



PANIC MANSION™

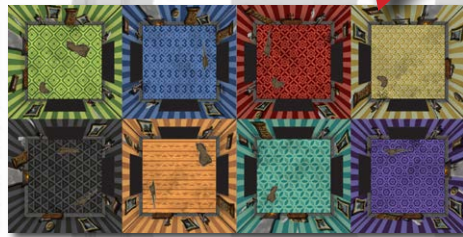
Daniel Skjold Pedersen
& Asger Sams Granerud

The Mansion up the hill has always had a reputation...of being cursed. After dark, villagers keep seeing strange things moving behind the windows, as if the house seems to be “tilting” and “rocking”. It is said that the only way to break the Mansion's curse would be to gather in one specific room some of the ghoulish ghosts, wandering eyes, slithering snakes, crawling spiders and other objects that have been inhabiting its dusty walls. Will you be the first to break the curse...and flee the Mansion?

Before your first game, assemble the walls of your Mansion so that the color of the walls matches the color of the rooms.

CONTENTS

- ❖ 4 Haunted Mansion Boxes
- ❖ 48 Objects
 - ◆ 4 adventurers (brown)
 - ◆ 8 ghosts (white)
 - ◆ 8 eyes (white)
 - ◆ 8 spiders (black)
 - ◆ 8 snakes (purple)
 - ◆ 12 treasure chests (golden)
- ❖ 48 challenge cards



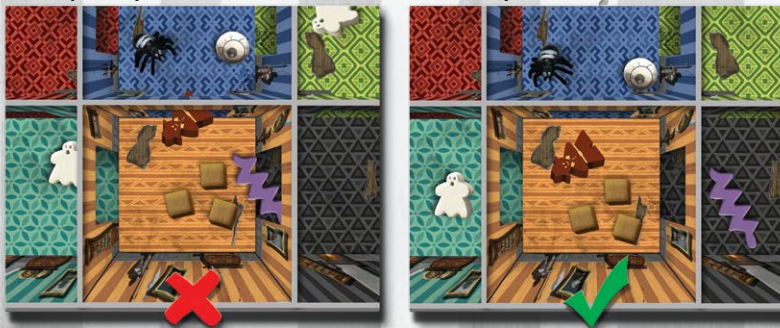
GOAL OF THE GAME

To flee the Mansion, be the first to complete 5 challenges by gently tilting and shaking the box to place the correct objects into one room, following the information on the cards.

HOW TO PLAY

You follow the same principles when playing each game or variation:

- ◆ During the game, players will have to rearrange the objects in their Mansion by gently tilting and shaking the boxes so that the objects may pass through the doorways into other rooms (**WITHOUT touching the objects with their hands**).
- ◆ In order for a challenge card to be considered complete, all of the objects required in one room must be entirely in that room (no other object may be in that same room). Objects must be completely in the room; those in doorways do not count.



GAME 1

Set Up

- ❖ Shuffle the cards and place them in the center of the table so that the side with the objects is face-up (**this side will not be used for this game**).
- ❖ Each player takes **1 adventurer, 2 ghosts, 2 eyes, 2 spiders, 2 snakes, and 3 chests**.
- ❖ Players set up their Mansion by placing **1 adventurer, 1 ghost, and 3 chests** randomly into the box. Then, each player takes the remaining objects and puts them aside on the table.



Game Play

- ❖ Before each round players mix up the objects in the box of the player to their right.
- ❖ One player turns over the top card, revealing to all the side with the **Room**.
- ❖ All players then race to complete the challenge by gently tilting and shaking their boxes as they try and get the **adventurer** and the **3 treasure chests** (and only those objects) into the room pictured on the card.
- ❖ The first player to complete the challenge shouts «PANIC MANSION», then has the player to their right double check, and wins the card as a point if correct.



- ❖ In case of a mistake, that player must give back a card (if available) and the round continues until someone is able to finish the challenge.
- ❖ The player to the right of the round winner picks an object from those that the round winner had put aside, and adds it to the round winner's Mansion (making future game play slightly harder).
- ❖ A new round starts.

End of game

The first player to 5 points wins the game and can then flee the Mansion!

GAME 2

Set Up

- ❖ Shuffle the cards and place them so that the side with the **room** is face up in the center of the table (**both sides of the cards will be used for this game**).
- ❖ Each player takes **1 adventurer, 2 ghosts, 2 eyes, 2 spiders, 2 snakes, and 3 chests** and places all the objects into the box.



Game Play

- ❖ Before each round, players mix up the box they are holding and then pass it to the player to their left.
- ❖ One player then turns the top card over, revealing the side with **objects**, and places it next to the pile (as opposed to on top of it in game 1).
- ❖ Players then use both visible cards on the table as a reference for the challenge. They must race to get all the objects pictured on one of the cards into the room pictured on the other. No other objects may be in that room for the challenge to be considered complete.



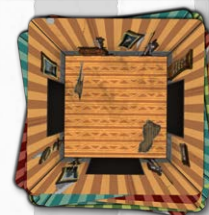
- ❖ The first player to complete the challenge shouts «PANIC MANSION», then has the player to their right double check, and wins the card as a point if correct.
- ❖ In case of a mistake, that player must give back a card (if available) and the round continues until someone is able to complete the challenge.
- ❖ A new round starts.

End of game

The first player to 5 points wins the game and can then flee the Mansion!

VARIATION (for Game 2)

Instead of placing the objects pictured on the face of one card in the room pictured on the face of the other card, players must place the objects missing from the card in that room.



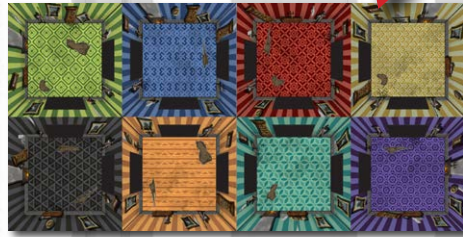
© 2017 Blue Orange. Panic Mansion and Blue Orange are trademarks of Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



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 **Éléments** de la carte du dessus de la pioche en la retournant pour la poser ensuite à côté de la pile, côté **Éléments** 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 **Éléments** (et aucun autre que ceux-là) dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



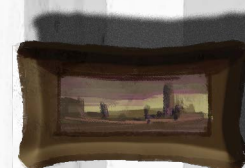
- ❖ Le premier joueur à avoir réussi l'objectif des cartes crie « Panic Mansion », puis montre son Manoir au joueur à sa droite pour validation et gagne la carte Aventure si c'est bon.
- ❖ En cas d'erreur, le joueur doit rendre une carte (s'il en a) et la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse.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

Fin de partie

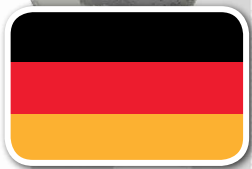
La partie s'arrête lorsqu'un joueur remporte 5 cartes. Il gagne ainsi la partie et peut fuir le Manoir !

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 **Éléments**, dans la pièce représentée sur la carte **Pièce**.



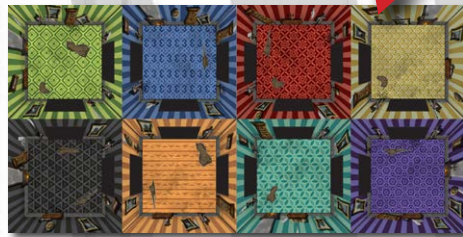
© 2017 Blue Orange. Panic Mansion et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



Vor eurer ersten Partie setzt ihr die Wände der verfluchten Anwesen so zusammen, dass die Farbe der Wände zu den Farben der Zimmer passt.

INHALT

- ❖ 4 Schachteln verfluchtes Haus
- ❖ 48 Objekte:
 - ◆ 4 Abenteurer (braun)
 - ◆ 8 Gespenster (weiß)
 - ◆ 8 Augen (weiß)
 - ◆ 8 Spinnen (schwarz)
 - ◆ 8 Schlangen (lila)
 - ◆ 12 Schatztruhen (golden)
- ❖ 48 Abenteuerkarten



ZIEL DES SPIELS

Um der Erste zu sein, der das verfluchte Haus verlässt, musst du die Aufgaben von 5 **Abenteuerkarten** lösen. Kippe und stoße das Haus sanft an, um die richtigen Objekte in das Zimmer zu schieben, das dir die Karte vorgibt.

SO WIRD GESPIELT

Jedes Spiel und jede Variante folgen dem gleichen Prinzip:

- ❖ Die Spieler versuchen, die Objekte in ihrem Haus durch Kippen der Schachtel und durch sanftes Schütteln durch die Türen von Zimmer zu Zimmer zu bugsieren, **ohne die Objekte mit der Hand zu berühren.**
- ❖ Damit die Vorgabe der Abenteuerkarte erfüllt ist,
 - ◆ müssen die Objekte vollständig in einem Zimmer sein und sich nicht im Durchgang befinden.
 - ◆ dürfen keine Objekte im Raum sein, die nicht auf der Karte abgebildet sind.



Das Anwesen auf dem Hügel galt lange als... verflucht. Nachts konnten die Menschen aus dem Dorf seltsame Dinge hinter den Fenstern beobachten. Das Haus schien zu tanzen, sich hin und her zu wiegen. Die Alten berichten, es gebe nur einen Weg, den Fluch zu brechen: In einem Raum des Hauses müssen grausige Geister, wandernde Augen, glitschende Schlangen und haarige Spinnen versammelt werden. Wirst du der Erste sein, der den Fluch bricht und aus dem Anwesen fliehen kann?

SPIEL 1

Aufbau

- ❖ Mischt die Karten und bildet einen Stapel, bei dem die Seite mit den **Objekten** sichtbar ist. **Sie wird in diesem Durchgang nicht verwendet.**
- ❖ Jeder Spieler nimmt **1 Abenteurer, 2 Gespenster, 2 Augen, 2 Spinnen, 2 Schlangen** und **3 Schatztruhen**.
- ❖ Jeder Spieler verteilt zufällig in seinem Haus **1 Abenteurer, 1 Gespenst, 3 Schatztruhen**. Die restlichen Objekte legt er vor sich auf den Tisch.



Ablauf

- ❖ Die Spieler mischen die Objekte im Haus ihres rechten Nachbarn.
- ❖ Einer der Spieler deckt die **Zimmerseite** der obersten Karte vom Stapel auf und legt sie für alle sichtbar oben auf den Stapel. In den folgenden Runden übernehmen die Spieler reihum diese Aufgabe.
- ❖ Dann versuchen alle Spieler gleichzeitig, ihren Abenteurer und ihre 3 Schatztruhen (**und nur sie**) in das auf der Karte gezeigte Zimmer zu bringen.
- ❖ Sobald ein Spieler meint, die Aufgabe gelöst zu haben, ruft er laut „Panic Mansion“ und lässt den Spieler zu seiner Rechten dies überprüfen. Hat er die Aufgabe gelöst, darf er die Abenteuerkarte an sich nehmen.
- ❖ Hat der Spieler sich geirrt, muss er eine Karte abgeben (wenn er eine hat) und der Durchgang wird fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe gelöst hat.



- ❖ Der Spieler zur Rechten des Spielers, der den Durchgang gewonnen hat, wählt aus dessen Ablage ein Objekt und legt es in dessen Haus. Das macht die folgenden Abenteuer etwas schwieriger.
- ❖ Ein neuer Durchgang beginnt.

Spielende

Sobald ein Spieler 5 Karten gesammelt hat, gewinnt er die Partie und kann aus dem verfluchten Haus fliehen.

SPIEL 2

Aufbau

- ❖ Mischt die Karten und stapelt sie mit der **Zimmerseite** nach oben in der Mitte des Tisches (**beide Seiten werden in dieser Variante verwendet**).
- ❖ Jeder Spieler **nimmt 1 Abenteurer, 2 Gespenster, 2 Augen, 2 Spinnen, 2 Schlangen, 3 Schatztruhen** und legt sie **alle** in sein Haus.



Ablauf

- ❖ Die Spieler mischen die Objekte in ihrem Haus, bevor sie es ihrem linken Nachbarn übergeben.
- ❖ Einer der Spieler deckt die **Objektseite** der obersten Karte vom Stapel auf und legt die Karte für alle sichtbar **neben den Stapel, mit der Objektseite nach oben**. In den folgenden Runden übernehmen die Spieler reihum diese Aufgabe.
- ❖ Ziel der Spieler ist es nun, die beiden sichtbaren Kartenseiten zu erfüllen. Sie müssen also die auf der **Objektkarte** gezeigten Objekte (und keine anderen) in das auf der **Zimmerkarte** gezeigte Zimmer bugsieren.

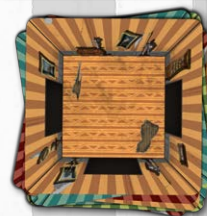


Spielende

Sobald ein Spieler 5 Karten gesammelt hat, gewinnt er die Partie und kann aus dem verfluchten Haus fliehen!

VARIANTE (für Spiel 2)

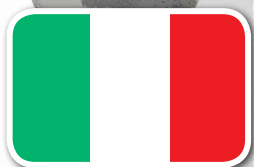
Die Spieler erhalten die beiden aufgedeckten Seiten der Karten als Aufgabe. Sie müssen aber versuchen, in dem vorgegebenen **Zimmer** die Objekte zu versammeln, die **NICHT** auf der **Objektkarte** abgebildet sind.



- ❖ Sobald ein Spieler meint, die Aufgabe gelöst zu haben, ruft er laut „Panic Mansion“ und lässt den Spieler zu seiner Rechten dies überprüfen. Hat er die Aufgabe gelöst, darf er die umgedrehte Karte an sich nehmen. Hat er die Aufgabe gelöst, darf er die umgedrehte Karte an sich nehmen.
- ❖ Hat der Spieler sich geirrt, muss er eine Karte abgeben (wenn er eine hat) und der Durchgang wird fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe gelöst hat.
- ❖ Ein neuer Durchgang beginnt.



© 2017 Blue Orange. Panic Mansion und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



Prima della prima partita, assemblate le pareti della fortezza facendo in modo che il colore dei muri corrisponda al colore delle stanze.

CONTENUTO

- ❖ 4 Plance Casa degli Spiriti
- ❖ 48 elementi:
 - ◆ 4 avventurieri (scuri)
 - ◆ 8 fantasmi (bianchi)
 - ◆ 8 occhi (bianchi)
 - ◆ 8 ragni (neri)
 - ◆ 8 serpenti (viola)
 - ◆ 12 forzieri (dorati)
- ❖ 48 carte Avventura



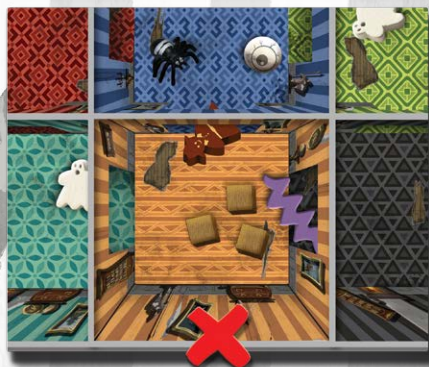
SCOPO DEL GIOCO

Sarai il primo a fuggire dalla fortezza se completerai gli obiettivi di 5 carte Avventura inclinando e scuotendo leggermente la Fortezza per poter posizionare correttamente gli elementi previsti nelle rispettive stanze.

MODALITÀ DI GIOCO

Ogni giocata e ogni variante devono rispettare le stesse modalità:

- ❖ I giocatori cercheranno di posizionare gli elementi nella loro Fortezza inclinandola e scuotendola leggermente affinché passino da una stanza all'altra attraverso le porte, **non toccando mai i gli elementi con le mani.**
- ❖ Per raggiungere l'obiettivo indicato dalla carta,
 - ◆ gli elementi rappresentati sulla carta dovranno essere esattamente dentro la stanza e mai a cavallo tra due stanze;
 - ◆ nella stanza dovranno esserci soltanto gli elementi fissati dall'obiettivo.



Questa fortezza fa parlare di se da molto tempo. Al calar della notte, gli abitanti del villaggio vedono passare davanti alle finestre delle sagome strane. La fortezza sembra "danzare" dondolando. Voci raccolte sussurrano che l'unico mezzo per vincere la maledizione della fortezza è di radunare alcuni oggetti della casa in una composizione ben definita. Sarai tu a vincere la maledizione... e a fuggire dalla fortezza?

GIOCO 1

Preparazione

- ❖ Si mischiano le carte e si colloca il mazzo con il lato **Elementi** visibile al centro del tavolo (**questo lato della carta non sarà utilizzato in questa modalità di gioco**).
- ❖ Ogni giocatore prende **1 Avventuriero, 2 Fantasma, 2 occhi, 2 Ragni, 2 serpenti, 3 Forzieri**.
- ❖ Tutti i giocatori iniziano collocando a caso nella loro Fortezza **1 Avventuriero, 1 Fantasma, 3 Forzieri**. Gli altri elementi restano sul tavolo davanti a ciascun giocatore.



Turno di gioco

- ❖ I giocatori mischiano gli elementi della Fortezza del giocatore alla loro destra.
- ❖ Un giocatore scopre e mostra a tutti il lato **Stanza** della prima carta del mazzo (tutti al loro turno faranno questa mossa).
- ❖ A seguire tutti i giocatori cercano contemporaneamente di collocare il loro **Avventuriero** e i **3 Forzieri** (soltanto questi) nella stanza rappresentata sulla carta.
- ❖ Ogni volta che un giocatore pensa di aver completato l'obiettivo, grida "Fortezza stregata" e poi mostra la sua Fortezza al giocatore alla sua destra per avere conferma e, se l'esecuzione è corretta, vince la carta Avventura.
- ❖ In caso di errore, il giocatore deve restituire una carta (se ne possiede) e il turno prosegue finché un giocatore completa correttamente.



- ❖ Il giocatore alla destra del vincitore sceglie un elemento tra quelli del vincitore che sono davanti a lui sul tavolo e l'aggiunge alla Fortezza (sempre del vincitore). Questa mossa rende più complicato il seguito della sua avventura.
- ❖ Comincia un nuovo turno.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore guadagna 5 carte. Vince la partita e fugge dalla Fortezza!

GIOCO 2

Preparazione

- ❖ Si mischiano le carte e si colloca il mazzo con il lato Stanza in vista al centro del tavolo (**in questa modalità di gioco si utilizzeranno entrambi i lati**).
- ❖ Ogni giocatore prende **1 Avventuriero, 2 Fantasmi, 2 occhi, 2 Ragni, 2 serpenti, 3 Forzieri** e li mette tutti sulla sua plancia.



Turno di gioco

- ❖ I giocatori mischiano gli elementi della loro Fortezza prima di passarla al proprio vicino di sinistra.
- ❖ Un giocatore scopre e mostra a tutti il lato **Elementi** della carta che sta sopra al mazzo, girandola e poi collocandola a lato del mazzo con il lato Elementi in vista.
- ❖ Da questo momento i giocatori avranno come obiettivo entrambi i lati visibili sul tavolo e devono cercare contemporaneamente di collocare tutti gli elementi che compaiono sulla carta **Elementi** (soltanto quelli) nello spazio rappresentato sulla carta **Stanze**.



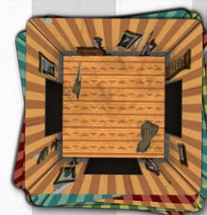
- ❖ Il primo giocatore che risolve l'obiettivo indicato dalle carte grida "Fortezza stregata", poi mostra la sua Fortezza al giocatore alla sua destra per avere conferma e, se l'esecuzione è corretta, vince la carta Avventura.
- ❖ In caso di errore, il giocatore deve restituire una carta (se ne possiede) e il turno continua fino a che un giocatore risolve positivamente un obiettivo.
- ❖ Poi comincia un nuovo turno.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore guadagna 5 carte. Vince la partita e fugge dalla fortezza!

VARIANTE (per il gioco 2)

I giocatori dovranno aver presenti entrambi i lati visibili delle carte obiettivo e cercheranno di collocare soltanto gli elementi che non compaiono sulla carta elementi, nella stanza rappresentata sulla carta **Stanza**.



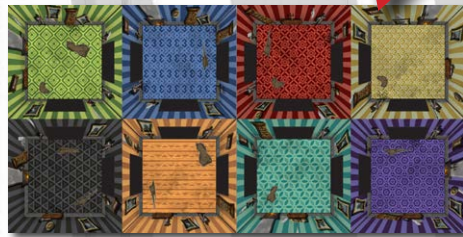
© 2017 Blue Orange. Panic Mansion e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



Antes de jugar por primera vez, los muros de cada Mansión deben montarse de forma que su color coincida con el color de las habitaciones.

CONTENIDO

- ❖ 4 Cajas de mansión encantada
- ❖ 48 Objetos
 - ◆ 4 aventureros (marrones)
 - ◆ 8 fantasmas (blancos)
 - ◆ 8 ojos (blancos)
 - ◆ 8 arañas (negras)
 - ◆ 8 serpientes (lilas)
 - ◆ 12 cofres del tesoro (dorados)
- ❖ 48 cartas de Reto



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en completar 5 retos inclinando y agitando con cuidado su caja para colocar las piezas correctas en la habitación marcada por la carta y así poder abandonar la Mansión.

CÓMO SE JUEGA

Independientemente del tipo de juego o variación que se juegue, deben cumplirse las siguientes condiciones:

- ❖ Durante el juego los jugadores deberán ordenar los objetos de su mansión inclinando y agitando sus cajas de manera que los objetos pasen por las puertas de una habitación a otra SIN tocarlos nunca con las manos.
- ❖ Para que una carta de reto se considere resuelta, todos los objetos que marca para una habitación deben encontrarse completamente dentro de esa habitación y ningún otro objeto puede estar en esa misma habitación. Los objetos deben estar totalmente dentro de la habitación, y no puede haber ninguno en las puertas.



La Mansión en lo alto de la colina tiene fama de... ¡estar embrujada! Cuando cae la noche los habitantes del lugar ven extraños movimientos tras sus ventanas y parece como si la misma casa se inclinase o se balanceara. Se dice que la única forma de romper la maldición de la mansión es reunir en una de sus habitaciones todos los terroríficos fantasmas, ojos vigilantes, escurridizas serpientes, arañas sigilosas y otros objetos que viven tras sus polvorientos muros. ¿Serás tú el primero en romper la maldición y escapar de la Mansión?

JUEGO 1

Preparación

- ❖ Se mezclan las cartas y se colocan en el centro de la mesa con la cara que muestra los objetos hacia arriba (**esta cara no se usará en este juego**).
- ❖ Cada jugador toma **1 aventurero, 2 fantasmas, 2 ojos, 2 arañas, 2 serpientes y 3 cofres**.
- ❖ Los jugadores ponen en sus mansiones **1 aventurero, 1 fantasma y 3 cofres** distribuidos al azar por las habitaciones de su mansión. Después, cada jugador deja a un lado de la mesa los objetos que le han sobrado.



Cómo se juega

- ❖ Antes de cada ronda, los jugadores mezclan los objetos que se encuentran en la caja del jugador de su derecha agitándola un poco.
- ❖ Se gira la primera carta de la pila de forma que todos vean la habitación de la Mansión que muestra.
- ❖ Todos los jugadores inclinan y sacuden con cuidado sus cajas para intentar dejar al aventurero y los tres cofres del tesoro (y sólo ellos) en la habitación mostrada en la carta.
- ❖ El primer jugador que lo consiga dice en voz alta «¡Panic Mansion!», muestra el resultado al jugador de su derecha y gana la carta como punto si lo hizo correctamente.
- ❖ En caso de equivocación, devuelve una de sus cartas ganadas (si tenía alguna) y los demás siguen jugando hasta que alguien completa el reto.



- ❖ El jugador de la derecha del ganador de la ronda escoge uno de los objetos que este dejó a un lado y lo añade a la mansión del ganador para dificultarle sus siguientes rondas.
- ❖ Se juega una nueva ronda.

Fin del juego

El primer jugador que consigue 5 puntos gana el juego y puede salir de la Mansión.

JUEGO 2

Preparación

- ❖ Se mezclan las cartas y se colocan en una pila en el centro de la mesa con la cara que muestra una habitación hacia arriba (**en este juego se usarán las dos caras de las cartas**).
- ❖ Cada jugador toma **1 aventurero, 2 fantasmas, 2 ojos, 2 arañas, 2 serpientes y 3 cofres** y coloca todos los objetos dentro de su caja.



Cómo se juega

- ❖ Antes de cada ronda, los jugadores mezclan los objetos de la caja que tienen y se la pasan al jugador de su izquierda.
- ❖ Un jugador gira la carta superior de la pila revelando la cara con los objetos y la coloca al lado de la pila (al contrario que en el juego 1 que se colocaba encima).
- ❖ Los jugadores usan entonces las dos cartas como referencia para el reto. Ellos deben tratar de colocar todos los objetos mostrados en la carta que acaban de girar en la habitación que se ve en la carta superior de la pila. Ningún otro objeto puede encontrarse en la habitación del reto para ser considerado completo.



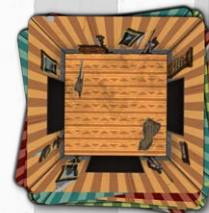
- ❖ El primer jugador en conseguirlo dice en voz alta «¡Panic Mansion!», muestra el resultado al jugador de su derecha y si lo hizo correctamente gana la carta que mostraba los objetos como punto.
- ❖ En caso de equivocación, devuelve una de sus cartas ganadas (si tiene alguna) y los demás siguen jugando hasta que alguien completa el reto.
- ❖ El jugador de la derecha del ganador de la ronda escoge uno de los objetos que este dejó a un lado y lo añade a la mansión del ganador para dificultarle sus siguientes rondas.
- ❖ Se juega una nueva ronda.

Fin del juego

El primer jugador que consigue 5 puntos gana el juego y puede salir de la Mansión.

VARIACIÓN (para 2 jugadores)

En vez de colocar los objetos que se ven en una carta en la habitación mostrada por la otra, los jugadores deben colocar los objetos que faltan en la carta en esa habitación.



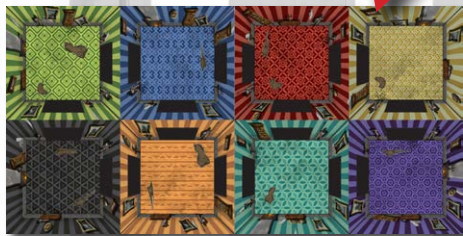
© 2017 Blue Orange. Panic Mansion y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



Antes do teu primeiro jogo, reúne as paredes da tua Mansão de modo a que as cores das paredes correspondam à cor das salas.

MATERIAL DE JOGO

- ❖ 4 tabuleiros de jogo da Mansão Assombrada
- ❖ 48 elementos:
 - ◆ 4 aventureiros (castanho)
 - ◆ 8 fantasmas (branco)
 - ◆ 8 olhos (branco)
 - ◆ 8 aranhas (preto)
 - ◆ 8 cobras (roxo)
 - ◆ 12 cofres de tesouro (dourado)
- ❖ 48 cartas Aventura



OBJETIVO DO JOGO

Para fugir da mansão, sê o primeiro a completar os objetivos de 5 cartas **Aventura** ao fazeres abanar e inclinar gentilmente o tabuleiro de jogo para colocares os objetos corretos numa divisão, seguindo a informação que estiver nas cartas.

COMO JOGAR

Cada jogo e variante jogam-se com as mesmas regras.

- ❖ Durante o jogo, os jogadores vão ter de organizar os objetos da sua Mansão ao abanar e balançar cuidadosamente os tabuleiros de jogo para que os objetos possam passar através das portas e entrar noutras divisões (**SEM que se toque nos objetos com as mãos**).
- ❖ Para que uma carta Aventura seja considerada completa, todos os objetos requeridos numa divisão têm de estar totalmente nessa divisão (mais nenhum objeto pode estar na mesma sala). Os objetos têm de estar totalmente na divisão; os que estiverem à entrada não são válidos.



Há muito tempo que esta mansão dá que falar. A noite chega, os habitantes da vila vêm coisas estranhas passar à frente das janelas. A mansão parece que “dança”, que “balança”. O boato diz que a única forma de levantar a maldição da mansão é se forem reunidos certos elementos da mansão, como alguns fantasmas macabros, cobras e aranhas rastejantes, olhos deambulantes e outros objetos que estiveram a habitar estas paredes poeirentas numa divisão específica. Serás tu o primeiro a levantar a maldição... e a fugir da mansão?!

JOGO 1

Organização

- ❖ Baralha as cartas e coloca-as no centro da mesa de forma a que a face que contém o objeto esteja virada para cima (**este lado não vai ser usado neste jogo**).
- ❖ Cada jogador escolhe **1 Aventureiro, 2 Fantasmas, 2 Olhos, 2 Aranhas, 2 Cobras, e 3 Cofres**.
- ❖ Os jogadores organizam a sua Mansão ao colocar de forma aleatória 1 aventureiro, 1 fantasma, e 3 cofres no tabuleiro de jogo. Depois, cada jogador põe de lado os restantes objetos, em cima da mesa.



Modo de jogo

- ❖ Antes de cada ronda, os jogadores misturam os objetos do tabuleiro do jogador à sua direita.
- ❖ Um dos jogadores volta a carta de cima do baralho, revelando a todos a face que contém a **Divisão**.
- ❖ Todos os jogadores competem entre si para completar o desafio. Abanando e balançando os seus tabuleiros de jogo, os jogadores têm de tentar passar o seu **Aventureiro e 3 Cofres** (e somente esses objetos) para dentro da divisão descrita na carta.
- ❖ O primeiro jogador a completar o desafio anuncia em voz alta “PANIC MANSION”, depois o jogador que está à sua direita confirma se o seu tabuleiro de jogo está correto. Se estiver, o jogador ganha a carta Aventura e marca um ponto.



- ❖ Em caso de erro, esse jogador tem de entregar uma das suas cartas (se tiver) e a ronda continua até que alguém seja capaz de completar o desafio.
- ❖ O jogador à direita do jogador que ganhou a última ronda, escolhe um dos objetos do vencedor que estavam na mesa e adiciona-o ao tabuleiro desse jogador (tornando o seu jogo um pouco mais difícil).
- ❖ Um novo jogo começa.

Fim do jogo

O jogo acaba assim que um jogador conseguir marcar 5 pontos. Ele ganha o jogo e pode fugir da Mansão!

JOGO 2

Organização

- ❖ Baralha as cartas e coloca o baralho com a face **Divisão** visível ao centro da mesa (**as duas faces das cartas serão utilizadas neste modo de jogo**).
- ❖ Cada jogador tira **1 Aventureiro, 2 Fantasmas, 2 Olhos, 2 Aranhas, 2 Serpentes, 3 Cofres** e coloca todos os objetos no seu tabuleiro.



Modo de jogo

- ❖ Antes de cada ronda, os jogadores misturam os objetos da sua Mansão e depois passam o tabuleiro ao jogador da sua esquerda.
- ❖ Um dos jogadores volta a carta de cima do baralho, revelando aos restantes a face **Objetos**, depois coloca-a ao lado do baralho (em vez de a colocar em cima como se fazia no Jogo 1).
- ❖ Os jogadores vão então usar as duas cartas visíveis como referência para o desafio. Eles devem competir entre si para conseguirem colocar todos os objetos descritos numa das cartas dentro da divisão descrita na outra carta. Mais nenhum outro objeto pode estar naquela divisão para o desafio ser considerado completo.



- ❖ O primeiro jogador a acabar o desafio anuncia em voz alta “PANIC MANSION”, depois o jogador que está à sua direita confirma se o seu tabuleiro de jogo está correto. Se estiver, o jogador ganha a carta Aventura que foi virada para cima e marca um ponto.
- ❖ Em caso de erro, esse jogador tem de entregar uma das suas cartas (se tiver) e a ronda continua até que alguém seja capaz de completar o desafio.
- ❖ Uma nova ronda começa.

Fim do jogo

O jogo acaba assim que um jogador conseguir marcar 5 pontos. Ele ganha o jogo e pode fugir da Mansão!

VARIANTE (do Jogo 2)

Como objetivo, os jogadores vão colocar as duas faces das cartas visíveis sobre a mesa, e depois vão tentar colocar somente os elementos que não aparecem na carta **Objetos** na divisão representada pela carta **Divisão**.



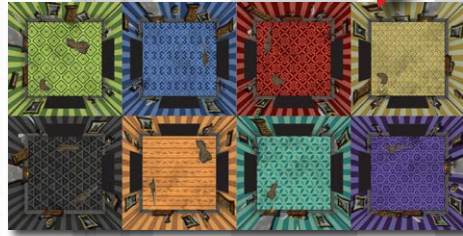
© 2017 Blue Orange. Panic Mansion e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange.
www.blueorangegames.eu



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 terechtkomen.

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

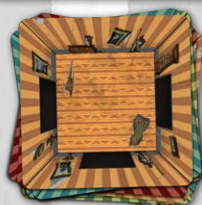
Installatie

- ❖ 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**.



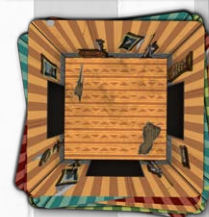
- ❖ De eerste speler die erin slaagt de opdracht van beide kaarten te vervullen, roept "Panic Mansion" en toont zijn spookhuis aan zijn rechterbuurman ter validering en behaalt de **Avontuurkaart** als het correct is.
- ❖ Als er een vergissing is, moet de speler een kaart (als hij er heeft) teruggeven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



Перед своей первой игрой соберите стены поместья так, чтобы цвет стен соответствовал цвету комнаты.

КОМПОНЕНТЫ

- ❖ 4 коробки помещений
- ❖ 48 предметов
 - ◆ 4 искателя приключений (коричневые)
 - ◆ 8 привидений (белые)
 - ◆ 8 глаз (белые)
 - ◆ 8 пауков (чёрные)
 - ◆ 8 змей (фиолетовые)
 - ◆ 12 сундуков с сокровищами (золотые)
- ❖ 48 карт заданий



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Аккуратно наклоняйте и встряхивайте коробку поместья, чтобы в определённую комнату попали предметы, указанные на карте задания. Первый игрок, собравший 5 карт, объявляется победителем.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В каждом варианте игры нужно придерживаться следующих правил:

- ❖ Во время игры участники перемещают предметы между комнатами в своём поместье, наклоняя и встряхивая коробку, но НЕ касаясь предметов руками.
- ❖ Задание считается выполненным, если все предметы, указанные на карточке, находятся в одной комнате (при этом других предметов в этой комнате быть не должно). Предметы должны быть в комнате полностью — предметы, лежащие в дверном проёме, не засчитываются.



У поместья на холме всегда была репутация проклятого места. По ночам местные жители постоянно видят, как жуткие предметы двигаются в его окнах, а сам дом будто раскачивается и вздрагивает. Говорят, единственный способ снять проклятие с этого поместья — собрать в одной комнате страшных призраков, скользких змей, ползающих пауков, блуждающие глаза и другие предметы, наполняющих поместье. Сможете ли вы снять проклятие и сбежать из этого гиблого места?

ВАРИАНТ №1

Подготовка

- ❖ Перемешайте карты и положите их в центре стола стороной с предметами вверх (**эта сторона карт не будет использоваться в этом варианте игры**).
- ❖ Каждый игрок получает **1 искателя приключений, 2 привидения, 2 глаза, 2 паука, 2 змеи и 3 сундука**.
- ❖ Игроки в случайном порядке кладут в свою коробку **1 искателя приключений, 1 привидение и 3 сундука**. Оставшиеся предметы игроки кладут на стол рядом с коробкой — это запас каждого игрока.



Процесс игры

- ❖ Перед каждым раундом игроки перемешивают предметы в коробке игрока справа.
- ❖ Один игрок переворачивает верхнюю карту и кладёт её на стопку стороной с комнатой вверх.
- ❖ Все игроки одновременно наклоняют и встряхивают коробку, пытаются закатить **искателя приключений** и три **сундука с сокровищами** (только эти 4 предмета!) в указанную на карте комнату.
- ❖ Первый игрок, справившийся с заданием, поднимает руки вверх и говорит: «Готово!» Его сосед справа проверяет правильность выполнения задания и, если всё верно, игрок получает карту в награду.
- ❖ Если игрок ошибся, он должен сбросить одну из выигранных карт (если есть), и раунд продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не справится с заданием.



- ❖ Игрок справа от участника, победившего в раунде, берёт предмет из его запаса и бросает его в поместье, немного усложняя для него игру.
- ❖ Начинается новый раунд.

Конец игры

Игрок, первым собравший 5 карт, выбирается из проклятого поместья и объявляется победителем!

ВАРИАНТ №2 (для новичков)

Подготовка

- ❖ Перемешайте карты и положите их в центре стола стороной с комнатой вверх (**в этом варианте игры будут использоваться обе стороны карт**).
- ❖ Каждый игрок берёт **1 искателя приключений, 2 привидения, 2 глаза, 2 паука, 2 змеи** и **3 сундука** и кладёт все эти предметы в коробку.



Процесс игры

- ❖ Перед каждым раундом игроки перемешивают содержимое коробки у себя в руках и передают её своему игроку слева.
- ❖ Один игрок переворачивает верхнюю карту и кладёт её стороной с предметами вверх рядом со стопкой (а не на стопку, как в варианте №1).
- ❖ Теперь игроки пытаются собрать все предметы, изображённые на открытой карте, в комнате, изображённой на карте, лежащей сверху стопки. Задание считается выполненным, если в комнате нет лишних предметов — только те, которые изображены на карте.



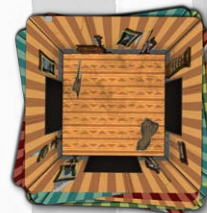
- ❖ Первый игрок, справившийся с заданием, поднимает руки вверх и говорит: «Готово!» Его сосед справа проверяет правильность выполнения задания и, если всё верно, игрок получает карту в награду.
- ❖ Если игрок ошибся, он должен сбросить одну из выигранных карт (если есть), и раунд продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не справится с заданием.
- ❖ Начинается новый раунд.

Конец игры

Игрок, первым собравший 5 карт, выбирается из проклятого поместья и объявляется победителем!

ВАРИАНТ №2 (для опытных игроков)

Вместо того чтобы собирать в комнате предметы, изображённые на открытой карте, игроки должны закатить в эту комнату предметы, которых нет на карте задания.



© 2017 Blue Orange. Panic Mansion и Blue Orange – торговые марки Blue Orange.
www.blueorangegames.eu