

Le Manoir Hanté™ INSTRUCTIONS

POUR 2 JOUEURS

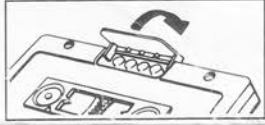
- CONTENU:**
- 1 Jeu
 - 4 pions magnétiques

BUT DU JEU: Aller chercher 4 objets dans le manoir hanté et les rapporter au point de départ.

PREPARATION

1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



1
Figure

2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

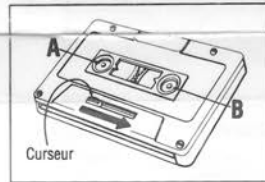
Secouez la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.



2
Figure

3. MISE EN PLACE DES PIONS:

- Choisissez un pion d'une couleur et placez-le sur le cercle de même couleur sur le perron de la maison. Votre adversaire fait de même.
- Pion fantôme:** placez le pion vert sur la silhouette verte du fantôme.
- Placez le pion jaune sur le carré marqué de "S" jaune sur le 1er tableau. Ce pion indiquera les objets rapportés par vous-même et votre adversaire.



3
Figure

4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS.

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de trajectoire et le lâcher.

LE JEU

Comme nous l'avons indiqué plus haut, votre but est de collecter 4 objets en déplaçant votre pion pour aller dans les différentes pièces où ils se trouvent. Il faut réunir les objets dans l'ordre suivant:



1. Le bougeoir
2. Le parchemin
3. La clé
4. L'or

Un tour se déroule toujours dans le même ordre:

- Le joueur rouge fait tourner les cadrans et déplace son pion du numéro indiqué sur le cadran A.
- Ensuite le joueur bleu fait tourner à son tour les cadrans et déplace son pion en fonction du cadran A. Puis il relance les cadrans et déplace le fantôme en fonction des cadrans A et B.

REGLES DE DEPLACEMENT

1) LES PIONS

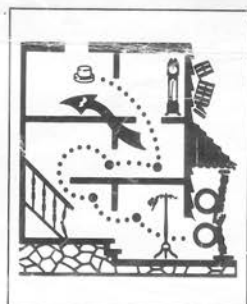
- Chaque pièce compte pour 1 espace.
- Vous vous déplacez d'une pièce à l'autre en passant par l'ouverture dans le mur comme indiqué sur la figure, sans tenir compte des numéros des pièces.
- Deux pions peuvent se trouver dans la même pièce.
- Si vous vous arrêtez dans une pièce où commence une flèche, faites glisser votre pion jusqu'à la pièce où se termine la flèche. Voir Figure 5.

EXEMPLES:



4
Figure

Si le cadran A indique 5, faites avancer votre pion de 5 pièces.



5
Figure

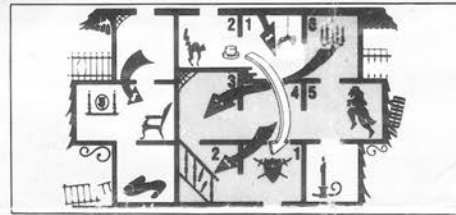
Si le cadran indique 4, déplacez votre pion puis faites-le glisser jusqu'à la pièce où se termine la flèche.

2) LE FANTOME

Le but du fantôme est d'aller d'un bout à l'autre de la maison en essayant de faire peur aux joueurs pour qu'ils laissent tomber leurs objets.

Seul le joueur bleu déplace le fantôme en fonction du chiffre obtenu sur le cadran A et de la couleur obtenue sur le cadran B (exception voir par. 4).

EXEMPLE:



6
Figure

Le cadran A indique 1 et le cadran B indique ROUGE, le joueur bleu place le fantôme dans la pièce no. 1 dans la zone ROUGE de la maison. Si le fantôme s'arrête dans une pièce où commence une flèche, faites-le glisser jusqu'à la pièce où se termine la flèche.

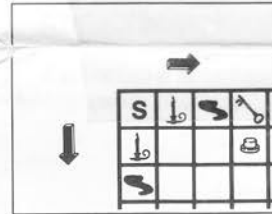
3) LES OBJETS a) Comment collecter les objets

Pour prendre un objet, allez jusqu'à la pièce où il se trouve et arrêtez-vous même si vous n'avez pas utilisé tous les points du cadran.

Pour indiquer les objets que vous avez collectés, déplacez le pion jaune sur la grille de marque:

- horizontalement pour le joueur rouge
- verticalement pour le joueur bleu.

EXEMPLE:



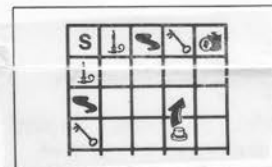
7
Figure

Lorsque vous avez réussi à collecter les 4 objets, vous devez ramener votre pion à son point de départ.

b) Vous avez laissé tomber un objet
Si le fantôme s'arrête dans la pièce où se trouve votre pion, il vous fait peur et vous laissez tomber le dernier objet que vous avez ramassé!

Déplacez le pion en conséquence sur la grille de marque (vers la gauche pour le joueur rouge, vers le haut

pour le joueur bleu). Voir figure 8. Si vous n'avez pas d'objet quand le fantôme s'arrête dans la pièce où vous êtes, votre pion de jeu est replacé au point de départ, sur le perron.



8
Figure

c) Comment ramasser un objet que vous avez laissé tomber

Si vous laissez tomber un objet, vous devez aller le chercher de nouveau. Par exemple, si vous laissez tomber la clé, vous devez retourner dans la pièce où elle se trouve pour la chercher avant de pouvoir aller chercher l'objet suivant.

Si le joueur bleu est effrayé par le fantôme, il déplace son pion de marque d'un espace vers le haut puis ira chercher à nouveau la clé au tour suivant.

4) COMMENT ELOIGNER LE FANTOME

Si votre pion s'arrête dans la même pièce que celle du fantôme, vous allez l'effrayer et il va s'en aller! Pour déplacer le fantôme, choisissez n'importe quel secteur de couleur sur le plateau de jeu. Faites

tourner alors les cadrans et mettez le fantôme dans la pièce indiquée par le cadran A.

Si le fantôme arrive alors dans la même pièce que l'un ou l'autre des joueurs, ce joueur laisse tomber un objet. Procédez alors comme nous venons de le voir.

LE GAGNANT

Le joueur qui revient le premier au DEPART après avoir collecté les quatre objets est le gagnant.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points pour arriver sur la case DEPART.