

# PANIC MANSION™

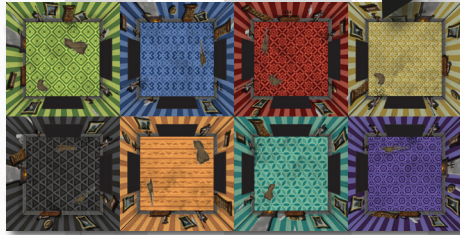
DAS TANZENDE SPUKHAUS

Das alte Anwesen auf dem Hügel gilt schon seit langem als verflucht! Wenn die Nacht hereinbricht, beobachten die Dorfbewohner merkwürdige Dinge hinter den Fenstern. Das Haus scheint zu tanzen, sich hin und her zu wiegen! Man sagt, es gebe nur einen Weg, den Spuk zu beenden. Es gilt, gruselige Geister, wandernde Augen, glitschige Schlangen und andere Dinge in einem Zimmer des Hauses zu versammeln. Nur wer dies als Erster schafft, wird den Fluch brechen und aus dem Spukhaus entkommen können!

Setzt vor eurem ersten Spiel die Trennwände der Spukhäuser so zusammen, dass die Farben der Wände mit den Farben der Zimmer übereinstimmen.

## SPIELMATERIAL

- ❖ 4 Spukhäuser (jeweils eine Schachtel mit Trennwänden)
- ❖ 48 Objekte:
  - ◆ 4 Abenteurer (braun)
  - ◆ 8 Gespenster (weiß)
  - ◆ 8 Augen (weiß)
  - ◆ 8 Spinnen (schwarz)
  - ◆ 8 Schlangen (lila)
  - ◆ 12 Schatztruhen (golden)
- ❖ 48 doppelseitige Aufgabenkarten



## ZIEL DES SPIELS

Wer es zuerst schafft, **5 Aufgabenkarten** zu erfüllen, entkommt aus dem Spukhaus und gewinnt das Spiel!

Jeder kippt sein Haus und stößt es sanft an, um die richtigen Objekte in das Zimmer zu schieben, das auf der aktuellen Aufgabenkarte zu sehen ist.

## SO WIRD GESPIELT

Es gibt **zwei Spielvarianten**, zwischen denen ihr wählen könnt. Egal für welche ihr euch entscheidet, das Spiel funktioniert grundsätzlich wie folgt: Jeder Spieler versucht, die Objekte in seinem Spukhaus durch Kippen und leichtes Schütteln durch die Türen von Zimmer zu Zimmer zu befördern, **ohne dabei die Objekte mit der Hand zu berühren**.

Eine Aufgabenkarte ist erfüllt, wenn sich alle erforderlichen Objekte **vollständig** im vorgegebenen Zimmer befinden (sie dürfen **nicht** in einem Durchgang liegen). Außerdem dürfen sich im vorgegebenen Zimmer **keine anderen** Objekte befinden.



## SPIELVARIANTE 1

### Vorbereitung

1. Mischt die Karten und bildet in der Mitte des Tisches einen Stapel mit der Objektseite nach oben. **In dieser Spielvariante wird nur die Zimmerseite genutzt.**
2. Jeder Spieler nimmt sich **1 Abenteurer, 2 Augen, 2 Gespenster, 2 Schlangen, 2 Spinnen** und **3 Schatztruhen**.
3. Dann verteilt jeder Spieler in seinem Spukhaus **1 Abenteurer, 1 Gespenst** und **3 Schatztruhen**. Die übrigen Objekte legt jeder vor sich auf den Tisch.



### Spielablauf

- ❖ Jeder Spieler mischt die Objekte im Spukhaus seines rechten Nachbarn.
- ❖ Einer der Spieler zählt bis drei. Dann dreht er die oberste Karte des Stapels auf die **Zimmerseite** und legt sie für alle sichtbar auf den Stapel.
- ❖ Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, ihren Abenteurer und ihre **3 Schatztruhen (und nichts anderes)** so schnell wie möglich in das auf der Karte gezeigte Zimmer zu verschieben.
- ❖ Sobald ein Spieler meint, die Aufgabe erfüllt zu haben, ruft er laut „Spuk vorbei!“ und sein Spukhaus wird überprüft. Hat er die Aufgabe erfüllt, nimmt er sich die oberste Karte vom Stapel und legt sie vor sich ab.



- ❖ Hat sich der Spieler geirrt, muss er eine bereits gewonnene Aufgabenkarte abgeben (wenn er eine hat) und unter den Stapel legen. Dann wird die Runde fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat.
- ❖ Nach der Runde wird es für den Gewinner etwas schwieriger. Sein rechter Nachbar wählt eines der Objekte aus, die vor dem Gewinner liegen, und legt es irgendwo in dessen Haus.
- ❖ Dann beginnt eine neue Runde!

### Spielende

Sobald ein Spieler **5 Aufgabenkarten** gesammelt hat, entkommt er aus dem Spukhaus und gewinnt das Spiel!

## SPIELVARIANTE 2

### Vorbereitung

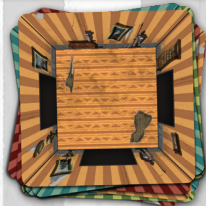
1. Mischt die Karten und bildet in der Mitte des Tisches einen Stapel mit der Zimmerseite nach oben. **In dieser Spielvariante werden beide Seiten genutzt.**
2. Jeder Spieler nimmt sich **1 Abenteurer, 2 Augen, 2 Gespenster, 2 Schlangen, 2 Spinnen** sowie **3 Schatztruhen** und legt sie **alle** in sein Spukhaus.



### Spielablauf

- ❖ Vor jeder neuen Runde mischt jeder Spieler die Objekte in seinem Haus und gibt es dann an seinen linken Nachbarn weiter.
- ❖ Einer der Spieler zählt bis drei. Dann dreht er die oberste Karte des Stapels auf die **Objektseite** und legt sie für alle sichtbar neben den Stapel.
- ❖ Nun versuchen alle, die beiden sichtbaren Kartenseiten zu erfüllen. Sie müssen also die auf der **Objektkarte** gezeigten Objekte – **und nichts anderes** – in das auf der **Zimmerkarte** gezeigte Zimmer verschieben.
- ❖ Sobald ein Spieler meint, die Aufgabe erfüllt zu haben, ruft er laut „Spuk vorbei!“ und sein Spukhaus wird überprüft. Hat er die Aufgabe erfüllt, darf er die Objektkarte nehmen.

#### Beispiel für eine erfüllte Aufgabe:



- ❖ Hat sich der Spieler geirrt, muss er eine bereits gewonnene Aufgabenkarte abgeben (wenn er eine hat) und unter den Stapel legen. Dann wird die Runde fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat.
- ❖ Eine neue Runde beginnt.

### Spielende

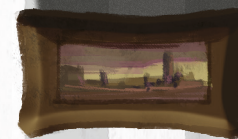
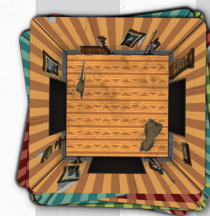
Sobald ein Spieler **5 Aufgabenkarten** gesammelt hat, entkommt er aus dem Spukhaus und gewinnt das Spiel!

## DER GANZ GROSSE SPUK

Wenn ihr bereits Erfahrung mit Spielvariante 2 gesammelt habt, könnt ihr euch einer neuen Herausforderung stellen: dem ganz großen Spuk!

Dabei erhaltet ihr wieder die **beiden** aufgedeckten Seiten der Karten als Aufgabe. Ihr müsst aber jetzt versuchen, in dem vorgegebenen Zimmer **genau** die Objekte zu versammeln, die **NICHT** auf der **Objektkarte** abgebildet sind.

#### Beispiel für eine erfüllte Aufgabe:



 Daniel Skjold Pedersen  
 Asger Sams Granerud  
 Etienne Hebingner

Ein Spiel von:

  
**blueorange**<sup>TM</sup>  
Hot Games Cool Planet  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)