



# PROTÈGE TES PANDAS!



**GARE AUX LÉOPARDS CAMOUFLÉS !**

Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou  YouTube



12 pandas en bois...  
... dont 3 léopards camouflés



30 jetons



25 cartes

## BUT DU JEU :

Sauver le plus de pandas possible en évitant les léopards !

## PRÉPARATION DU JEU :

- Placer les 9 pandas sans léopard camouflé au milieu des joueurs.
- Mélanger les cartes et les placer en tas, **face cachée**, à côté du troupeau de pandas, cela forme la pioche.
- Donner 2 jetons à chaque joueur.
- Montrer un léopard camouflé à tous les joueurs, le placer dans le troupeau et mélanger lentement. Les 2 autres léopards camouflés sont écartés du jeu pour le moment.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

*Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.*

- Retourner une carte de la pioche et **appliquer son effet** (voir ci-après).
- Quand le joueur pioche un panda du troupeau pour essayer de le sauver, il le retourne et tout le monde regarde sous le panda :
  - Si c'est bien un panda (blanc en dessous), le joueur vient de le sauver ! Il gagne donc un jeton panda protégé.
  - Si c'est un léopard camouflé, le joueur perd un jeton (s'il en a). Ce jeton est retiré du jeu définitivement.

● Les effets des cartes :



Le joueur **pioche un panda** et le replace ensuite dans le troupeau.



Le joueur **mélange le troupeau** et pioche un panda. Il le replace ensuite dans le troupeau.



Le joueur pioche **deux pandas** et les replace ensuite dans le troupeau.



Le joueur **intervertit la position de deux pandas**. Puis il pioche un panda et le replace dans le troupeau.



Le joueur **pioche un panda et le retire du jeu**, sauf si c'est un léopard camouflé.



Le joueur **tourne sur lui-même** une fois et pioche un panda. Il le replace ensuite dans le troupeau.



Le joueur prend **un des deux léopards camouflés** qui n'est pas en jeu, **le pose au milieu du troupeau** et mélange. Il y a donc plus de léopards dans le jeu !



Le joueur **choisit un autre joueur et change de place avec lui**. Ils piochent tous les deux un panda puis les replacent dans le troupeau.



Attention, le léopard se réveille ! **Tous les joueurs piochent le plus vite possible un panda**. Ils les replacent ensuite dans le troupeau.

## FIN DE LA PARTIE :

La partie s'achève **quand il n'y a plus de jetons à gagner**. Le joueur qui en a le plus gagne la partie ! En cas d'égalité, le premier à attraper un léopard camouflé gagne.

## QUE SE PASSE-T-IL SI...

**... on veut compliquer le jeu ?** À chaque fois qu'un joueur pioche un léopard camouflé, **il perd 2 jetons** au lieu d'un seul !

**... on arrive au bout de la pioche ?** On mélange toute la défausse (en retirant les deux cartes ajout d'un léopard) et on forme une nouvelle pioche.

**... on veut raccourcir la durée de jeu ?** Le premier joueur qui arrive à 10 jetons gagne la partie !