

PANIC TOWER!



1



CARTE DE BASE 1
BASIS-KARTE 1
BASIS KAART 1
BASIC CARD 1
TARJETA BASICA 1
CARTÃO BÁSICO 1

2



CARTE DE BASE 2
BASIS-KARTE 2
BASIS KAART 2
BASIC CARD 2
TARJETA BASICA 2
CARTÃO BÁSICO 2

3



CARTE DE BASE 3
BASIS-KARTE 3
BASIS KAART 3
BASIC CARD 3
TARJETA BASICA 3
CARTÃO BÁSICO 3

4



CHANGEMENT DE SENS
UMKEHR-KARTE
VERANDERING SPEELRICHTING
REVERSE DIRECTION
CAMBIO DIRECCION
MUDANÇA DE DIRECÇÃO

5



DEPLACER SUR
BEWEGUNGS-KARTE
PLAATS BOVENOP
PLACE ON TOP
MUEVE ENCIMA
MOVE PARA CIMA

6



DEPLACER SOUS
UNTERWANDERUNGS-KARTE
PLAATS ERONDER
PLACE UNDER
MUEVE DEBAJO
MUEVE PARA DEBAIXO

7



CARTE X2
MAL-2-KARTE
SPEEL 2 MAAL
PLAY TWICE
TARJETA X2
CARTÃO X 2

8



BIG TOWER
RIESENTURM-KARTE
PLAATS OP HOOGSTE TOREN
PLACE ON BIGGEST TOWER
GRAN TORRE
GRANDE TORRE

9



PASSE
RELAX-KARTE
BEURT OVERSLAAN
PASS
SALTA-TURNO
SALTA-TURNO

10



VICTIME
OPFER-KARTE
KIES EEN SLACHTOFFER
CHOOSE A VICTIM
VICTIMA
VÍCTIMA

Inhoud:

60 blokken (20 klein, 20 middel, 20 groot), 104 opdrachtkaarten, 17 Panic Tower tokens, 1 spelbord, De spelregels

Voor:

2 – 8 spelers vanaf 6 jaar.

Spelduur:

+/- 20 minuten.

Doel van het spel:

Voer de opdrachten op de kaarten uit zonder dat er een toren valt. De eerste speler met drie tokens verliest het spel.

Vorbereiding:

Leg het spelbord op de tafel en plaats willekeurig een blok op alle 9 vakken (3 klein, 3 middel en 3 groot).
Schud de kaarten en leg ze naast het spelbord (met de afbeelding naar beneden). Leg de tokens in de bank.

Wie begint?:

De jongste speler begint. Het spel vervolgt zich kloksgewijs.

De eerste zet:

De jongste speler pakt een kaart en voert de opdracht uit (zie ook omschrijving van de kaarten).
Om het spel voort te zetten pakt de volgende speler een kaart, voert de opdracht uit en zo verder.

Wanneer een opdracht onmogelijk is (bv. Verplaats de toren van het gele vak naar het rode vak, maar er staan geen blokken op geel), gaat het spel meteen door naar de volgende speler.

Spelers mogen opstaan en om de tafel lopen wanneer dit nodig is.

Het is niet toegestaan om een toren eerst recht te zetten voordat er gespeeld wordt.

Ook mogen de torens niet worden verschoven. Het is de bedoeling dat de torens daadwerkelijk worden opgetild.

Vallende toren:

Wanneer een speler een toren laat vallen moet hij een token pakken.

Deze speler begint de nieuwe ronde door alle omgevallen blokken van het spelbord te halen.

De overgebleven blokken moeten op het bord blijven staan.

Einde van het spel.

Zodra een speler zijn derde token ontvangt eindigt het spel en verliest deze speler.

Advies:

Blokken moeten één voor één en in verticale positie gespeeld worden.

Wanneer er geen blokken over zijn van de maat die wordt aangegeven op de kaart, hoeft deze opdracht niet uitgevoerd te worden. Alle andere opdrachten op de kaart die wel mogelijk zijn moeten gespeeld worden.

Zijn er geen blokken meer op voorraad? Pak dan een blok van het bord en plaats deze bovenop de hoogste toren.
Ga hiermee door tot de toren valt.

Omschrijving van de kaarten:

1. BASIS KAART 1

Plaats alle drie blokken boven op elkaar in het juiste gekleurde vak.

2. BASIS KAART 2

Plaats elk blok op de toren in het vak dat wordt aangegeven.

3. BASIS KAART 3

Plaats elk blok op de toren in het vak dat wordt aangegeven op de kaart.

4. VERANDERING SPEELRICHTING

Spelrichting verandert en sla een beurt over.

5. PLAATS BOVENOP

Vb: Plaats de gehele toren van het blauwe vak bovenop de blokken in het gele vak.

6. PLAATS ERONDER

Vb : Zet de hele toren van het blauwe vak onder de toren van het gele vak.

Wanneer het gele vak leeg is kan je de toren gewoon optillen en verplaatsen.

7. SPEEL 2 MAAL

Speel deze kaart 2 keer.

8. PLAATS OP HOOGSTE TOREN

Plaats 3 blokken (van elke maat één) op de hoogste toren.

9. BEURT OVERSLAAN

Sla een beurt over.

10. KIES EEN SLACHTOFFER

Sla een beurt over en wijs de volgende speler aan.

Contenu :

60 bûchettes (20 petites, 20 moyennes, 20 grandes), 104 cartes mission, 17 jetons Panic Tower, un plateau de jeu, la règle du jeu.

But du jeu :

Suivre les indications données par les cartes sans faire tomber les tours.

Le premier joueur qui récolte 3 jetons perd la partie.

Mise en place :

Placez le plateau de jeu au centre de la table et posez aléatoirement une bûchette sur chacun des 9 emplacements (soit : 3 petites, 3 moyennes, 3 grandes).

Mélangez les cartes et placez-les, face cachée, à côté du plateau. Formez un pot avec les jetons.

Déroulement de la partie :

Décidez qui commence. Ce joueur pioche une carte et effectue l'action demandée (voir description des cartes).

Puis, c'est le tour du joueur sur sa droite qui retourne une carte et effectue l'action demandée, et ainsi de suite.

Si la carte indique un coup impossible à jouer (ex : déplacer la pile de la case jaune sur la pile de la case rouge alors qu'il n'y a pas de bûchettes sur la case jaune), le joueur passe alors son tour.

Il est permis :

- de se déplacer autour de la table pour pouvoir jouer plus facilement.

Il est interdit :

- de réarranger les bûchettes d'une tour avant de jouer.

- de faire glisser une tour. Il faut toujours la soulever dans son intégralité et la jouer comme indiqué sur la carte.

Chute d'une tour :

Quand un joueur fait tomber une tour, il prend un jeton.

On retire alors seulement les bûchettes tombées et la partie continue en l'état.

C'est ce même joueur qui commence le nouveau tour.

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur obtient un troisième jeton, la partie est finie. Ce joueur a perdu.

Précisions :

Les bûchettes doivent être jouées une à une.

Les bûchettes doivent être jouées en position verticale.

S'il ne reste plus de bûchette de la taille indiquée par la carte, le joueur n'a pas besoin de jouer cette bûchette. Cependant, les autres coups possibles doivent être effectués.

Si le stock de bûchettes est épuisé, les joueurs doivent, à tour de rôle, prendre une bûchette sur la tour de leur choix et la jouer sur la tour la plus haute jusqu'à ce que celle-ci s'écroule.

Description des cartes :

1. CARTE DE BASE

Jouez les trois bûchettes, les unes sur les autres, sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

2. CARTE DE BASE 2

Jouez chaque bûchette sur la/les case(s) de la bonne couleur comme indiqué.

3. CARTE DE BASE 3

Jouez chaque bûchette sur la case de la bonne couleur comme indiqué.

4. CHANGEMENT DE SENS

Le jeu change de sens. Vous n'avez pas besoin de jouer.

5. DEPLACER SUR

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue au sommet de la case jaune.

6. DEPLACER SOUS

Exemple : Déplacez l'intégralité de la tour de la case bleue sous la tour de la case jaune.

Si la case jaune est vide, déplacez simplement la tour.

7. CARTE X 2

Jouez cette carte deux fois.

8. BIG TOWER

Jouez 3 bûchettes (une de chaque taille) sur la plus haute tour.

9. PASSE

Passez votre tour

10. VICTIME

Passez votre tour et choisissez le prochain joueur.