Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TRAP SURPRISE

Sébastien Sjoholm
EDIGAMES
2000

Pour 2 joueurs
A partir de 5 ans

Matériel :

- 1 plateau de constitué de 25 cases (5 x 5)
- 12 pions blancs
- 12 pions rouges
- 25 trappes

But du jeu :

Le premier joueur qui retrouve et retire tous ses pions a gagné la partie.

Mise en place du jeu :

- Chaque joueur choisit sa couleur.
- La totalité des 24 pions (blancs et rouges) est mélangée et déposée de façon quelconque dans chaque case du plateau de jeu à raison d'un pion par case. Il reste donc une case vide.
- Chaque case est ensuite recouverte par une trappe. Ainsi toutes les cases du plateau de jeu sont cachées.
- Avant de commencer la partie, pour éviter de faire un repérage visuel, il est conseillé de faire pivoter le plateau de jeu plusieurs fois.

Principe et déroulement de la partie :

- Le principe du jeu consiste à retrouver et à récupérer le premier la totalité de ses pions.
- Chaque joueur joue à tour de rôle un (ou plusieurs) COUP(s).
  UN COUP se décompose en 2 temps :
  - Découvrir une case de son choix dans le jeu et agir en fonction de ce que le joueur va trouver dans la case découverte.
    a) DÉCOUVRIR les cases de son choix dans le jeu :
    - Pour découvrir la 1ère case de la partie, le joueur qui commence la partie choisit une case de son choix dans le jeu, puis il enlève la trappe qui la recouvre. Cette trappe restera retirée pendant toute la durée de la partie. La case ainsi découverte sera appelée "case sans trappe".
    - Pour découvrir la 2ème case de la partie ainsi que toutes les suivantes, le (ou les) joueur(s) utilisera(ont) le principe du glissement des trappes. Ce principe consiste à POUSSER la trappe de son choix afin de découvrir entièrement une nouvelle case. Pour ce faire, cette trappe ne peut être que dans le prolongement vertical ou horizontal de la "case sans trappe" (fig. 1). La nouvelle case découverte deviendra à son tour la "case sans trappe", et ainsi de suite.
      La poussée d'une trappe peut, le cas échéant, entraîner dans son mouvement par glissement, une ou plusieurs autres trappes (fig. 1).

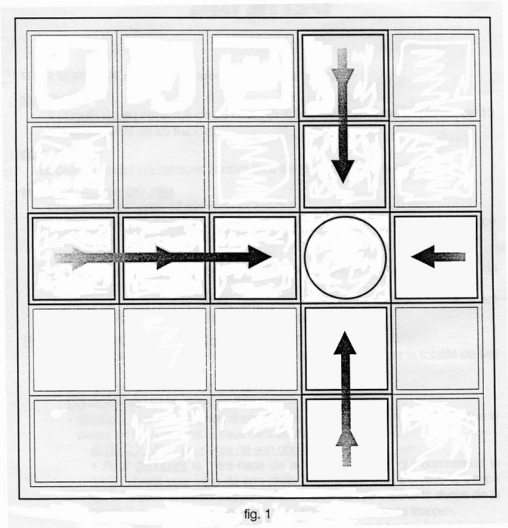
fig. 1

b) AGIR en fonction de ce que le joueur trouve dans la case découverte.
3 cas de figure peuvent se présenter au joueur face à la case qu'il vient de découvrir ("case sans trappe") :

- 1er cas : la case découverte ("case sans trappe") contient un de ses pions, le joueur le récupère et rejoue. Il continue à jouer autant de fois qu'il découvre un de ses pions.
- 2ème cas : la "case sans trappe" contient un des pions du joueur adverse. Celui-ci récupère son pion, rejoue et continue à jouer autant de fois qu'il découvre un de ses pions.
- 3ème cas : la "case sans trappe" est vide : c'est à l'adversaire de jouer.

Jouer ou rejouer :

Jouer ou rejouer consiste à jouer un autre coup, c'est à dire découvrir une autre case par glissement des trappes et à récupérer le pion qui s'y trouve si tel est le cas, en fonction des 3 cas de figure précités.

Fin de partie :

La partie s'arrête aussitôt qu'un joueur a récupéré la totalité de ses 12 pions.

Option (à partir de 7/8 ans) :

Dans le 3ème cas de figure, lorsqu'un joueur découvre une case vide, il doit y déposer un de ses pions, puis c'est à l'adversaire de jouer. Si le joueur n'a plus de pion à mettre dans la case vide, il a perdu la partie.