
2-4
6+
15min
1
2
3
FLIPPERBOX
LE MANOIR DE L'HORREUR
LA BOÎTE QUI FAIT FLIPPER !
iello

APERÇU

Une pichenette dans le dé, et… foncez vers la victoire ! Dans ce manoir hanté, vous prendrez de l'élan pour rentrer dans des monstres et atteindre des indices cachés… tout en esquivant les pièges, bien sûr !
Tentez de marquer le plus de points !

CONTENU



24 dés
(6 de chaque couleur)



Bob *Méduse* *Frank*
3 jetons Monstre et leurs socles



25 jetons Indice



5 Parois



Boîte A
Rampe de lancement



Boîte B
Niveau haut

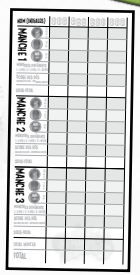


Boîte C
Niveau moyen



Boîte D
Niveau bas

1 boîte-flipper de 3 niveaux



Fiches de score



3 Obstacles

MISE EN PLACE

1. Assemblez le flipper : placez la **Rampe de lancement** (boîte A) et les **trois niveaux** (boîtes B, C, D) du plus grand au plus petit, les uns contre les autres, comme sur le schéma 1 (page de droite). Assurez-vous que chaque niveau est orienté comme indiqué sur le schéma.
2. Insérez les Parois et Obstacles dans les emplacements correspondants (voir schéma 2).
3. Placez les 3 jetons Monstre sur leurs socles, puis placez-les sur les cercles **blancs** à leur effigie sur le flipper : Méduse sur le niveau haut, Frank sur le niveau moyen et Bob sur le niveau bas. Tous les Monstres commencent donc devant un trou (voir schéma 3).
4. Mélangez les jetons Indice face cachée puis, sans les révéler, placez-en 6 sur les 6 cases prévues à cet effet (voir schéma 4). Mettez les jetons Indice restants de côté.
5. Chaque joueur choisit une couleur, prend 4 dés de cette couleur, puis met les 2 dés restants de côté.
6. Désignez la personne qui commence.

CONSEIL : PLACEZ BIEN LES JETONS MONSTRE ET INDICE DANS LES CASES DESSINÉES, SANS LES FAIRE DÉPASSER. CELA VOUS PERMETTRA DE SAVOIR S'ILS ONT ÉTÉ TOUCHÉS PAR LES DÉS AU COURS DE LA PARTIE.



RAMPE DE LANCEMENT (Boîte A)

NIVEAU HAUT (Boîte B)

NIVEAU MOYEN (Boîte C)

NIVEAU BAS (Boîte D)

1

ASSEMBLEZ LE FLIPPER EN PLAÇANT L'UN CONTRE L'AUTRE LES SYMBOLES NUMÉROTÉS CORRESPONDANTS. PAR EXEMPLE, PLACEZ LE 1 DE LA BOÎTE A CONTRE LE 1 DE LA BOÎTE B.

2

PAROIS





B (D)

SUR CHAQUE PAROI SE TROUVE UNE LETTRE (B, C OU D), QUI CORRESPOND À LA BOÎTE SUR LAQUELLE PLACER LA PAROI, AINSI QU'UNE FLÈCHE ET UN G (GAUCHE) OU UN D (DROITE), POUR SAVOIR DE QUEL CÔTÉ DE LA BOÎTE IL FAUT PLACER LA PAROI.

OBSTACLES





B

CHAQUE OBSTACLE ARBORE UN DEMI-CERCLE AVEC LA LETTRE DE SA BOÎTE. VOUS DEVEZ L'INSÉRER DANS LA FENTE OÙ SE TROUVE L'AUTRE DEMI-CERCLE DU MÊME TYPE, SUR LA BOÎTE INDIQUÉE.

3

MONSTRES



PLACEZ CHAQUE MONSTRE SUR LE CERCLE BLANC À SON EFFIGIE :

- MÉDUSE VA DANS LE GRENIER (BOÎTE B), DEVANT LE TROU.
- FRANK VA DANS L'ENTRÉE (BOÎTE C), DEVANT LE TROU.
- BOB VA DANS LE CIMETIÈRE (BOÎTE D), DEVANT LE TROU.

4

INDICE



PLACEZ UN JETON INDICE SUR CHACUNE DES CASES INDICE DU FLIPPER. LES JETONS NE DOIVENT PAS DÉPASSER DES LIMITES DE LA CASE.

5



CHAQUE JOUEUR PREND 4 DÉS DE SA COULEUR.

BUT DU JEU

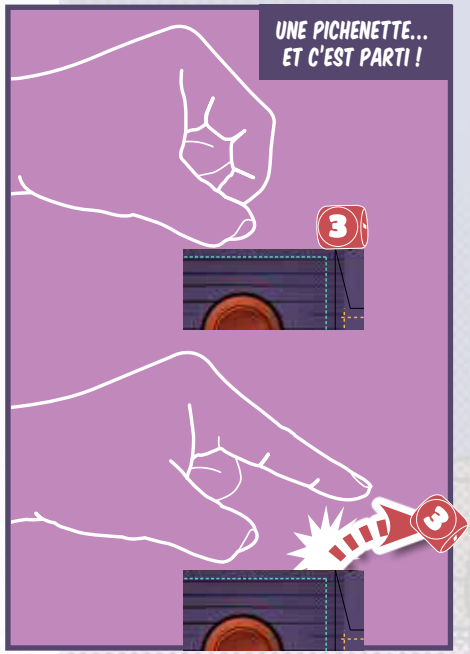
Donnez une pichenette dans votre dé pour marquer des points ! Chaque dé présent sur le flipper à la fin de la manche vous rapportera des points en fonction de son chiffre et de ses éventuels bonus. Après 3 manches, celui ou celle qui a marqué le plus de points remporte la partie !

COMMENT JOUER ?

Le premier joueur commence, puis vous continuez chacun votre tour dans le sens horaire. À votre tour, lancez l'**un de vos dés** et résolvez ses effets. Continuez ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait lancé tous ses dés. Suivez ensuite les consignes de l'étape *Fin de la manche* (page 6).

LANCEZ UN DÉ

Placez l'un de vos dés n'importe où sur la **Rampe de lancement** (avec le chiffre de votre choix visible vu de dessus). Vous pouvez faire glisser la Rampe vers la gauche ou la droite tant qu'elle ne s'**éloigne jamais** de la boîte du niveau haut (voir schéma ci-contre).





Pour lancer votre dé, donnez-lui une pichenette depuis la **Rampe de lancement**. **Attention : Vous ne pouvez jamais prendre le dé en main et le jeter sur le flipper.** Une fois que votre dé a quitté la Rampe de lancement, vous ne pouvez plus le toucher.

OBSERVEZ L'ATTERRISSAGE !

Si votre dé atterrit sur le flipper et y reste jusqu'à la fin de la manche, vous marquerez les points correspondant au **chiffre du dé** (toujours celui visible vu du dessus) + les **bonus** éventuels qu'il vous rapporte (voir page 5).

Si votre dé atterrit hors du flipper ou tombe dans l'un des trous, il ne vous rapportera pas de points.

Votre dé reste là où il a atterri jusqu'à la fin de la manche, sauf si un autre dé lui rentre dedans par la suite. Vous ne devez jamais toucher votre dé avant la fin de la manche.

BONUS

Selon où atterrit votre dé, vous pouvez gagner des bonus. Votre dé a frappé un **Monstre** ? Il a fait bouger un **Indice** ? Il est arrivé sur un **Royaume hanté** ou dans le **Cercle d'invocation** ? Tous ces cas de figure sont décrits ci-dessous :

MONSTRES

Les Monstres vous rapportent des bonus **à la fin de chaque manche**.

Si le dé que vous venez de lancer frappe un Monstre, **inscrivez une croix en face du Monstre en question sur la fiche de score.** Cela fonctionne aussi si votre dé fait bouger un autre dé, qui, à son tour, touche un monstre. Vous ne pouvez cocher une case Monstre **que lors de votre tour**. *Par exemple, si le dé d'un adversaire fait bouger l'un de vos dés présents sur le flipper et que ce dernier touche un Monstre, vous ne marquez pas de point : ce n'est pas votre tour.* Essayez d'**atteindre les trois Monstres** à chaque manche pour maximiser vos points.

Quand vous venez de frapper un Monstre, déplacez-le sur sa case du niveau suivant. *Par exemple, s'il se trouvait sur le niveau haut, déplacez-le sur sa case du niveau moyen. S'il se trouvait sur le niveau bas, déplacez-le sur sa case du niveau haut.*

REMARQUE : SI UN DÉ SE TROUVE SUR LA CASE OÙ VOUS DEVEZ PLACER UN MONSTRE, DÉCALEZ LÉGÈREMENT LE DÉ EN QUESTION POUR PLACER LE MONSTRE SUR SA CASE. LE DÉ N'EST PAS RELANCÉ : IL CONSERVE SON CHIFFRE. VOUS NE POUVEZ PAS LE POUSSER DANS UN TROU, UN ROYAUME HANTÉ, LE CERCLE D'INVOCATION, SUR UN INDICE NI HORS DU FLIPPER.



LE DÉ JAUNE TAPE CONTRE UNE PAROI DU NIVEAU BAS (BOÎTE D), REBONDIT SUR LE DÉ ORANGE ET L'ENVOIE SUR UN MONSTRE (BOB) AVANT DE FINIR SA COURSE DANS LE ROYAUME HANTÉ DES GNOMES.

LA JOUEUSE JAUNE COCHE BOB SUR LA FICHE DE SCORE POUR CETTE MANCHE. (LE JOUEUR ORANGE, LUI, NE LE COCHE PAS.) ELLE PLACE ENSUITE BOB SUR SA CASE DU NIVEAU HAUT (BOÎTE B). SI SON DÉ JAUNE RESTE DANS LE ROYAUME HANTÉ JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, ELLE MARQUERA DES POINTS BONUS.

INDICES

Les Indices vous rapportent des points **à la toute fin de la partie**.

Si le dé que vous venez de lancer fait bouger un Indice (en le frôlant, en atterrissant dessus ou en rentrant dans un autre dé qui fait bouger l'Indice), **prenez le jeton Indice et conservez-le face cachée jusqu'à la fin de la partie**.

REMARQUE : NE REPLACEZ PAS DE JETON INDICE SUR L'ESPACE LAISSÉ VACANT, CECI SERA FAIT LORS DE LA PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE (VOIR << FIN DE LA MANCHE >> PAGE 6).

Vous ne pouvez obtenir un jeton Indice **que lors de votre tour**. *Par exemple, si le dé d'un adversaire fait bouger l'un de vos dés présents sur le flipper et que celui-ci touche un Indice, vous ne prenez pas le jeton Indice : ce n'est pas votre tour.* Vous pouvez retourner discrètement votre jeton pour voir les points qu'il vous rapportera, mais les autres joueurs ne doivent pas le savoir. Ne notez rien sur la fiche de score pour l'instant : vous additionnerez ces points **à la toute fin de la partie**.

REMARQUE : VOUS POUVEZ SAVOIR QU'UN DÉ A TOUCHÉ UN MONSTRE OU UN INDICE SI CE DERNIER DÉPASSE DES LIMITES DE SA CASE.



LE DÉ VERT TOUCHE UN INDICE DANS SA COURSE.



L'INDICE EST DÉCALÉ ET N'EST PLUS CORRECTEMENT PLACÉ SUR SA CASE : LA JOUEUSE VERTE PEUT DONC LE PRENDRE.

ROYAUMES HANTÉS

Visez les Royaumes hantés pour multiplier vos points ! Il s'agit des zones sur le flipper qui indiquent ×**2**, ×**3** ou ×**5**.

À la fin de la manche, si l'un de vos dés se trouve (même partiellement) sur un Royaume hanté, **multipliez son chiffre par le multiplicateur de cette zone**, puis ajoutez le total à votre score.

*Par exemple, si votre dé indique un 3 et qu'il se trouve sur un royaume ×**2** à la fin de la manche, vous marquez 6 points pour ce dé.*



LE DÉ ROUGE RAPPORTE 6 POINTS (3 × 2), LE DÉ ORANGE RAPPORTE 2 POINTS (1 × 2) ET LE DÉ JAUNE RAPPORTE 4 POINTS (2 × 2).

LA JOUEUSE VERTE NE MARQUE QUE 3 POINTS, CAR SON DÉ NE SE TROUVE PAS SUR UN ROYAUME HANTÉ : ELLE N'A DONC PAS DE BONUS MULTIPLICATEUR.

CONSEIL : CES POINTS BONUS NE SONT MULTIPLIÉS QU'À LA FIN DE LA MANCHE. VOUS AVEZ DONC TOUTE LA MANCHE POUR TENTER DE POUSSER VOS DÉS DANS CES ZONES OU POUR EN FAIRE SORTIR CEUX DE VOS ADVERSAIRES !

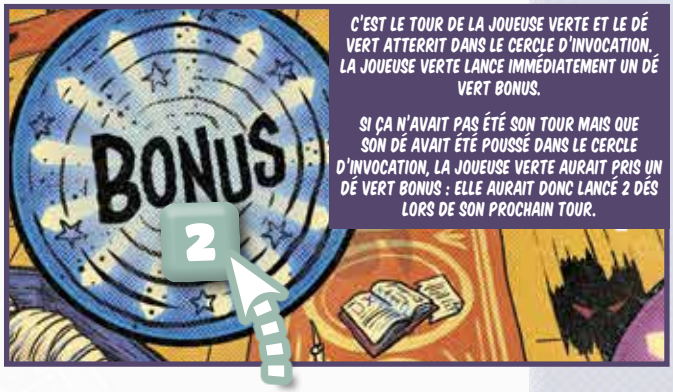
CERCLE D'INVOCATION (BONUS)

Si le dé que vous venez de lancer atteint (même partiellement) le Cercle d'invocation (cercle Bonus), vous pouvez **immédiatement lancer un dé bonus**. Prenez un dé de votre couleur parmi ceux mis de côté en début de partie, et lancez-le depuis la Rampe de lancement, selon la règle habituelle.

Si deux de vos dés atteignent le Cercle d'invocation en même temps, vous pouvez prendre les 2 dés bonus.

Vous prenez des dés bonus **même si ce n'est pas votre tour**. *Par exemple, si le dé d'un adversaire fait entrer l'un de vos dés dans le Cercle d'invocation, prenez un dé bonus (ou les deux, si plusieurs de vos dés sont entrés). Vous les lancerez lors de votre prochain tour. (Cela fonctionne aussi si votre dé s'est fait éjecter du Cercle et qu'il y est rentré de nouveau.)*

Chaque joueur peut obtenir jusqu'à 2 dés bonus par manche.



C'EST LE TOUR DE LA JOUEUSE VERTE ET LE DÉ VERT ATTERRIT DANS LE CERCLE D'INVOCATION. LA JOUEUSE VERTE LANCE IMMÉDIATEMENT UN DÉ VERT BONUS.

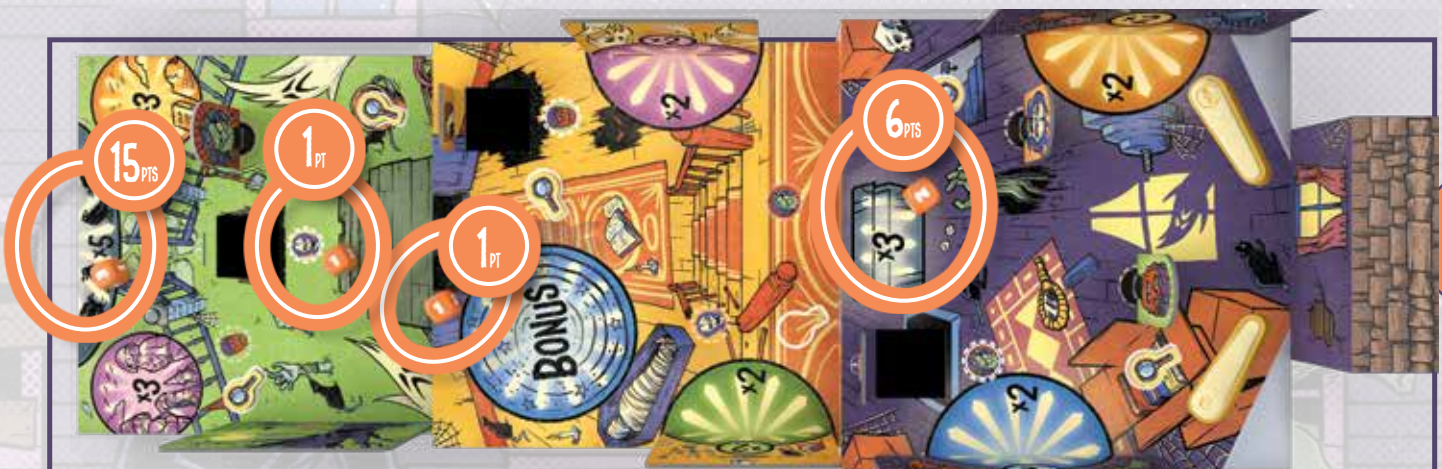
SI ÇA N'AVAIT PAS ÉTÉ SON TOUR MAIS QUE SON DÉ AVAIT ÉTÉ POUSSÉ DANS LE CERCLE D'INVOCATION, LA JOUEUSE VERTE AURAIT PRIS UN DÉ VERT BONUS : ELLE AURAIT DONC LANCÉ 2 DÉS LORS DE SON PROCHAIN TOUR.

FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont lancé leurs 4 dés (+ leurs éventuels dés bonus). Suivez alors ces étapes :

1. **MARQUEZ LES POINTS DES DÉS, DES ROYAUMES HANTÉS ET DES MONSTRES** (mais pas ceux des Indices), voir page 7.
2. **CHAQUE JOUEUR RÉCUPÈRE SES 4 DÉS. METTEZ DE CÔTÉ LES DÉS BONUS GAGNÉS LORS DE CETTE MANCHE.**
3. **REPLACEZ LES MONSTRES SUR LEURS CASES D'ORIGINE** (cercles blancs).
4. **REPLACEZ DES JETONS INDICE SUR TOUTES LES CASES INDICE VIDES.**
5. **LE VOISIN DE GAUCHE DU 1ER JOUEUR PRÉCÉDENT DEVIENT LE 1ER JOUEUR DE LA NOUVELLE MANCHE.**

REMARQUE : SI L'UN DES DÉS EST TOMBÉ DANS UN TROU, SOULEVEZ LA BOÎTE CORRESPONDANTE POUR LE RÉCUPÉRER. UNE FOIS LA BOÎTE REMISE EN PLACE, VÉRIFIEZ QUE TOUS LES MONSTRES ET INDICES SONT BIEN À LEUR PLACE.



LE JOUEUR ORANGE A MARQUÉ :
- 5 POINTS (2 MONSTRES DIFFÉRENTS TOUCHÉS)
- 15 POINTS (3 × 5 : ROYAUME HANTÉ DES CORBEAUX)
- 6 POINTS (2 × 3 : ROYAUME HANTÉ DU COFFRE AU TRÉSOR)
- 2 POINTS (2 DÉS INDIQUANT UN 1)
- 0 POINT : DÉ TOMBÉ DANS UN TROU

= 28 POINTS POUR CETTE MANCHE



• 0 POINT : DÉ TOMBÉ DANS UN TROU



• 5 POINTS : 2 MONSTRES DIFFÉRENTS TOUCHÉS

TOTAL DE 3 INDICES COLLECTÉS (DONT LE SCORE EST GARDÉ SECRET JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE).



CALCUL DES SCORES

À chaque manche, marquez les points suivants :

Dés et Royaumes hantés : Pour chacun de vos dés se trouvant sur le flipper à la fin de la manche (ignorez donc ceux tombés dans un trou), marquez les points correspondant au **chiffre du dé**.

Si votre dé se trouve (même partiellement) sur un Royaume hanté, **multipliez le chiffre du dé par le multiplicateur de cette zone**, puis ajoutez le résultat à votre score total.

Monstres : Chaque fois que vous touchez un Monstre, inscrivez une croix à côté du Monstre correspondant sur la fiche de score. À la fin de la manche, marquez les points suivants en fonction du nombre de Monstres différents rencontrés :

1 seul Monstre	2 points
2 Monstres différents	5 points
3 Monstres différents	10 points

REMARQUE : SI VOUS TOUCHEZ PLUSIEURS FOIS LE MÊME MONSTRE LORS D'UNE MÊME MANCHE, CELA N'A PAS D'EFFET.

À la fin de la partie, marquez les points suivants :

Manches : Faites le total des points marqués pendant chaque manche.

Indices : Faites le total des Indices récupérés pendant la partie.

NOM (INITIALES)	Léa	Alx	Mia	P.F
MANCHE 1	X			
		X		X
	X	X		
MONSTRES DIFFÉRENTS 1 = 2 PTS / 2 = 5 PTS / 3 = 10 PTS	5	5	0	2
SCORE DES DÉS VALEURS DES DÉS + ROYAUMES HANTÉS	23	12	35	19
SOUS-TOTAL	28	17	35	21
MANCHE 2 Méduse	X	X	X	
Frank	X		X	
Bob	X	X	X	X
MONSTRES DIFFÉRENTS 1 = 2 PTS / 2 = 5 PTS / 3 = 10 PTS	10	5	10	2
SCORE DES DÉS VALEURS DES DÉS + ROYAUMES HANTÉS	17	12	24	13
SOUS-TOTAL	27	17	34	15
MANCHE 3 Méduse	X		X	X
Frank		X	X	
Bob		X		
MONSTRES DIFFÉRENTS 1 = 2 PTS / 2 = 5 PTS / 3 = 10 PTS	2	5	5	2
SCORE DES DÉS VALEURS DES DÉS + ROYAUMES HANTÉS	31	9	16	16
SOUS-TOTAL	33	14	21	18
TOTAL INDICES	8	12	16	25
TOTAL	96	60	106	79

Exemple de comptage de points : Reprenons l'exemple de la page 6. Le joueur orange marque 5 points, car il a touché 2 Monstres différents, 6 points pour le dé sur le Royaume hanté du coffre au trésor (2 × 3), 15 points pour le dé sur le Royaume hanté des corbeaux (3 × 5), et 2 points pour les deux dés qui indiquent 1 point. Comme l'un de ses dés est tombé dans un trou, il ne lui rapporte pas de point. Il a marqué 28 points durant cette manche. En tout, il a trouvé 3 Indices (de 1, de 2 et de 5 points), qui lui rapportent 8 points supplémentaires en fin de partie et s'ajoutent au total des trois manches.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après trois manches. Additionnez les scores des trois manches, puis ajoutez-y les points de vos Indices (voir *Calcul des scores* ci-dessus). Celui ou celle parmi vous qui marque le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est la personne qui a marqué le plus de points pendant la dernière manche qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

CONCEPT : Zach Connelly
AIDE À LA CONCEPTION : Alex Cutler
ILLUSTRATIONS : Michael Parla
DÉVELOPPEMENT : Nathan McNair
DESIGN GRAPHIQUE : Peter Wocken, Matt Paquette & Co
ÉDITION : Gwen Ruelle

PANDASAURUS GAMES

IELLO POUR LA VERSION FRANCAISE :

GESTION DE PROJET : Marie-Laure Faurite
TRADUCTION : Laura Muller-Thoma
RELECTURE : Robin Leplumey
GRAPHISME : Charlie Metz

© 2024 Pandasaurus Games LLC. Tous droits réservés.
2028 E Ben White Blvd #240, Austin, TX 78741, États-Unis
pandasaurusgames.com
© 2025 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr

