

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Le Manoir Hanté

2-4 joueurs

## Contenu du jeu

Plateau de jeu

**Le Manoir** Feuille cartonnée prédécoupée qui comprend:

3 murs

1 porte "squelette"

1 section "plancher branlant"

4 pions personnages

une base destinée à recevoir une flèche

**Les pièces en plastique** ensemble sur un support se composent de:

une tour centrale (en 2 parties)

un escalier supérieur

une cage d'escalier

une hache

une cage (en deux parties)

le couvercle de cercueil

une flèche et une pointe axe

4 attaches

un support pour le "plancher branlant"

4 bases pour les personnages (en 4 couleurs)

1 crâne

4 masques (chacun en deux moitiés)

1 dé

## But du jeu

Traverser toutes les pièces du manoir puis, grimper l'escalier et fermer le cercueil après avoir couché le fantôme.

## Montage du jeu

Séparez tous les éléments cartonnés et plastiques et assemblez-les comme il est indiqué.

## Préparation du jeu

1. Assurez-vous que le couvercle du cercueil soit ouvert et la hache en position levée, appuyée contre le mur de la Tour.

Donnez à chaque joueur un masque et placez le crâne près du cercueil.

2. Chaque joueur choisit un personnage qu'il place sur l'empreinte bleue située dans la forêt (même en débordant ce cadre).

3. Décidez du joueur qui commence et le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du jeu

**Lors de chaque tour:** D'une part, vous lancez le dé et avancez votre personnage sur les empreintes selon le nombre indiqué sur le dé (sauf si vous avez un masque, voir § I-I)

D'autre part, vous faites tourner la flèche en vous conformant aux indications données par celle-ci.

Si vous vous arrêtez sur une empreinte déjà occupée par un autre joueur, vous avancez jusqu'à la prochaine empreinte libre.

## I-Indications données par la flèche

Si vous obtenez:



**un fantôme vous glace de peur:** Placez alors le masque sur votre personnage. Lors de vos prochains tours, vous ne lancerez pas le dé et vous resterez figé de peur jusqu'à ce que vous soyez libéré. Vous ferez seulement tourner la flèche.



**Vous portez un masque:** Si vous portez un masque, retirez-le. Vous êtes alors libéré: vous pouvez lancer le dé à votre prochain tour et continuer à vous déplacer.



**Vous laissez tomber le crâne dans le cercueil:** Gare à ceux qui se trouvent sur une empreinte rouge! (voir § II)



**Relancez le dé:** Relancez le dé et avancez votre personnage du nombre obtenu sur le dé, sauf si votre personnage porte un masque (voir ci-dessus). Votre tour est terminé.

## II-Le crâne tombe dans le cercueil

Lorsque le crâne tombe dans le cercueil, il se produit l'une des choses suivantes:

a) le crâne roule en bas de l'escalier

b) le plancher se met à trembler

c) la hache du chevalier s'abat

d) le squelette revient à la vie

**1) Le crâne roule en bas de l'escalier ou le plancher se met à trembler.** Si le crâne vous renverse ou vous touche, alors que vous êtes sur une empreinte rouge, ou dans l'escalier, vous devez revenir immédiatement sur l'empreinte bleue la plus proche, même si elle est déjà occupée.

**2) La hache du chevalier s'abat ou le squelette revient à la vie.** Si la hache ou le squelette vous renverse ou vous touche alors que vous êtes sur une empreinte rouge, vous devez aussi revenir immédiatement sur l'empreinte bleue la plus proche, même si elle est déjà occupée. Vous devez remettre en place la hache ou le squelette avant le tour du prochain joueur.

**3) Le plancher branlant.** Une fois dans le grand hall, vous pouvez prendre le raccourci en empruntant le plancher branlant ou bien le chemin le plus long qui vous épargnera bien des dangers.

**4) Le panneau secret s'ouvre.** Si vous trouvez sur une empreinte verte dans la "cave" et que le crâne déclenche l'ouverture du panneau secret, vous devez, que ce soit votre tour ou non, prendre le raccourci derrière le miroir et vous placer sur l'empreinte verte située dans la pièce à côté.

## Le Gagnant

Le joueur qui le premier arrive au sommet de l'escalier et ferme le cercueil pour coucher le fantôme, gagne la partie.

MB France,  
Service Contrôle Qualité.  
B.P. 13,  
73370 Le Bourget du Lac.  
MB Belgium S.A.,  
Avenue Louise, 386,  
1050 Bruxelles.

