



Panic Mansion

Diseñado por Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

2-4 jugadores / 20 minutos / 6+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

La mansión en lo alto de la colina tiene fama de... ¡¡estar embrujada!! Cuando cae la noche los habitantes del lugar ven extraños movimientos tras sus ventanas y parece como si la misma casa se inclinase o se balanceara. Se dice que la única forma de romper la maldición de la mansión es reunir en una de sus habitaciones todos los terroríficos fantasmas, ojos vigilantes, escurridizas serpientes, arañas sigilosas y otros objetos que viven tras sus polvorientos muros. ¿Serás tú el primero en romper la maldición y escapar de la mansión?



Sé el primer jugador en completar 5 retos inclinando y agitando tu caja para colocar las piezas correctas en la habitación marcada por la carta y así poder abandonar la mansión.

MODO 1: EL AVENTURERO Y LOS COFRES		MODO 2: OBJETOS QUE VEO	MODO 3: OBJETOS QUE NO VEO
PREPARACIÓN	- Baraja las cartas y coloca el mazo con la cara con las habitaciones hacia abajo. - Cada jugador recibe 1 mansión con 1 aventurero, 2 fantasmas y 3 cofres distribuidos al azar. - Deja 2 ojos, 2 arañas, 2 serpientes a un lado.	- Baraja las cartas y coloca el mazo con la cara con los objetos hacia abajo. - Cada jugador recibe 1 mansión con 1 aventurero, 2 fantasmas, 2 ojos, 2 arañas, 2 serpientes y 3 cofres.	
MODO DE JUEGO	- Mezcla los objetos de la mansión del jugador a tu derecha. - Revela una carta de habitación. - Los jugadores compiten para que el aventurero y los 3 cofres queden en la habitación indicada.	- Mezcla todos los objetos de tu mansión y entrégasela al jugador de la izquierda - Revela una carta de objetos y colócala junto al mazo. - Los jugadores deben lograr dejar en la habitación que indica la carta superior del mazo los objetos...	
		...de la carta revelada	... que no están en la carta revelada.
REGLAS GENERALES	- Debes lograr que los objetos lleguen a la habitación adecuada sin tocarlos. - Para que una carta se considere resuelta todos los objetos necesarios deben estar completamente dentro de la habitación señalada, y no debe haber ningún otro objeto dentro de ella. - Si te equivocaste devuelves una carta, si es que tienes, y dejas de jugar esa ronda..		
SI LO LOGRAS	Si lo logras dices <i>Panic Mansion</i> y obtienes la carta.		
	El jugador a tu derecha añade uno de los objetos que tienes aparte a tu caja para que te sea más difícil.	-----	
FIN DEL JUEGO	El primer jugador en conseguir 5 PV gana el juego y logra salir de la Mansión.		