

# NO PANIC™

Réfléchis vite, mais pas de panique!



AGE 8+



1+ JOUEURS

## CONTENU DU COFFRET

- 1 Console NO PANIC™, avec minuteur et sabots pour les cartes.
- 1 Bloc de fiches de score.
- 36 Cartes à jouer - pack junior comprenant 72 sujets.
- 36 Cartes à jouer - pack senior comprenant 72 sujets.



## **BUT DU JEU:**

Marquer le maximum de points en nommant le plus vite possible des choses associées à un sujet indiqué sur la carte.

## **PREPARATION DU JEU:**

1. Choisir le paquet de cartes que vous souhaitez utiliser:
  - le pack junior (rouge) représente le niveau 1.
  - le pack senior (bleu) représente le niveau 2.
2. Mélanger les cartes et les placer face cachée dans le sabot en biseau de la console: c'est le sabot de tirage.
3. Choisir le premier joueur. Jouer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## **DEROULEMENT DU JEU:**

1. Le joueur à la gauche du premier joueur appuie sur le côté "Stop" de l'interrupteur Stop/Start, puis tourne doucement le minuteur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la ligne entre "12" et "1".
  2. Ensuite, il prend la première carte du sabot. Sans la regarder, il la retourne (de façon à ce que l'un des sujets soit à l'endroit face au premier joueur), lit le sujet à haute voix, et appuie simultanément sur le côté "Start" du minuteur.
  3. Le premier joueur doit alors essayer de nommer le plus vite possible trois choses associées au sujet énoncé.  
Exemple: si le sujet est "Choses sucrées", il peut répondre "sucre, miel, gâteau".  
Si le sujet est "Choses commençant par un M", il peut dire "meuble, maison, macarons".
-

4. Lorsque le premier joueur a nommé trois choses, il appuie sur le côté "Stop" du minuteur, et note sur la fiche de score le chiffre sur lequel le minuteur est arrêté.
5. Il place ensuite la carte utilisée dans le sabot de rebut de la console, et c'est au tour du joueur placé à sa gauche.
6. Après avoir fait un tour complet et être revenu au premier joueur, augmenter d'un le nombre de choses à nommer. Ainsi les joueurs doivent nommer quatre choses au second tour, puis cinq au troisième tour, et enfin six.

NB: il appartient aux autres joueurs d'intervenir si une réponse n'entre pas dans le cadre du sujet donné, et de compter le nombre de choses nommées.

## **PARTIE BONUS:**

1. Au bout de quatre tours, chaque joueur, toujours dans le même ordre, doit faire une partie bonus.
2. Chaque joueur commence par appuyer sur le côté "Stop" de l'interrupteur "Stop/Start", puis tourne doucement le minuteur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la ligne entre "12" et "1".
3. Ensuite, le joueur appuie sur le côté "Start", et tire la première carte du sabot. Il doit alors nommer deux choses associées avec un côté de la carte, et deux choses associées avec l'autre côté.
4. Lorsqu'il a énoncé deux choses pour les deux catégories, il met la carte de côté, en tire une autre, et doit à nouveau nommer deux choses associées à nouveau nommer deux choses associées à chaque sujet.

5. Il continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête. Il compte alors le nombre de cartes auxquelles il a répondu, et note ce chiffre dans la case bonus de la fiche de score. Mettre ensuite les cartes dans le sabot de rebut de la console, à moins qu'il n'en reste que très peu dans le sabot de tirage. Dans ce cas, mélanger les cartes se trouvant dans le sabot de rebut, et les placer au fond du sabot de tirage.

### **VAINQUEUR:**

Une fois la partie bonus terminée, les joueurs additionnent leur score. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.



© David Mair 1987. Fabriqué sous licence de The Michael Kohner Corporation pour Mattel France S.A., BP 23, 94310 Orly. Veuillez conserver cette adresse pour vous y référer en cas de besoin.

<b>NOM</b>						
<b>1er TOUR</b> (3 CHOSES)						
<b>2eme TOUR</b> (4 CHOSES)						
<b>3eme TOUR</b> (5 CHOSES)						
<b>4eme TOUR</b> (6 CHOSES)						
<b>PARTIE BONUS</b>						
<b>TOTAL</b> © 1987 David Mair						