

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PASS PASS


Un jeu d'Alexandre Droit et David Paput

Pour 3 à 6 joueurs :

- Individuellement de 3 à 5 joueurs.
- En équipes à 4 ou 6 joueurs.

MATÉRIEL



- ◆ 48 cartes comportant 3 informations :
 - une couleur : violet, bleu, vert ou jaune.
 - une valeur : de 1 à 12.
 - 0, 1, 2 ou 3 diamants. 
- ◆ 1 carnet de score

BUT DU JEU

Dans ce jeu de plis, créez des alliances temporaires et soyez fins stratèges pour faire partie de la couleur majoritaire et remporter ainsi des cartes et de précieux diamants.

Le joueur qui aura le plus de points à l'issue des 3 manches sera désigné vainqueur... Sauf si un joueur réalise 3 Pass Pass et décroche immédiatement la victoire !

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et **distribuez-en 8 (une par une) à chaque joueur, face cachée**. Les cartes restantes sont mises de côté pour l'instant.

Le joueur le plus fourbe est désigné premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU EN INDIVIDUEL



Une partie se joue en un **maximum** de 3 manches.

FONCTIONNEMENT D'UNE MANCHE

Une manche est composée de 8 tours de jeu ou plis.

A chaque tour, les joueurs vont jouer une carte et les gagnants du pli remporteront des cartes leur permettant de marquer des points et réaliser des Pass Pass.

1 JOUER UNE CARTE

En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte de sa main, face visible, au centre de la table.

Les joueurs sont libres de choisir la carte de leur choix, quelles que soient la couleur et la valeur jouées par le premier joueur.

Les dos de cartes donnent une information sur la couleur des cartes que les joueurs ont en main. Ils devront rester visibles en permanence.

Par contre, les joueurs n'ont pas le droit de donner des informations précises sur la valeur des cartes qu'ils ont en main.

2 RÉSOUDRE LE PLI

Une fois que chacun a joué une carte, on détermine les gagnants du pli.

1 Les joueurs déterminent tout d'abord **la couleur majoritaire, c'est-à-dire la couleur dont la somme des valeurs est la plus haute.**

2 Parmi les joueurs qui ont joué la couleur majoritaire, **celui qui a joué la carte de plus haute valeur choisit une carte parmi celles jouées et la place devant lui.**

NB : le nombre de diamants n'a pas d'influence sur la valeur de la carte lors de la résolution du pli.

3 Le joueur qui a joué la deuxième valeur la plus haute dans la couleur majoritaire récupère les deux cartes restantes de plus faible valeur et les place devant lui. En cas d'égalité entre plusieurs cartes, il choisit celles qu'il veut.

NB : À 3 joueurs, ce joueur remporte forcément les 2 cartes restantes.

4 Les cartes non récupérées sont défaussées pour le reste de la manche.

5 Le joueur qui a remporté les 2 cartes commence le tour ou la manche suivante.

EXEMPLES DES 4 SITUATIONS QUI PEUVENT SE PRODUIRE :

Exemple 1 : Les cartes sont de la même couleur.

1 David commence et joue le 10 violet.

2 Stéphanie joue le 11 violet.



Alex l'emporte avec le **12** et remporte la carte de son choix (par exemple le **12**) et la pose devant lui.

Stéphanie ayant joué la deuxième carte violette la plus haute (le **11**), remporte les 2 cartes de plus petite valeur (le **6** et le **10**) qu'elle place devant elle.

4 Fabienne termine le tour et joue le 6 violet.

3 Alex joue le 12 violet.

Exemple 2 : Plusieurs cartes donnent la couleur majoritaire.

1 David commence et joue le 10 violet.



2 Stéphanie joue le 11 bleu.



4 Fabienne termine le tour et joue le 6 violet.



3 Alex joue le 4 vert.



Les joueurs violets l'emportent avec le 10 et le 6 ($10 + 6 = 16$), alors que le bleu a une valeur de 11 et le vert une valeur de 4. **David** ayant joué la carte violette la plus haute remporte la carte de son choix (par exemple le 4). **Fabienne**, ayant joué la deuxième carte violette la plus haute (le 6), remporte les 2 cartes de plus petite valeur (le 6 et le 10).

Exemple 3 : Une seule carte donne la couleur majoritaire.

1 David commence et joue le 10 violet.



2 Stéphanie joue le 11 bleu.



4 Fabienne termine le tour et joue le 6 vert.



3 Alex joue le 4 vert.



Si un seul joueur a joué la couleur majoritaire, le second gagnant du pli est celui ayant joué la plus haute carte de la seconde couleur majoritaire. **Stéphanie** l'emporte avec le 11, puis **David** avec le 10. En cas d'égalité, comme ici entre le joueur violet (10) et les joueurs verts ($4 + 6 = 10$), c'est toujours la carte de plus haute valeur qui l'emporte.

Si **Fabienne** avait joué un 7, il y aurait égalité entre le bleu de **Stéphanie** (11) et les joueurs verts ($4 + 7 = 11$). **Stéphanie** l'emporterait toujours avec le 11, mais le deuxième vainqueur serait **Fabienne** avec son 7.

Exemple 4 : Les cartes jouées sont identiques, il y a plusieurs couleurs majoritaires.

1 David commence et joue le 10 violet.



2 Stéphanie joue le 10 vert.



4 Fabienne termine le tour et joue le 6 vert.

3 Alex joue le 6 violet.

S'il y a égalité entre plusieurs couleurs majoritaires, c'est toujours la carte de plus haute valeur qui l'emporte.

Et s'il y a aussi égalité entre les cartes de plus haute valeur, c'est le joueur qui a joué en premier la carte de plus haute valeur qui l'emporte.

David l'emporte avec le **10**, puis **Alex** avec le **6**.

3 RÉALISER UN PASS PASS

Quand un joueur réussit à avoir **4 cartes de couleurs différentes** devant lui, il réalise un Pass Pass et le coche immédiatement sur la feuille de score.



5



FIN DE MANCHE

A la fin de la manche, si aucun joueur n'a réalisé son 3^{ème} Pass Pass au cours de celle-ci, les joueurs comptent leurs points de la façon suivante :


- **1 point par carte ;**
- **1 point supplémentaire par  présent sur ses cartes.**

Puis, remélangez toutes les cartes, y compris celles mises de côté, et débutez une nouvelle manche (jusqu'à 3 manches maximum).

Exemple de décompte d'une fin de manche pour un joueur :



Ce joueur a remporté :

- **6 cartes**, il marque donc **6 points**.
 - Il y a 3  sur ses cartes, qui lui rapportent **3 points supplémentaires**.
- Il marque donc un total de 9 points.**



Au cours de la manche, il a coché 1 Pass Pass puisqu'il a obtenu 4 cartes de couleurs différentes. S'il avait obtenu une carte bleue et une carte jaune supplémentaires, il aurait coché un deuxième Pass Pass.

VICTOIRE AUX PASS PASS !

À tout moment, si un joueur réalise et coche son 3^{ème} Pass Pass toutes manches confondues, il remporte immédiatement la partie, sans compter les points.

Si les deux gagnants du pli remportent les cartes leur permettant de faire leur dernier Pass Pass, seul le premier l'emporte !

VICTOIRE AUX POINTS

À la fin de la troisième manche, si aucun joueur n'a remporté la partie en réalisant 3 Pass Pass, les joueurs additionnent les points des 3 manches. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est donnée à celui qui a cumulé le plus de Pass Pass. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

MODE PAR ÉQUIPES (À 4 ET 6 JOUEURS)



Les joueurs se répartissent en équipes de deux joueurs et se positionnent de manière intercalée.

La partie se déroule de la même manière que le mode individuel, avec les modifications suivantes :

Chaque joueur de l'équipe comptabilise ses points et ses Pass Pass en fin de manche. Chaque équipe marque le score (points + Pass Pass) d'un seul de ses joueurs.

Il faudra donc vous mettre d'accord en fin de manche pour choisir celui qui représente le score de l'équipe pour cette manche.

Si au cours d'une manche, un joueur d'une équipe cumule devant lui assez de Pass Pass pour que son équipe atteigne 3 Pass Pass (en comptant les Pass Pass des manches précédentes), son équipe remporte immédiatement la victoire.



Les auteurs remercient toute la super team Funnyfox ainsi que celles et ceux qui ont magnifié visuellement ce jeu, leurs familles et amis, la CAL, les ludicaire, tous les lieux ludiques, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'évolution de ce jeu et tous les anciens, nouveaux et futurs joueurs de Pass Pass !

CRÉDITS

Auteurs : Alexandre Droit et David Paput

Graphismes : Ulric

Développement : Funnyfox

©2023 Funnyfox
une marque de Hachette Livre.

Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur :
[Funnyfoxgames](https://www.funnyfoxgames.com)

