



ESCAPE FROM  
*The*  
Haunted Mansion

THE DISNEY EXPERIENCE  
ADD A TOUCH OF DISNEY MAGIC TO YOUR COMPUTER

[WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM](http://WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM)



BOARD GAME DESIGN ©2008 ROBERT NAVA, THE DISNEY EXPERIENCE ([WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM](http://WWW.DISNEYEXPERIENCE.COM)). ANY AND ALL TRADEMARKS & COPYRIGHTS ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. THIS FAN-CREATED BOARD GAME HAS BEEN APPROVED FOR PUBLIC RELEASE BY THE WALT DISNEY INTERNET GROUP, AND IS NOT FOR SALE OR REDISTRIBUTION.



# ESCAPE FROM The Haunted Mansion



## OBJECTIF

Vous avez une heure!  
Pourrez-vous vous échapper du  
Manoir Hanté avant que  
l'horloge ne sonne 13 coups?

Vous commencerez votre  
périple dans le grenier du  
Manoir Hanté, en vous frayant  
un chemin à travers les  
couloirs et le cimetière empli  
de fantômes. Mais, faites  
attention! Madame Leota a  
quelques sorts en réserves et  
autres enchantements, qui  
iront ou pas en votre faveur.

## LE JEU CONTIENT

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 5 pions
- 1 horloge
- 56 cartes "Fortune Card"
- instructions

## PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur le point de départ dans le grenier.
2. Faites en sorte que l'horloge pointe sur le 13.
3. Mélangez les cartes "Fortune Card" et placez-les face cachée en pile.



# ESCAPE FROM The Haunted Mansion

## BASES DU JEU

**Déplacements:** Joueurs jettent un dé (les os et les cranes comptent comme "0"). Le joueur ayant obtenu le plus haut score commence, et le jeu tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité, les joueurs continuent de lancer les dés jusqu'à se départager.

A chaque tour, jeter les deux dés et avancer du nombre de cases indiquées par les dés. Si vous atterrissez sur une case déjà occupée par un autre joueur, avancez jusqu'à la case suivante.

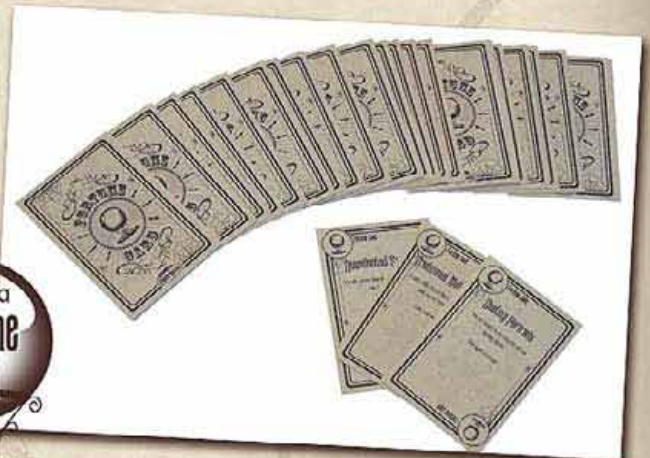
Si vous faites un double, vous gagnez un tour. Le maximum de tours que vous pouvez cumuler pendant votre tour de jeu (via les doubles, ou les cartes "Fortune Card") est de 3. Au-delà, chaque double ou chaque carte "Fortune Card" utilisée ne vous rapporte pas de tour supplémentaire. Si la carte "Fortune Card" a des instructions complémentaires, en plus de gagner un tour, vous devrez suivre le reste des instructions de la carte.

Le crane et les os croisés comptent tous les deux pour un zéro. Si vous faites un double 0, vous ne pouvez pas bouger pour ce tour, mais ne gagnez pas de tour supplémentaire non plus.

**Cartes "Fortune Card":** Lorsque vous tombez sur une case "Fortune Card" (marquée d'une boule de cristal), vous devez piocher une carte "Fortune Card", suivre ses instructions immédiatement, et enfin vous défausser de la carte dans une pile à part.

Certaines cartes sont bonnes (récompenses), et d'autres sont mauvaises (pénalités). La distinction des deux se fait par certaines instructions sur les cartes.

Certaines cartes peuvent être gardées pour un usage futur ; placez-les face cachée devant vous sachant que vous les avez (mais seul vous pouvez voir de quoi elles retournent). Vous pouvez utiliser ces cartes à n'importe quel moment dans le jeu, sauf indication contraire dans les indications de la carte. Dans certains cas, les joueurs peuvent jouer plusieurs cartes pour se défendre ou rediriger les effets de cartes "Fortune Card".





# ESCAPE FROM The Haunted Mansion

La Salle de Séance est un foyer d'activités spirituelles ! Toutes les cases dans cette pièce sont considérées comme des cases "Fortune Card".

**L'Horloge:** L'Horloge fait le décompte des "heures" dont vous disposez pour vous échapper du Manoir Hanté. Au moment où un joueur atterrit ou passe sur une case Horloge (marquée d'une horloge), avancez l'aiguille d'un cran. Ladite case Horloge est alors "désactivée" et ainsi, tous les autres joueurs peuvent passer ou s'arrêter sur cette case sans devoir changer l'heure.



Le temps peut avancer ou reculer dans le Manoir Hanté, avec l'aide des cartes "Fortune Card". Les cases désactivées peuvent aussi être "réactivées".



**Les sections du jeu:** Le plateau de jeu est divisé en sections, ce qui est important à savoir pour certaines cartes "Fortune Card". Les cinq plus importantes sections sont les suivantes:

1. Grenier
2. Couloir des portraits changeants
3. Grand Hall
4. Cimetière
5. Pelouse de devant

Se référer aux Annexes pour les illustrations.

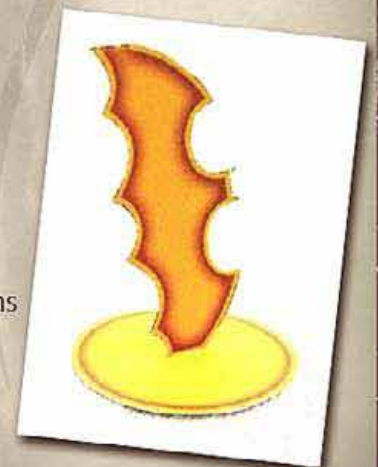
**Gagner/Terminer le jeu:** Le premier joueur qui atteint la case Arrivée avant que l'Horloge ne soit sur le 13 est déclaré vainqueur.

Si l'Horloge arrive à 13 avant qu'un joueur n'atteigne l'Arrivée, la partie est finie, et tous les joueurs finiront leur vie dans le Manoir Hanté.

## JEU ALTERNATIF

Essayez de jouer sans l'Horloge. Considérez toutes les cases Horloge comme des cases normales, et ignorez toutes les instructions des cartes "Fortune Card".

Pour un jeu encore plus simple, pourquoi ne pas essayer de jouer sans les cartes "Fortune Card" ! Considérez alors toutes les cases "Fortune Card" comme des cases normales.





# ESCAPE FROM The Haunted Mansion

## ANNEXE



Images may differ from final product.





ESCAPE FROM  
*The*  
Haunted Mansion

