



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 паучков, блуждающие глаза и другие предметы, наполняющих поместье. Сможете ли вы снять проклятие и сбежать из этого гиблого места?

## КОМПОНЕНТЫ

- ❖ 4 коробки поместий
- ❖ 48 предметов
  - › 4 искателя приключений (коричневые)
  - › 8 привидений (белые)
  - › 8 глаз (белые)
  - › 8 пауков (чёрные)
  - › 8 змей (зелёные)
  - › 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.



## 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, пытаясь 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.



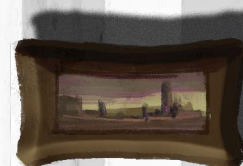
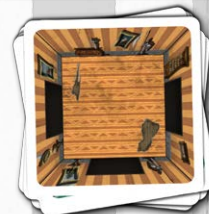
- ❖ Первый игрок, справившийся с заданием, поднимает руки вверх и говорит: «Готово!» Его сосед справа проверяет правильность выполнения задания и, если всё верно, игрок получает карту в награду.
- ❖ Если игрок ошибся, он должен сбросить одну из выигранных карт (если есть), и раунд продолжается до тех 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. The Mansion и Blue Orange – торговые марки Blue Orange.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)