

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.

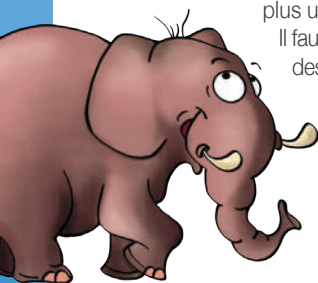
LE GAGNANT

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.
- 3 cartes « Règle ».



BUT DU JEU

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