks, 6 score markers, 1 sand timer.



Each player places their five disks anywhere on their half of the playing surface board but not blocking the opening in the center. Both players will play at the same time.

To start the game clap hands with your opponent.

The goal of the game is to be the first player to slide all his disks through the opening into his opponent's half.

To shoot the disks players slide their disks using the elastic band on their end of the board (see Fig. 1). A player may only play with one hand. A disk must pass completely through the opening to count. If a disk gets caught in the opening it cannot be retrieved until it has been pushed through to one side or the other by another disk. If a disk passes over the central bar, it must be retrieved by the shooting player.

The first player to win three matches wins.

Variant: Each match is played using the sand timer. When the time is up, the player with the least number of disks in his half wins. In the case of a tie, play a special sudden death match using only one disk each. Other variants may be found on our website: www.ferti-games.com.

Note: If the game is too noisy, glue a piece of felt to the side walls of the board. Putting some sliding powder "Super Glisse" (available on www.ferti-games.com) on the playing surface will help the disks to slide better.



Material: 1 Spielbrett aus Holz, 2 lange Rundgummibänder, 10 Holzspielscheiben, 1 Sanduhr.

Zuerst platzieren die Spieler ihre fünf Holzscheiben irgendwo auf ihrer Hälfte des Spielbrettes, allerdings nicht direkt vor der Öffnung in der Mitte.

Beide Spieler spielen gleichzeitig, um das Spiel zu beginnen reichen sich die Spieler die Hände.

Ziel des Spiels ist es als erster alle Holzscheiben aus dem eigenen Feld in das gegnerische Feld zu befördern. Sobald das Feld eines Spielers keine Scheiben mehr enthält, hat er die Partie gewonnen.

Die Holzscheiben dürfen nur mit Hilfe des Gummibands angetrieben werden und zwar mit nur einer Hand (Fig.1).

Eine Scheibe hat das eigene Feld erst verlassen, wenn sie komplett durch die Öffnung gerutscht ist. Bleibt eine Scheibe in der Öffnung liegen, so darf sie nur mittels einer anderen Scheibe weggestoßen werden. Wenn eine Holzscheibe über den Mittelbalken ins gegnerische Feld springt, muß der entsprechende Spieler diese wieder zurücknehmen und in sein eigenes Feld legen.

Der Spieler der zuerst 3 Partien gewinnt, ist Sieger.

Variante: Es wird mit der Sanduhr gespielt. Ist die Zeit um, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Holzscheiben in seiner Hälfte des Spielbrettes. Bei Gleichstand wird eine Stechen mit nur einer Scheibe pro Spieler gespielt.

Andere Varianten finden sich auf unserer Internetseite: www.ferti-games.com.

Achtung: Wenn das Spiel zu laut ist, kann man die Seitenwände mit Filz bekleben. Kartoffelstärke auf dem Brett sorgt für sehr gut gleitende Holzscheiben.



Materiaal: 1 passe-trappe in hout, 2 elastieken, 10 schijven, 6 puntentellers, 1 zandloper.

Bij het begin van het spel plaatsen beide spelers vijf schijven aan hun eigen kant van het bord, behalve voor de opening, waarna zij in hun handen klappen. De twee spelers spelen tegelijkertijd. Het doel van het spel is om alle schijven zo snel mogelijk over te brengen naar de kant van de tegenstander. De schijven mogen alleen worden verplaatst door middel van de elastieken met één enkele hand (Fig.1). De eerste speler die drie spelletjes wint, is de winnaar.

Alleen schijven die volledig door de middenopening gaan, zijn geldig (een schijf die vast blijft zitten onder de opening telt niet). Schijven die over de middenbalk heen gaan, moeten worden teruggenomen door de werper.

Variante: Elke ronde duurt zolang de zandloper loopt. Zodra de tijd verlopen is, zal de speler met het minst aantal schijven in zijn kamp tot winnaar uitgeroepen worden. Bij een gelijk spel speelt men één speciale ronde met één enkele schijf.

Andere varianten zijn beschikbaar op onze website: www.ferti-games.com.

Tip: Om het geluid te dempen, moet je een stukje wolvlies langs elke kant van de middenbalk plakken. Om de schijven beter te laden glijden, kan je zetmeel van de aardappel gebruiken.

