

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PANIC PANDA

De 2 à 4 joueurs

## BUT DU JEU:

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

## COMMENT JOUER?

Distribuez 7 cartes à chaque joueur.

Le reste des cartes constitue la pioche.

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pioche.

Pour se défausser d'une de ses cartes, il doit poser :

- soit le même animal que la carte retournée
- soit le même accessoire (lunettes, chapeau, cape ou nœud).



• Si la carte retournée est un joker, le joueur s'exécute :



**Pandi!** Donne une carte de ta main au joueur de ton choix.



**Panda!** Pioche une carte dans le jeu du joueur de ton choix.

**Pandi Panda!** Tire 2 cartes dans la pioche et distribue-les au(x) joueur(s) de ton choix. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



• Si la carte retournée n'est pas un joker, il peut poser une carte animal ou un joker. Le tour passe ensuite au joueur suivant.

- Si un joueur a 2 cartes identiques à son tour de jeu, il peut poser les deux en même temps.
- Si un joueur a exactement la même carte que la carte retournée, il peut intervenir dans le jeu même si ce n'est pas son tour. Une fois qu'il s'est défaussé de sa carte, c'est au joueur après lui de jouer.
- Pour une partie plus longue, il est possible de jouer en plusieurs manches gagnantes (par exemple: le premier à trois victoires gagne).



• S'il ne veut ou ne peut pas poser, il peut piocher. S'il pioche une carte animal qu'il peut poser, il la pose; sinon, il la met dans sa main et c'est au joueur suivant de jouer. S'il pioche une carte joker, il s'exécute et son tour prend fin.

La partie se termine quand un joueur se débarrasse de sa dernière carte.

### **QUELQUES RÈGLES:**

• Quand un joker est joué, il est défaussé sous la pioche et la pioche est mélangée. Quand la pioche est épuisée, on mélange toutes les cartes (y compris la carte retournée) et on reconstitue une nouvelle pioche.

• Si la carte retournée de la pioche est un joker, le joueur qui doit jouer ensuite recommence à jouer avec une nouvelle carte de la pioche.