

The cover art for the board game 'Panic! Island!' features a vibrant, cartoonish style. In the foreground, three characters—a woman with red hair, a dog-like creature, and a large, muscular man—are on a log raft navigating turbulent blue waves. The man is holding several colorful, cracked eggs. In the background, a tropical island with a volcano is visible under a sky with fluffy clouds. The title 'PANIC! ISLAND!' is prominently displayed in a stylized, bubbly font, with a die icon below it. Three small icons in the top right corner indicate the game's duration, player count, and age rating.

PANIC! ISLAND!

2
MIN

1-8
JOUEURS

7+

OLDCHAP
GAMES™

INTRODUCTION

But du jeu

Réussir à quitter l'île en deux minutes, après avoir sauvé un maximum de cartes Personnage (les **Cro-Magnon**, les **dodos** et leurs **œufs**).



Bienvenue sur l'île Gouga !

Nous voici sur l'île Gouga, à cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos. Seulement, un matin, le volcan entre en éruption ! Vite ! Il faut quitter l'île ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo ! Bonne chance !

Pourquoi un paquet 'DO NOT OPEN' dans la boîte ?



N'ouvrez surtout pas ce paquet sinon une terrible malédiction s'abattra sur vous ! Ce paquet est réservé aux plus méritants, capables d'affronter les mystères de l'île. Pour savoir comment l'ouvrir, rendez-vous page 12.

Que faut-il savoir à propos du jeu ?

Panic Island est un jeu :

Au tour par tour :

Les joueurs jouent chacun leur tour.

En temps réel :

Les joueurs ont réellement **2 minutes** pour quitter l'île. Il faudra donc être très rapide !

De 1 à 8 joueurs :

Les règles ne changent pas selon le nombre de joueurs, y compris si vous jouez seul. Il y a simplement plus ou moins de joueurs avec qui coopérer.

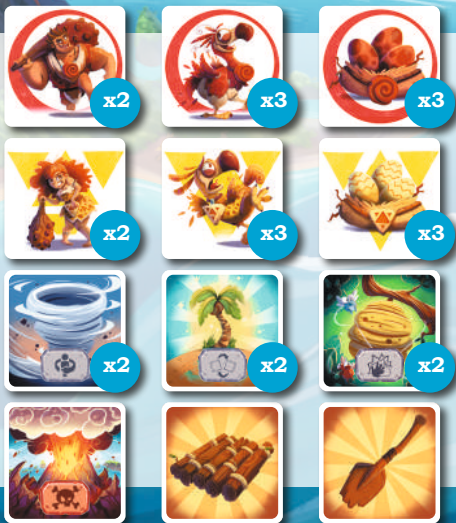
Et surtout **Coopératif :**

Les joueurs jouent tous ensemble ! **Il ne faut surtout pas hésiter à communiquer entre vous.** Vous pourrez ainsi vous aider à vous souvenir de l'emplacement de chaque carte.

Remarque : Pour être encore plus efficace, nous vous conseillons de jouer debout.

INSTALLATION

Quelles cartes prendre pour une première partie ?



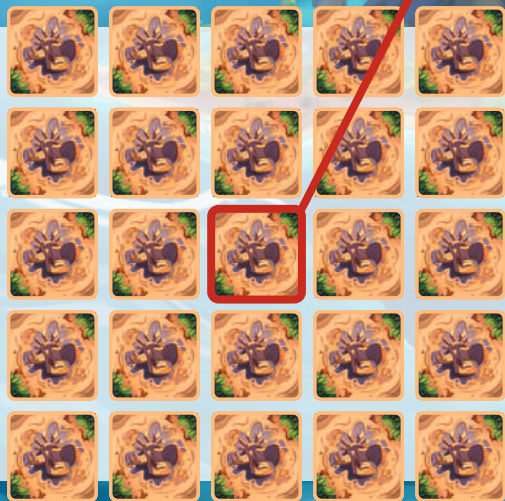
Soit **25 cartes au total**. Retirez la carte Volcan pour le moment et mélangez les 24 autres cartes ensemble.

Carte Volcan




Formez ensuite l'île, en plaçant les cartes face cachée de manière à former un carré de 5 cartes par 5 cartes. **Placez la carte Volcan au centre de ce carré**, face cachée également.

À quoi ressemble l'île en début de partie ?



Remarque : Une fois vos premières parties effectuées, pour plus de difficulté, vous pouvez choisir de placer la carte Volcan à un autre endroit qu'au centre de l'île (n'oubliez pas de prévenir vos partenaires de son emplacement).

DÉROULEMENT



Une partie dure 2 minutes, soit le temps du sablier ou de la bande-son. Pour commencer une partie, désignez un premier joueur, puis retournez le sablier ou lancez la bande-son (voir page 16).

Que fait un joueur quand c'est à lui de jouer ?

Lors de son tour, un joueur doit **retourner 2 cartes** de l'île, **puis les remettre à leur place face cachée**. C'est ensuite au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Remarque : Retournez ces 2 cartes en même temps ou l'une après l'autre.

Que peut-il se passer quand on retourne 2 cartes ?

Sauver une ou plusieurs carte(s) Personnage

Les Cro-Magnon sauvent les dodos, les dodos sauvent leurs œufs et les Cro-Magnon se sauvent entre eux.

Sauver un dodo

Si un joueur retourne une carte Cro-Magnon et une carte Dodo de la même couleur : le dodo est sauvé.

Retirez la carte Dodo ainsi sauvée et placez-la face visible à côté de l'île (les cartes que vous sauvez au cours de la partie forment ainsi un tas sur la table). La carte Cro-Magnon, quant à elle, reste sur l'île (retournez-la face cachée).



Sauver des œufs

Si un joueur retourne une carte Dodo et une carte Oeufs de la même couleur : les œufs sont sauvés.

Retirez la carte Oeufs ainsi sauvée et placez-la face visible à côté de l'île. La carte Dodo, quant à elle, reste sur l'île (retournez-la face cachée).



Sauver des Cro-Magnon

Si un joueur retourne deux cartes Cro-Magnon de la même couleur : les deux Cro-Magnon sont sauvés.

Retirez les deux cartes Cro-Magnon ainsi sauvées et placez-les face visible à côté de l'île.



Remarque : Lorsque vous êtes dans la situation de sauver un ou plusieurs personnages, vous n'êtes pas obligés de sauver ces personnages. Vous pouvez décider de remettre les deux cartes face cachée.

Attention

Les autres configurations ne permettent pas de sauver des personnages. Remettez les deux cartes face cachée.



Affronter les pièges

Si un joueur retourne une carte Piège, il faut **immédiatement** effectuer l'effet du piège en question (Voir page 10 « Les cartes Piège »).

Récupérer la rame et le radeau

Si un joueur retourne une carte Rame ou Radeau, il la **retire** et la place immédiatement face visible à côté de l'île. **Il est indispensable de retirer ces deux cartes pour quitter l'île.**



Explosion du volcan



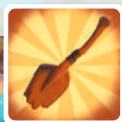
GAME OVER - Si un joueur retourne la carte Volcan, l'éruption du volcan a lieu immédiatement, l'île est recouverte par la lave et **tous les joueurs ont perdu !**



FIN DE PARTIE

Comment quitter l'île ?

La partie s'arrête dès que le sablier ou la bande-son se termine. **Si vous avez trouvé la rame et le radeau, victoire !** Vous avez réussi à vous enfuir de l'île. Passez alors au décompte des points. En revanche, s'il vous manque l'une ou l'autre des deux cartes, vous avez perdu.



Chaque personnage sauvé rapporte 1 point

0 point **Chefs indignes**
Catastrophe ! Rien ni personne n'a survécu au drame.

De 1 à 4 points **Chefs débutants**
On ne va pas dire que le radeau est très rempli...

De 5 à 7 points **Chefs apprentis**
Pas mal, au moins la survie des dodos est assurée.

De 8 à 11 points **Chefs confirmés**
Bien joué, vous avez su garder votre sang-froid !

De 12 à 15 points **Grands chefs**
Excellent ! Vous avez géré la situation avec brio !

16 points **Égal des dieux**
Bravo ! Gouga descend même pour vous féliciter.

LES CARTES PIÈGES

Type 1 : effet instantané

Quand un joueur retourne une carte Piège de type 1 (**cadre gris**), son effet a lieu **immédiatement**. La carte est ensuite retournée face cachée.



Tornade

Chaque joueur doit se lever et faire un tour sur lui-même.



Mirage

Échangez de place cette carte avec l'autre retournée lors de ce tour.



Ruche

Tous les joueurs frappent et empilent leur main sur cette carte.



Séisme

Chaque joueur prend la place de son voisin de gauche.



Totem

Remettez une carte Personnage sauvée de votre choix face cachée sur l'île.

Remarque : Si lors de son tour un joueur retourne deux cartes Piège de type 1, vous pouvez effectuer l'action des pièges dans l'ordre de votre choix.

Type 2 : effet prolongé

Quand un joueur retourne une carte Piège de type 2 (**cadre doré**), cette carte reste **face visible** et son effet a lieu jusqu'à ce qu'un personnage soit sauvé. À ce moment-là, l'effet cesse et la carte Piège est retournée face cachée.



Grotte

Tous les joueurs doivent continuer à jouer le menton posé sur la table.



Marécage

Tous les joueurs doivent continuer à jouer avec une main collée sur la table.



Brouillard

Tous les joueurs doivent continuer à jouer avec un œil fermé.



Tonnerre

Tous les joueurs doivent continuer à jouer sans parler.



Arc-en-ciel

On ne sauve plus dans la même couleur. Le jaune sauve le rouge et vice versa.

Remarque : S'il y a plusieurs pièges de type 2 en cours et qu'un personnage est sauvé, tous les effets cessent et toutes les cartes Piège sont retournées face cachée.

LES MODES DE JEU



Comment ouvrir le paquet mystère ?

Dès lors que vous aurez coché **10 cases parmi les modes de jeu suivants**, vous pourrez ouvrir le paquet mystère !

Dans une partie, l'île est toujours constituée de 25 cartes (16 Personnage, 1 Rame, 1 Radeau, 1 Volcan et 6 Piège). Mais selon les modes, les 6 cartes Piège peuvent changer. Une fois vos premières parties jouées avec le mode « Le temps des découvertes », vous pouvez expérimenter les différents modes de jeu comme bon vous semble et ainsi cocher les fameuses cases...

(attention pour chaque mode une case ne peut être cochée qu'une seule fois)

Voici comment cocher les cases :

- Score compris entre 8 et 11, cochez la case 1
- Score compris entre 12 et 15, cochez les cases 1 et 2
- Score de 16, cochez les cases 1, 2 et 3

Le temps des découvertes



Tornado

Mirage

Ruche

1 2 3

La brume se lève



Grotte

Marécage

Brouillard

1 2 3

Le ciel sur la tête



Brouillard

Arc-en-ciel

Tonnerre

1 2 3

Gare aux secousses !



Séisme

Tornado

Totem

1 2 3

Tous aux abris !



Ruche

Grotte

Arc-en-ciel

1 2 3

Tempête sur l'île



Tornado

Mirage

Tonnerre

1 2 3

Pa.. pa.. PANIQUE !



Séisme

Tonnerre

Ruche

1 2 3

Sors-toi de ce borbier !



Marécage

Totem

Grotte

1 2 3

MODE EXPERT : Gouga !

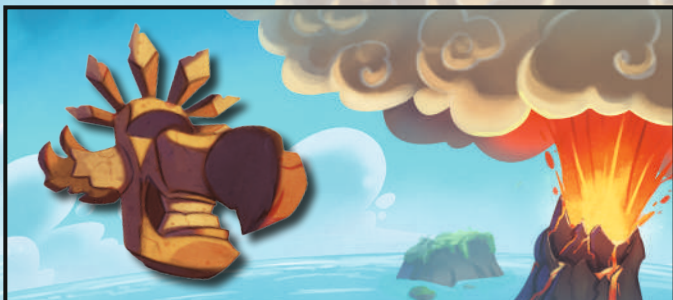
Au début de la partie, vous pouvez décider de jouer en mode expert. Dans ce mode de jeu, **les Cro-Magnon ne peuvent plus se sauver entre eux** (si vous retournez deux cartes Cro-Magnon de la même couleur, cela n'a aucun effet). Il va falloir appeler le grand dieu Gouga !

Comment appeler Gouga ?

Une fois par partie, les joueurs peuvent appeler Gouga. Pour cela, les joueurs doivent crier « Gouga ! ». À ce moment-là, au lieu de retourner deux cartes, le joueur dont c'est le tour doit nommer un personnage, Cro-Magnon, dodo ou œufs - **peu importe ici la couleur** - puis il retourne **une carte** :

Si la carte retournée correspond au personnage qu'il a nommé, cette carte est sauvée ! C'est ensuite au joueur suivant de faire de même, et ainsi de suite. Tant que les joueurs ne se trompent pas, l'action Gouga continue.

Si une carte retournée ne correspond pas au personnage nommé, remettez cette carte face cachée. L'action Gouga est immédiatement terminée et vous ne pourrez plus l'appeler de la partie. Le jeu reprend alors avec le joueur suivant celui qui s'est trompé (il retourne deux cartes).



Conseil : veillez à crier « Gouga ! » au bon moment : ni trop tôt, ni trop tard... car Gouga est votre **seul moyen pour sauver les Cro-Magnon** ! Alors concertez-vous !

Exemple

Les joueurs crient « Gouga ! ». C'est au tour de Roméo, il dit « Cro-Magnon » et retourne une carte. C'est en effet un Cro-Magnon, il est sauvé. C'est ensuite à Marjolaine, elle dit « œuf » et retourne une carte. C'est en effet un œuf, il est sauvé. C'est alors à Max, il dit « dodo » et retourne une carte. C'est en fait un Cro-Magnon ! C'est donc une erreur, l'action Gouga est terminée et le jeu reprend son cours habituel.

Remarques :

- L'action Gouga peut faire plusieurs tours de jeu. Tant qu'il n'y a pas d'erreur, continuez.
- Gouga ne peut pas sauver plus de 6 personnages (même un dieu a ses limites...) !
- Pendant l'action Gouga vous pouvez continuer à parler ensemble afin de vous aider à vous souvenir des cartes.

Conseil de l'auteur

Après vos premières parties n'hésitez pas à vous répartir les tâches. Par exemple : l'un s'occupe de mémoriser les Cro-Magnon, l'autre les dodos, l'autre les œufs...



Et la bande-son ?



Au lieu de retourner le sablier, n'hésitez pas à jouer avec la bande-son du jeu sur le site « oldchap.games/panic-island/ ». Cette bande-son de deux minutes vous permettra de jouer dans une ambiance totalement immersive !

Quand vous lancez la bande-son, commencez à jouer dès que vous entendez le **cri du coq** ! Toutes les 30 secondes, un bruit de cloche vous sert de repère afin de savoir où vous en êtes. La bande-son se termine avec l'explosion du volcan. Bonne chance !

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie sa famille, Max, Louis, Jules, Nicholas et tous les testeurs qui ont contribué au jeu.

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara

Illustrateur : Michel Verdu

Bande-son : Julien Morel

Direction graphique : Paul-Adrien Tournier

OldChap Team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

Suivi de la réédition : Emma Perruchon