

DERNIÈRE MANCHE

Le jeu continue ainsi jusqu'à la quatorzième manche.

À cette dernière manche, il reste seulement 2 cartes. Le vainqueur de la manche précédente mélange alors ces 2 cartes faces cachées. Il en place une sur la table, face cachée, retourne la seconde et la pose face visible à côté. Le joueur qui remporte cette manche gagne les 2 cartes.

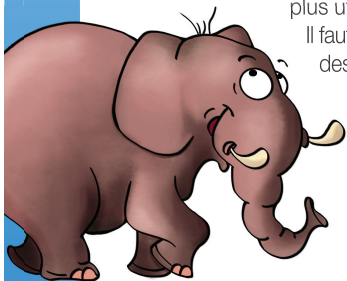
LE GAGNANT

Après la quatorzième manche, les joueurs additionnent les cartes en leur possession. Le gagnant est celui qui en a amassé le plus. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, ils doivent alors faire une manche supplémentaire avec les 15 cartes pour déterminer le grand vainqueur !

VARIANTE « MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT »

La différence avec le jeu de base est que les cartes « animaux noirs et couleurs » ne sont plus utilisées.

Il faut donc se souvenir des animaux qui ont déjà été retrouvés lors des manches précédentes. Attention à ne pas les citer une deuxième fois !



VARIANTE « JEUNES JOUEURS »

Les joueurs disposent les 15 cartes « animaux noirs et couleurs » faces visibles au centre de la table.

On mélange les 15 cartes « animaux de couleurs » ou les 15 cartes « animaux noirs » (plus difficile) et on les empile face cachée. On retourne la première carte de la pile et le but est de trouver rapidement quel est l'animal manquant sur cette carte.

Par exemple, si l'animal manquant sur la carte retournée est le singe, le premier joueur à poser sa main sur la carte du singe gagne la manche. Il prend et place les 2 cartes gagnées devant lui : la carte avec tous les animaux sauf le singe et la carte du singe.



Par contre, si un joueur pose sa main sur un animal qui est présent sur la carte, il ne peut plus participer au jeu pour la manche en cours et il doit donner une de ses cartes gagnées (s'il en a) au joueur qui gagnera cette manche. Ensuite, le gagnant de la manche retourne la carte suivante de la pile et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les animaux aient été retrouvés. Attention, le gagnant de la quatorzième manche remporte les 4 cartes restantes. Le grand gagnant est le joueur qui possède le plus de cartes !

Un jeu de Benoît Michaud
illustré par Catherine Marechal

PANICOZOO



De 2 à 6 joueurs,
à partir de 6 ans

MATERIEL

- 15 cartes « animaux noirs et couleurs » avec 2 animaux sur chacune d'entre elles.
- 15 cartes « animaux de couleurs » avec 14 animaux sur chacune d'entre elles.
- 15 cartes « animaux noirs » avec 14 animaux sur chacune d'entre elles.
- 1 règle du jeu.



BUT DU JEU

Identifier plus vite que les autres joueurs, à plusieurs reprises, le seul animal présent sur toutes les cartes visibles.

PRÉPARATION DU JEU

Disposez faces visibles toutes les cartes « **animaux noirs et couleurs** » sur le côté de la table.

Séparez les 15 cartes « **animaux de couleurs** » des 15 cartes « **animaux noirs** ».

On choisit au départ si l'on joue avec les animaux de couleurs ou les animaux en noir. Le jeu est plus difficile en noir.

Mélangez les 15 cartes choisies. Placez une des 15 cartes au centre de la table face cachée puis disposez les 14 autres faces visibles autour de la première.



LE JEU

Une partie se joue en 14 manches.

Déroulement d'une manche

À chaque manche, tous les joueurs observent attentivement les cartes visibles.

Le premier joueur à trouver l'animal qui est visible sur toutes les cartes (sans compter les cartes « **animaux noirs et couleurs** ») doit alors poser sa main sur la carte face cachée et annoncer le nom de l'animal.

Pour vérifier, il retourne la carte qui est face cachée. Si l'animal annoncé est absent sur cette carte, c'est gagné : le joueur prend la carte.

Dans cet exemple, le joueur a annoncé « **le serpent** ».

Le serpent est bien l'espèce manquante, le joueur gagne donc cette carte et la pose près de lui face cachée.

Elle vaudra 1 point en fin de partie.

Par contre, si le joueur a annoncé un animal qui est présent sur la carte (exemple : « la girafe »), c'est que cet animal n'est pas présent sur toutes les autres cartes. Il doit alors



remettre la carte sur la table face cachée et ne peut plus participer au jeu pour la manche en cours. Les autres joueurs, eux, continuent de jouer normalement en essayant de trouver l'animal présent sur toutes les cartes visibles. Quand le bon animal est trouvé, retournez cet animal face cachée parmi les cartes « **animaux noirs et couleurs** ». Cela signifie qu'il n'y a plus besoin de chercher cet animal lors des manches suivantes.

CAS PARTICULIER

Si tous les joueurs annoncent un mauvais animal et qu'il ne reste qu'un joueur en jeu, ce dernier gagne la carte.

NOUVELLE MANCHE

Le gagnant mélange les cartes restantes au milieu de la table.

Il pose une carte face cachée au centre de la table et place les cartes restantes faces visibles autour de cette dernière.

Une nouvelle manche débute alors normalement. Les animaux restants à retrouver sont visibles sur le côté de la table. Les autres ne peuvent plus être annoncés.

