

NO PANIC!

Disney · PIXAR

Un thème, des mots, top chrono !

Contenu

**72 cartes bleues
(plus faciles)**

**72 cartes jaunes
(moins faciles)**

1 sabot minuteur

1 bloc de scores

**Age
à partir de 5 ans**



Principe du jeu

Trouver le plus vite possible un nombre précis de mots en rapport à un thème tiré des dessins animés **DISNEY & PIXAR** : plus on trouve vite, plus on marque de points.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives.

Préparation

Trier les cartes bleues et jaunes en deux paquets et les placer séparément dans les deux emplacements prévus du sabot.

Chaque couleur de carte correspond à un niveau de difficulté : il est recommandé d'utiliser les cartes bleues pour les enfants de moins de 7 ans, et les cartes jaunes pour les adultes et les enfants plus âgés.

Inscrire le nom de chacun des joueurs sur une feuille de scores dans l'ordre du tour.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur à sa gauche remonte le minuteur : il faut d'abord appuyer sur le gros bouton rouge **DISNEY** puis le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au numéro 10.

Le même joueur retourne la première carte du paquet sélectionné (bleu ou jaune selon l'âge du premier joueur), et lit à haute voix .

Aussitôt, il appuie sur le bouton rouge pour déclencher le minuteur.

Le joueur dont c'est le tour doit nommer trois choses se rapportant au thème aussi vite que possible.

lorsqu'il a nommé trois choses, il appuie aussitôt sur le bouton pour stopper le minuteur. Il marque autant de points que le chiffre indiqué par la flèche.

Son score est reporté sur la feuille de marque. Si le joueur n'a pas trouvé le nombre de choses dans le temps imparti par le minuteur, il marque 0 points.

C'est alors le tour du joueur suivant assis à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient participé à la première manche.

Attention, à chaque nouvelle manche, les joueurs doivent nommer une chose supplémentaire : ainsi, à la quatrième manche, il faut nommer 6 choses par thème.

La partie se termine par la manche Bonus. Avant de commencer cette manche, il faut remettre toutes les cartes utilisées lors des manches précédentes dans le sabot.

Déroulement de la manche Bonus

Lors de cette manche, les joueurs disposent d'un temps de minuteur complet pour réussir autant de thèmes que possible : ils devront

nommer deux choses par carte, et marqueront 1 point par carte. Par exemple, si un joueur a réussi à trouver 2 choses sur 5 cartes successives, il marquera 5 points. Le joueur continue à tirer des cartes jusqu'à ce que le minuteur s'arrête.

Le gagnant

A la fin de la manche bonus, on additionne les points remportés lors des cinq manches, et le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

Variante

Pour les très jeunes joueurs, nous suggérons de réduire de 1 le nombre de réponses demandées pour chaque manche.



© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.

Risques

d'étouffement. Enlever les étiquettes et les attaches avant de donner le jouet à un enfant. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.

Photos non contractuelles : les couleurs, la taille des pièces et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. ©2004 David Mair. Distribué sous la licence de The Michael Kohner Corp. Tous droits réservés @Disney - Pixar. www.jeux-goliath.com



#70 315