

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 !



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 !



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.