

PHRASES ANNONCÉES PAR LE GPS
FROMAGES QUI PUENT !!!
TECHNIQUES DE DRAGUE
CADEAUX NUUS QUE L'ON OFFRE
AU RETOUR DES VACANCES ...

AVEC
1000
QUESTIONS
DELIRANTES

NO PANIC!

EXTREME

UN MINIMUM DE TEMPS,
POUR UN MAX DE REPONDANT !!!



CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 minuteur
- 1 porte-cartes
- 200 cartes (soit 1000 questions)
- 6 pions de couleur
- 1 flèche à emboîter
- La règle du jeu

BUT DU JEU

Etre le premier joueur ou la première équipe à atteindre la dernière case du plateau en répondant correctement aux questions proposées.

MISE EN PLACE

Fixez la flèche au plateau de jeu, posez celui-ci au centre de la table et placez le minuteur au milieu, sur l'emplacement prévu à cet effet.

Rangez les cartes dans le porte-cartes.

Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case départ.

Au-delà de 4 joueurs, pour des parties encore plus conviviales, nous vous conseillons de jouer en équipe.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

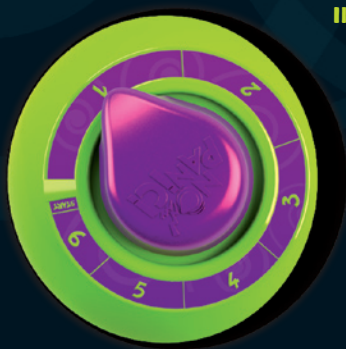
Le joueur qui montre le moins de signes de PANIC commence la partie.

Il est facile à déterminer... Il s'agit de celui dont la main tremble le moins !

Ce joueur tourne la flèche. Elle indique le **nombre de bonnes réponses à trouver**.

Ce chiffre peut varier de 4 à 8 pour les plus malchanceux !

Son voisin de droite est le « lecteur ».



Il remonte le minuteur, pioche une carte puis lit, à voix haute, la question de la même couleur que la case sur laquelle se trouve le joueur dont c'est le tour.

Pour finir, il presse le bouton afin de déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour doit alors, le plus rapidement possible, donner le bon nombre de réponses avant de pouvoir stopper le minuteur.

Il avance ensuite son pion d'autant de cases qu'indiquées par la pointe du bouton.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.





CASE NO PANIC EXTREME

La vie est injuste... No Panic Extrême l'est encore plus !

Si un joueur débute son tour sur l'une des cases X, il ne lance pas la flèche.

Il doit automatiquement trouver 8 bonnes réponses pour pouvoir avancer.

Pire encore ! C'est au lecteur de sélectionner la question qu'il souhaite parmi celles présentes sur la carte.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur ou une équipe dépasse la dernière case.

Ce joueur (ou cette équipe) est alors déclaré(e) vainqueur.

PRECISIONS ET CONSEILS DE JEU

Toutes les questions possèdent au moins 8 réponses possibles... Cherchez bien !

Les adversaires font office d'arbitres quant à la validité des réponses (le fair-play est essentiel).

En cas de désaccord, procédez à un vote à main levée.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

Distribution: © Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem, Holland

Informations à conserver. Notez notre adresse pour référence ultérieure. Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

©2009 David Mair. Distribué sous la license de The Michael Kohner Corp. Tous droits réservés.

Visitez notre site web :
www.jeux-goliath.com

ATTENTION !

