



## INSTRUCTIONS

### ■ Contenu :

60 bûchettes (20 petites, 20 moyennes, 20 grandes), 104 cartes mission, 17 jetons Panic Tower, un plateau de jeu, la règle du jeu.

### ■ But du jeu :

Suivre les indications données par les cartes sans faire tomber les tours.

Le premier joueur qui récolte 3 jetons perd la partie.

### ■ Mise en place :

Placez le plateau de jeu au centre de la table et posez aléatoirement une bûchette sur chacun des 9 emplacements (soit : 3 petites, 3 moyennes, 3 grandes).

Mélangez les cartes et placez-les, face cachée, à côté du plateau. Formez un pot avec les jetons.

### ■ Déroulement de la partie :

Décidez qui commence. Ce joueur pioche une carte et effectue l'action demandée (voir description des cartes).

Puis, c'est le tour du joueur sur sa droite qui retourne une carte et effectue l'action demandée, et ainsi de suite.

Si la carte indique un coup impossible à jouer (ex : déplacer la pile de la case jaune sur la pile de la case rouge alors qu'il n'y a pas de bûchettes sur la case jaune), le joueur passe alors son tour.

### ■ Il est permis :

- de se déplacer autour de la table pour pouvoir jouer plus facilement.

### ■ Il est interdit :

- de réarranger les bûchettes d'une tour avant de jouer.

- de faire glisser une tour. Il faut toujours la soulever dans son intégralité et la jouer comme indiqué sur la carte.

### ■ Chute d'une tour :

Quand un joueur fait tomber une tour, il prend un jeton.

On retire alors seulement les bûchettes tombées et la partie continue en l'état.

C'est ce même joueur qui commence le nouveau tour.

### ■ Fin de la partie:

Dès qu'un joueur obtient un troisième jeton, la partie est finie. Ce joueur a perdu.

### ■ Précisions :

Les bûchettes doivent être jouées une à une.

Les bûchettes doivent être jouées en position verticale.

F

S'il ne reste plus de bûchette de la taille indiquée par la carte, le joueur n'a pas besoin de jouer cette bûchette. Cependant, les autres coups possibles doivent être effectués.

Si le stock de bûchettes est épuisé, les joueurs doivent, à tour de rôle, prendre une bûchette sur la tour de leur choix et la jouer sur la tour la plus haute jusqu'à ce que celle-ci s'écroule.

■ **Description des cartes :**

**1. CARTE DE BASE**

Jouez les trois bûchettes, les unes sur les autres, sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

**2. CARTE DE BASE 2**

Jouez chaque bûchette sur la/les case(s) de la bonne couleur comme indiqué.

**3. CARTE DE BASE 3**

Jouez chaque bûchette sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

**4. CHANGEMENT DE SENS**

Le jeu change de sens. Vous n'avez pas besoin de jouer.

**5. DEPLACER SUR**

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue au sommet de la case jaune.

**6. DEPLACER SOUS**

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue sous la tour de la case jaune.  
Si la case jaune est vide, déplacez simplement la tour.

**7. CARTE X 2**

Jouez cette carte deux fois.

**8. BIG TOWER**

Jouez 3 bûchettes (une de chaque taille) sur la plus haute tour.

**9. PASSE**

Passez votre tour

**10. VICTIME**

Passez votre tour et choisissez le prochain joueur.