

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).

**ESCALE À JEUX**



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

PAN T'ES MORT!

Auteur : Ludtche
Illustrateur : Mathieu Collangettes
Jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Composition du jeu :

Cartes « table » :



Cartes « barillet » :



Préparation :

Chaque joueur reçoit 4 cartes « table ».

Les cartes « table » non distribuées sont remises dans la boîte.

Les cartes « barillet » sont mélangées entre elles et placées face cachée au centre de l'aire de jeu.

La règle pour deux joueurs est décrite plus bas.

But du jeu :

Etre le dernier en lice !

PAN T'ES MORT!

Déroulement du jeu :

Première étape :

Chaque joueur choisit une carte « table » qu'il a en main et la pose face cachée devant lui.

Quand tous les joueurs ont choisi leur carte « table », on les révèle simultanément.

Si au moins deux cartes « table » ont la même valeur, alors les joueurs ayant joué ces cartes ne participent pas au gain du pli !

Le joueur dont la carte a la plus forte valeur remporte le pli.

Ce joueur ramasse toutes les cartes jouées et les place face visible devant lui.

ATTENTION : le « 1 » bat le « 6 » !

On recommence jusqu'à épuisement des cartes.

Ex : Le chiffre en rouge indique le gagnant du pli.

Tour	Evan	Eliot	Thaïs	Enzo
1	1	5	5	6
2	6	6	2	1
3	3	2	4	6
4	1	1	4	4

Au tour 4 : personne ne gagne le pli car toutes les cartes s'annulent. Elles sont défaussées.



Deuxième étape :

Détermination de l'ordre du tour :

On tourne toujours en sens horaire.

Le premier joueur est celui avec le plus de cartes « table » devant lui. Le dernier est donc celui avec le moins de cartes « table » !

En cas d'égalité, c'est celui dont la valeur totale de ses cartes « table » est la plus grande.

En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a le plus de « 6 », puis le plus de « 5 », etc...

S'il y a toujours égalité, débrouillez-vous !

Dans l'exemple précédent, l'ordre du tour est : Evan, Thaïs, Enzo et Eliot !

A son tour, le joueur peut :

- soit retourner une carte « barillet »,
- soit défausser une carte « table » en sa possession. Il mélange alors toutes les cartes « barillet » et en retourne une !
- soit passer son tour en défaussant autant de cartes « table » en sa possession que de joueurs restant en lice.

Si la carte « barillet » retournée est une carte « Clic », rien ne se passe ! C'est au tour du joueur suivant.

Si la carte « barillet » retournée est la carte « Pan, t'es mort ! », alors ce joueur est éliminé !

On détermine un nouvel ordre du tour.

Le premier joueur mélange les cartes « barillet » et recommence un tour.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur se retrouve seul, il est le vainqueur !

PAN T'ES MORT!

Règle pour deux joueurs :

Préparation :

Chaque joueur reçoit 4 cartes « table » et on joue avec un joueur fantôme qui reçoit également 4 cartes « table ».

Première étape :

Chaque joueur choisit une carte « table » et la retourne simultanément. On retourne ensuite une carte au hasard du joueur fantôme.

On applique les règles citées plus haut pour le gain du pli.

Deuxième étape :

La règle est la même que s'il ne restait que deux joueurs. Le joueur fantôme ne participe pas !

Remerciements :

à Evan (4 ans) pour le titre du jeu !
à ma famille et ma « famille d'amis » pour les essais !
à ma douce et tendre Patricia pour sa patience.