

# NO PANIC!

## Qui Gardera La Tete Froide?

### Contenu:

un minuteur /sabot

un bloc de feuilles de score

36 cartes rouges avec des catégories « faciles »

36 cartes bleues avec des catégories « difficiles »

âge: 8 ans - adultes à partir de 1 joueur

### Principe du jeu:

Nommer un nombre précis de choses qui appartiennent à une catégorie indiquée sur la carte. Plus un joueur répond vite, plus il marque de points.

### But du jeu:

Obtenir le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives.

### Préparation:

Tout d'abord, choisissez le paquet de cartes que vous souhaitez utiliser. Les cartes rouges sont plus adaptées aux enfants, et les bleues aux adultes. Ainsi, si vous jouez en famille vous pouvez utiliser les deux séries de cartes en même temps pour équilibrer les chances de tous. Mélangez-les séparément et placez chaque pile dans l'un des sabots. Si vous n'utilisez qu'une seule série de cartes, l'autre sabot pourra servir de défausse.

Inscrivez le nom de tous les joueurs sur la feuille de score, dans l'ordre du tour.

### Déroulement du jeu:

Celui qui a le plus de « sang froid » (ou à défaut le plus jeune) sera le premier joueur. La personne à gauche du premier joueur remonte le minuteur: il faut d'abord appuyer sur le gros bouton rouge puis le remonter dans le sens des aiguilles d'une montre afin de positionner la flèche sur le 10.

La personne à gauche du 1er joueur prend alors la première carte du sabot, rouge ou bleue, selon le niveau de difficulté souhaité. Sans la regarder, elle la retourne face au

premier joueur, et lui annonce clairement la catégorie sur laquelle il devra jouer: c'est-à-dire celle qui est dans le sens de lecture de ce joueur. Au moment où elle annonce la catégorie au joueur, elle appuie sur le bouton rouge pour mettre le minuteur en marche.

Le premier joueur doit alors nommer le plus vite possible trois choses appartenant à la catégorie énoncée. Par exemple: si le sujet est « choses sucrées », il pourrait dire « bonbon, miel, glace ». Si le sujet est « choses commençant par un M », il pourrait dire « moutarde, moule, malle ».

Dès que le joueur a nommé trois choses, il appuie lui-même sur le bouton rouge pour arrêter le minuteur. Il marque alors autant de points que le chiffre indiqué par la pointe du bouton. Il reporte ce chiffre sur la feuille de score dans la case de la manche en cours. La carte utilisée est alors défaussée, et le bouton est positionné sur le 10 pour le joueur suivant. **Lorsque le bouton rouge indique le point d'exclamation, ne pas oublier d'appuyer sur le bouton avant de le remonter.** Le tour passe au joueur assis à sa gauche.

Lorsque le tour revient au premier joueur, on passe à la deuxième manche. A chaque nouvelle manche, on augmente d'un le nombre de choses à nommer pour chaque catégorie. C'est-à-dire que pour la deuxième manche, les joueurs doivent nommer quatre choses, pour la troisième manche cinq choses, et enfin pour la quatrième manche, six choses.

Au bout de quatre manches, toutes les cartes utilisées sont mélangées et replacées au fond de leur sabot respectif, avant d'entamer la dernière manche: la manche bonus.

#### **Déroulement de la manche « bonus »:**

Lors de cette manche, chaque joueur doit nommer deux choses appartenant à la catégorie d'un des côtés de la carte puis deux choses appartenant à la catégorie du deuxième côté de la carte. Lorsqu'il a nommé deux choses pour chaque catégorie, le joueur défausse la carte et en pioche immédiatement une autre: il continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête. Le joueur compte alors le nombre de cartes auxquelles il a répondu: c'est le nombre de points qu'il marque pour cette manche. Il reporte ce chiffre dans sa case bonus sur la feuille de score. S'il ne reste que peu de cartes dans le sabot, il mélange celles qui ont été défaussées et les remet au fond du sabot pour le joueur suivant.

**Attention: lors de chaque manche, il appartient à tous les joueurs de compter le nombre de choses nommées et de vérifier si elles entrent bien dans le cadre de la catégorie donnée.**

#### **Le gagnant:**

Lorsque la manche « bonus » est terminée, les joueurs additionnent les points qu'ils ont obtenu au cours des cinq manches, et celui qui a le total le plus élevé gagne la partie.



© 1996 David Mair. Fabriqué sous licence de Michael Kohner Corporation.

© 1996 J.W. Spear & Sons PLC.

Printed in Italy.

(FR) 52236-0721 Rev. a

**NOM**

|                                |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>1 ère MANCHE (3 Choses)</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>2 ème MANCHE (4 Choses)</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>3 ème MANCHE (5 Choses)</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>4 ème MANCHE (6 Choses)</b> |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>MANCHE BONUS</b>            |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>TOTAL</b>                   |  |  |  |  |  |  |  |  |

Printed in Italy.  
52236-0300 Rev. b