



C'EST LA FÊTE SUR L'ÎLE DE GOUGA !

Un magnifique gâteau a été préparé. Mmmh... Seulement, les enfants ne sont pas là ! Ils sont tous partis jouer dans la jungle... Et les singes farceurs, aussi gourmands que coquins, se préparent à dévorer le gâteau.

Dépêchez-vous de retrouver tous vos amis les petits Cro-Magnons et les Dodos, ces drôles de gros oiseaux ! Car si dans 2 minutes vous n'êtes pas rentrés, le gâteau sera entièrement mangé par les singes !

4-8
ANS

2
MINUTES

1-8
JOUEURS

LITTLE PANIC ISLAND EST UN JEU COOPÉRATIF

Eh oui, vous allez jouer tous ensemble ! Alors n'hésitez à parler entre vous pendant la partie, comme ça vous pourrez vous aider à vous souvenir de ce qui se cache sous les différentes tuiles. Bonne chance !

BUT DU JEU

En **2 minutes** top chrono, retrouvez tous vos amis Cro-Magnons et Dodos pour aller manger le gâteau ! Mais attention, les singes farceurs ont caché **de drôles de pièges** !

Exemple de mise en place



OLDCHAP
GAMES™

MISE EN PLACE

QUELLES TUILES PRENDRE POUR UNE PREMIÈRE PARTIE ?



Prenez toutes les tuiles **Personnage** (8 **Dodos rouges**, 8 **Cro-Magnons**) ainsi que les tuiles **Piège** suivantes : le **Tigre endormi**, la **Crotte de Mammouth** et le **Totem de Gouga** (19 tuiles au total).

Mélangez bien toutes ces tuiles et placez-les **face cachée** sur la table, aléatoirement. Placez le **Gâteau** sur le côté du jeu.

Avant chaque partie, n'oubliez pas d'assembler le Gâteau !

ET LES AUTRES TUILES ?

Dans Little Panic Island, il y a 3 **niveaux** de difficulté. Pour commencer, vous êtes au **niveau 1**. Laissez donc les autres tuiles dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour votre première partie.



Bande-son

Au lieu d'utiliser le sablier, n'hésitez pas à télécharger la **bande-son** du jeu. Cette **bande-son** de 2 minutes vous permettra de vous immerger encore plus dans l'ambiance de Little Panic Island. Pour la télécharger, rendez-vous sur le site : oldchap.games/little-panic-island/

Dès que vous entendez un singe crier «**Hi hi Ha ha**», le jeu commence. Ensuite, toutes les 30 secondes, une cloche sonne pour vous avertir. La **bande-son** se termine lorsque le singe crie à nouveau «**Hi hi Ha ha**». Bonne chance !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure 2 minutes. Les règles ne changent pas selon le nombre de joueurs, y compris si vous jouez seul. C'est le joueur le plus gourmand qui commence à jouer.

Dès que vous êtes tous prêts, retournez le sablier ou lancez la **bande-son** (voir page 2). Dépêchez-vous, le jeu vient de débuter !

QUE FAIT UN JOUEUR À SON TOUR ?

Le joueur retourne 2 tuiles de son choix, en faisant attention à ce que tous les joueurs puissent les voir :

- S'il s'agit de 2 tuiles **Personnage** identiques : bravo ! Il prend ces 2 tuiles et les place à l'intérieur du **Gâteau**.
- S'il s'agit de 2 tuiles différentes : il remet ces 2 tuiles **à la même place**, face cachée.

C'est maintenant le tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Dans la jungle, on joue chacun son tour. Alors interdit de retourner les tuiles à la place d'un autre joueur !



Les pièges des singes

Si l'une des 2 tuiles retournées est 1 tuile **Piège** : tous les joueurs font immédiatement l'effet de ce piège. Cela va vous faire perdre du temps ! Puis le joueur remet les 2 tuiles **à la même place**, face cachée.

Attention, si les 2 tuiles retournées sont des tuiles Piège, il faut faire l'effet de chacune de ces tuiles !



NIVEAU 1 : DÉCOUVERTE DE L'ÎLE

Voici les effets des 3 tuiles **Piège** de votre première partie :



Tigre endormi

Chhuuut ! Il ne faut pas le réveiller.
Tous les joueurs doivent dire un long «**Chhuuut**» en mettant le doigt devant leur bouche.



Crotte de Mammouth

Beurk ! Quel cochon ce Mammouth !
Tous les joueurs doivent dire «**Beurk**» en s'éventant le nez.



Totem de Gouga

Gouga Gouga ! C'est le totem sacré de l'île !
Tous les joueurs doivent dire «**Gouga Gouga !**» en remuant les bras en l'air.

FIN DE PARTIE

Dès que le sablier (ou la **bande-son**) est fini, la partie s'arrête. Ouf ! Vous avez rejoint le gâteau avant que les singes n'aient tout mangé. Mais avez-vous retrouvé beaucoup d'amis ?

Chaque tuile **Personnage** (**Dodo** et **Cro-Magnon**) à l'intérieur du **Gâteau** vous rapporte **1 point**. Comptez vos points pour savoir comment se déroule la fête :

0-6 : Petite fête 8-10 : Jolie fête 12-14 : Grande fête 16 : Gouga fête !

NIVEAUX SUIVANTS

Little Panic Island est composé de **3 niveaux**, un peu plus difficiles à chaque fois... Dès que vous avez fait **16 points** (le maximum), vous pouvez passer au niveau suivant.

Au niveau suivant, le jeu se déroule de la même manière mais cette fois, les singes farceurs ont caché de nouveaux pièges !

N'oublie pas de bien mélanger les tuiles avant de recommencer une partie !



NIVEAU 2 : ÇA SAUTE ET ÇA TOURNE

Vous avez fait **16 points** au **Niveau 1** ? Bien joué ! Maintenant, en plus des tuiles utilisées au **Niveau 1**, ajoutez la tuile **Champignon** et la tuile **Tornade** (21 tuiles au total).



Champignon

Bong ! Bong ! Ça saute par ici !

Tous les joueurs doivent sauter en l'air.



Tornade

Oulala, ça tourne ! Ça tourne !

Tous les joueurs doivent faire un tour sur eux-mêmes.

NIVEAU 3 : DRÔLES DE OUISTITI

Vous avez fait **16 points** au **Niveau 2** ? Bravo ! Maintenant, en plus des tuiles utilisées au **Niveau 2**, ajoutez les 2 tuiles **Ouistiti** (23 tuiles au total).



Ouistiti

Aie ! Les plus farceurs de tous les singes !

Lorsqu'un joueur retourne 1 tuile **Ouistiti**, il doit échanger la place de la tuile **Ouistiti** avec la place de l'autre tuile retournée lors de ce tour.

NIVEAU SURPRISE

Vous avez fait **16 points** au **Niveau 3** ? Incroyable ! Maintenant à vous d'inventer un piège et son effet. Dessinez sur la tuile blanche le piège que vous avez inventé, puis ajoutez-la au jeu. Vous jouez donc avec toutes les tuiles (24 tuiles au total) !

Nom du piège :

Effet du piège :

Remerciements

L'auteur tient à adresser un remerciement spécial à Emilie pour ses idées, et à ses enfants Jovan et Camille pour leurs nombreux tests. Ainsi qu'à Raoul, le fidèle testeur. Et bien sûr, un grand merci à tous les membres de sa famille pour leur aide et leur soutien.

Crédits

Auteur : Antonin Boccara
Illustratrice : Margo Renard
Bande-son : Julien Morel
Développement : OldChap Éditions
Direction artistique : Jules Messaud