



LE MANOIR INFERNAL™

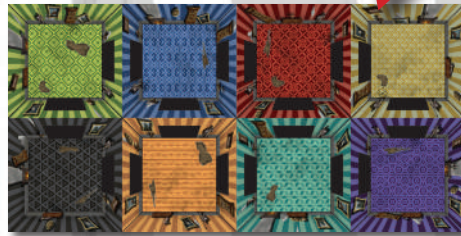
Daniel Skjold Pedersen
& Asger games Granerud

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 ?!

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

Jouez à chaque jeu et variation en respectant les principes suivant :

- ❖ Positionnez les éléments dans votre 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 vos mains.**
- ❖ Pour réaliser l'objectif de la carte, vous devez :
 - ◆ faire en sorte que seuls les éléments figurant sur la carte se retrouvent entièrement dans la pièce, et jamais à cheval entre deux pièces ;
 - ◆ faire en sorte qu'aucun autre élément que ceux de l'objectif ne soient présents dans la pièce.



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**).
- ❖ Prenez chacun **1 Aventurier, 2 Fantômes, 2 Yeux, 2 Araignées, 2 Serpents et 3 Coffres**.
- ❖ Pour commencer, placez au hasard dans votre Manoir **1 Aventurier, 1 Fantôme, 3 Coffres**. Le reste des éléments est posé sur la table devant chaque joueur.



Manche

- ❖ Mélangez les éléments du Manoir de votre voisin de droite.
- ❖ Désignez un joueur pour révéler la face **Pièce** de la carte du dessus de la pioche en la retournant (chaque joueur le fera à tour de rôle par la suite).
- ❖ Puis tous en même temps essayez de placer le plus vite possible, dans votre Manoir, votre **Aventurier** et vos **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 « EN FUITE ! », 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 disponibles sur la table appartenant au gagnant pour l'ajouter au Manoir de celui-ci. Cela complique un peu la suite de son aventure.
- ❖ Une nouvelle manche commence.

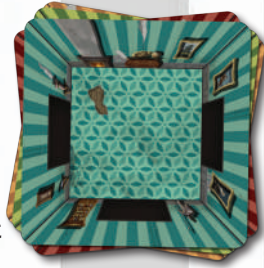
Fin de partie

Lorsqu'un joueur collecte 5 cartes, il gagne 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**)
- ❖ Prenez chacun **1 Aventurier, 2 Fantômes, 2 Yeux, 2 Araignées, 2 Serpents, 3 Coffres** et placez-les **tous** dans votre Manoir.



Manche

- ❖ Mélangez les éléments de votre Manoir avant de le passer à votre voisin de gauche.
- ❖ Désignez un joueur pour retourner face **Éléments** visible la carte du dessus de la pioche, en la posant à côté de celle-ci.
- ❖ Votre objectif : respecter les 2 faces visibles des cartes sur la table, en essayant de placer le plus vite possible tous les éléments apparaissant sur la carte **Éléments** (et aucun autre que ceux-là) dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



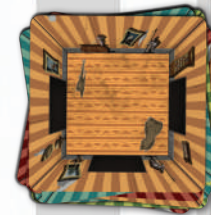
- ❖ Le premier joueur à avoir réussi l'objectif des cartes crie « EN FUIITE ! », puis montre son Manoir au joueur à sa droite pour validation et gagne la carte Aventure si c'est bon.
- ❖ En cas d'erreur, le joueur doit rendre une carte (s'il en a) et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse.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

Fin de partie

Lorsqu'un joueur collecte 5 cartes, il gagne la partie et peut fuir le Manoir !

VARIANTE (du Jeu 2)

Votre objectif : respectez les 2 faces visibles des cartes sur la table, mais cette fois-ci en essayant de placer le plus vite possible uniquement les éléments n'apparaissant pas sur la carte **Éléments**, dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



© 2017 Blue Orange. Le Manoir Infernal et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
www.blueorangegames.eu