

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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





Un jeu d'**Alexandre Droit**
illustré par **Olivier Fagnère**

3 à 7 joueurs
à partir de 8 ans

Matériel :

54 cartes de jeu et 2 cartes « Règle ».

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de cartes.

Préparation :

Mélangez les cartes et empilez-les faces cachées au centre de la table.



Le jeu

Le joueur portant sur lui le plus de couleurs commence :

- 1 - Il choisit à voix haute l'une des six couleurs représentées sur le dos des cartes (exemple : bleu).
- 2 - Puis il retourne la première carte de la pile au centre de la table. Attention à bien faire cela d'un geste vif pour que tous les joueurs découvrent la carte en même temps.
- 3 - Tous les joueurs « analysent » celle-ci simultanément. Le premier qui pense avoir repéré tous les dessins ou mots de la couleur choisie masque la carte avec sa main puis les nomme à haute voix. Mais attention, il ne doit pas citer ceux qui sont sur fond noir ou fond blanc ni entourés de noir ou de blanc.
- 4 - S'il réussit sans erreur, il remporte la carte. S'il se trompe, il donne la carte au joueur de son choix.
- 5 - Le joueur qui vient de remporter la carte choisit une couleur, retourne la carte suivante et ainsi de suite, jusqu'à épuisement du paquet.



Les caméléons :



Sur certaines cartes apparaît le symbole suivant :

Quand vous l'apercevez, s'il est de couleur sur un fond de couleur, vous devez être le premier à recouvrir cette carte de la main en disant :

« **Panic** » (exemples :  ou ).

Toute autre action est une erreur. Attention, si le symbole est noir ou blanc ou s'il est sur un fond noir ou blanc, ne le prenez pas en compte (exemples :  ou ).

Si vous réussissez, vous gagnez cette carte ainsi que 2 autres que vous volez à/aux (l')adversaire(s) de votre choix. Si c'est impossible, comme en début de partie, servez-vous dans la poche.

En cas d'erreur, vous donnez la carte au joueur de votre choix et vous écartez définitivement 2 de vos cartes (si vous les avez).



En résumé :

Il ne faut jamais prendre en compte les éléments (mots, dessins et symboles « Panic ») **en noir** ou **en blanc**, ni ceux **entourés de noir** ou **de blanc** ou **sur fond noir ou blanc**.



Fin du jeu :

Une fois la pile terminée, chacun compte ses cartes. Celui qui en a le plus gagne la partie ! En cas d'égalité, une dernière carte (prise au hasard) est retournée afin de départager les joueurs concernés.

Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à : Elizabeth Klein, Thierry Gislette, La Team Cocktail, Olivier Fagnère, Fabienne Guillot et à « Toi » que j'ai oublié !
Clin d'œil à l'ami Laurent Ruptier.

Vous avez aimé Visual Panic !

Retrouvez toutes les informations sur la page Facebook :

« Les jeux du Guignol ! »

Interlude - Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

