

ANTONIN BOCCARA

2

MIN

1-8

JOUEURS

8+

# PANICI ISLAND

OLDCHAP  
GAMES™

## INTRODUCTION

### But du jeu

Réussir à quitter l'île en deux minutes, après avoir sauvé un maximum de cartes Personnage (les **Cro-Magnon**, les **dodos** et leurs **œufs**).

### Bienvenue sur l'île Gouga !

Nous voici dans l'île Gouga, à cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos. Seulement, un matin, le volcan entre en éruption ! Vite ! Il faut quitter l'île ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo ! Bonne chance !

### Pourquoi un paquet 'DO NOT OPEN' dans la boîte ?



**N'ouvrez surtout pas ce paquet** sinon une terrible malédiction s'abattra sur vous ! Ce paquet est réservé aux plus méritants, capables d'affronter les mystères de l'île. Pour savoir comment l'ouvrir, rendez-vous page 14.

### Que faut-il savoir à propos du jeu ?

Panic Island est un jeu :

#### **Au tour par tour :**

Les joueurs jouent chacun leur tour.

#### **En temps réel :**

Les joueurs ont réellement **2 minutes** pour quitter l'île. Il faudra donc être très rapide !

#### **De 1 à 8 joueurs :**

Les règles ne changent pas selon le nombre de joueur(s), y compris si vous jouez seul. Il y a simplement plus ou moins de joueurs avec qui coopérer.

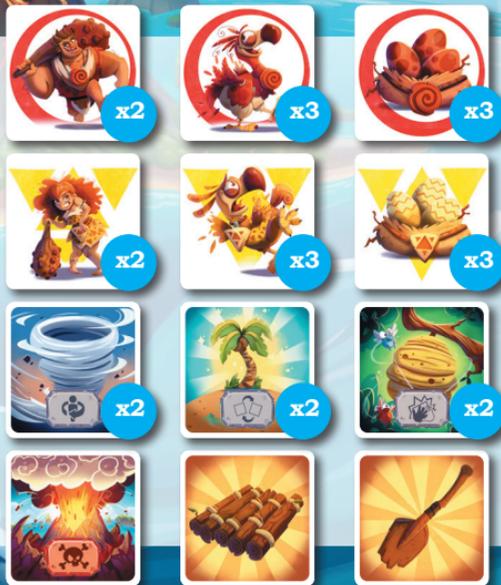
#### Et surtout **Coopératif** :

Les joueurs jouent tous ensemble ! **Il ne faut surtout pas hésiter à communiquer entre vous**. Vous pourrez ainsi vous aider à vous souvenir de l'emplacement de chaque carte.



## INSTALLATION

Quelles cartes prendre pour une première partie ?



Soit **25 cartes au total**. Retirez la carte Volcan pour le moment et mélangez les 24 autres cartes ensemble.

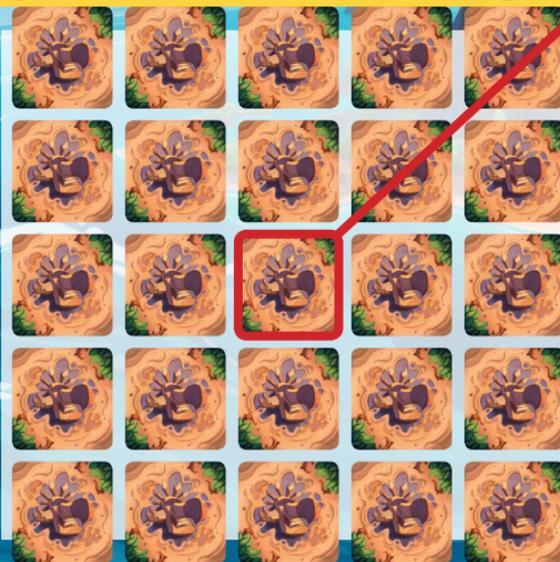
4

Formez ensuite l'île, en plaçant les cartes face cachée de manière à former un carré de 5 cartes par 5 cartes. **Placez la carte Volcan au centre de ce carré**, face cachée également.

Carte Volcan



À quoi ressemble l'île en début de partie ?



*Une fois vos premières parties effectuées, pour plus de difficulté, vous pouvez choisir de placer la carte Volcan à un autre endroit qu'au centre de l'île (n'oubliez pas de prévenir vos partenaires de son emplacement).*

5

## DÉROULEMENT

Une partie dure 2 minutes, soit le temps du sablier ou de la bande-son. Pour commencer une partie, désignez un premier joueur, puis retournez le sablier ou lancez la bande-son (voir page 16). Dépêchez-vous, le jeu vient de débiter !

### Que fait un joueur quand c'est à lui de jouer ?

1

**ACTION PRINCIPALE** : retourner 2 cartes  
Lors de son tour, un joueur doit **retourner 2 cartes** de l'île, **puis les remettre à leur place face cachée**. C'est ensuite au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

2

**ACTION BONUS** : appeler Gouga  
Une fois dans la partie, les joueurs peuvent appeler **Gouga**, le dieu de l'île.

1

**ACTION PRINCIPALE** : Retourner 2 cartes

### Que peut-il se passer quand on retourne 2 cartes ?

*Remarque* : Vous pouvez retourner ces 2 cartes en même temps ou l'une après l'autre.

#### Sauver une carte Personnage

Si lors de son tour un joueur retourne deux cartes Personnage de **même couleur**, l'une d'entre elles peut parfois être sauvée. En effet, les Cro-Magnon sauvent les dodos, et les dodos sauvent leurs œufs.

**Lorsqu'un personnage est sauvé, retirez la carte ainsi sauvée** et placez la face visible à côté de l'île (les cartes que vous sauvez au cours de la partie forment ainsi un tas sur la table). **L'autre carte, quant à elle, reste sur l'île** (retournez-la face cachée).

#### > Sauver un dodo

Dans ce cas la carte Dodo est alors retirée.



#### > Sauver des œufs

Dans ce cas la carte Œufs est alors retirée.



#### > Attention !

Ici aucune carte n'est sauvée. Remettez-les face cachée.



*Remarque* : Lorsque vous êtes dans la situation de sauver un personnage, il est obligatoire de retirer la carte ainsi sauvée.

## Affronter les pièges

Si un joueur retourne une carte Piège, il faut **immédiatement** effectuer l'effet du piège en question (Voir page 12 « Les cartes Piège »).

## Récupérer la rame et le radeau

Si un joueur retourne une carte Rame ou Radeau, il la **retire** et la place immédiatement face visible à côté de l'île. **Il est indispensable de retirer ces deux cartes pour quitter l'île.**



## Explosion du volcan



**GAME OVER** - Si un joueur retourne la carte Volcan, l'éruption du volcan a lieu immédiatement, l'île est recouverte par la lave et **tous les joueurs ont perdu !**



2

## ACTION BONUS : Appeler Gouga !

**Une seule fois** dans la partie, **quand ils le souhaitent**, les joueurs peuvent appeler Gouga, le dieu de l'île. Ce dernier permet de sauver tous les personnages (Cro-Magnon, dodos et œufs). Mais gare à l'erreur, il ne se déplace pas pour rien.

## Comment appeler Gouga ?

Pour appeler Gouga les joueurs doivent crier « Gouga ! ». A ce moment-là, au lieu de retourner deux cartes, le joueur dont c'est le tour doit nommer un personnage (Cro-Magnon, dodo ou œufs - peu importe ici la couleur), puis il retourne **une carte** :

Si la carte retournée correspond au personnage qu'il a nommé, cette carte est sauvée ! C'est ensuite au joueur suivant de faire de même, et ainsi de suite. Tant que les joueurs ne se trompent pas, l'action Gouga continue.

Si une carte retournée ne correspond pas au personnage nommé, remettez cette carte face cachée. L'action Gouga est immédiatement terminée et vous ne pourrez plus l'appeler de la partie. Le jeu reprend alors avec le joueur suivant celui qui s'est trompé (il retourne deux cartes).

Conseil : veillez à crier « Gouga ! » au bon moment : ni trop tôt, ni trop tard...car Gouga est votre **seul moyen pour sauver les Cro-Magnon !** Alors concertez-vous !



### Exemple

Les joueurs crient « Gouga ! ». C'est au tour de Roméo, il dit « Cro-Magnon » et retourne une carte. C'est en effet un Cro-Magnon, il est sauvé. C'est ensuite à Max, il dit « œuf » et retourne une carte. C'est en effet un œuf, il est sauvé. C'est alors à Marjolaine, elle dit « dodo » et retourne une carte. C'est en fait un Cro-Magnon ! C'est donc une erreur, l'action Gouga est terminée et le jeu reprend son cours habituel.

#### Remarques :

- L'action Gouga peut faire plusieurs tours de jeu. Tant qu'il n'y a pas d'erreur, continuez.
- Pendant l'action Gouga vous pouvez continuer à parler ensemble afin de vous aider à vous souvenir des cartes.

## FIN DE PARTIE

### Comment quitter l'île ?

La partie s'arrête dès que le sablier ou la bande-son se termine. **Si vous avez trouvé la rame et le radeau, victoire !** Vous avez réussi à vous enfuir de l'île. Passez alors au décompte des points. En revanche, s'il vous manque l'une ou l'autre des deux cartes, vous avez perdu.



### Chaque personnage sauvé rapporte 1 point

0 point

#### Chefs indignes

Catastrophe ! Rien ni personne n'a survécu au drame.

De 1 à 4 points

#### Chefs débutants

On ne va pas dire que le radeau est très rempli...

De 5 à 7 points

#### Chefs apprentis

Pas mal, au moins la survie des dodos est assurée.

De 8 à 11 points

#### Chefs confirmés

Bien joué, vous avez su garder votre sang-froid !

De 12 à 15 points

#### Grands chefs

Excellent ! Vous avez géré la situation avec brio !

16 points

#### Égal des dieux

Bravo ! Gouga descend même pour vous féliciter.

## LES CARTES PIÈGES

### Type 1 : effet instantané

Quand un joueur retourne une carte Piège de type 1 (**cadre gris**), son effet a lieu **immédiatement**. La carte est ensuite retournée face cachée.



#### Tornade

Chaque joueur doit se lever et faire un tour sur lui-même.



#### Mirage

Echangez de place cette carte avec l'autre retournée lors de ce tour.



#### Ruche

Tous les joueurs frappent et empilent leur main sur cette carte.



#### Séisme

Chaque joueur prend la place de son voisin de gauche.



#### Totem

Remettez une carte Personnage sauvée de votre choix face cachée sur l'île.

### Type 2 : effet prolongé

Quand un joueur retourne une carte Piège de type 2 (**cadre doré**), cette carte reste **face visible** et son effet a lieu jusqu'à ce qu'un personnage soit sauvé. A ce moment-là, l'effet cesse et la carte Piège est retournée face cachée.



#### Arc-en-ciel

On ne sauve plus dans la même couleur. Le jaune sauve le rouge et vice versa.



#### Marécage

Le joueur qui a retourné cette carte doit garder sa main collée dessus.



#### Brouillard

Tous les joueurs doivent continuer à jouer avec un œil fermé.



#### Grotte

Tous les joueurs doivent continuer à jouer le menton posé sur la table.



#### Tonnerre

Tous les joueurs doivent continuer à jouer sans parler.

Remarque : Si lors de son tour un joueur retourne deux cartes Piège de type 1, vous pouvez effectuer l'action des pièges dans l'ordre de votre choix.

Remarque : S'il y a plusieurs pièges de type 2 en cours et qu'un personnage est sauvé, tous les effets cessent et toutes les cartes Piège sont retournées face cachée.

# LES MODES DE JEU



## Comment ouvrir le paquet mystère ?

Dès lors que vous aurez coché **10 cases parmi les modes de jeu suivant**, vous pourrez ouvrir le paquet mystère !

Dans une partie, l'île est toujours constituée de 25 cartes (16 Personnage, 1 Rame, 1 Radeau, 1 Volcan et 6 Piège). Mais selon les modes, les 6 cartes Piège peuvent changer. Une fois vos premières parties jouées avec le mode « Le Temps des découvertes », vous pouvez expérimenter les différents modes de jeu comme bon vous semble et ainsi cocher les fameuses cases..

*(attention pour chaque mode une case ne peut être cochée qu'une seule fois)*

Voici comment cocher les cases :

- Score compris entre 8 et 11, cochez la case 1
- Score compris entre 12 et 15, cochez les cases 1 & 2
- Score de 16, cochez les cases 1, 2 & 3

### Le temps des découvertes



Tornade    Mirage    Ruche



### La brume se lève



Grotte    Marécage    Brouillard



### Le ciel sur la tête



Brouillard    Arc-en-ciel    Tonnerre



### Gare aux secousses !



Séisme    Tornade    Totem



### Tous aux abris !



Ruche    Grotte    Arc-en-ciel



### Tempête sur l'île



Tornade    Mirage    Tonnerre



### Pa.. pa.. PANIQUE !



Séisme    Tonnerre    Ruche



### Sors-toi de ce bourbier !



Marécage    Totem    Grotte



### Conseil de l'auteur

Après vos premières parties n'hésitez pas à vous répartir les tâches. Par exemple : l'un s'occupe de mémoriser les Cro-Magnon, l'autre les dodos, l'autre les œufs...



### Variante 1

#### Gouga en petite forme

Les joueurs ne peuvent pas sauver plus de 5 cartes Personnage avec l'action Gouga.

### Variante 2

#### Pas si vite !

Les cartes Rame et Radeau doivent être retournées en même temps pour être récupérées.

### Variante 3

#### Créez votre île

Sélectionnez 6 cartes Piège au choix ou au hasard.

## Et la bande-son ?



Au lieu de retourner le sablier, n'hésitez pas à télécharger la bande-son du jeu sur le site « [www.panic-island.com](http://www.panic-island.com) ». Cette bande-son de deux minutes vous permettra de jouer dans une ambiance totalement immersive !

Quand vous lancez la bande-son, commencez à jouer dès que vous entendez le **cri du coq** ! Toutes les 30 secondes, un bruit de cloche vous sert de repère afin de savoir où vous en êtes. La bande-son se termine avec l'explosion du volcan. Bonne chance !

### REMERCIEMENTS

L'auteur remercie sa famille, Max, Louis, Jules, Nicolas et tous les testeurs qui ont contribué au jeu.

### CREDITS

Auteur : Antonin Boccara  
Illustrateur : Michel Verdu  
Bande-son : Julien Morel  
Direction graphique : P-A Tournier