

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Panique F5

UN JEU D'ACTION POUR
2, 3 OU 4 JOUEURS

Dujardin © BLA

BUT DU JEU

Identifier, aussi vite que possible, n'importe quel pays du monde et y faire atterrir, le premier, une fusée.

COMPOSITION DU JEU

Une immense carte du monde.

Un paquet de cartes alphabétiques.

60 fusées : 15 jaunes
 15 rouges
 15 bleues
 15 vertes

PREPARATION DU JEU

La carte du monde est posée sur la table.

Les joueurs prennent place autour.

Chacun choisit une couleur et pose devant lui les 15 fusées correspondantes. Enfin, on choisit un meneur de jeu.

Le meneur de jeu bat soigneusement les cartes, et les pose en pile devant lui, faces cachées. Le jeu peut alors commencer ; le meneur de jeu participe à la partie comme les autres joueurs.

LE JEU

PREMIERE FAÇON DE JOUER

Le meneur de jeu prend la première carte de la pile et la pose sur la table. Tous les joueurs essayent de découvrir un nom de pays qui commence par la lettre apparente sur la carte et de poser une fusée dessus.

Si la carte porte la lettre F, par exemple, le premier joueur qui pose une fusée de sa couleur sur un pays commençant par un F : France, Finlande, Falkland., gagne la manche.

Seule sa fusée reste posée sur la carte, et une deuxième manche commence : le meneur de jeu prend la seconde carte de la pile, etc...

Le gagnant est le premier joueur qui a posé ses 15 fusées sur la carte.

DEUXIEME FAÇON DE JOUER

Le meneur de jeu distribue à chaque manche une carte, face cachée, à chacun.

Toutes les cartes sont retournées en même temps, et chacun essaye de poser, le premier, une fusée sur un pays correspondant à sa carte.

REMARQUES

1. Le joker (la carte qui contient tout l'alphabet) permet de poser sa fusée sur n'importe quel pays.
2. On ne peut pas faire atterrir 2 fusées sur le même pays.
3. Quand la pile est épuisée, le meneur de jeu rassemble les cartes, les bat, et on recommence.