

En période de confinement, c'est l'occasion de faire des jeux en famille. On espère être « déconfinés » fin mai pour le Trappist Tour. En attendant, voici le Trappist Tour virtuel.

Le Trappist Tour virtuel se joue à 3 joueurs minimum. Il existe une variante à deux pour ceux qui sont confinés en couple.

Pour jouer, il faut imprimer le plateau, il faut autant de pions qu'il y a de joueurs et huit capsules par joueur. Il faut un chronomètre, un dé et deux-trois bières au frais (ou plus).

Le but du jeu est d'obtenir huit capsules.

Chaque joueur prend trois capsules pour commencer et choisit sa ville de départ (on peut être plusieurs à partir de la même ville. D'ailleurs, dans tout le jeu, on peut être plusieurs sur une même case). Le joueur qui a bu une bière trappiste le plus récemment commence. Il lance le dé et effectue l'action qui correspond à la case où il se situe (voir ci-dessous). Attention : à Westmalle, l'arrêt est obligatoire. Après Westmalle, les joueurs tournent dans le sens du Trappist Tour pour gagner des capsules. Le premier joueur qui a totalisé huit capsules gagne la partie.

Remarque : si la case indique que vous perdez une capsule et que vous n'en avez plus, la case n'a pas d'effet. De même, si vous devez prendre une capsule à un adversaire qui n'en a plus, vous repartez bredouille.

Variante pour 2 joueurs : c'est moins drôle mais on peut jouer à deux avec un seul pion. Le but est alors d'obtenir huit capsules en 30 minutes. Tous les défis sont à réaliser avec un sablier (l'un fait deviner à l'autre).

Variante pour les enfants : c'est moins drôle mais on peut remplacer le mot « bière » par n'importe quel autre breuvage.

- A la sortie de la forêt** La voiture que tu as louée appartient à Fourniret. Tu es convoqué à la gendarmerie. Retour au départ.
- Achel** Tu as une minute pour aller chercher un objet qui commence par la lettre H et un objet qui commence par la lettre L. Si tu réussis, tu gagnes une capsule. Attention : si un adversaire ou toi-même a déjà fait ce défi, tu dois prendre des objets différents.
- Concours les yeux bandés** Demande à un adversaire de te servir une bière. Si tu retrouves la bière, gagne une capsule.
- Contrôle des adhésions** Es-tu adhérent de l'ABBET ? Si non, tu perds une capsule. Si oui, tu as une minute pour aller retrouver ta carte d'adhérent pour ne pas perdre de capsule.
- Deuxième soirée** Comme beaucoup, tu n'as pas supporté la deuxième soirée du trappist tour. Donne une capsule à chacun de tes adversaires.
- Frontière Nord** Contrôle de douane : tu transportes trop de bière. Tu perds une capsule.
- Grottes de Han** Tu as perdu le groupe. Passe un tour.
- Joie de recevoir** Ouvre-toi une bière de ton choix. Ça ne fait pas avancer le jeu mais ça fait plaisir.
- Kayak** Ton kayak s'est retourné. Passe un tour.
- Koningshoeven** Petit problème : Guillaume n'est pas arrivé pour la traduction mais tu as peut-être des talents de traducteurs. Prononce une phrase de ton choix dans la langue de ton choix. Le premier qui traduit ce que tu as dit gagne une capsule et t'en fait gagner une.
- Lille** Les Lillois sont en retard. Passe un tour.
- Orval** Un orval ? Vous êtes sûrs ? Les huit mots suivants sont-ils masculins ou féminins ? Un sans-faute te rapporte une capsule.  
Autoroute – Anaphore – Abscisse – Ode – Oasis – Anagramme – Pétale – Testicule  
*Les réponses figurent en bas de la page.*
- Péage** Départ en week-end. Il y a beaucoup de monde. Passe un tour.
- Périph** Le périph est bouché. Tu décides de changer d'itinéraire, retour à la case départ.
- Plaisir de donner** Le trappist tour, c'est avant tout du partage... de bière. Sers une bière à l'adversaire de ton choix et, au passage, prends-lui une capsule.
- Renescure** Problème de véhicule. Retour à la case de départ.
- Rocheftort** La ville de Raymond Devos, connu pour ses qualités de mime. Mime une action de ton choix. Le premier qui devine ce que tu mimes gagne une capsule et t'en fait gagner une.
- Soirée avec Nico au synthé** Fredonne une chanson. Le premier adversaire qui devine la chanson gagne une capsule et te fait gagner une capsule.
- Soirée Jeu** Au trappist tour, on boit mais on joue également. Choisis un adversaire. Chacun son tour lance le dé (tu commences). Le premier qui fait six prend une capsule à l'autre.
- Tandem** Tu fais tomber ton partenaire au tandem. Résultat : tu perds une capsule et tu en fais perdre à l'adversaire de ton choix.
- Une autre forêt** Tu ne peux pas passer : un corps est en train d'être déterré. Passe un tour.
- Une forêt belge** Tu es maintenant accusé dans une sombre affaire avec Mr F. Tu perds une capsule.
- Westmalle** ARRÊT OBLIGATOIRE. Si tu arrives le premier sur cette case, tu gagnes une capsule.
- Zundert** La ville de Van Gogh ! Sur une feuille, dessine un objet de ton choix. Le premier qui devine ce que tu as dessiné gagne une capsule et t'en fait gagner une.

*Autoroute fém – Anaphore fém – Abscisse fém – Ode fém – Oasis fém – Anagramme fém – Pétale masc – Testicule masc*