

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

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.



© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © Andrew and Jack Lawson. Under license: Peter Raymond International. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla Nº4, Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar, Valencia, España/Espanha. Email Atención consumidor/ Atencão ao Consumidor: ac@goliathgames.es visite www.goliathgames.es © Goliath Games LLC, 840 Burlway Rd., Burlingame, CA 94010. Conforms with ASTM F963. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Ⓢ ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Inde. Ⓢ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Hergestellt in Indien. Ⓢ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in India. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Ⓢ No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Conservar esta información para referencias futuras. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Fabricado en India. GARANTIA: Goliath garantiza este producto conforme a la legislación vigente. Ⓢ Não indicado para crianças com menos de 36 meses. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em Índia. GARANTIA: Goliath B.V. garante este produto conforme as leis locais. Ⓢ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Made in India.

PANIC TOWER!

The text "PANIC TOWER!" is rendered in a bold, red, sans-serif font with a thick white outline. The letters have a cracked, distressed texture, suggesting damage or intense pressure. A black drop shadow is cast beneath the text, giving it a three-dimensional appearance. The background is a vibrant blue with numerous light rays radiating from behind the text, creating a sense of energy and focus.