

Avant votre première partie, assemblez les murs de votre manoir en faisant en sorte que la couleur des murs correspondent à la couleur des pièces.

CONTENU

- ❖ 4 Plateaux de jeu Maison Hantée
- ❖ 48 Éléments :
 - ♦ 4 aventuriers (bruns)
 - ♦ 8 fantômes (blancs)
 - ♦ 8 yeux (blancs)
 - ♦ 8 araignées (noires)
 - ♦ 8 serpents (violets)
 - ♦ 12 coffres (dorés)
- ❖ 48 cartes Aventure



BUT DU JEU

Pour être le premier à sortir du Manoir, remplissez les objectifs de 5 cartes **Aventure** en inclinant et en secouant légèrement le Manoir afin de positionner correctement les bons éléments dans les bonnes pièces.

PRINCIPE DU JEU

Chaque jeu et variation se jouent selon les mêmes principes :

- ❖ Les joueurs chercheront à positionner les éléments dans leur Manoir en l'inclinant et en le secouant légèrement afin que les éléments passent d'une pièce à l'autre par les portes, **sans jamais toucher ces éléments avec leurs mains**.
- ❖ Pour que l'objectif de la carte soit réalisé,
 - ♦ les éléments figurant sur la carte doivent se trouver entièrement dans la pièce, et jamais à cheval entre deux pièces ;
 - ♦ aucun élément autre que l'objectif ne doit être présent dans la pièce.



Ce manoir fait parler de lui depuis longtemps. La nuit venue, les habitants du village voient passer des choses étranges devant les fenêtres. Le manoir semble "danser", se "balancer". La rumeur raconte que le seul moyen de vaincre la malédiction du manoir est de réunir certains éléments de la maison dans une pièce bien précise. Serez-vous le premier à vaincre la malédiction... et à quitter le manoir ?!

JEU 1

Installation

- ❖ Mélangez la pioche et placez la pile avec la face **Éléments** visible au centre de la table (**cette face ne sera pas utilisée durant ce mode de jeu**).
- ❖ Chaque joueur va prendre **1 Aventurier, 2 Fantômes, 2 Yeux, 2 Araignées, 2 Serpents et 3 Coffres**.
- ❖ Les joueurs vont tous commencer en plaçant au hasard dans leur Manoir **1 Aventurier, 1 Fantôme, 3 Coffres**. Le reste des éléments est posé sur la table devant chaque joueur.



Manche

- ❖ Les joueurs mélangent les éléments du Manoir de leur voisin de droite.
- ❖ Un des joueurs révèle à tous les joueurs la face **Pièce** de la carte du dessus de la pioche en la retournant (les joueurs le feront à tour de rôle par la suite).
- ❖ Puis tous les joueurs vont en même temps essayer de placer le plus vite possible leur **Aventurier** et les **3 Coffres** (et uniquement eux) dans la pièce représentée sur la carte.
- ❖ À chaque fois qu'un joueur pense avoir réussi l'objectif sur la carte, il crie « Panic Mansion », puis il montre son Manoir au joueur à sa droite pour validation et gagne la carte Aventure si c'est bon.
- ❖ En cas d'erreur, le joueur doit rendre une carte (s'il en a) et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse.



- ❖ Le joueur à la droite du gagnant choisit un des éléments appartenant au gagnant disponibles sur la table pour l'ajouter au Manoir de celui-ci. Cela complique un peu la suite de son aventure.
- ❖ Une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un joueur remporte 5 cartes. Il gagne ainsi la partie et peut fuir le Manoir !

JEU 2

Installation

- ❖ Mélangez la pioche et placez la pile avec la face **Pièce** visible au centre de la table (**les 2 faces seront utilisées durant ce mode de jeu**)
- ❖ Chaque joueur va prendre **1 Aventurier, 2 Fantômes, 2 Yeux, 2 Araignées, 2 Serpents, 3 Coffres** et les placer **tous** dans sa maison.

Manche

- ❖ Les joueurs mélangent les éléments de leur Manoir avant de le passer à leur voisin de gauche.
- ❖ Un des joueurs révèle à tous les joueurs la face **Eléments** de la carte du dessus de la pioche en la retournant pour la poser ensuite à côté de la pile, côté **Eléments** visible.
- ❖ Les joueurs vont alors prendre comme objectif les 2 faces visibles sur la table, et vont essayer en même temps de placer tous les éléments apparaissant sur la carte **Eléments** (et aucun autre que ceux-là) dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



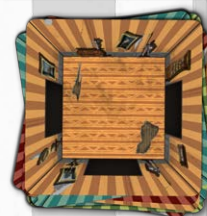
- ❖ Le premier joueur à avoir réussi l'objectif des cartes crie « Panic Mansion », puis montre son Manoir au joueur à sa droite pour validation et gagne la carte Aventure si c'est bon.
- ❖ En cas d'erreur, le joueur doit rendre une carte (s'il en a) et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse.
- ❖ Une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un joueur remporte 5 cartes. Il gagne ainsi la partie et peut fuir le Manoir !

VARIANTE (du Jeu 2)

Les joueurs vont prendre comme objectif les 2 faces de cartes visibles sur la table, et vont essayer en même temps de placer seulement les éléments n'apparaissant pas sur la carte **Eléments**, dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



© 2017 Blue Orange. Panic Mansion et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
www.blueorangegames.eu