

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

