



Vooraleer u met de eerste spelronde begint, verbindt u de muren van het spookhuis zodanig dat de kleur van de muren overeenstemt met de kleur van de voorwerpen.

## INHOUD

- ❖ 4 Spookhuis spelborden
- ❖ 48 elementen:
  - ◆ 4 Avonturiers (bruine)
  - ◆ 8 spoken (witte)
  - ◆ 8 ogen (witte)
  - ◆ 8 spinnen (zwarte)
  - ◆ 8 slangen (paarse)
  - ◆ 12 kisten (vergulde)
- ❖ 48 Avontuurkaarten



## DOEL VAN HET SPEL

Om als eerste het spookhuis te verlaten, moet je de opdrachten van 5 **Avontuurkaarten** vervullen door lichtjes met het huis te schudden en het te doen kantelen, zodat de juiste voorwerpen in de juiste kamers terecht komen.

## PRINCIPE VAN HET SPEL

**Elk spel en variante wordt volgens dezelfde principes gespeeld:**

- ❖ De spelers proberen om de voorwerpen in hun spookhuis te positioneren door het te doen kantelen en er lichtjes mee te schudden, zodat de voorwerpen zich van de ene kamer naar de andere verplaatsen via de deuren, en **zonder ze ooit met handen aan te raken**.
- ❖ Opdat de opdracht van de kaart vervuld kan worden,
  - ◆ o moeten de elementen die op de kaart afgebeeld staan, zich helemaal in de kamer bevinden, en nooit schrijlings tussen twee kamers.
  - ◆ o mogen er zich geen voorwerpen in de kamer bevinden die niet op de kaart afgebeeld staan.



Over dit spookhuis wordt al lange tijd gesproken. 's Nachts zien de dorpelingen vreemde dingen voor hun ramen schuiven. Het huis lijkt te «dansen» of te «hobbelen». Het gerucht dat de ronde doet, is dat de enige manier om de vloek van dit landhuis te verbreken erin bestaat om een aantal voorwerpen uit het huis samen te brengen in een bepaalde kamer. Wil jij de eerste zijn om de vloek te verbreken... en zo het spookhuis te verlaten!

## SPEL 1

### Installatie

- ❖ Schud de kaarten van het dek en plaats de stapel met de zijde met de **voorwerpen** zichtbaar (naar boven) in het midden van de tafel (**deze zijde zal niet worden gebruikt tijdens dit spel**)
- ❖ Elke speler neemt **1 Avonturier, 2 Spoken, 2 ogen, 2 spinnen, 2 slangen** en **3 kisten**.
- ❖ Om te beginnen, plaats alle spelers op willekeurige wijze **1 avonturier, 1 Spook** en **3 kisten** in hun spookhuis. De overige voorwerpen worden voor elke speler op de tafel geplaatst.



### Spelronde

- ❖ De spelers vermengen de voorwerpen van het spookhuis van hun rechterbuurman.
- ❖ Een van de spelers toont de **Kamerzijde** van de bovenste kaart van het dek aan alle spelers door ze om te draaien (daarna zullen de spelers dit elk op hun beurt doen).
- ❖ Dan zullen alle spelers tegelijkertijd proberen om zo snel mogelijk hun **Avonturier** en de **3 kisten** (en enkel deze voorwerpen) in de kamer te plaatsen die op de kaart afgebeeld staat.
- ❖ Elke keer dat een speler denkt erin geslaagd te zijn de opdracht van op de kaart vervuld te hebben, roept hij "Panic Mansion" en toont hij zijn spookhuis aan zijn rechterbuurman ter validering en behaalt hij de **Avontuurkaart** als het correct is.
- ❖ Als er een vergissing is, moet de speler een kaart (als hij er één heeft) teruggeven en de spelronde gaat dan verder tot een speler erin slaagt de opdracht correct te vervullen.



- ❖ De speler aan de rechterkant van de winnaar kiest een van de beschikbare voorwerpen op de tafel die aan de winnaar toebehoren om het toe te voegen aan het huis van de winnaar. Voor de winnaar zal dit het vervolg van zijn avontuur een beetje ingewikkelder maken.
- ❖ Een nieuwe spelronde begint.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 Avontuurkaarten behaalt. Hij wint daarmee het spel en kan uit het spookhuis ontsnappen!

### SPEL 2

#### Installatie

- ❖ Schud de kaarten van het dek en plaats de stapel met de **kamerzijde** zichtbaar (naar boven) in het midden van de tafel (**beide zijden zullen worden gebruikt tijdens dit spel**).
- ❖ Elke speler neemt **1 Avonturier, 2 Spoken, 2 ogen, 2 spinnen, 2 slangen** en **3 kisten** en plaatst ze **allemaal** in zijn spookhuis.



#### Spelronde

- ❖ De spelers vermengen de voorwerpen van hun eigen spookhuis en geven het dan door aan hun linkerbuurman.
- ❖ Een van de spelers toont de zijde met de **voorwerpen** van de bovenste kaart van het dek aan alle spelers door ze om te draaien en plaatst ze daarna **naast de stapel, met de voorwerpen zichtbaar** (naar boven).
- ❖ De spelers krijgen dan de dubbele opdracht van de 2 kaarten die op de tafel zichtbaar zijn en zullen dus proberen om alle voorwerpen (en geen andere) van de kaart met de **voorwerpen** in de kamer te plaatsen die afgebeeld staat op de **kamerzijde**.



- ❖ De eerste speler die erin slaagt de opdracht van beide kaarten te vervullen, roept "Panic Mansion" en toont zijn spookhuis aan zijn rechterbuurman ter validering en behaalt de **Avontuurkaart** als het correct is.
- ❖ Als er een vergissing is, moet de speler een kaart (als hij er heeft) teruggeven en de spelronde gaat verder tot een speler erin slaagt de opdrachten correct te vervullen.
- ❖ Een nieuwe spelronde begint.

## Einde van het spel

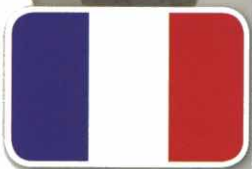
Het spel eindigt als een speler 5 Avontuurkaarten behaalt. Hij wint daarmee het spel en kan uit het spookhuis ontsnappen!

### VARIANTE (Spel 2)

De spelers krijgen de dubbele opdracht van de 2 kaarten die op de tafel zichtbaar zijn en zullen dus proberen om enkel de voorwerpen die niet op de kaart met de **voorwerpen** afgebeeld staan in de kamer te plaatsen die afgebeeld staat op de **kamerzijde**.



© 2017 Blue Orange. Panic Mansion en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



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**.



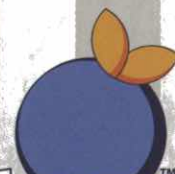
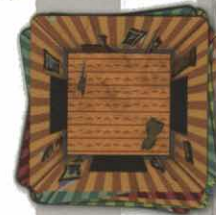
- ❖ Le premier joueur à avoir réussi l'objectif des cartes crie « Panic Mansion », puis montre son Manoir au joueur à sa droite pour validation et gagne la carte Aventure si c'est bon.
- ❖ En cas d'erreur, le joueur doit rendre une carte (s'il en a) et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse.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



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet

© 2017 Blue Orange. Panic Mansion et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)