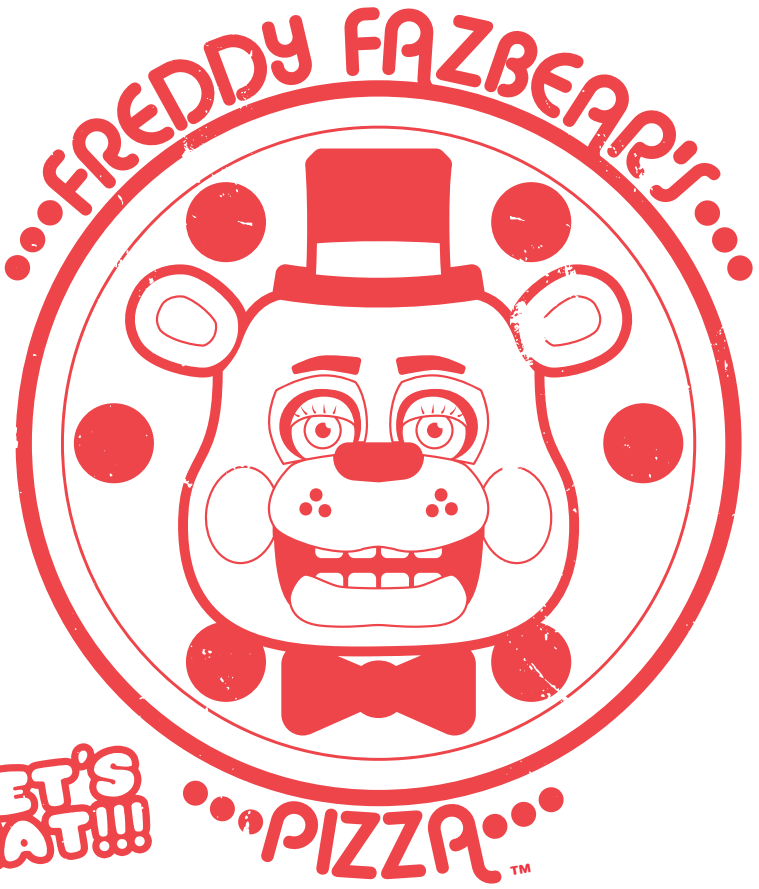
Five Nights at Freddy's

8+ 1-2 20



- INSTRUCTIONS
- RÈGLE DU JEU
- INSTRUCTIES
- ANLEITUNG
- ISTRUZION
- INSTRUCCIONES
- INSTRUÇÕES
- INSTRUKCJA
- SPILLEREGLER
- SPILLEREGLER
- SPELREGLER
- PELIOHJEET

INSTRUCTIONS

Welcome to Freddy Fazbear's Pizza, a magical place for kids and grown-ups alike! Where fantasy and fun come to life!

As a newly hired security guard, it is your duty to monitor the cameras and keep the equipment in good, working order. Keep alert to movements in the dark, be wary of using your limited power for the lights and doors, and avoid being stuffed into an animatronic suit by Freddy and his friends. Good luck surviving the night!

COMPONENTS



1 Double-sided Game Board



2 Reference Cards



2 Power Dials

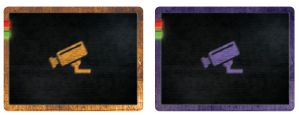
1	2	3	4
The Hallway	The Pirate Cove	The Dining Area	The Show Stage



2 Power Dice



13 Clock Cards



96 Camera Monitor Cards
48 purple player cards
48 orange player cards

OVERVIEW

In Five Nights at Freddy's: 6AM, you play as a security guard working the night shift at a Freddy Fazbear's Pizza location. Choose to turn on the lights or close doors to protect yourself—but watch out! Each reaction subtracts your limited power. Keep Freddy and all Animatronic characters out of your Office until you can clock off at 6:00 AM!

HOW TO WIN

To win, survive until 6:00 AM without an Animatronic moving into your Office. If a single Animatronic moves into your Office, you immediately lose the game and the other player wins.

If both players survive until 6:00 AM without an Animatronic moving into their Offices, the player with the most power remaining wins!

LEARN TO PLAY

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

SOLO PLAY

You can play solo! Use the 1-player side of the board and the Player 1 (orange) Camera Monitor cards. All the rules are the same, and you win if you survive until 6:00 AM without an Animatronic moving into your Office.

SETUP

(2-PLAYER GAME)

1. **Place the board between the players with the 2-player side up. Set the Power dice nearby.**

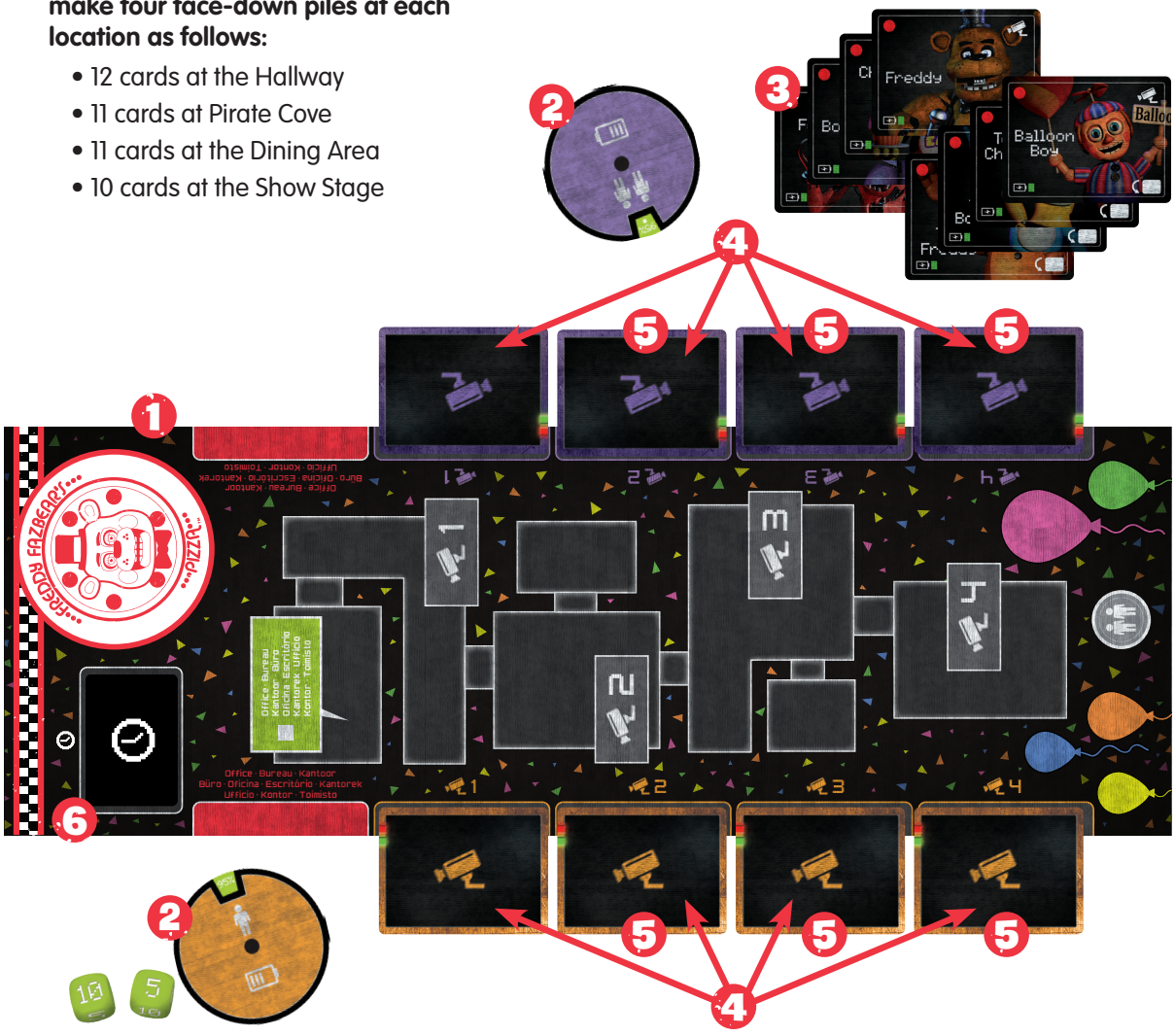
2. **Take the Camera Monitor cards, Power Dial, and Reference card that match the color closest to you on the board. Set your Power Dial to 100%.**

3. **Remove the four Animatronics characters from your Camera Monitor cards.**

4. **Shuffle your Camera Monitor cards and make four face-down piles at each location as follows:**
   - 12 cards at the Hallway
   - 11 cards at Pirate Cove
   - 11 cards at the Dining Area
   - 10 cards at the Show Stage

5. **Shuffle your Animatronic cards into your piles as follows:**
   - 1 Animatronic into the Pirate Cove pile
   - 1 Animatronic into the Dining Area pile
   - 2 Animatronics into the Show Stage pile

6. **Place the Clock cards in a pile counting down from 12:00 AM to 05:30 AM on top of the 06:00 AM spot on the board. Place the 'START' card on top of the pile.**



GAMEPLAY

Phase One: Monitor Cameras

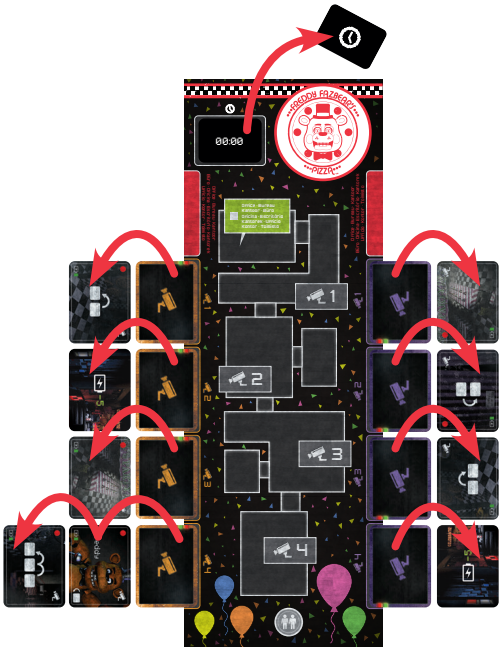
1 ADVANCE TIME

Discard the top card of the Clock cards pile. The first round will be at 12:00 AM.

2 FLIP CARDS

Both players complete these steps simultaneously:

- Starting at the Hallway location and moving toward the Show Stage, reveal the top card of the pile and place it face-up below the pile.
- Continue until you have revealed cards at each location.
- If you ever reveal an Animatronic, continue revealing cards from the pile at this location until you reveal a non-Animatronic card.
- If a pile runs out of cards, you don't have to flip any more cards from that pile this round.



Phase Two: React

The player with the most power on their Power Dial will react first. If there is a tie, the player who has a ☆ showing on their dial reacts first. In this phase you can react to cards to protect yourself or choose to conserve power. **Cards you don't (or can't) react to will move cards closer to your Office in Phase Three.**

1 CHOOSE CARDS

React to **zero**, **one**, or **two** face-up Animatronic or *What Was That?* cards.

NOTE: There can be multiple cards at a single location if you revealed one or more Animatronics in Phase One. React to each face-up card individually.

2 ROLL POWER DIE

Roll Power dice equal to the number of cards you are reacting to (Example: 1 card = 1 die, 2 cards = 2 dice). After rolling, subtract the total amount of power you rolled by rotating your Power Dial.

If you ever have to subtract more power from your Power Dial than you have power, you don't subtract power this turn and react to NOTHING. Yikes!

3 CARD EFFECTS

Follow these effects when you react to these cards types:

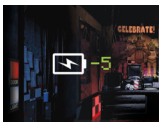


ANIMATRONIC CHARACTERS *You shut the door!* Immediately shuffle the Animatronic into the pile at their current location.

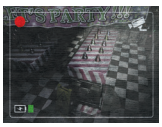
NOTE: if you don't (or can't) react to an Animatronic in the Hallway, it will move into your Office in Phase Three and you will LOSE THE GAME!



WHAT WAS THAT? *You turned on the lights!* Discard this card immediately into your Office without effect.



POWER DEPLETION You do not react to these cards. If you roll Power dice this phase, each face-up Power Depletion card subtracts an additional 5 Power. If you didn't react to any cards during this phase, ignore this effect.

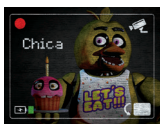


EMPTY ROOM You do not react to these cards.
These cards have no effect.

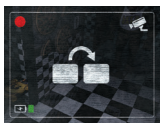
Phase Three: Resolve

1 DISCARD CARDS

Discard Power Depletion and Empty Rooms into your Office.
Resolve remaining face-up cards, using Phase Two's turn order, one at a time from the Hallway to the Show Stage and then discard them into your Office.



ANIMATRONIC CHARACTERS Shuffle the Animatronic into the adjacent location pile closer to your Office. If the adjacent location is your Office, you **LOSE THE GAME!**





WHAT WAS THAT? (SIDEWAYS ARROWS) Take the top card from the pile at this location and move it towards your Office one or two locations, depending on the number of arrows. Place the card on top of the pile at that new location **without looking** at that card. If a card reaches your Office, reveal that card immediately. If the revealed card is an Animatronic, you **LOSE THE GAME!** Otherwise, discard it.

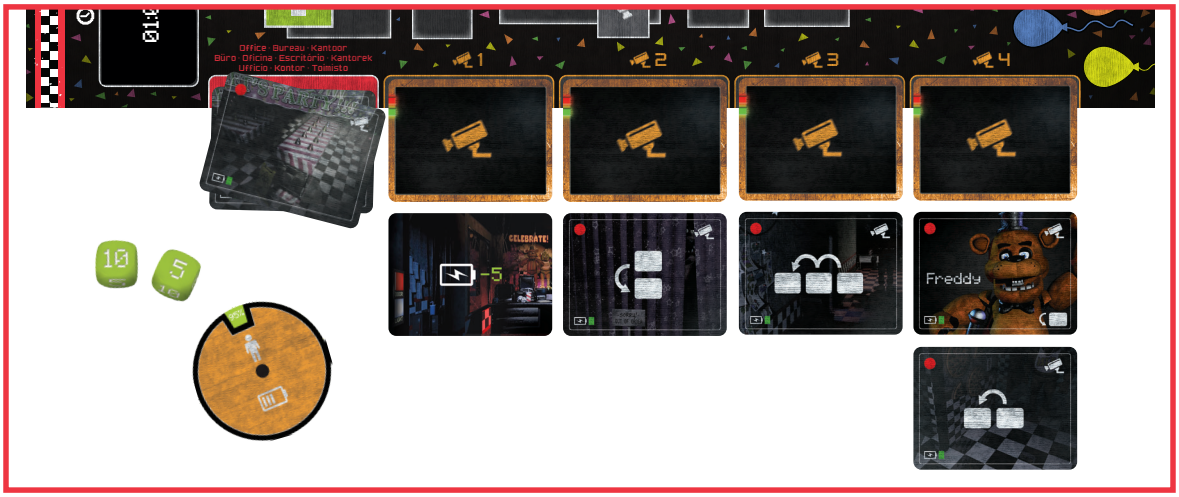


WHAT WAS THAT? (DOWN ARROWS) Reveal the top card from the pile at this location and resolve it immediately following the effects listed in Phase Three.

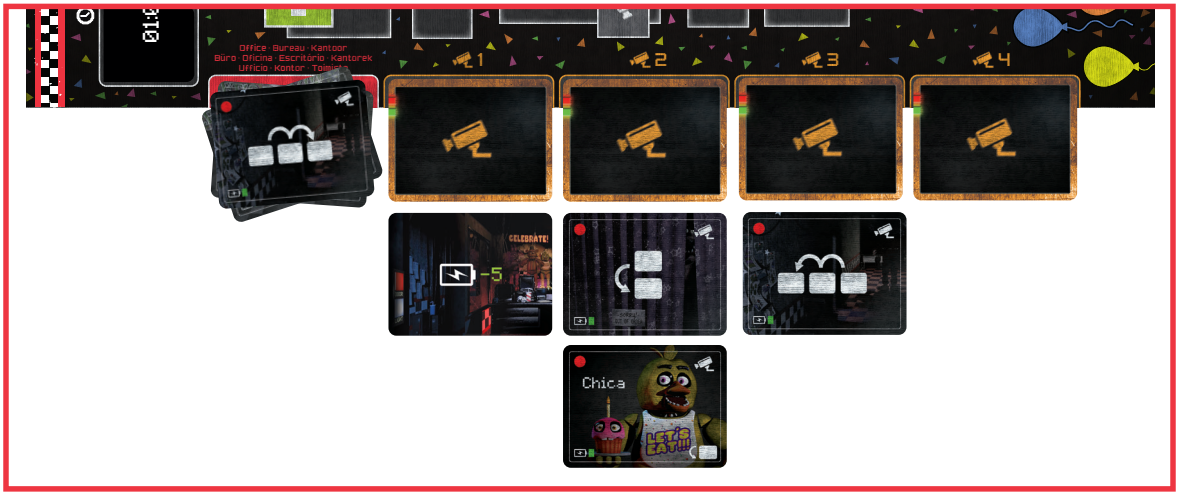
NOTE: At the end of this round, if any location has an empty pile, move the remaining piles one location over so they are closer to your Office.

Start the next round at Phase One and repeat until you reach 6:00 AM or another player loses the game!

EXAMPLE TURN



It's 1:00 AM and Chris has revealed the cards shown above. Chris decides to react to Freddy and the *What Was That?* card at the Show Stage. Chris rolls both Power dice, one for each card he is reacting to. He rolls a 5 and a 10. Chris subtracts 20 power in total from his Power Dial because of the Power Depletion card at the Hallway, which causes an additional 5 power depletion. He discards the *What Was That?* card to his Office and shuffles Freddy back into the Show Stage pile.



Starting at the Hallway, Chris resolves the remaining cards. Chris discards the Power Depletion to his Office. Next, at Pirate Cove, he reveals the top card of the pile—oh no it's Chica! He resolves the Animatronic immediately by shuffling it into the Hallway pile, then discards the *What Was That?* card at Pirate Cove. Finally, Chris takes the top card of the Dining Area pile and places it on top of the Hallway pile without looking at it. He then discards the resolved *What Was That?* card at the Dining Area to his Office and is ready to start the next round!

RÈGLE DU JEU

Bienvenue à la Pizzeria de Freddy Fazbear, un endroit magique pour les petits et les grands ! Là où la fantaisie et l'amusement prennent vie !

En tant qu'agent de sécurité nouvellement embauché, il vous incombe de surveiller les caméras et de veiller à ce que l'équipement soit en bon état de fonctionnement. Soyez attentifs aux mouvements dans l'obscurité, méfiez-vous de l'utilisation de votre énergie limitée pour les lumières et les portes, et évitez de vous faire piéger dans un costume Animatronique par Freddy et ses amis. Bonne chance dans votre survie nocturne !

CONTENU



1 plateau de jeu double face



2 cartes de référence



2 compteurs d'énergie

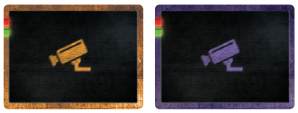
1	2	3	4
Le Couloir	l'Anse des pirates	La Salle à manger	la Scène de spectacle



2 dés d'énergie



13 cartes horloge



96 cartes de moniteur de caméras
48 cartes de joueur violettes
48 cartes de joueur orange

APERÇU GÉNÉRAL

Dans Five Nights at Freddy's : Survivre jusqu'à 6h du mat', vous incarnez un agent de sécurité qui travaille de nuit dans un restaurant de Pizza Freddy Fazbear. Choisissez d'allumer les lumières ou de fermer les portes pour vous protéger, mais attention ! Chaque réaction diminue votre énergie limitée. Empêchez Freddy et tous les personnages Animatroniques d'entrer dans votre Bureau jusqu'à ce que vous puissiez pointer à 06h00 !

BUT DU JEU

Pour gagner, il faut survivre jusqu'à 06h00 sans qu'une Animatronique ne rentre dans votre Bureau. Si une seule Animatronique entre dans votre Bureau, vous perdez immédiatement la partie et l'autre joueur gagne.

Si les deux joueurs survivent jusqu'à 06h00 sans qu'une Animatronique ne rentre dans leur Bureau, le joueur qui a le plus d'énergie restante gagne !

APPRENDRE À JOUER

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

JEU EN SOLO

Vous pouvez aussi jouer en solo ! Utilisez le côté 1-joueur du plateau de jeu et les cartes Moniteur de caméra du Joueur 1 (orange). Toutes les règles sont les mêmes, et vous gagnez si vous survivez jusqu'à 06h00 sans qu'une Animatronique ne rentre dans votre Bureau.

MISE EN PLACE
(JEU À 2 JOUEURS)

1. **Placez le plateau entre les joueurs, le côté 2-joueurs vers le haut. Placez le dé d'énergie à proximité.**

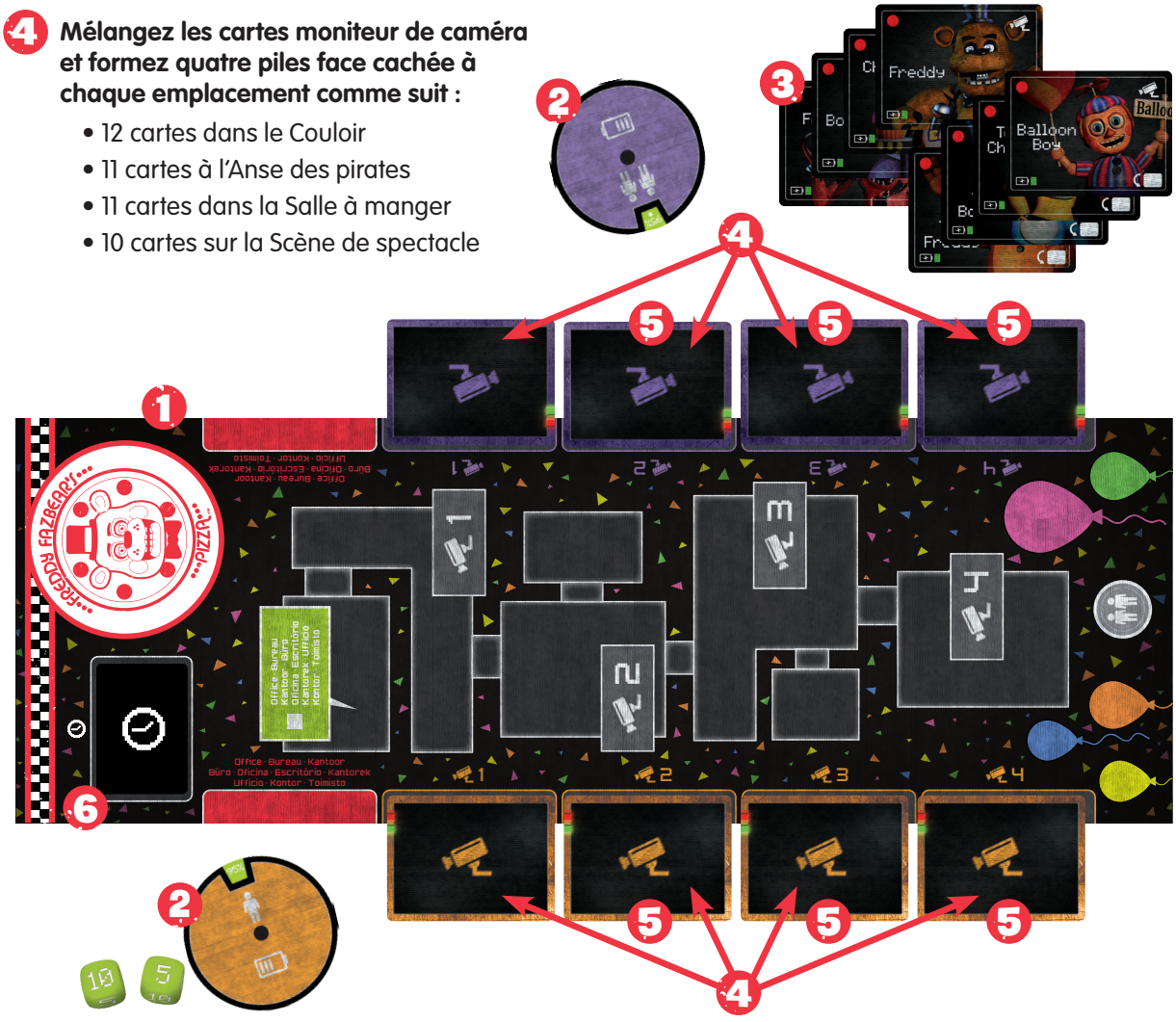
2. **Prenez les cartes moniteur de caméra, le compteur d'énergie et la carte de référence qui correspondent à la couleur la plus proche de vous sur le plateau. Réglez votre compteur d'énergie à 100 %.**

3. **Retirez les quatre personnages Animatroniques des cartes moniteur de caméra.**

4. **Mélangez les cartes moniteur de caméra et formez quatre piles face cachée à chaque emplacement comme suit :**
   - 12 cartes dans le Couloir
   - 11 cartes à l'Anse des pirates
   - 11 cartes dans la Salle à manger
   - 10 cartes sur la Scène de spectacle

5. **Mélangez vos cartes Animatronique dans vos piles comme suit :**
   - 1 Animatronique dans la pile Anse de pirates
   - 1 Animatronique dans la pile Salle à manger
   - 2 Animatroniques dans la pile Scène de spectacle

6. **Placez les cartes horloge en pile en comptant à rebours de 00h00 à 05h30 sur l'emplacement 06h00 du plateau. Placez la carte ‹ DÉPART › sur le dessus de la pile.**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Phase un : Surveiller les caméras

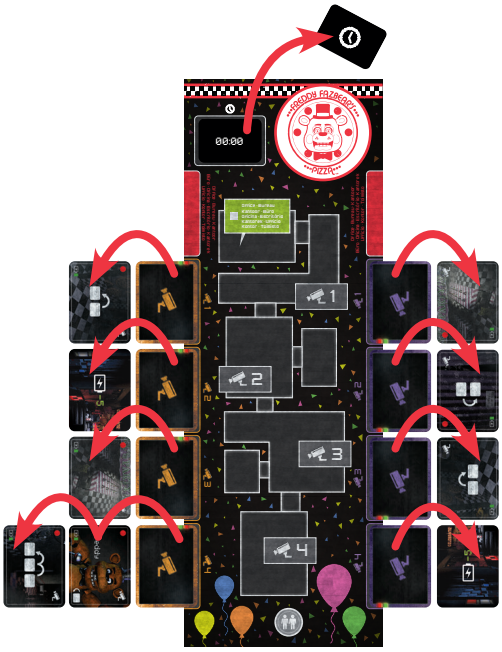
1 AVANCER LE TEMPS

Défaussez la carte supérieure de la pile des cartes horloge. La première manche débute à 00h00 (minuit).

2 RETOURNER DES CARTES

Les deux joueurs effectuent ces étapes simultanément :

- En commençant par l'emplacement du Couloir et en se déplaçant vers la Scène de spectacle, on révèle la carte supérieure de la pile et on la place face visible sous la pile.
- Continuez jusqu'à ce que vous ayez révélé des cartes à chaque emplacement.
- Si vous révélez une Animatronique, continuez à révéler des cartes de la pile à cet emplacement jusqu'à ce que vous révéliez une carte qui n'est pas une Animatronique.
- Si une pile n'a plus de cartes, vous n'êtes pas obligé de retourner d'autres cartes de cette pile cette manche-ci.



Phase deux : Réagir

Le joueur avec le plus d'énergie sur son compteur d'énergie sera le premier à réagir. En cas d'égalité, le joueur dont le compteur affiche une ☆ réagit en premier. Au cours de cette phase, vous pouvez réagir aux cartes pour vous protéger ou choisir d'économiser l'énergie. **Les cartes auxquelles vous ne réagissez pas (ou ne pouvez pas réagir) rapprochent les cartes de votre Bureau lors de la phase trois.**

1 CHOISIR LES CARTES

Réagissez à **zéro**, **une**, ou **deux** cartes Animatronique retournées ou aux cartes Qu'est-ce que c'était ?

REMARQUE : il peut y avoir plusieurs cartes à un même emplacement si vous avez révélé une ou plusieurs Animatroniques au cours de la phase un. Réagissez individuellement à chaque carte retournée.

2 LANCER LE DÉ D'ÉNERGIE

Lancez autant de dés d'énergie que le nombre de cartes auxquelles vous réagissez (exemple : 1 carte = 1 dé, 2 cartes = 2 dés). Après le lancer, soustrayez le montant total d'énergie que vous avez obtenu en tournant votre compteur d'énergie.

Si vous devez soustraire plus d'énergie de votre compteur d'énergie que vous n'en avez, vous ne soustrayez pas d'énergie ce tour-ci et ne réagissez à rien.

3 EFFETS DES CARTES

Suivez ces effets lorsque vous réagissez à ces types de cartes :

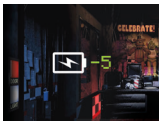


PERSONNAGES ANIMATRONIQUES *Vous avez fermé la porte !* Mélangez immédiatement l'Animatronique dans la pile à son emplacement actuel.

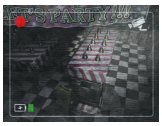
REMARQUE : si vous ne réagissez pas (ou ne pouvez pas réagir) à une Animatronique dans le Couloir, elle se déplacera dans votre Bureau au cours de la phase trois et vous PERDREZ LA PARTIE !



QU'EST-CE QUE C'ÉTAIT ? *Vous avez allumé les lumières !* Défaussez cette carte immédiatement dans votre Bureau sans effet.



ÉPUISEMENT DE L'ÉNERGIE Vous ne réagissez pas à ces cartes. Si vous lancez des dés d'énergie lors de cette phase, chaque carte d'épuisement d'énergie retournée soustrait 5 points d'énergie supplémentaires. Si vous n'avez réagi à aucune carte pendant cette phase, ignorez cet effet.

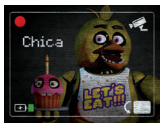


SALLE VIDE Vous ne réagissez pas à ces cartes.
Ces cartes n'ont aucun effet.

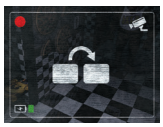
Phase trois : Résoudre

1 DÉFAUSSER DES CARTES

Défaussez l'épuisement d'énergie et les salles vides dans votre Bureau. **Résolvez les cartes retournées restantes, en suivant l'ordre du tour de la phase 2, une à la fois, du Couloir à la Scène de spectacle, puis défaussez-les dans votre Bureau.**



PERSONNAGES ANIMATRONIQUES Mélangez l'Animatronique dans la pile d'emplacements adjacents la plus proche de votre Bureau. Si l'emplacement adjacent est votre Bureau, vous **PERDEZ LA PARTIE !**



***QU'EST-CE QUE C'ÉTAIT ?* (FLÈCHES LATÉRALES)** Prenez la carte supérieure de la pile à cet emplacement et déplacez-la vers votre Bureau d'un ou deux emplacements, selon le nombre de flèches. Placez la carte sur le dessus de la pile à ce nouvel emplacement **sans regarder** cette carte. Si une carte atteint votre Bureau, révélez-la immédiatement. Si la carte révélée est une Animatronique, vous **PERDEZ LA PARTIE !** Dans le cas contraire, défaussez-la.

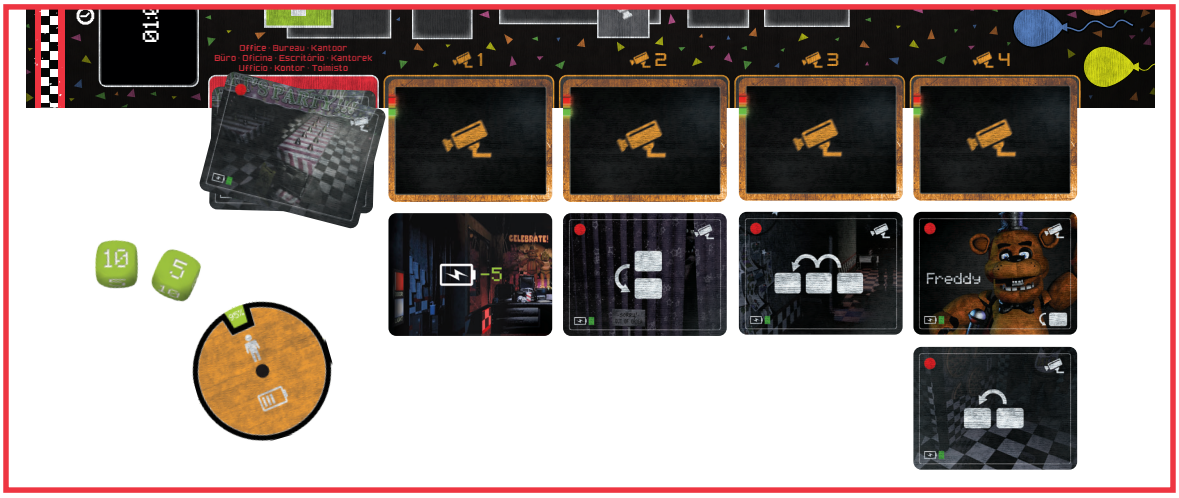


***QU'EST-CE QUE C'ÉTAIT ?* (FLÈCHES VERS LE BAS)** Révélez la carte supérieure de la pile à cet emplacement et résolvez-la immédiatement en suivant les effets indiqués dans la phase trois.

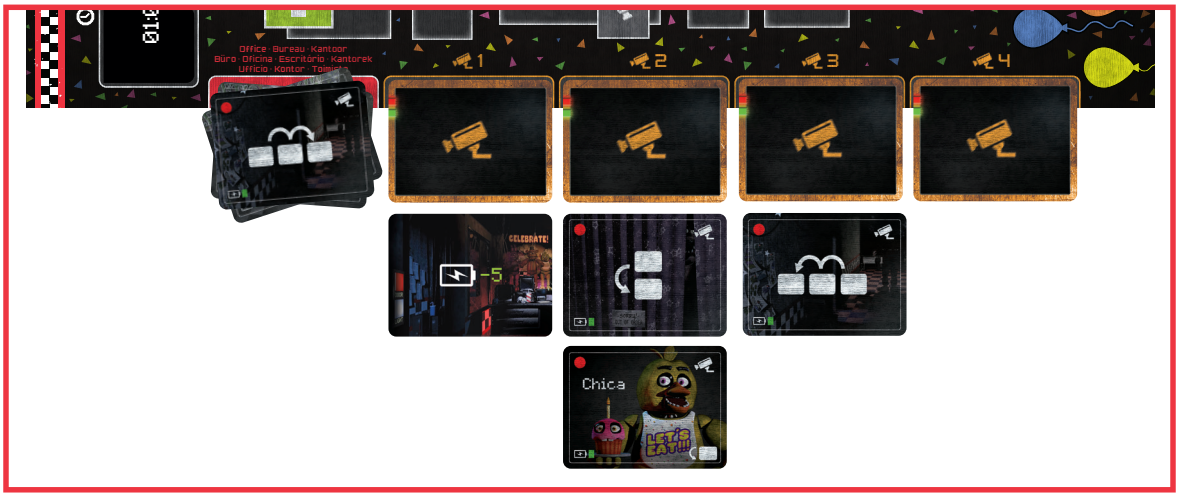
REMARQUE : à la fin de cette manche, si un emplacement a une pile vide, déplacez les piles restantes à un emplacement plus proche de votre Bureau.

Commencez la manche suivante à la phase un et répétez l'opération jusqu'à ce que vous atteigniez 06h00 ou qu'un autre joueur perde la partie !

EXEMPLE DE TOUR



Il est 01h00 et Chris a révélé les cartes ci-dessus. Chris décide de réagir à Freddy et à la carte *Qu'est-ce que c'était ?* sur la Scène de spectacle. Chris lance les deux dés d'énergie, un pour chaque carte à laquelle il réagit. Il obtient un 5 et un 10. Chris soustrait 20 points d'énergie au total de son compteur d'énergie à cause de la carte d'épuisement d'énergie dans le Couloir, qui entraîne un épuisement supplémentaire de 5 points d'énergie. Il défausse la carte *Qu'est-ce que c'était ?* dans son Bureau et remet Freddy dans la pile Scène de spectacle.



En commençant par le Couloir, Chris résout les cartes restantes. Chris défausse l'épuisement d'énergie de son Bureau. Ensuite, à l'Anse des pirates, il révèle la carte du haut de la pile - oh non, c'est Chica ! Il se débarrasse immédiatement de l'Animatronique en la mélangeant dans la pile Couloir, puis défausse la carte *Qu'est-ce que c'était ?* à l'Anse des pirates. Enfin, Chris prend la carte supérieure de la pile Salle à manger et la place sur la pile Couloir sans la regarder. Il défausse ensuite la carte résolue *Qu'est-ce que c'était ?* de la Salle à manger dans son Bureau et est prêt à commencer la prochaine manche !

INSTRUCTIES

Welkom bij Freddy Fazbear's Pizza, een magische plek voor zowel kinderen als volwassenen! Waar fantasie en plezier tot leven komen!

Als nieuwe beveiliger is het jouw taak om de camera's in de gaten te houden en de apparatuur in goede, werkende staat te houden. Wees alert op bewegingen in het donker, let op dat je je beperkte power gebruikt voor de lampen en deuren en voorkom dat je door Freddy en zijn vrienden in een animatronic-kostuum wordt gestopt. Succes met het overleven van de nacht!

INHOUD



1 Dubbelzijdig spelbord

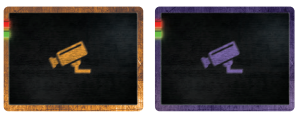


2 Referentie-kaarten



2 Power dials

1 De gang
2 De piratenbaai
3 De eetruimte
4 Het podium



96 Camerabewakingskaarten
48 paarse spelerskaarten
48 oranje spelerskaarten

2 Dobbelstenen

13 Klokkaarten

OVERZICHT

Bij het spel Five Nights at Freddy's: Overleven tot 06:00, speel je een beveiliger die nachtdienst heeft bij een filiaal van Freddy Fazbear's Pizza. Kies of je het licht aan doet of deuren dicht doet om jezelf te beschermen––maar kijk uit! Bij iedere handeling neemt je beperkte power af. Houd Freddy en alle Animatronic-figuren buiten je kantoor totdat je om 06.00 uur kunt uitklokken!

DOEL VAN HET SPEL

Om te winnen moet je tot 06.00 uur overleven zonder dat er een Animatronic je kantoor binnenkomt. Als een enkele Animatronic je kantoor binnenkomt, verlies je het spel direct en wint de andere speler.

Als beide spelers overleven tot 06.00 uur zonder dat er een Animatronic hun kantoor binnen komt, wint de speler die de meeste power over heeft!

HET SPEL LEREN

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

ALLEEN SPELEN

Je kunt alleen spelen! Gebruik de 1-spelerzijde van het bord en Player 1 (oranje) camerabewakingskaarten. Alle regels zijn hetzelfde en je wint als je tot 06:00 overleeft zonder dat er een Animatronic je kantoor binnenkomt.

VOORBEREIDING
(2 SPELERS)

1. **Plaats het bord tussen de spelers in met de zijde voor 2 spelers omhoog. Plaats de dobbelsteen in de buurt.**

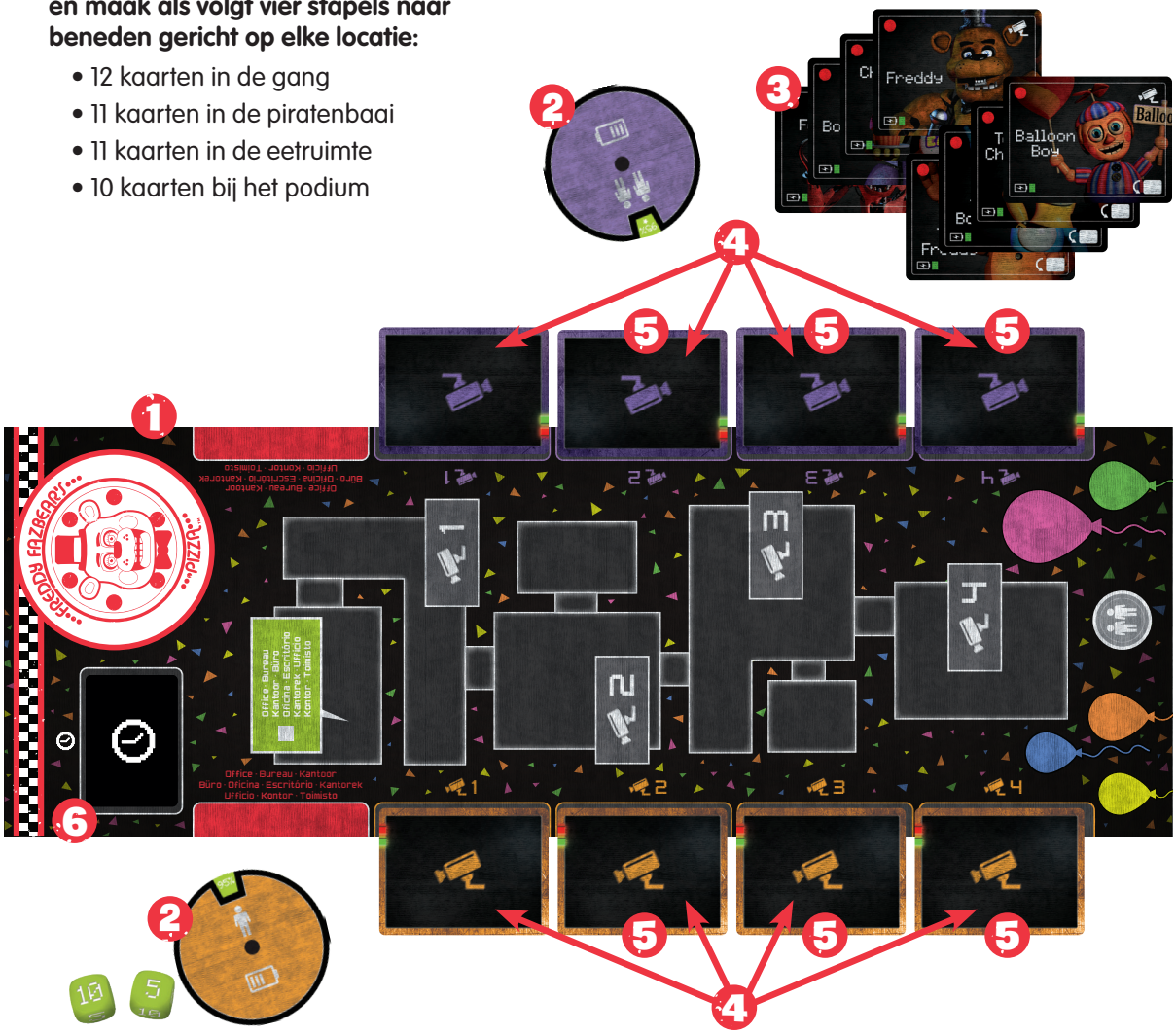
2. **Pak de camerabewakingskaarten, de Power Dial en de referentiekaart die het dichtst bij jouw kleur op het bord passen. Set je Power dial op 100%.**

3. **Verwijder de vier Animatronic-figuren van je camerabewakingskaarten.**

4. **Schud je camerabewakingskaarten en maak als volgt vier stapels naar beneden gericht op elke locatie:**
   - 12 kaarten in de gang
   - 11 kaarten in de piratenbaai
   - 11 kaarten in de eetruimte
   - 10 kaarten bij het podium

5. **Schud je Animatronic-kaarten als volgt in je stapels:**
   - 1 Animatronic in de piratenbaaistapel
   - 1 Animatronic in de eethoekstapel
   - 2 Animatronics in de podiumstapel

6. **Plaats de klokkaarten op een stapel en tel daarbij af van 00:00 uur naar 05:30 uur op de 06:00 uur plek op het bord. Plaats de 'START'-kaart bovenop de stapel.**

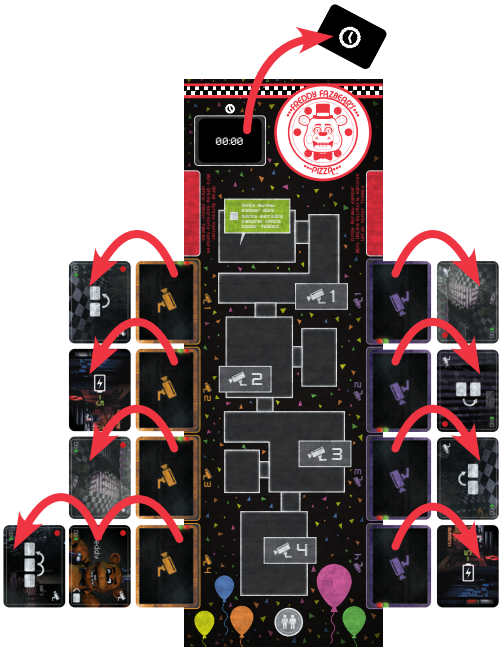


TIJDENS HET SPEL

Fase 1: Bewakingscamera's

1 DE TIJD VOORUIT ZETTEN

Verwijder de bovenste kaart van de klokkaartenstapel. De eerste ronde is om 00:00 uur (middernacht).



2 KAARTEN OMDRAAIEN

Beide spelers voeren deze stappen gelijktijdig uit:

- Draai de bovenste kaart van de stapel om, beginnend bij de ganglocatie en bewegend in de richting van het podium, en plaats deze naar boven gericht onderaan de stapel.
- Ga door totdat je op elke plek kaarten hebt omgedraaid.
- Als je een Animatronic laat zien, ga dan door met het omdraaien van kaarten van de stapel op deze locatie totdat je een non-Animatronic kaart pakt.
- Als een stapel kaarten opraakt, hoef je deze ronde geen kaarten van die stapel meer om te draaien.

Fase 2: Reageren

De speler met de meeste power op zijn Power-dial mag als eerste reageren. Als het gelijkspel is, reageert de speler met een ☆ op de dial als eerste. In deze fase kun je reageren op kaarten om jezelf te beschermen of je kunt ervoor kiezen om power te besparen. **Kaarten waarop je niet reageert (of niet kunt reageren) verplaatsen kaarten dichter naar je kantoor toe in Fase drie.**

1 KAARTEN KIEZEN

Reageer op **nul**, **één**, of **twee** face-up Animatronic of Wat was dat?-kaarten.

OPMERKING: Er kunnen zich op een enkele locatie meerdere kaarten bevinden als je in Fase 1 een of meer Animatronics omdraaide. Reageer individueel op elke naar boven gerichte kaart.

2 GOOI DE DOBBELSTEEN

Gooi het aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal kaarten waarop je reageert (voorbeeld: 1 kaart = 1 dobbelsteen, 2 kaarten = 2 dobbelstenen). Trek na het gooien de totale hoeveelheid power af door aan je Power Dial te draaien.

Als je meer power van je Power Dial moet aftrekken dan je hebt, hoef je deze beurt geen power af te trekken en hoef je nergens op te reageren. Jeetje!

3 KAARTEFFECTEN

Volg deze effecten wanneer je op dit type kaarten reageert:

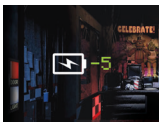


ANIMATRONIC-FIGUREN *Doe de deur dicht!* Schud de Animatronic onmiddellijk in een stapel op de huidige locatie.

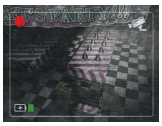
OPMERKING: als je niet reageert (of niet kunt reageren) op een Animatronic in de gang, gaat deze in Fase 3 je kantoor binnen en VERLIES JE HET SPEL!



WAT WAS DAT? *Je deed de lampen aan!* Doe deze kaart onmiddellijk weg in je kantoor zonder effect.



POWER-AFNAME Je reageert niet op deze kaarten. Als je in deze fase dobbelstenen gooit, wordt door elke naar boven gerichte Power-afnamekaart nog eens 5 punten Power afgetrokken. Als je in deze fase op geen enkele kaart hebt gereageerd, kun je dit effect negeren.

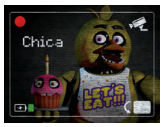


LEGE RUIMTE Je reageert niet op deze kaarten.
Deze kaarten hebben geen effect.

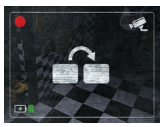
Fase 3: Afhandelen

1 KAARTEN WEG DOEN

Doe de Power-afname en Lege Ruimtes- kaarten weg.
Handel de resterende omhoog gerichte kaarten af aan de hand van de volgorde in Fase 2, een voor een vanaf de gang naar het podium en doe ze vervolgens weg naar je kantoor.



ANIMATRONIC-FIGUREN Schud de Animatronic op de stapel van de aangrenzende locatie dichter bij je kantoor. Als de aangrenzende locatie je kantoor is, **VERLIES JE HET SPEL!**





WAT WAS DAT? (ZIJWAARTSE PIJLEN) Neem de bovenste kaart van de stapel op deze locatie en verplaats deze een of twee plaatsen richting je kantoor, afhankelijk van het aantal pijlen. Plaats de kaart bovenop de stapel op de nieuwe locatie **zonder naar de kaart te kijken.** Als een kaart je kantoor bereikt, laat de kaart dan onmiddelijk zien. Als de kaart een Animatronic is, **VERLIES JE HET SPEL!** Doe de kaart anders weg.

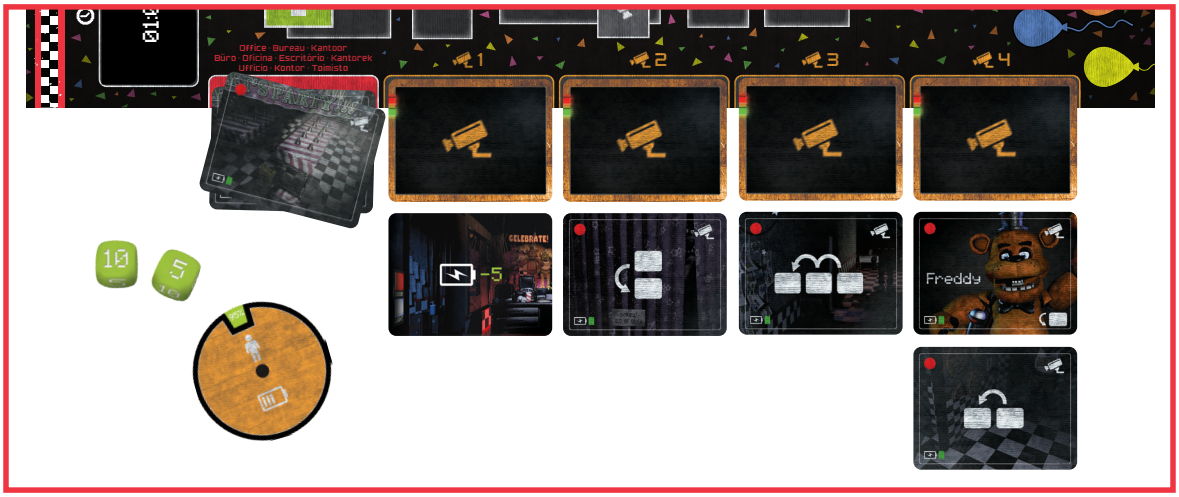


WAT WAS DAT? (PIJLEN NAAR BENEDEN) Draai de bovenste kaart van de stapel op deze locatie om en gebruik deze onmiddelijk volgens de effecten uit Fase 3.

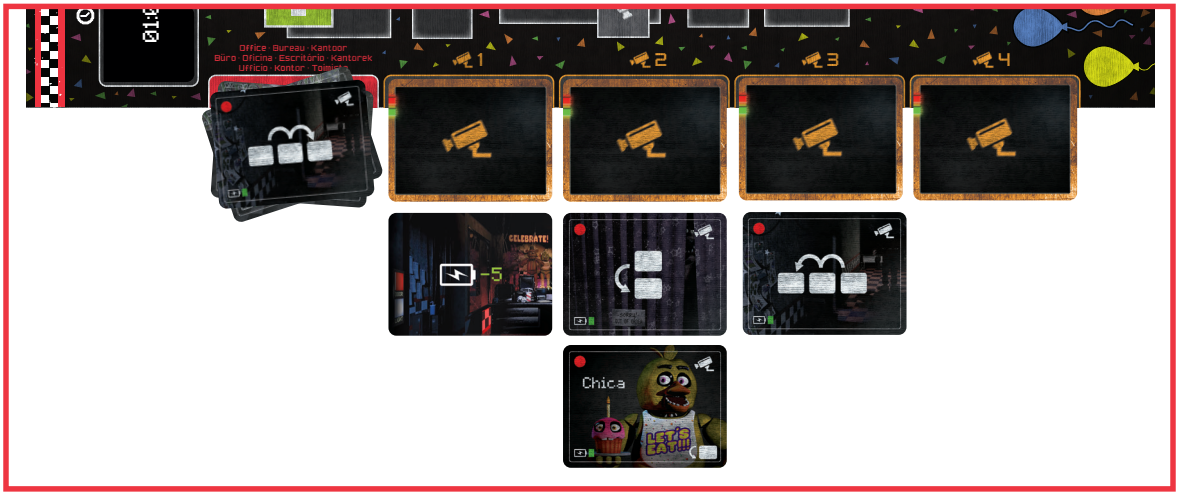
OPMERKING: Als er aan het einde van deze ronde een locatie is waar de stapel op is, verplaats de resterende stapels dan een plaats verder zodat ze dichter bij je kantoor zijn.

Start de volgende ronde bij Fase 1 en herhaal dit totdat je 06:00 uur bereikt of een andere speler het spel verliest!

VOORBEELD



Het is 01:00 uur en Chris heeft de bovenstaande kaarten omgedraaid. Chris besluit op Freddy en de *Wat was dat*?-kaart te reageren bij het podium. Chris gooit beide dobbelstenen, een voor elke kaart waarop hij reageert. Hij gooit een 5 en een 10. Chris trekt in totaal 20 punten af van zijn Power Dial vanwege de Power-afnamekaart bij de gang, waardoor de power met nog eens 5 punten afneemt. Hij doet de *Wat was dat*?-kaart weg naar zijn kantoor en schudt Freddy weer terug in de Podium-stapel.



Chris handelt de resterende kaarten af en begint hiermee bij de gang. Chris doet de Power-afname weg naar zijn kantoor. Vervolgens draait hij bij Piratenbaai de bovenste kaart van de stapel om –– Oh nee, het is Chica! Hij handelt de Animatronic onmiddelijk af door deze in de Gang-stapel te schudden, en doet de *Wat was dat*?-kaart vervolgens weg bij Piratenbaai. Tot slot pakt Chris de bovenste kaart van de Eethoek-stapel en plaatst deze bovenop de Gang-stapel zonder ernaar te kijken. Hij doet de gebruikte *Wat was dat*?-kaart bij de Eethoek vervolgens weg naar zijn kantoor en is klaar voor de volgende ronde!

ANLEITUNG

Willkommen in Freddy Fazbear's Pizzeria, einem magischen Ort für Groß und Klein! Hier wird Fantasie lebendig!

Als neuer Nachtwächter ist es dein Job, die Kameras im Auge zu behalten und dafür zu sorgen, dass der Laden gut in Schuss bleibt. Achte auf Bewegungen in der Dunkelheit und setze deine begrenzten Stromreserven für Licht und Türen sorgsam ein. Aber vor allen Dingen pass bloß auf, dass dich Freddy und seine Freunde nicht in eines ihrer Kostüme stopfen. Viel Glück bei der Nachtschicht!

INHALT



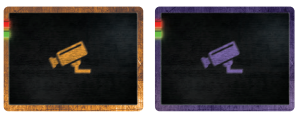
1 doppelseitiges Spielbrett



2 Referenzkarten



2 Stromregler



96 Kameramonitorkarten
48 lila Spielerkarten
48 orange Spielerkarten

1 Der Flur
2 Die Piratenbucht
3 Den Essbereich
4 Die Showbühne



2 Stromwürfel



13 Uhrzeitkarten

ÜBERBLICK

In Five Nights at Freddy's: Überlebe bis 6:00, spielst du einen Nachtwächter in Freddy Fazbear's Pizzeria. Schalte gezielt das Licht ein oder schließe Türen, um dich zu schützen – aber Vorsicht! Deine Stromreserven sind begrenzt. Halte Freddy und alle Animatronics aus deinem Büro fern, bis deine Schicht um 06:00 Uhr morgens zu Ende ist!

ZIEL DES SPIELS

Um zu gewinnen, musst du bis 06:00 Uhr morgens durchhalten, ohne dass auch nur ein Animatronic es in dein Büro schafft. Wenn ein Animatronic in dein Büro eindringt, verlierst du das Spiel sofort und dein Gegenspieler gewinnt.

Wenn beide Spieler bis 06:00 Uhr überleben, ohne dass es ein Animatronic in eines ihrer Büros schafft, gewinnt der Spieler mit den höchsten verbliebenden Stromreserven.

LERNE DAS SPIEL

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

SOLOSPIEL

Das Spiel kann alleine gespielt werden! Verwende die 1-Spieler-Seite des Spielbretts und die Kameramonitorkarten für Spieler 1 (orange). Die Regeln sind gleich und du gewinnst, wenn du es bis zum Ende deiner Schicht um 06:00 Uhr morgens schaffst, ohne dass ein Animatronic in dein Büro eindringt.

VORBEREITUNG
(FÜR 2 SPIELER)

1. **Legt das Spielbrett mit der 2-Spieler-Seite nach oben zwischen euch. Legt die Stromwürfel daneben.**

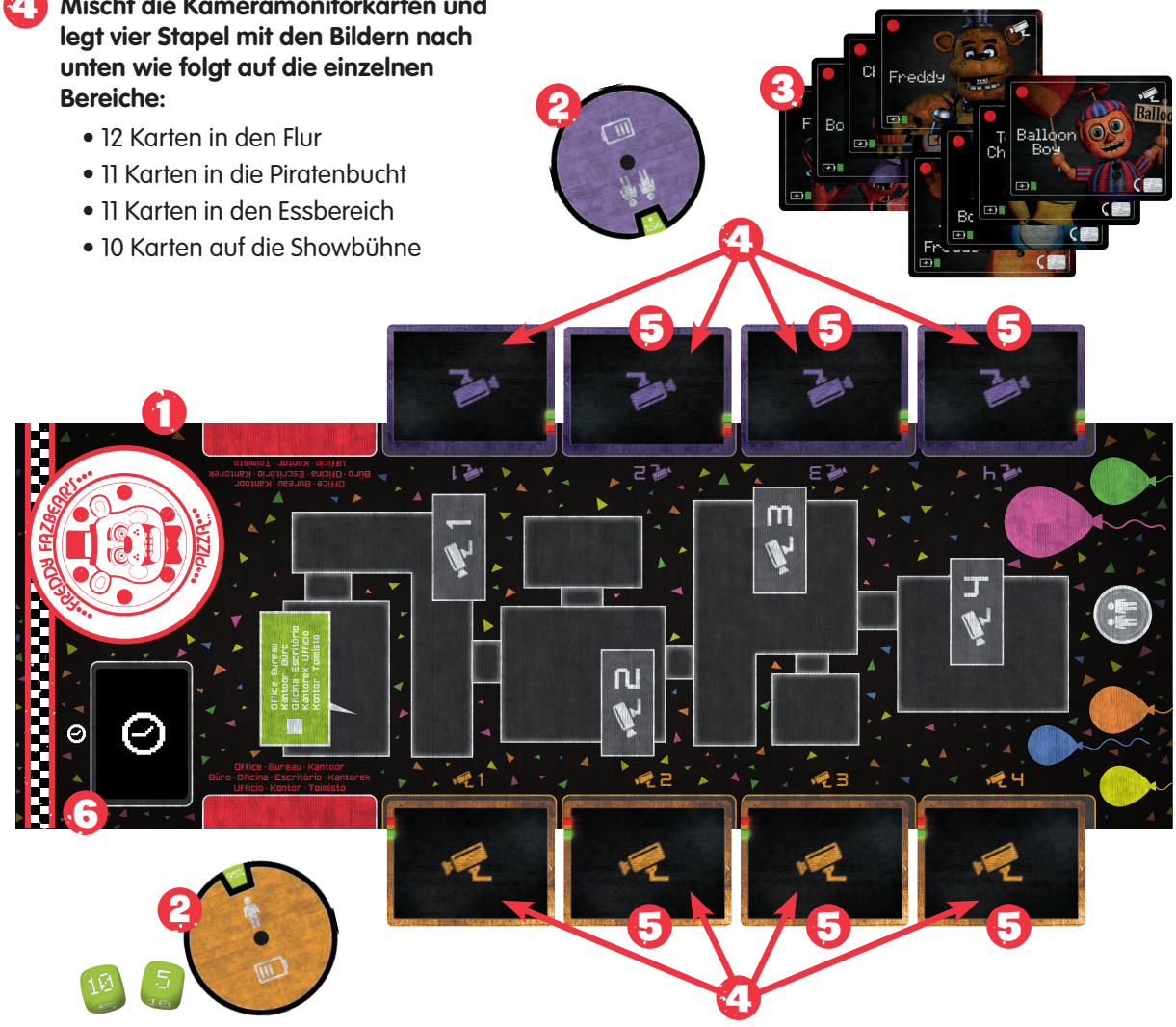
2. **Nehmt euch jeweils die Kameramonitorkarten, den Stromregler und die Referenzkarte passend zur Farbe auf eurer Seite des Spielbretts. Stellt eure Stromregler auf 100 %.**

3. **Sortiert die vier Animatronics-Karten aus euren Kameramonitorkarten aus.**

4. **Mischt die Kameramonitorkarten und legt vier Stapel mit den Bildern nach unten wie folgt auf die einzelnen Bereiche:**
   - 12 Karten in den Flur
   - 11 Karten in die Piratenbucht
   - 11 Karten in den Essbereich
   - 10 Karten auf die Showbühne

5. **Mischt eure Animatronic-Karten wie folgt in den Stapel unter:**
   - 1 Animatronic in den Stapel in der Piratenbucht
   - 1 Animatronic in den Stapel im Essbereich
   - 2 Animatronics in den Stapel auf der Showbühne

6. **Stapelt die Uhrzeitkarten abwärts zählend von 00:00 bis 05:30 auf das 06:00-Feld auf dem Spielbrett. Legt die ‚Start'-Karte oben auf den Stapel.**

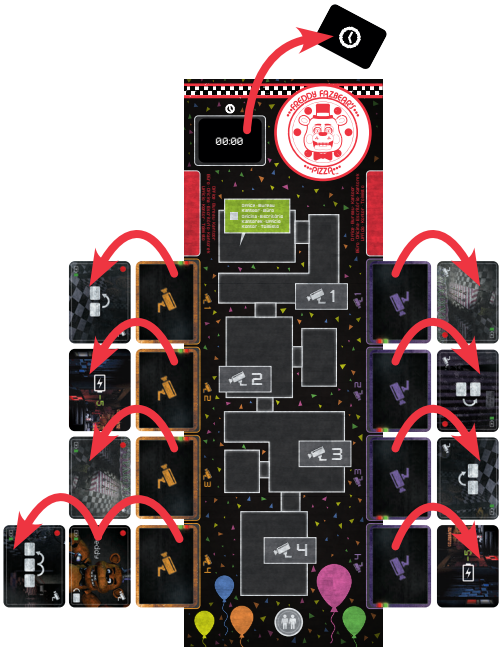


SPIELABLAUF

Phase Eins: Kameras beobachten

1 ZEIT WEITERLAUFEN LASSEN

Nehmt die oberste Karte vom Stapel mit den Uhrzeitkarten. Die erste Runde startet bei 00:00 (Mitternacht).



2 KARTEN UMDREHEN

Beide Spieler führen diese Schritte gleichzeitig durch:

- Dreht jeweils die oberste Karte eines Stapels um und legt sie aufgedeckt vor den Stapel, angefangen beim Flur und dann weiter bis zur Showbühne.
- In jedem Bereich muss mindestens eine Karte aufgedeckt werden.
- Wenn eine Animatronic-Karte entdeckt wird, dreht weiter Karten von diesem Stapel um, bis eine Karte ohne Animatronic auftaucht.
- Wenn ein Stapel leer ist, müssen dort in dieser Runde keine Karten mehr aufgedeckt werden.

Phase Zwei: Reagieren

Der Spieler mit den größten Stromreserven auf dem Stromregler reagiert zuerst. Bei Gleichstand reagiert der Spieler mit dem ☆ auf dem Regler zuerst. In dieser Phase könnt ihr entscheiden, ob ihr auf eine Karte reagieren wollt, um euch zu schützen, oder lieber den Strom spart. **Karten, auf die ihr nicht reagiert (oder reagieren könnt), sorgen dafür, dass in Phase Drei Karten näher an euer Büro heranrücken.**

1 KARTEN AUSWÄHLEN

Ihr könnt auf **keine**, **eine** oder **zwei** aufgedeckte Animatronic- oder Was war das?-Karten reagieren.

HINWEIS: Es kann vorkommen, dass mehrere aufgedeckte Karten in einem Bereich liegen, wenn dort in Phase Eins ein Animatronic aufgedeckt wurde (oder auch mehrere). Auf jeder aufgedeckte Karte muss einzeln reagiert werden.

2 STROMWÜRFEL

Werft für jede Karte, auf die ihr reagiert, einen Stromwürfel (Beispiel: 1 Karte = 1 Würfel, 2 Karten = 2 Würfel). Nach dem Würfeln zieht ihr den gesamten gewürfelten Stromwert von eurem Stromregler ab, indem ihr ihn dreht.

Sollte ein Spieler jemals mehr Strom vom Stromregler abziehen müssen, als noch übrig ist, zieht er stattdessen in dieser Runde keinen Strom ab, aber reagiert auch auf GAR NICHTS. Oh-oh...

3 EFFEKTE DER KARTEN

Führt die folgenden Effekte aus, wenn ihr auf die verschiedenen Kartentypen reagiert:

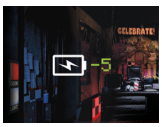


ANIMATRONIC-CHARAKTERE *Du schließt die Tür!* Mische den Animatronic sofort wieder in den Stapel in seinem aktuellen Bereich unter.

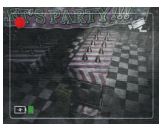
HINWEIS: Wenn du nicht auf einen Animatronic im Flur reagierst (oder reagieren kannst), erreicht dieser in Phase Drei dein Büro und du VERLIERST DAS SPIEL!



WAS WAR DAS? *Du schaltest das Licht ein! Lege die Karte sofort ohne Wirkung in deinem Büro ab.*



STROMLECK Auf diese Karten wird nicht reagiert. Wenn du in dieser Phase einen oder mehrere Stromwürfel geworfen hast, musst du für jede Stromleck-Karte zusätzliche 5 Strompunkte abziehen. Wenn du in dieser Phase nicht auf irgendwelche Karten reagiert hast, ignoriere diesen Effekt.

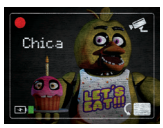


LEERER RAUM Auf diese Karten wird nicht reagiert.
Diese Karten haben keine Wirkung.

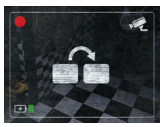
Phase Drei: Auflösen

1 KARTEN ABRÄUMEN

Legt Stromlecks und Leere Räume in euren Büros ab.
Löst die verbleibenden aufgedeckten Karten in der Spielerreihenfolge aus Phase Zwei auf, eine nach der anderen vom Flur bis zur Showbühne, und legt die Karten dann in euren Büros ab.



ANIMATRONIC-CHARAKTERE Mische den Animatronic in den Stapel im nächsten Bereich auf dem Weg zu deinem Büro unter. Wenn der nächste Raum bereits dein Büro ist, **VERLIERST DU DAS SPIEL!**





WAS WAR DAS? (SEITWÄRTS-PFEIL) Nimm die oberste Karte vom Stapel in diesem Bereich und bewege sie um einen oder zwei Bereiche in Richtung deines Büros weiter, je nach der Anzahl der Pfeile auf der Karte. Lege die Karte oben auf den Stapel im neuen Bereich, **ohne die Karte anzusehen**. Wenn eine Karte dein Büro erreicht, drehe sie sofort um. Wenn die aufgedeckte Karte ein Animatronic ist, **VERLIERST DU DAS SPIEL!** Wenn nicht, räume die Karte einfach ab.

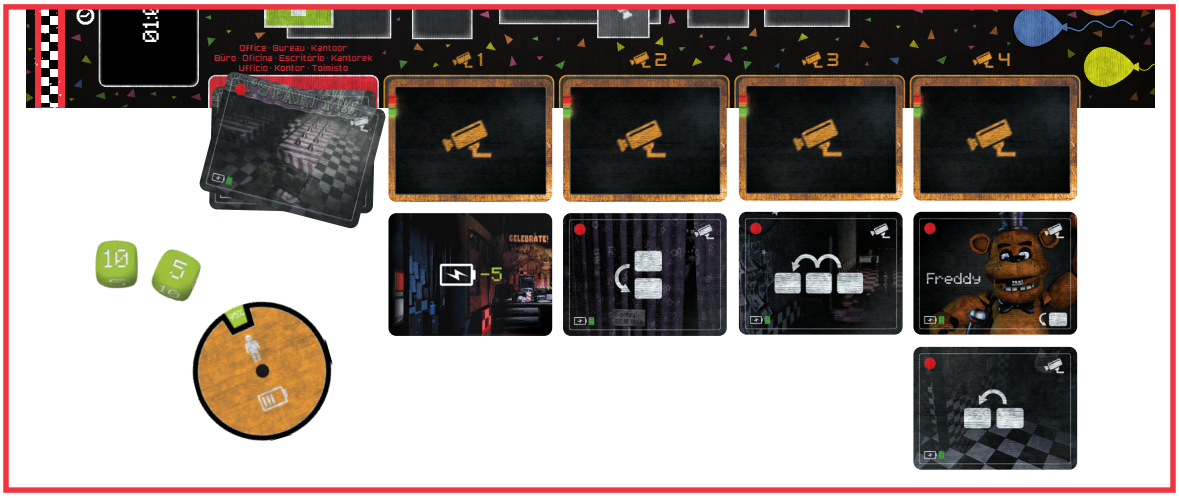


WAS WAR DAS? (ABWÄRTS-PFEIL) Drehe die oberste Karte auf dem Stapel in diesem Bereich um und löse sie sofort gemäß den Regeln aus Phase Drei auf.

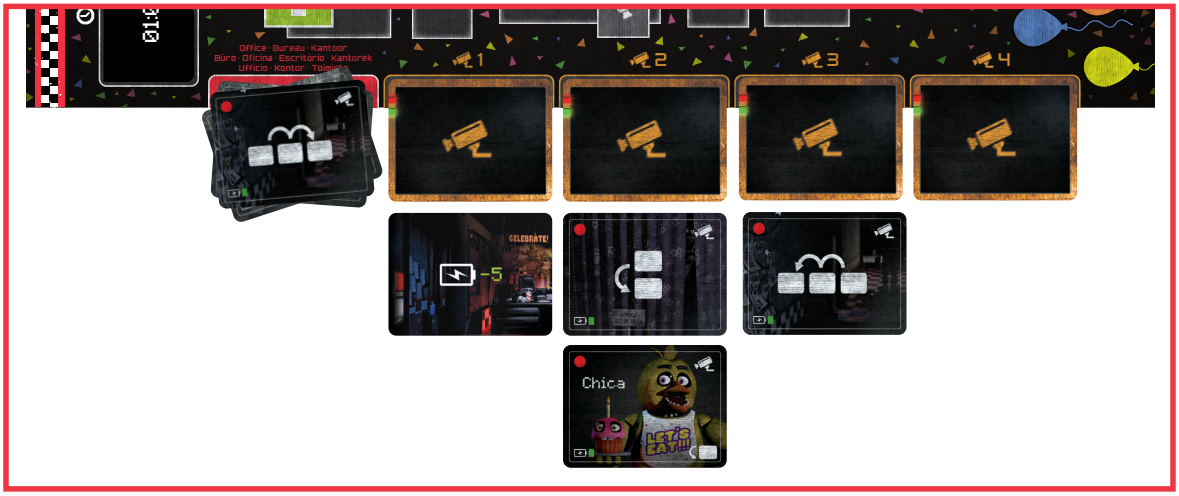
HINWEIS: Wenn am Ende dieser Runde der Stapel in einem Bereich leer ist, rücke mit den verbleibenden Stapeln einen Schritt näher an dein Büro auf.

Startet jetzt die nächste Runde mit Phase Eins und spielt weiter, bis ihr 06:00 Uhr erreicht oder ein Spieler verloren hat!

BEISPIELRUNDE



Es ist 01:00 Uhr und Chris hat die oben gezeigten Karten aufgedeckt. Chris entscheidet sich, auf Freddy und die *Was war das?*-Karte an der Showbühne zu reagieren. Chris würfelt mit beiden Stromwürfeln, ein Würfel für jede Karte, auf die er reagiert. Er würfelt eine 5 und eine 10. Da im Flur noch eine Stromleck-Karte offenliegt, die 5 zusätzliche Strompunkte kostet, zieht Chris insgesamt 20 Strompunkte von seinem Stromregler ab. Er legt die *Was war das?*-Karte in seinem Büro ab und mischt Freddy wieder in den Stapel an der Showbühne unter.



Beginnend beim Flur löst Chris nun die verbleibenden Karten auf. Chris legt die Stromleck-Karte in seinem Büro ab. Als Nächstes deckt er die oberste Karte an der Piratenbucht auf – oh nein, es ist Chica! Er löst die Animatronic-Karte sofort auf, indem er sie in den Stapel im Flur untermischt. Dann räumt er die *Was war das?*-Karte aus der Piratenbucht ab. Zum Schluss nimmt Chris die oberste Karte vom Stapel im Essbereich und legt sie auf den Stapel im Flur, ohne sich die Karte anzusehen. Dann legt er die aufgelöste *Was war das?*-Karte aus dem Essbereich in seinem Büro ab und ist nun bereit für die nächste Runde!

ISTRUZIONI

Benvenuti nella pizzeria Freddy Fazbear's Pizza, un luogo magico per bambini e anche per adulti! Dove la fantasia e il divertimento prendono vita!

Come guardia di sicurezza appena assunta, il tuo compito è quello di monitorare le telecamere e di assicurarti che le apparecchiature siano sempre in ottime condizioni e perfettamente funzionanti. Stai in allerta e fai attenzione ai movimenti nel buio, sii cauto nell'uso della poca energia elettrica a tua disposizione per le luci e le porte ed evita di essere infilato in un costume animatronico da Freddy e suoi amici. Buona fortuna per la tua sopravvivenza!

CONTENUTO



1 tabellone di gioco fronte-retro



2 carte Riferimento



2 manopole Energia elettrica

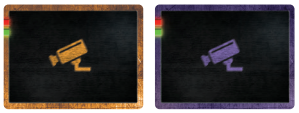
1	2	3	4
Ingresso	Covo dei pirati	Sala da pranzo	Palco



2 dadi Energia elettrica



13 carte Orologio



96 carte Monitoraggio telecamere
48 carte giocatore viola
48 carte giocatore arancione

DESCRIZIONE GENERALE

Nel gioco Five Nights at Freddy's: Sopravvivi fino alle 06:00, il giocatore ricopre il ruolo di una guardia di sicurezza che lavora durante il turno di notte nella pizzeria Freddy Fazbear's Pizza. Puoi scegliere di accendere le luci o di chiudere le porte per proteggerti, ma attenzione! Ogni reazione riduce la limitata energia elettrica a disposizione. Tieni lontani Freddy e tutti i personaggi animatronici dal tuo ufficio fino al termine del turno alle 06:00!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Per vincere, bisogna sopravvivere fino alle 06:00 senza che nessun personaggio animatronico riesca ad entrare nel proprio ufficio. Se un singolo personaggio animatronico riesce ad entrare nell'ufficio, si perde immediatamente la partita e l'altro giocatore vince.

Se entrambi i giocatori sopravvivono fino alle 06:00 senza che nessun personaggio animatronico riesca ad entrare nei rispettivi uffici, vince il giocatore con più energia elettrica rimanente!

COME GIOCARE

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

GIOCATORE SINGOLO

Puoi giocare in solitario! Utilizzare il lato del tabellone per 1 giocatore e le carte Monitoraggio telecamere (arancioni) per il giocatore 1. Le regole sono le stesse, si vince se si sopravvive fino alle 06:00 senza che nessun personaggio animatronico riesca ad entrare nel proprio ufficio.

PREPARAZIONE
(2 GIOCATORI)

1. **Posizionare il tabellone tra i giocatori con il lato 2 giocatori rivolto verso l'alto. Posizionare i dadi Energia elettrica a portata di mano.**

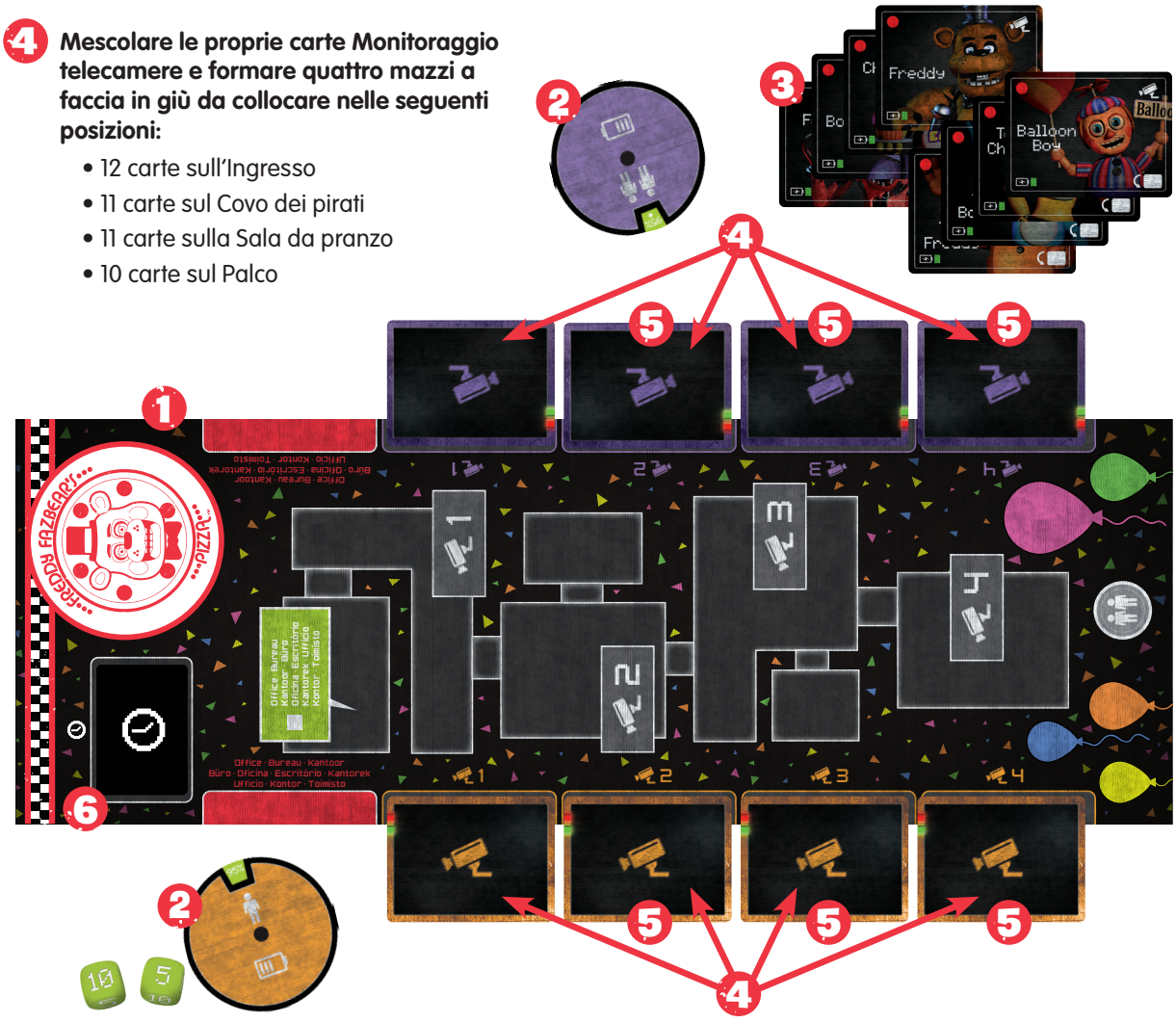
2. **Prendere le carte Monitoraggio telecamere, la manopola Energia elettrica e la carta Riferimento corrispondenti al colore più vicino sul tabellone. Impostare la manopola Energia elettrica al 100%.**

3. **Rimuovere i quattro personaggi animatronici dalle carte Monitoraggio telecamere.**

4. **Mescolare le proprie carte Monitoraggio telecamere e formare quattro mazzi a faccia in giù da collocare nelle seguenti posizioni:**
   - 12 carte sull'Ingresso
   - 11 carte sul Covo dei pirati
   - 11 carte sulla Sala da pranzo
   - 10 carte sul Palco

5. **Mescolare le carte dei personaggi animatronici e inserirle nei mazzi precedentemente formati nel modo seguente:**
   - 1 personaggio animatronico nel mazzo del Covo dei pirati
   - 1 personaggio animatronico nel mazzo della Sala da pranzo
   - 2 personaggi animatronici nel mazzo del Palco

6. **Disporre le carte Orologio in un mazzo ordinandole da 00:00 a 05:30 e posizionandole sul punto contrassegnato dall'orario 06:00 sul tabellone. Posizionare la carta 'INIZIO' in cima al mazzo.**

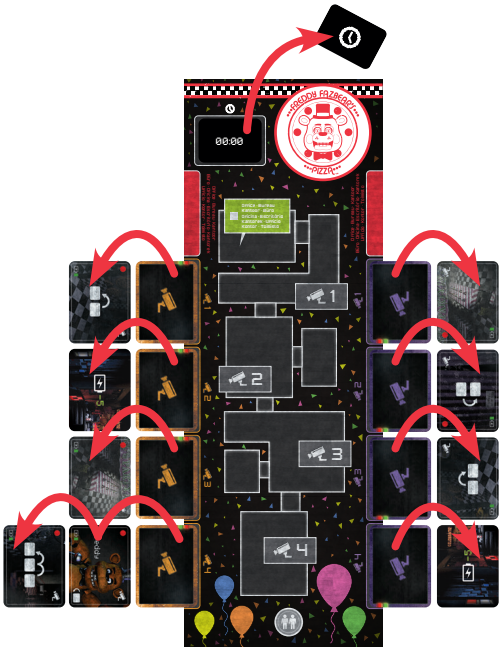


COME GIOCARE

Fase uno: monitoraggio delle telecamere

1 FAR AVANZARE IL TEMPO

Eliminare la carta in cima al mazzo delle carte Orologio.
Il primo turno sarà alle 00:00 (mezzanotte).



2 SCOPRIRE LE CARTE

Entrambi i giocatori possono eseguire questi passaggi contemporaneamente:

- Partendo dall'Ingresso e procedendo verso il Palco, scoprire la carta che si trova in cima al mazzo e collocarla a con la faccia rivolta verso l'alto al di sotto del mazzo.
- Continuare fino ad aver scoperto tutte le carte per ciascuna posizione.
- Se si scopre una carta di un personaggio animatronico, continuare a scoprire le altre carte del mazzo in quella posizione fino a trovare una carta che non sia quella di un personaggio animatronico.
- Se si esaurisce un mazzo di carte, non si devono scoprire altre carte di quel mazzo durante il turno in corso.

Fase due: reagire

Il giocatore con la maggior quantità di energia elettrica sulla manopola Energia elettrica reagisce per primo. In caso di parità, il giocatore con una ☆ sulla propria manopola reagisce per primo. In questa fase è possibile reagire alle carte per proteggersi o scegliere di risparmiare energia elettrica. **Le carte a cui non si reagisce (o non è possibile reagire) si avvicineranno al proprio ufficio nella Fase tre.**

1 SCEGLIERE LE CARTE

Reagire a zero, una, o due carte di personaggi animatronici con la faccia rivolta verso l'alto o alle carte *Che cosa è stato?*.

NOTA: è possibile che in una singola posizione si trovino più carte se nella Fase uno si sono scoperte una o più carte di personaggi animatronici. Reagire ad ognuna delle carte scoperte individualmente.

2 LANCIO DEI DADI ENERGIA ELETTRICA

Lanciare uno o due dadi Energia elettrica a seconda del numero di carte a cui si sta reagendo (esempio: 1 carta = 1 dado, 2 carte = 2 dadi). Dopo il lancio, sottrarre la quantità di energia elettrica totalizzata con il lancio ruotando la manopola Energia elettrica.

Se si deve sottrarre una quantità di energia elettrica dalla propria manopola che supera quella disponibile, non eseguire la sottrazione durante il turno in questione e NON reagire. Ahia!

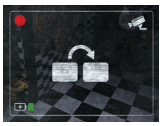
3 EFFETTI DELLE CARTE

Seguire questi effetti quando si reagisce ai seguenti tipi di carte:

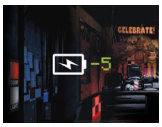


PERSONAGGI ANIMATRONICI *Hai chiuso la porta!* Inserire immediatamente la carta del personaggio animatronico nel mazzo presente nella posizione attuale.

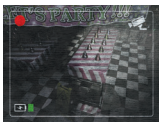
NOTA: se non si reagisce (o non è possibile reagire) ad un personaggio animatronico nell'Ingresso, quest'ultimo si introdurrà nell'ufficio nella Fase tre e si PERDERÀ IL GIOCO!



CHE COSA È STATO? *Hai acceso le luci!* Eliminare immediatamente questa carta posizionandola nel proprio ufficio senza effetto.



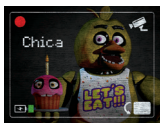
ESAURIMENTO ENERGIA ELETTRICA Non reagire a queste carte. Se si lanciano i dadi in questa fase, ogni carta Esaurimento energia elettrica scoperta costringe a sottrarre ulteriori 5 punti dall'energia elettrica a disposizione. Se non si reagisce a nessuna carta durante questa fase, ignorare questo effetto.



STANZA VUOTA Non reagire a queste carte.
Queste carte non hanno nessun effetto.

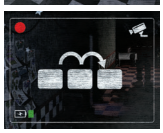
Fase tre: risolvere

1 CARTE ELIMINATE Eliminare le carte Esaurimento energia elettrica e Stanza vuota posizionandole nel proprio ufficio. **Risolvere le carte scoperte rimaste, utilizzando l'ordine dei turni di gioco della Fase due, una alla volta dall'Ingresso al Palco, quindi eliminarle posizionandole nel proprio ufficio.**



PERSONAGGI ANIMATRONICI Inserire la carta del personaggio animatronico nel mazzo della posizione adiacente più vicina al proprio ufficio. Se la posizione adiacente è l'ufficio stesso, si **PERDE IL GIOCO!**





***CHE COSA È STATO?* (FRECCE LATERALI)** Prendere la carta in cima al mazzo collocato in questa posizione e spostarla verso il proprio ufficio di una o due posizioni, a seconda del numero delle frecce. Posizionare la carta in cima al mazzo nella nuova posizione **senza guardare** la carta. Se una carta raggiunge il proprio ufficio, scoprirla immediatamente. Se la carta scoperta è un personaggio animatronico, si **PERDE IL GIOCO!** In caso contrario, eliminarla.

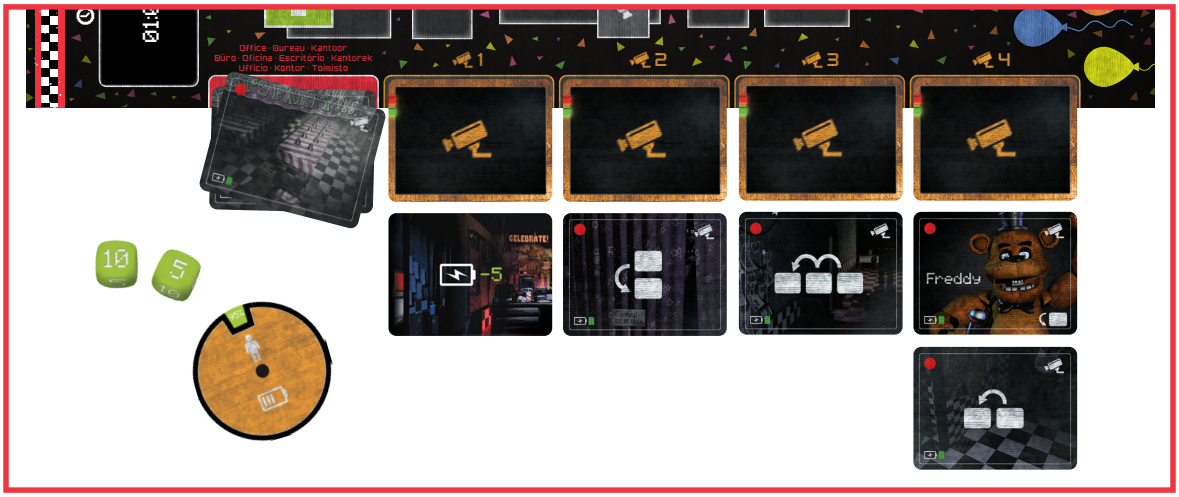


***CHE COSA È STATO?* (FRECCE VERSO IL BASSO)** Scoprire la carta in cima al mazzo collocato in questa posizione e agire immediatamente seguendo gli effetti elencati nella Fase tre.

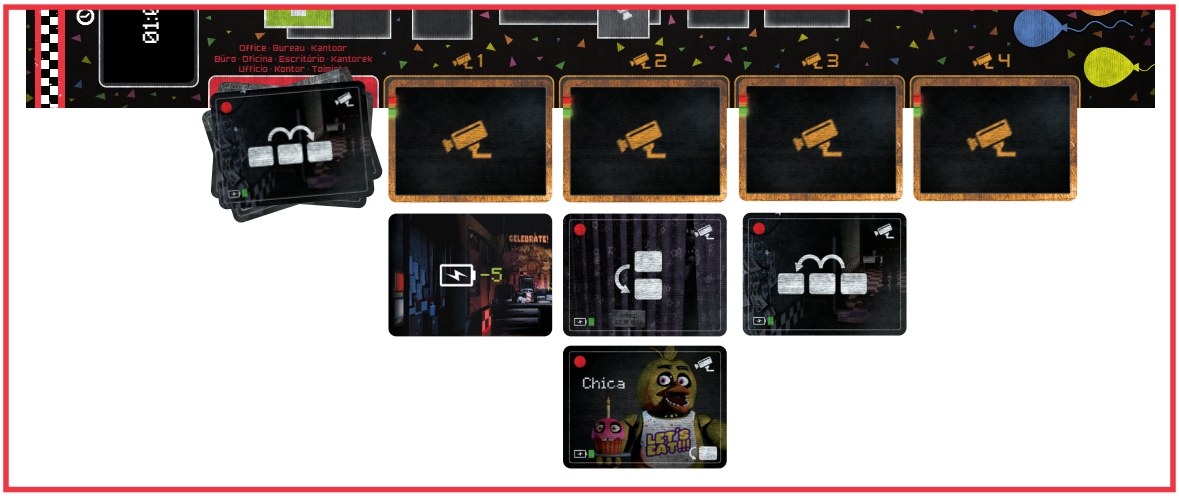
NOTA: al termine di questo turno, se una posizione è priva di mazzo di carte, far avanzare i mazzi rimanenti di una posizione in modo che si avvicinino al proprio ufficio.

Cominciare il turno successivo dalla Fase uno e ripetere fino a raggiungere le 06:00 o fino a quando l'altro giocatore non perde!

ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO



Sono le 01:00 e Chris ha scoperto le carte mostrate sopra. Chris decide di reagire alla carta di Freddy e alla carta *Che cosa è stato?* sul Palco. Chris lancia entrambi i dadi Energia elettrica, uno per ogni carta a cui deve reagire. Il risultato e un 5 e un 10. Chris sottrae un totale di 20 punti energia elettrica dalla propria manopola Energia elettrica a causa della carta Esaurimento energia elettrica all'Ingresso, che lo costringe a perdere ulteriori 5 punti di energia elettrica. Elimina la carta *Che cosa è stato?* posizionandola nel proprio ufficio e inserisce nuovamente la carta Freddy nel mazzo del Palco.



Partendo dall'Ingresso, Chris scopre e risolve le carte rimanenti. Elimina la carta Esaurimento energia elettrica collocandola nel proprio ufficio. Successivamente, nel Covo dei pirati, scopre la carta in cima al mazzo — oh no, è Chica! Risolve immediatamente la carta del personaggio animatronico inserendola nel mazzo dell'Ingresso, quindi elimina la carta *Che cosa è stato?* collocandola nel Covo dei pirati. Infine, Chris prende la carta in cima al mazzo della Sala da pranzo e la posiziona in cima al mazzo dell'Ingresso senza guardarla. Successivamente, elimina la carta *Che cosa è stato?* della Sala da pranzo portandola nel proprio ufficio ed è pronto per cominciare il prossimo turno!

INSTRUCCIONES

Bienvenido a Freddy Fazbear's Pizza, un lugar mágico tanto para niños como para mayores. ¡Donde la fantasía y la diversión cobran vida!

Como guardia de seguridad recién contratado, es tu deber vigilar las cámaras y mantener el equipo en buen estado de funcionamiento. Mantente alerta a los movimientos en la oscuridad, ten cuidado al usar tu limitada energía para las luces y las puertas, y evita que Freddy y sus amigos te metan en un traje animatrónico. ¡Que tengas suerte sobreviviendo a la noche!

COMPONENTES



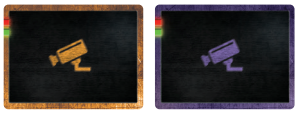
1 tablero de juego de dos caras



2 cartas de referencia



2 Diales de Energía



96 Cartas de Monitor de Cámara
48 cartas de jugador moradas
48 cartas de jugador naranjas

1 el Pasillo	2 la Cala Pirata	3 el Comedor	4 el Escenario

2 Dados de Energía

13 cartas de reloj

RESUMEN

En Cinco noches en Five Nights at Freddy's: Sobrevivir hasta las 06:00, juegas como un guardia de seguridad que trabaja en el turno de noche en un local de Freddy Fazbear's Pizza. Elige encender las luces o cerrar las puertas para protegerte, pero ¡cuidado! Cada reacción te resta de tu energía limitada. ¡Mantén a Freddy y a todos los personajes Animatrónicos fuera de tu oficina hasta que puedas fichar a las 06:00!

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar, sobrevive hasta las 06:00 sin que un Animatrónico entre a tu Oficina. Si un solo Animatrónico entra a tu Oficina, pierdes inmediatamente la partida y gana el otro jugador.

Si ambos jugadores sobreviven hasta las 06:00 sin que un Animatrónico entre a sus Oficinas, ¡ganará el jugador con más energía restante!

APRENDE CÓMO JUGAR

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

JUEGO EN SOLITARIO

¡Puedes jugar solo! Utiliza el lado de 1 jugador del tablero y las cartas de Monitor de Cámara del Jugador 1 (naranja). Todas las reglas son las mismas, y ganas si sobrevives hasta las 06:00 sin que un Animatrónico entre a tu Oficina.

PREPARACIÓN
(JUEGO PARA 2 JUGADORES)

1. **Coloca el tablero entre los jugadores con la cara para 2 jugadores hacia arriba. Coloca los Dados de Energía cerca.**

2. **Coge las cartas de Monitor de Cámara, Dial de Energía y Carta de Referencia que coincidan con el color más cercano a ti en el tablero. Coloca el Dial de Energía al 100 %.**

3. **Retira los cuatro personajes Animatrónicos de sus cartas Monitor de Cámara.**

4. **Baraja tus cartas de Monitor de Cámara y haz cuatro montones boca abajo en cada lugar de la siguiente manera:**
   - 12 cartas en el Pasillo
   - 11 cartas en la Cala Pirata
   - 11 cartas en el Comedor
   - 10 cartas en el Escenario

5. **Baraja tus cartas de Animatrónicos en tus montones de la siguiente manera:**
   - 1 Animatrónico en el montón de la Cala Pirata
   - 1 Animatrónico en el montón del Comedor
   - 2 Animatrónicos en el montón del Escenario

6. **Coloca las cartas de Reloj en un montón contando de 00:00 a 05:30 encima del punto de las 06:00 del tablero. Coloca la carta 'INICIO' encima del montón.**

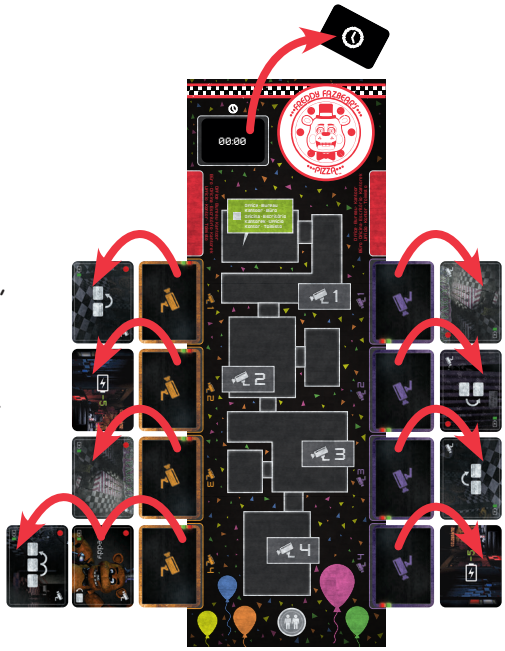


¿CÓMO SE JUEGA?

Primera Fase: Cámaras con Monitor

1 ADELANTAR EL TIEMPO

Descarta la carta superior del montón de cartas de Reloj. La primera ronda será a las 00:00 (medianoche).



2 DA LA VUELTA A LAS CARTAS

Ambos jugadores completan estos pasos simultáneamente:

- Empezando en el Pasillo y moviéndote hacia el Escenario, coge la carta superior del montón y colócala boca arriba debajo del montón.
- Continúa hasta que hayas colocado cartas en cada lugar.
- Si en algún momento descubres un Animatrónico, continúa cogiendo cartas del montón en esta ubicación hasta que descubras una carta que no sea un Animatrónico.
- Si un montón se queda sin cartas, no tienes que dar la vuelta a ninguna carta más de ese montón en esta ronda.

Segunda Fase: Reacciona

Reaccionará primero el jugador que tenga más Energía en su Dial de Energía. Si hay un empate, el jugador que tenga un ☆ en su esfera reacciona primero. En esta fase puedes reaccionar a las cartas para protegerte u optar por conservar la energía. **Las cartas a las que no reaccionas (o no puedes reaccionar) moverán cartas más cerca de tu Oficina en la Tercera Fase.**

1 ELIGE CARTAS

Reacciona a **cero**, **una** o **dos** cartas de Animatrónico o *¿Qué fue eso?* boca arriba.

NOTA: Puede haber varias cartas en una misma ubicación si colocaste uno o más Animatrónicos en la Primera Fase. Reacciona a cada carta boca arriba individualmente.

2 TIRAR EL DADO DE ENERGÍA

Tira Dados de Energía iguales al número de cartas a las que estás reaccionando (Ejemplo: 1 carta = 1 dado, 2 cartas = 2 dados). Después de tirar, resta la cantidad total de energía que has sacado girando tu Dial de Energía.

Si alguna vez tienes que restar más energía de tu Dial de Energía del que tienes, no restas energía este turno y no reaccionas a NADA. ¡Caray!

3 EFECTOS DE LAS CARTAS

Sigue estos efectos cuando reacciones a estos tipos de cartas:

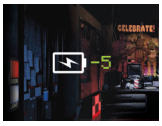


PERSONAJES ANIMATRÓNICOS *¡Cierras la puerta!* Baraja inmediatamente el Animatrónico en el montón de su ubicación actual.

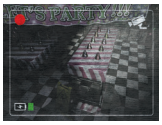
NOTA: Si no reaccionas (o no puedes reaccionar) ante un Animatrónico en el Pasillo, se trasladará a tu Oficina en la Tercera Fase y ¡PERDERÁS EL JUEGO!



¿QUÉ FUE ESO? *¡Encendiste las luces!* Descarta esta carta inmediatamente en tu Oficina sin efecto.



AGOTAMIENTO DE LA ENERGÍA No reaccionas a estas cartas. Si tiras Dados de Energía en esta fase, cada carta de Agotamiento de la Energía boca arriba resta 5 Energías adicionales. Si no reaccionaste a ninguna carta durante esta fase, ignora este efecto.

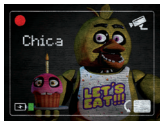


HABITACIÓN VACÍA No reaccionas a estas cartas.
Estas cartas no tienen efecto.

Tercera Fase: Resuelve

1 DESCARTA CARTAS

Descarta el Agotamiento de la Energía y las Habitaciones Vacías en tu Oficina. **Resuelve las cartas restantes boca arriba, usando el orden de turno de la Segunda Fase, de una en una desde el Pasillo hasta el Escenario y luego descártalas en tu Oficina.**



PERSONAJES ANIMATRÓNICOS Baraja el Animatrónico en el montón de la ubicación adyacente más cercana a tu Oficina. Si la ubicación adyacente es tu Oficina, **¡PIERDES EL JUEGO!**





***¿QUÉ FUE ESO?* (FLECHAS LATERALES)** Coge la carta superior del montón de esta posición y muévela hacia tu Oficina una o dos posiciones, dependiendo del número de flechas. Coloca la carta encima del montón en esa nueva ubicación **sin mirar** esa carta. Si una carta llega a tu Oficina, juega esa carta inmediatamente. Si la carta es un Animatrónico, **¡PIERDES EL JUEGO!** En caso contrario, deséchala.

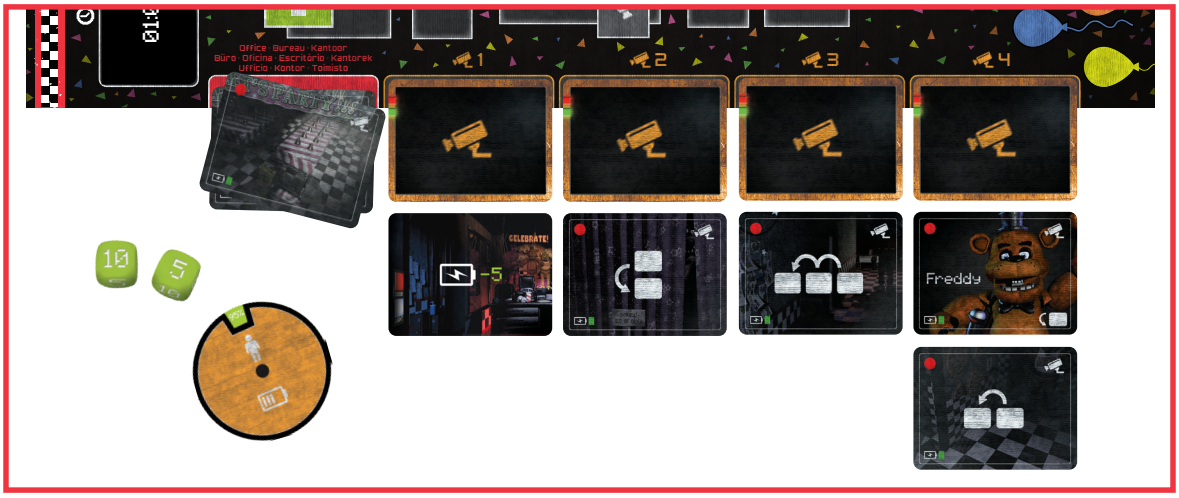


***¿QUÉ FUE ESO?* (FLECHAS HACIA ABAJO)** Juega la carta superior del montón en esta ubicación y resuélvela inmediatamente después de los efectos enumerados en la Tercera Fase.

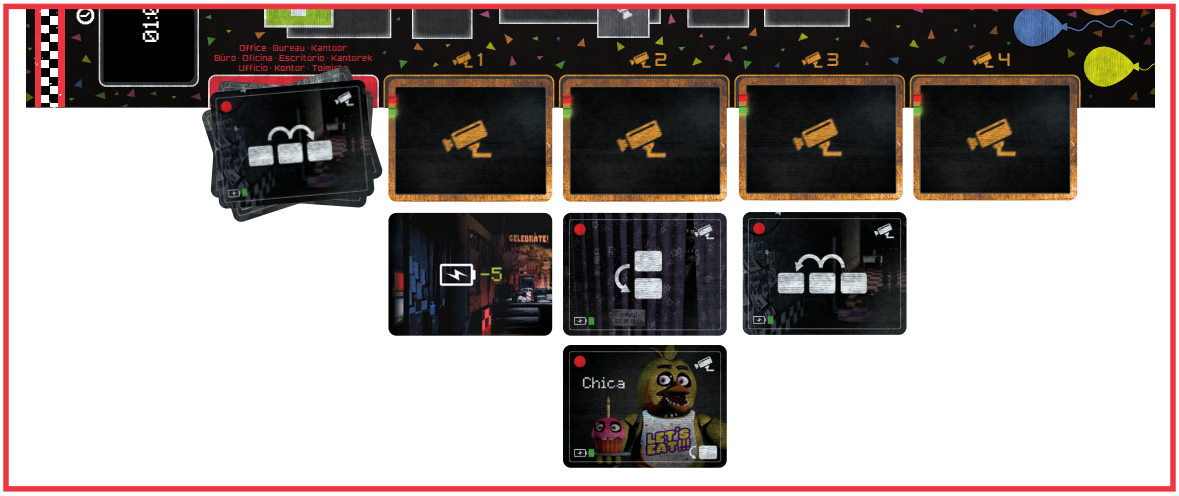
NOTA: Al final de esta ronda, si alguna ubicación tiene un montón vacío, mueve los montones restantes una ubicación más allá para que estén más cerca de tu Oficina.

¡Comienza la siguiente ronda en la Primera Fase y repite hasta que llegues a las 06:00 o hasta que otro jugador pierda la partida!

EJEMPLO DE GIRO



Es la 01:00 y Chris ha revelado las cartas mostradas arriba. Chris decide reaccionar ante Freddy y la carta *¿Qué fue eso?* en el Escenario. Chris tira los dos Dados de Energía, uno por cada carta a la que reacciona. Saca un 5 y un 10. Chris resta 20 de energía en total de su Dial de Energía debido a la carta Agotamiento de la Energía en el Pasillo, que causa una reducción adicional de 5 de energía. Descarta la carta *¿Qué fue eso?* en su Oficina y vuelve a barajar a Freddy en el montón del Escenario.



Empezando por el Pasillo, Chris resuelve las cartas restantes. Chris descarta el Agotamiento de la Energía a su Oficina. A continuación, en la Cala Pirata, juega la carta superior del montón: ¡oh, no, es Chica! Resuelve el Animatrónico inmediatamente barajándolo en el montón del Pasillo, luego descarta la carta *¿Qué fue eso?* en la Cala Pirata. Finalmente, Chris coge la carta superior del montón del Comedor y la coloca encima del montón del Pasillo sin mirarla. A continuación, descarta la carta *¿Qué fue eso?* resuelta en el Comedor a tu Oficina y ¡ya está listo para empezar la siguiente ronda!

INSTRUÇÕES

Bem-vindo à Pizzaria do Freddy Fazbear, um sítio mágico tanto para crianças como para adultos! Onde a fantasia e a diversão ganham vida!

Enquanto segurança recém-contratado, é teu dever vigiar as câmaras e manter o equipamento em bom estado de funcionamento. Mantém-te alerta quanto a movimentos no escuro, tem cuidado ao usar a tua energia limitada para as luzes e portas e evita que o Freddy e os seus amigos te transformem num boneco animatrónico. Boa sorte para sobreviveres à noite!

CONTEÚDO



1 Tabuleiro de Jogo de Duas Faces

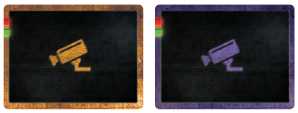


2 Cartões de Referência



2 Discos de Energia

1	2	3	4
Corredor	Baía do Pirata	Sala de Refeições	Palco



96 Cartas de Monitor de Câmara
48 cartas de jogador roxas
48 cartas de jogador laranjas

2 Dados de Energia

13 Cartas de Relógio

VISÃO GERAL

No Five Nights at Freddy's: Sobrevive até às 06:00, jogas como segurança a fazer o turno da noite na Pizzaria do Freddy Fazbear. Opta por ligar as luzes ou fechar portas para te protegeres—mas tem cuidado! Cada reação subtrai a tua energia limitada. Mantém o Freddy e todos os bonecos Animatrónicos fora do teu escritório até poderes picar o ponto às 06:00!

OBJETIVO DO JOGO

Para ganhar, sobrevive até às 06:00 sem que um boneco Animatrónico entre no teu Escritório. Se um único boneco Animatrónico entrar no teu Escritório, perdes imediatamente o jogo e o outro jogador ganha.

Se ambos os jogadores sobreviverem até às 06:00 sem que um boneco Animatrónico entre nos seus Escritórios, o jogador com mais energia restante ganha!

APRENDE A JOGAR

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

JOGO A SOLO

Podes jogar sozinho! Usa a parte do tabuleiro para 1 jogador e os cartões de Monitor de Câmara do Jogador 1 (laranja). Todas as regras são as mesmas, e ganhas se sobreviveres até às 06:00 sem que um boneco Animatrónico entre no teu Escritório.

PREPARAÇÃO DO JOGO
(JOGO DE 2 JOGADORES)

1. **Coloca o tabuleiro entre os jogadores com o lado para 2 jogadores virado para cima. Pousa os dados de Energia perto.**

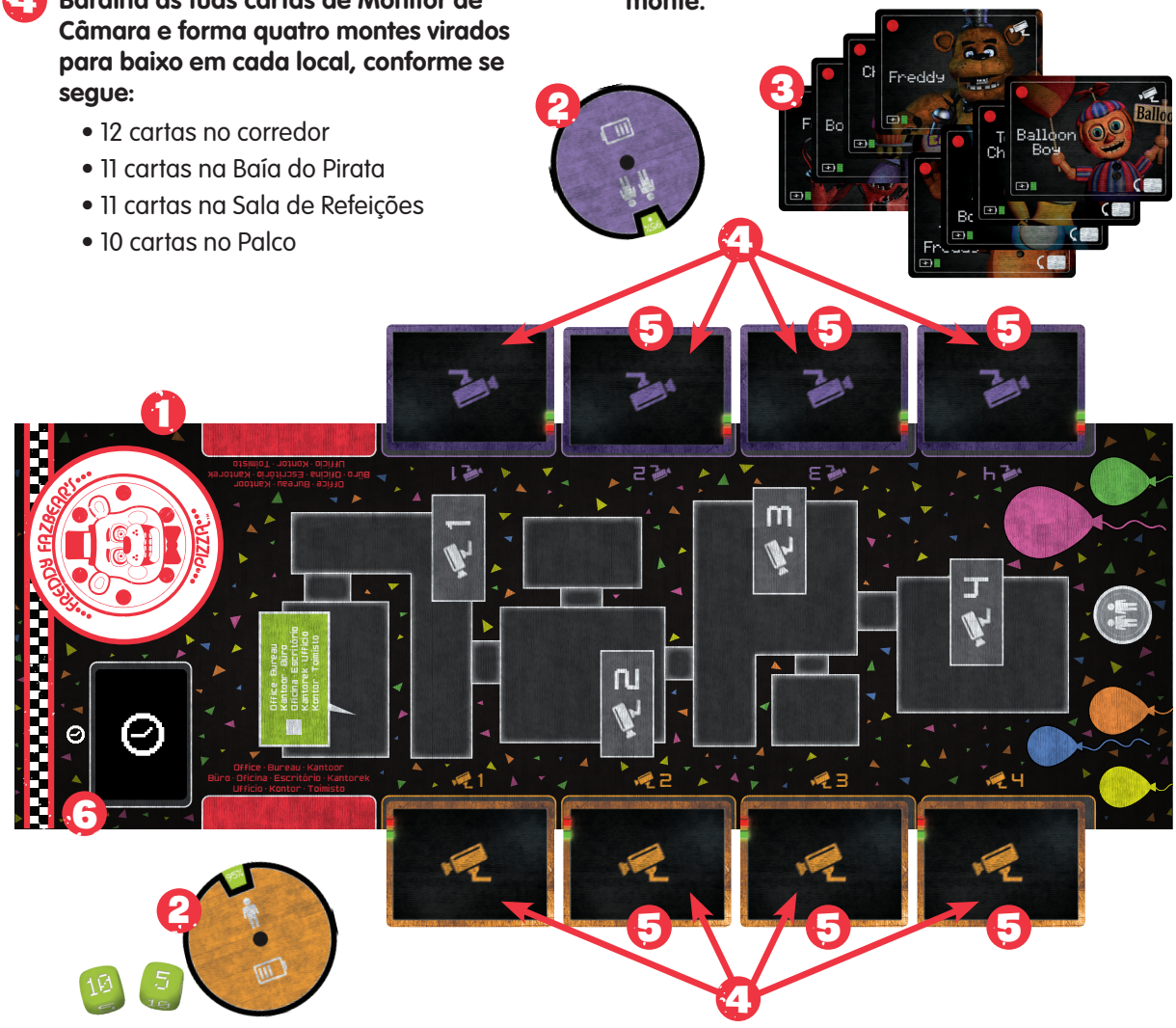
2. **Pega nas cartas de Monitor de Câmara, no Disco de Energia e no cartão de Referência que corresponde à cor mais próxima de ti no tabuleiro. Coloca o teu Disco de Energia a 100%.**

3. **Retira os quatro bonecos Animatrónicos das tuas cartas de Monitor de Câmara.**

4. **Baralha as tuas cartas de Monitor de Câmara e forma quatro montes virados para baixo em cada local, conforme se segue:**
   - 12 cartas no corredor
   - 11 cartas na Baía do Pirata
   - 11 cartas na Sala de Refeições
   - 10 cartas no Palco

5. **Mistura as tuas cartas de bonecos Animatrónicos nos teus montes, conforme se segue:**
   - 1 boneco Animatrónico no monte da Baía do Pirata
   - 1 boneco Animatrónico no monte da Sala de Refeições
   - 2 bonecos Animatrónicos no monte do Palco

6. **Coloca as cartas de Relógio num monte em contagem decrescente das 00:00 para as 05:30 em cima da marca das 06:00 no tabuleiro. Coloca a carta 'INICIAR' no cimo do monte.**



COMO JOGAR

Fase Um: Vigiar as Câmaras

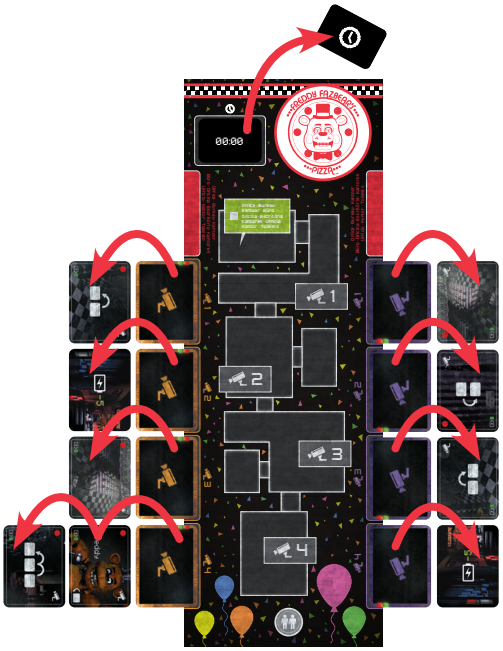
1 AVANÇAR TEMPO

Deita fora a carta de cima do monte das cartas de Relógio. A primeira ronda será às 00:00 (meia-noite).

2 VIRAR CARTAS

Ambos os jogadores executam estes passos em simultâneo:

- Começando no Corredor e movendo-se em direção ao Palco, expõe a carta de cima do monte e coloca-a virada para cima debaixo do monte.
- Continua até teres exposto cartas em cada local.
- Se expuseres um boneco Animatrónico, continua a expor cartas do monte neste local até expores uma carta que não seja um boneco Animatrónico.
- Se um monte ficar sem cartas, não tens de virar mais cartas desse monte nesta ronda.



Fase Dois: Reagir

O jogador com mais energia no seu Disco de Energia reage primeiro. Se houver um empate, o jogador que tiver um ☆ exibido no seu disco reage primeiro. Nesta fase, podes reagir às cartas para te protegeres ou escolheres conservar energia. **Cartas a que decides não (ou não podes) reagir vão mover cartas para mais perto do teu Escritório na Fase Três.**

1 ESCOLHER CARTAS

Reage a **zero**, **uma**, ou **duas** cartas de bonecos Animatrónicos viradas para cima ou *O que foi isso?*.

NOTA: Podem existir várias cartas num único local se tiveres exposto um ou mais bonecos Animatrónicos na Fase Um. Reage a cada carta virada para cima individualmente.

2 LANÇA O DADO DE ENERGIA

Lança dados de Energia em igual número ao das cartas a que estás a reagir (Exemplo: 1 carta = 1 dado, 2 cartas = 2 dados). Depois de rodar, subtrai a quantia total de energia que obtiveste rodando o teu Disco de Energia.

Se tiveres de subtrair mais energia do teu Disco de Energia do que aquela que tens, não subtrais energia desta vez e não reages a NADA. Caramba!

3 EFEITOS DAS CARTAS

Respeita estes efeitos quando reagires a estes tipos de cartas:

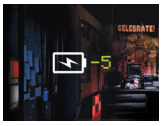


BONECOS ANIMATRÓNICOS *Fecha a porta!* Mistura imediatamente o boneco Animatrónico no monte do seu local atual.

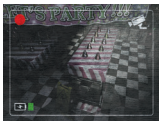
NOTA: se decides não (ou não podes) reagir a um boneco Animatrónico no corredor, ele vai entrar no teu Escritório na Fase Três e tu vais PERDER O JOGO!



O QUE FOI ISSO? *Ligaste as luzes!* Manda imediatamente esta carta para o teu Escritório sem efeito.



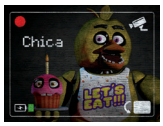
REDUÇÃO DE ENERGIA Não reages a estas cartas. Se rodares os dados de Energia nesta fase, cada carta de Redução de Energia subtrai uma Energia adicional de 5. Se não reagiste a quaisquer cartas durante esta fase, ignora este efeito.



DIVISÃO VAZIA Não reages a estas cartas.
Estas cartas não têm efeito.

Fase Três: Resolve

1 DEITAR CARTAS FORA Manda cartas de Redução de Energia e de Divisões Vazias para o teu Escritório. **Resolve as cartas viradas para cima restantes, seguindo a ordem da Fase Dois, uma de cada vez, do Corredor para o Palco e, em seguida, manda-as para o teu Escritório.**



BONECOS ANIMATRÓNICOS Mistura o boneco Animatrónico no monte do local adjacente mais perto do teu Escritório. Se o local adjacente for o teu Escrtório, tu **PERDES O JOGO!!**





***O QUE FOI ISSO?* (SETAS PARA OS LADOS)** Tira a carta de cima do monte deste local e move-a em direção ao teu Escritório um ou dois locais, dependendo do número de setas. Coloque a carta no cimo do monte do novo local **sem olhar** para essa carta. Se uma carta alcançar o teu Escritório, expõe a carta imediatamente. Se a carta exposta for um boneco Animatrónico, tu **PERDES O JOGO!** Como alternativa, deita-a fora.

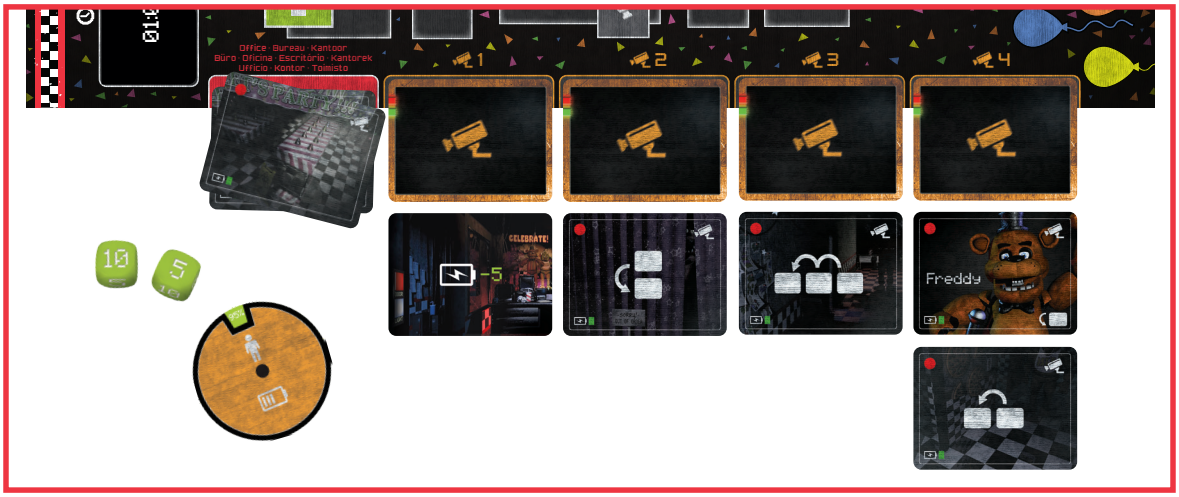


***O QUE FOI ISSO?* (SETAS PARA BAIXO)** Expõe a carta de cima do monte neste local e resolve-a imediatamente respeitando os efeitos listados na fase Três.

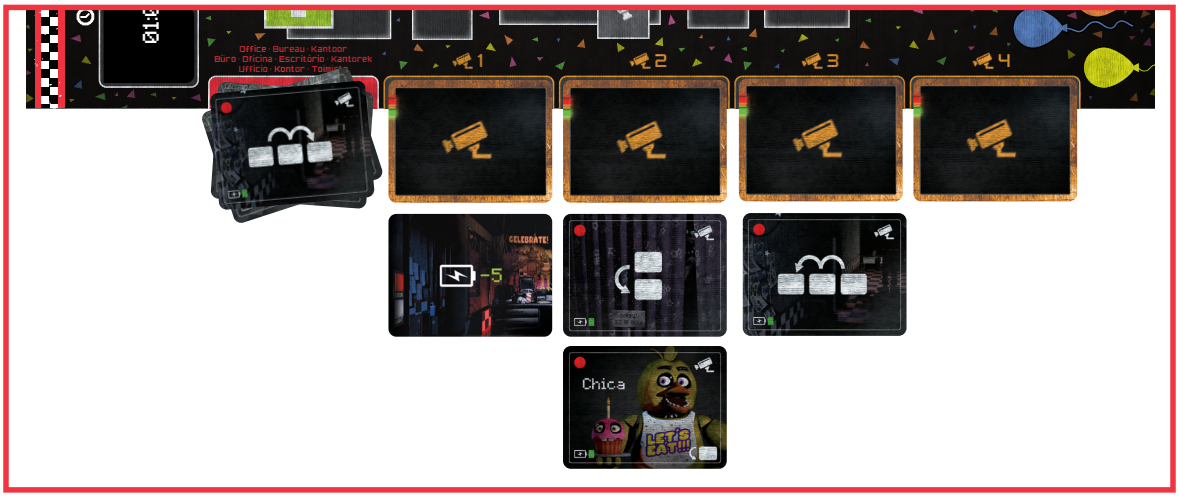
NOTA: No fim desta ronda, se algum local tiver um monte vazio, desloca os montes restantes em um local para que fiquem mais perto do teu Escritório.

Inicia a ronda seguinte da Fase Um e repete até chegares às 06:00 ou até outro jogador perder o jogo!

EXEMPLO DE JOGADA



É 01:00 e o Chris expôs as cartas mostradas acima. O Chris decide reagir ao Freddy e à carta *O que foi isso?* no Palco. O Chris lança ambos os dados de Energia, um para cada carta a que está a reagir. Ele obtém um 5 e um 10. O Chris subtrai 20 de energia no total do seu Disco de Energia por causa da carta Redução de Energia no Corredor, que causa uma redução de energia adicional de 5. Ele manda a carta *O que foi isso?* para o seu Escritório e mistura novamente o Freddy no monte do Palco.



Começando pelo Corredor, o Chris resolve as cartas restantes. O Chris manda a Redução de energia para o seu Escritório. Em seguida, na Baía do Pirata, ele expõe a carta de cima do monte — ó não, é a Chica! Ele resolve imediatamente o boneco Animatrónico misturando-o no monte do Corredor e, em seguida, manda a carta *O que foi isso?* para a Baía do Pirata. Finalmente, o Chris apanha a carta de cima do monte da Sala de Refeições e coloca-a no cimo do monte do Corredor sem olhar para ela. Em seguida, ele manda a carta *O que foi isso?* resolvida na Sala de Refeições para o seu Escritório e está pronto para iniciar a ronda seguinte!

INSTRUKCJA

Witaj w pizzerii Freddy'ego Fazbeara, pełnym magii lokalu dla dzieci i dla dorosłych! Tu fantazja i zabawa ożywają!

Do Twoich obowiązków, jako nowo zatrudnionego ochroniarza, należy obserwowanie obrazu z kamer monitoringu i utrzymywanie sprzętu w dobrym stanie. Uważaj na wszelkie ruchy w ciemności, ostrożnie wykorzystuj ograniczone zasoby prądu do zasilania świateł i drzwi oraz uniknij wciśnięcia w animatroniczny kostium przez Freddiego i jego przyjaciół. Powodzenia w przetrwaniu nocy!

ZAWARTOŚĆ



1 dwustronna plansza do gry



2 karty pomocy



2 wskaźniki zasilania

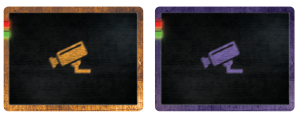
1 Korytarz
2 Zatoka piratów
3 Stołówka
4 Scena



2 kości zasilania



13 kart zegara



96 kart kamer monitoringu
48 fioletowych kart graczy
48 pomarańczowych kart graczy

OPIS

W grze „Five Nights at Freddy's: Przeżyj do 06:00", wcielasz się w ochroniarza na nocnej zmianie w pizzerii z sieci „Freddy Fazbear's Pizza". Podejmij decyzję o włączeniu świateł lub zamknięciu drzwi, aby się chronić, ale uważaj! Każda reakcja zmniejsza ograniczone zasoby prądu. Nie pozwól Freddiemu i żadnej animatronicznej postaci przedostać się do swojego kantorka, aż do zakończenia zmiany o 06:00!

CEL GRY

Wygrasz, jeśli przeżyjesz do 06:00 i żadna animatroniczna postać nie przedostanie się do Twojego kantorka. Jeśli choćby jedna animatroniczna postać przedostanie się do Twojego kantorka, natychmiast przegrywasz i grę wygrywa drugi gracz.

Jeśli obaj gracze przeżyją do 06:00 i żadna animatroniczna postać nie przedostanie się do ich kantorków, wygrywa gracz z wyższym poziomem pozostałego zasilania!

ZASADY GRY

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

GRA JEDNOOSOBOWA

Możesz grać solo! Użyj strony planszy dla 1 gracza i kart kamer monitoringu dla gracza nr. 1 (pomarańczowych). Wszystkie zasady są takie same, a ty wygrywasz, jeśli przeżyjesz do 6:00 rano i unikniesz przedostania się animatronicznej postaci do Twojego kantorka.

PRZYGOTOWANIE
(GRA W DWIE OSOBY)

1. **Połóż planszę między graczami, stroną dla 2 graczy do góry. Połóż kość zasilania w pobliżu.**

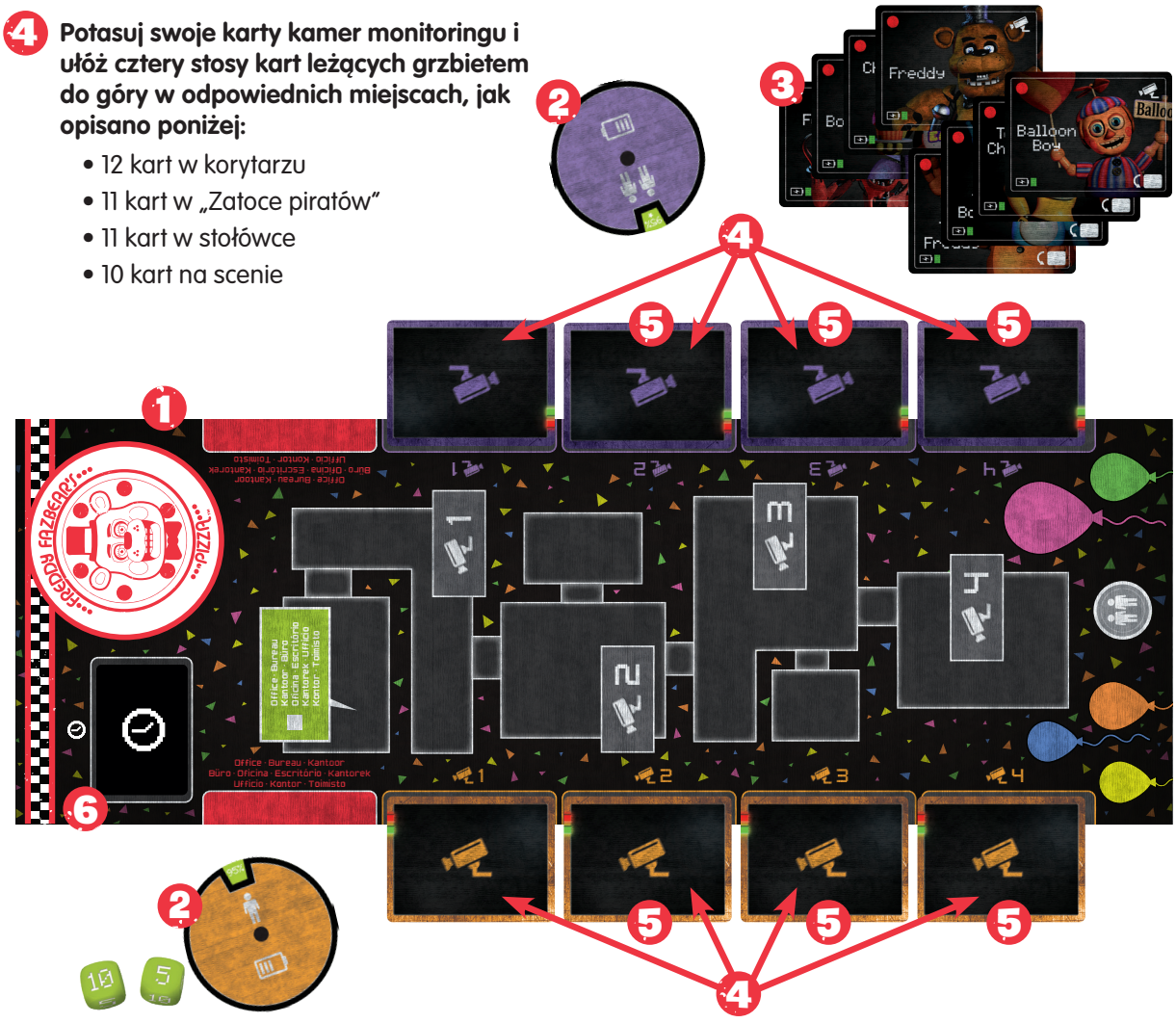
2. **Weź karty kamer monitoringu, wskaźnik zasilania i kartę pomocy o kolorze najbardziej zbliżonym do koloru znajdującego się najbliżej Ciebie na planszy. Ustaw swój wskaźnik zasilania na 100%.**

3. **Usuń cztery animatroniczne postaci ze swoich kart kamer monitoringu.**

4. **Potasuj swoje karty kamer monitoringu i ułóż cztery stosy kart leżących grzbietem do góry w odpowiednich miejscach, jak opisano poniżej:**
   - 12 kart w korytarzu
   - 11 kart w „Zatoce piratów”
   - 11 kart w stołówce
   - 10 kart na scenie

5. **Włóż karty postaci animatronicznych do swoich stosów kart i potasuj karty w następujący sposób:**
   - 1 karta postaci animatronicznej w stosie w „Zatoce piratów”
   - 1 karta postaci animatronicznej w stosie w stołówce
   - 2 karty postaci animatronicznych w stosie na scenie

6. **Połóż karty zegara w stosie, odliczając w dół od 00:00 do 05:30, na polu oznaczonym 06:00 na planszy. Połóż kartę „START” na wierzchu stosu.**



ROZGRYWKA

Etap pierwszy: obserwowanie kamer monitoringu

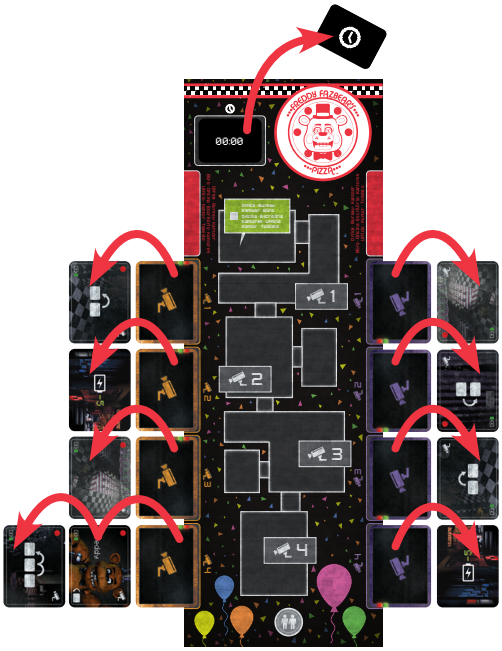
1 PRZESTAW CZAS DO PRZODU

Zdejmij i odrzuć kartę znajdującą się na wierzchu stosu kart zegara. Pierwsza runda odbędzie się o 00:00 (północy).

2 ODWRÓĆ KARTY

Obaj gracze wykonują te czynności jednocześnie:

- Rozpoczynając od korytarza i przechodząc w stronę sceny, odkryj kartę na wierzchu stosu i połóż ją grzbietem do dołu poniżej stosu.
- Kontynuuj do czasu odkrycia kart w każdym z miejsc.
- Jeśli w dowolnej chwili odkryjesz kartę z postacią animatroniczną, dalej odkrywaj karty ze stosu w tym miejscu, aż odkryjesz kartę inną niż z postacią animatroniczną.
- Jeśli odkryjesz wszystkie karty ze stosu, nie musisz już odkrywać więcej kart z tego stosu w tej kolejce.



Etap drugi: reakcja

Gracz z najwyższą wartością zasilania na swoim wskaźniku zasilania reaguje pierwszy. Jeśli jest remis, gracz z symbolem ☆ na wskaźniku reaguje pierwszy. Na tym etapie możesz reagować na karty, aby się chronić, lub zdecydować się oszczędzać energię. **Karty, na które nie zareagujesz (lub, na które nie możesz zareagować), spowodują przesunięcie kart bliżej Twojego kantorka podczas trzeciego etapu.**

1 WYBIERZ KARTY

Nie zareaguj na **żadną kartę lub zareaguj na jedną** lub **dwie** odkryte karty z postaciami animatronicznymi albo na karty *Co to było?*.

UWAGA: W jednym miejscu może być wiele kart, jeśli odkryłeś jedną lub więcej kart z postaciami animatronicznymi podczas pierwszego etapu. Reaguj na każdą z odkrytych kart osobno.

2 RZUĆ KOŚCIĄ ZASILANIA

Rzuć liczbą kości zasilania równą liczbie kart, na które reagujesz (na przykład: 1 karta = 1 kość, 2 karty = 2 kości). Po rzucie odejmij całkowitą wyrzuconą moc zasilania, odpowiednio obracając swoim wskaźnikiem zasilania.

Jeśli kiedykolwiek musisz odjąć więcej zasilania niż jego poziom pokazany przez wskaźnik zasilania, nie odejmujesz zasilania w tej kolejce i NIE możesz na NIC zareagować. Ojej!

3 WPŁYW KART

Wykonuj odpowiednie czynności w przypadku reagowania na następujące rodzaje kart:

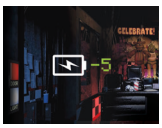


POSTACIE ANIMATRONICZNE *Zamykasz drzwi!* Natychmiast umieść kartę postaci animatronicznej w stosie w miejscu, gdzie aktualnie się ona znajduje, po czym potasuj karty w tym stosie.

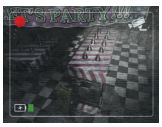
UWAGA: jeśli nie zareagujesz na postać animatroniczną w korytarzu (lub nie możesz na nią zareagować), postać przedostanie się do Twojego kantorka podczas trzeciego etapu i PRZEGRASZ GRĘ!



CO TO BYŁO? *Włączyłeś światło!* Odrzuć tę kartę niezwłocznie do swojego kantorka, bez wykonywania jakichkolwiek działań.



SPADEK ZASILANIA Nie reagujesz na te karty. Jeśli rzucisz kośćmi zasilania podczas tego etapu, każda odkryta karta spadku zasilania spowoduje odjęcie dodatkowo 5 punktów zasilania. Jeśli nie zareagowałeś na żadne karty podczas tego etapu, zignoruj to działanie karty.

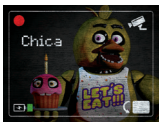


PUSTY POKÓJ Nie reagujesz na te karty. Te karty nie mają żadnego działania.

Etap trzeci: stosowanie kart

1 ODRZUĆ KARTY

Odrzuć karty spadku zasilania i karty pustych pokoi do swojego kantorka. **Pojedynczo zastosuj pozostałe odkryte karty w kolejności określonej dla drugiego etapu, od korytarza po scenę, a następnie odrzuć je do swojego kantorka.**



POSTACIE ANIMATRONICZNE Umieść postać animatroniczną w stosie dla sąsiedniego miejsca znajdującego się bliżej Twojego kantorka i potasuj ten stos kart. Jeśli sąsiednim miejscem jest Twój kantorek, **PRZEGRYWASZ GRĘ!**





CO TO BYŁO? (STRZAŁKI W BOK) Weź kartę z wierzchu stosu w tym miejscu i przesuń ją bliżej swojego kantorka o jedno lub dwa miejsca, w zależności od liczby strzałek. Połóż kartę na wierzchu stosu w tym nowym miejscu, **nie odkrywając jej**. Jeśli karta dotrze do Twojego kantorka, odkryj ją natychmiast. Jeśli odkryta karta to karta postaci animatronicznej, **PRZEGRYWASZ GRĘ!** W przeciwnym razie odrzuć ją.

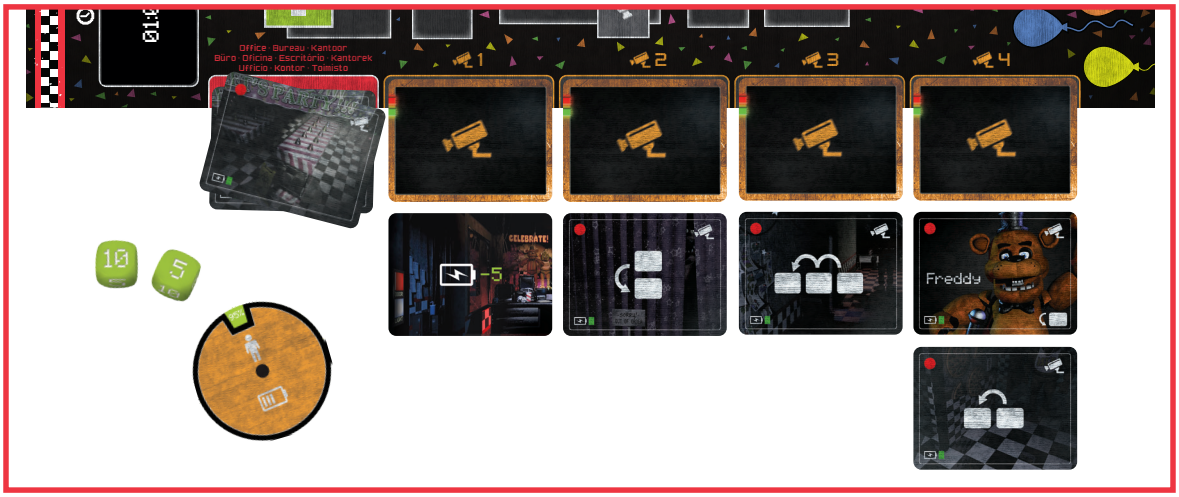


CO TO BYŁO? (STRZAŁKI W DÓŁ) Odkryj kartę z wierzchu stosu w tym miejscu i niezwłocznie ją zastosuj, zgodnie z opisem działania kart podanym dla trzeciego etapu.

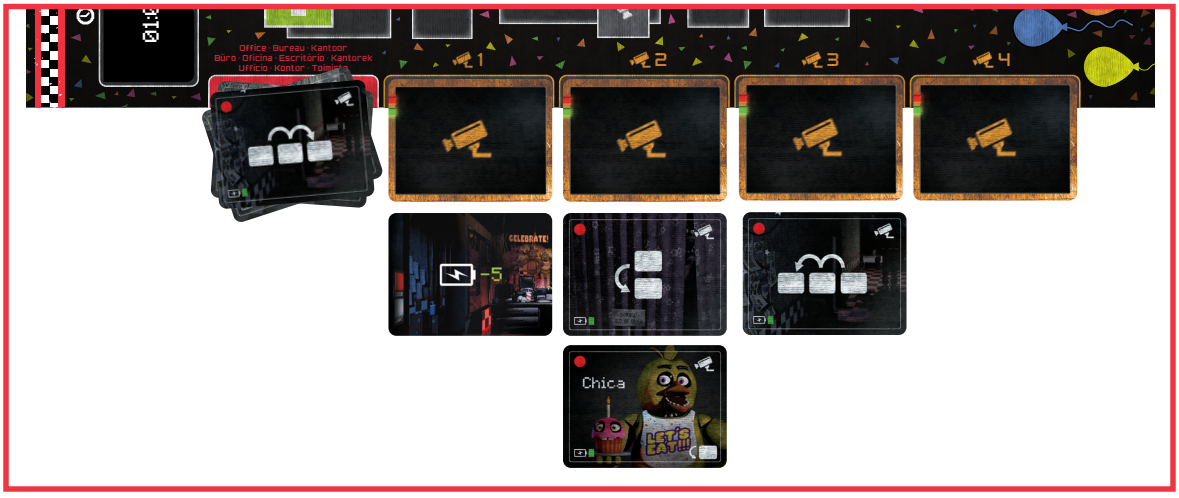
UWAGA: Na koniec tej kolejki, jeśli w jakimś miejscu znajduje się pusty stos, przesuń pozostałe stosy o jedno miejsce, aby zbliżyć je do swojego kantorka.

Rozpocznij następną kolejkę od pierwszego etapu i powtarzaj kolejki, aż dojdziesz do 06:00 lub drugi gracz przegra grę!

PRZYKŁADOWA KOLEJKA



Jest 01:00 i Krzysztof odkrył wszystkie karty pokazane powyżej. Krzysztof decyduje się zareagować na Freddiego i na kartę *Co to było?* na scenie. Krzysztof rzuca obiema kośćmi zasilania, po jednej na każdą kartę, na którą reaguje. Wyrzuca 5 i 10. Krzysztof odejmuje razem 20 punktów zasilania od swojego wskaźnika zasilania pod wpływem karty spadku zasilania znajdującej się w korytarzu, która zwiększa spadek zasilania o dodatkowe 5 punktów. Odrzuca kartę *Co to było?* do swojego kantorka, umieszcza kartę Freddiego z powrotem w stosie na scenie i tasuje karty w tym stosie.



Rozpoczynając od korytarza, Krzysztof stosuje pozostałe karty. Krzysztof odrzuca kartę spadku zasilania do swojego kantorka. Następnie, w „Zatoce piratów", odkrywa kartę na wierzchu stosu... O nie! To Chica! Niezwłocznie stosuje kartę postaci animatronicznej, umieszczając ją w stosie w korytarzu i tasując karty w tym stosie, po czym odrzuca kartę *Co to było?* w „Zatoce piratów". Na koniec Krzysztof bierze kartę z wierzchu stosu w stołówce i kładzie ją na wierzchu stosu w korytarzu, nie odkrywając jej. Następnie odrzuca zastosowaną kartę *Co to było?* do swojego kantorka i jest gotowy na rozpoczęcie następnej kolejki!

SPILLEREGLER

Velkommen til Freddy Fazbear's Pizza, et magisk sted for børn og voksne i alle aldre! Her lever fantasien!

Som nyansat sikkerhedsvagt er det dit ansvar at holde øje med overvågningskameraerne og sørge for, at udstyret bliver vedligeholdt. Vær opmærksom på puslerier i mørket, pas på med at spilde din begrænsede strømforsyning til lys og døre, og undgå at blive mast ind i en animatron af Freddy og hans venner. Held og lykke med at overleve natten!

KOMPONENTER



1 dobbeltsidet spilbræt



2 referencekort



2 strømskiver

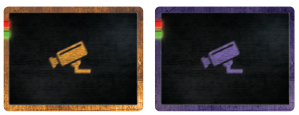
1	2	3	4
Gangen	Piratbugten	Spiseområdet	Scenen



2 strøm-terninger



13 klokkeslætkort



96 overvågningskort
48 lilla spillerkort
48 orange spillerkort

OVERSIGT

I Five Nights at Freddy's: Overlev til kl. 06 spiller du rollen som sikkerhedsvagt, der har nattevagten hos Freddy Fazbear's Pizza. Du kan vælge at tænde for lyset eller låse dørene for at beskytte dig selv, men pas på! Hver reaktion tærer på dine begrænsede ressourcer. Hold Freddy og alle de andre animatroner ude af dit kontor, indtil du kan stemple ud klokken 06!

SÅDAN VINDER DU

For at vinde skal du overleve indtil kl. 06, uden at en animatron rykker ind på dit kontor. Hvis én eneste animatron rykker ind på dit kontor, taber du øjeblikkeligt spillet, og den anden spiller vinder.

Hvis begge spillere overlever indtil kl. 06 uden animatroner på kontoret, er det spilleren med mest energi tilbage, der vinder!

LÆR AT SPILLE

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

SOLO

Du kan spille solo! Brug den side af brættet, som er beregnet til én spiller, og de orange overvågningskort til én spiller. Alle reglerne er de samme, og du vinder, hvis du overlever indtil kl. 06, uden at en animatron rykker ind på dit kontor.

OPSÆTNING
(SPIL MED 2 SPILLERE

1. **Placér spilbrættet mellem to spillere med siden til ti spillere opad. Læg strømterningerne i nærheden.**

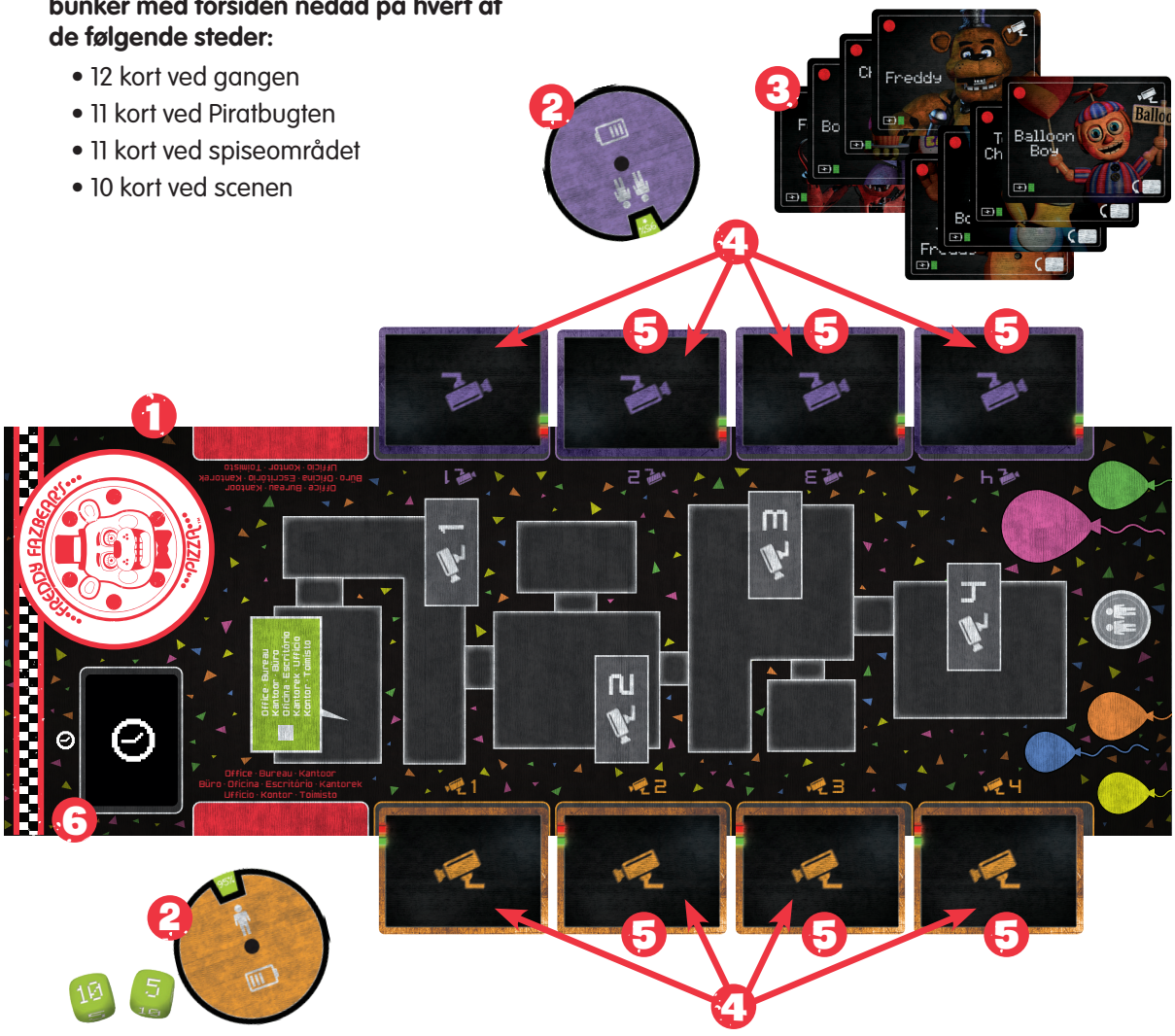
2. **Tag overvågningskortene, strømskiven og referencekortene, som matcher den farve på brættet, som er tættest på dig. Indstil strømskiven til 100 %.**

3. **Fjern de fire animatroniske figurer fra dine overvågningskort.**

4. **Bland overvågningskortene, og lav fire bunker med forsiden nedad på hvert af de følgende steder:**
   - 12 kort ved gangen
   - 11 kort ved Piratbugten
   - 11 kort ved spiseområdet
   - 10 kort ved scenen

5. **Bland animatron-kortene ind i dine bunker som følger:**
   - 1 animatron-kort i bunken ved Piratbugten
   - 1 animatron-kort i bunken ved spiseområdet
   - 2 animatron-kort i bunken ved scenen

6. **Placér klokkeslæt-kortene i en bunke, så de tæller ned fra 00:00 til 05:30 i rubrikken på brættet, hvor der står 06:00. Placér START-kortet øverst i bunken.**



SPILLET

Fase 1: Hold øje med overvågningen

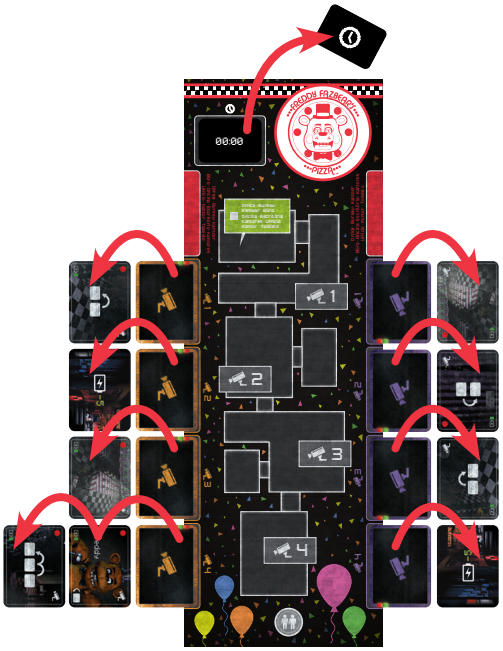
1 TIDEN GÅR

Fjern det øverste kort i bunken med klokkeslæt-kort. Den første runde begynder klokken 00:00.

2 VEND KORT

Begge spillere skal samtidig gøre følgende:

- Begynd ved gangen, og bevæg dig mod scenen ved at vende det øverste kort i den relevante bunke, og placér det med forsiden opad under bunken.
- Fortsæt, indtil du har vendt et kort i alle bunkerne.
- Hvis du vender et animatron-kort, skal du fortsætte med at vende kort i bunken, indtil du får et kort, der ikke er et animatron-kort.
- Hvis en bunke løber tør for kort, skal du ikke vende flere kort i denne bunke i resten af runden.



Fase 2: Reagér

Spilleren med det højeste tal på sin strømskive skal reagere først, Hvis begge spillere har det samme tal, skal spilleren med en ☆ på sin strømskive begynde. I denne fase skal du enten reagere på kort for at beskytte dig selv eller vælge at spare på din strøm. **De kort, som du ikke vil (eller kan) reagere på, rykker tættere på dit kontor i fase 3.**

1 VÆLG KORT

Reagér på **nul**, **et** eller **to** animatron-kort eller *Hvad var det?*-kort.

BEMÆRK: Der kan være flere kort på ét sted, hvis du har vendt et eller flere animatron-kort i fase 1. Reagér på hvert vendt kort for sig.

2 KAST STRØMTERNINGEN

Kast en eller to strømterninger, alt efter hvor mange kort du reagerer på (Eksempel: 1 kort = 1 terning, 2 kort = 2 terninger). Efter dit kast skal du fratrække resultatet på din strømskive ved at dreje den.

Hvis du skal fratrække mere strøm, end du har tilbage på din skive, kan du ikke fratrække i denne runde og kan heller ikke reagere på noget. Uha!

3 KORTEFFEKTER

Følg disse effekter, når du reagerer på disse korttyper:

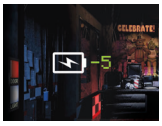


ANIMATRONER *Du lukker døren!* Nu skal du øjeblikkeligt blande animatron-kortet ind i bunken ved den aktuelle lokation.

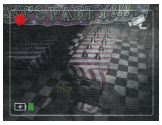
BEMÆRK: Hvis du ikke vil (eller kan) reagere på et animatron-kort i bunken ved gangen, vil det rykke ind på dit kontor i fase 3, og så TABER DU SPILLET!



HVAD VAR DET? *Du tænder lyset!* Læg dette kort på dit kontor øjeblikkeligt uden effekt.



IKKE MERE STRØM Du skal ikke reagere på disse kort. Hvis du kaster strømterningerne i denne fase, fratrækker hvert Ikke mere strøm-kort yderligere 5 strøm. Hvis du ikke reagerede på nogen kort i denne fase, skal du ignorere denne effekt.

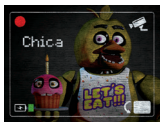


TOMT LOKALE Du skal ikke reagere på disse kort.
De har ingen effekt.

Fase 3: Løs kortene

1 FJERN KORTENE

Læg Ikke mere strøm- og Tomt lokale-kortene i dit kontor.
Løs de tilbageværende vendte kort ved at bruge rækkefølgen fra fase 2, ét ad gangen fra gangen til scenen, og læg dem herefter i dit kontor.



ANIMATRONER Læg animatron-kortet i bunken, som ligger én plads tættere på dit kontor. Hvis kontoret er det næste i rækken, **TABER DU SPILLET!**





***HVAD VAR DET?* (PILE TIL SIDEN)** Tag det øverste kort fra bunken på den relevante plads, og flyt kortet mod kontoret i ét eller to ryk afhængig af antallet af pile. Placér kortet øverst i bunken på den nye plads **uden at kigge** på det. Hvis kortet når til kontoret, skal du vende det med det samme. Er det et animatron-kort, **TABER DU SPILLET!** Hvis ikke, skal du fjerne det.

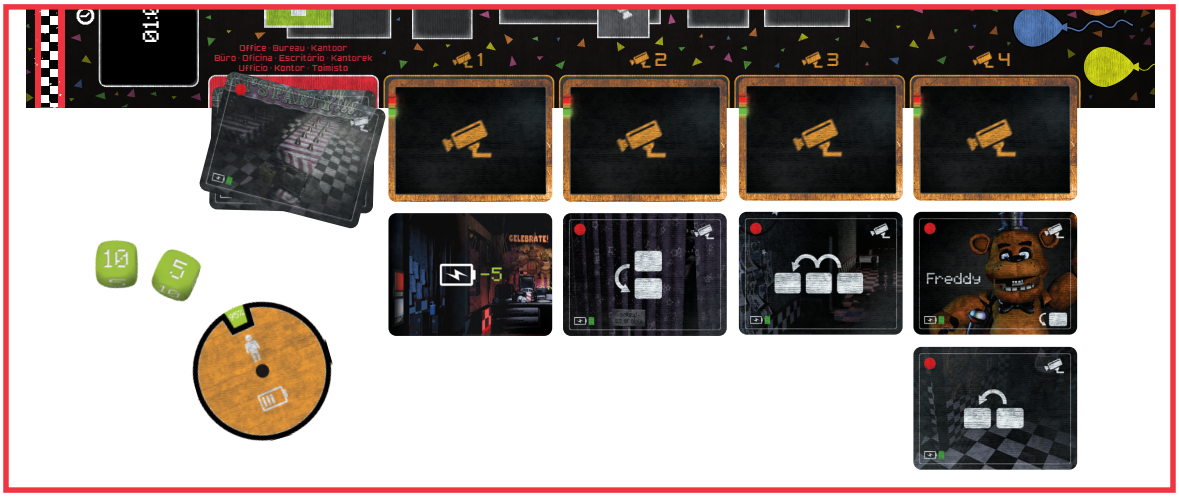


***HVAD VAR DET?* (PILE NED)** Vend det øverste kort fra bunken på den relevante plads, og løs det øjeblikkeligt med en af effekterne, der blev beskrevet i fase 3.

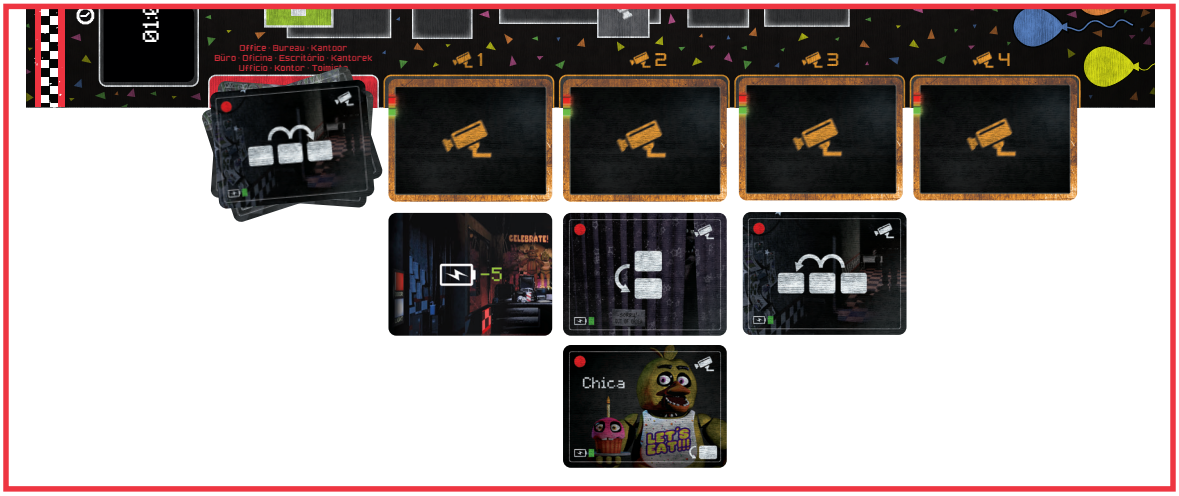
BEMÆRK: Hvis en plads er løbet tør for kort, når denne runde slutter, skal de tilbageværende bunker flyttes én plads tættere på kontoret.

Begynd næste runde med fase 1, og gentag, indtil I når til klokken 06, eller til den anden spiller taber!

EKSEMPEL PÅ RUNDE



Klokken er 01:00, og Chris har vendt kortene som vist. Chris beslutter sig for at reagere på Freddy og *Hvad var det?*-kortet ved scenen. Chris kaster begge strømterningerne – én for hvert kort, han reagerer på. Han kaster 5 og 10. Chris fratrækker 20 strøm fra sin strømskive på grund af Ikke mere strøm-kortet, som ligger ved gangen og koster ham yderligere 5 strøm. Han lægger *Hvad var det?*-kortet på kontoret og blander Freddy-kortet tilbage i bunken ved scenen.



Chris begynder at løse kort og begynder med gangen. Han lægger Ikke mere strøm-kortet på kontoret. Ved Piratbugten vender han det øverste kort i bunken og … Åh nej, det er Chica! Han løser animatron-kortet med det samme ved at blande det ind i bunken ved gangen, og herefter fjerner han *Hvad var det?*-kortet ved Piratbugten. Til sidst tager Chris det øverste kort fra bunken i spiseområdet og lægger det med forsiden nedad i bunken ved gangen uden at se på det. Nu lægger han det løste *Hvad var det?*-kort fra spiseområdet i bunken i kontoret og er nu klar til at begynde den næste runde!

SPILLEREGLER

Velkommen til Floss-Freddys pizza – et magisk sted fullt av fantasi og moro for både barnog voksne!

Som nyansatt sikkerhetsvakt har du i oppgave å overvåke kameraene og sørge for at utstyret virker. Følg nøye med på det som rører seg i mørket, vær varsom når du bruker den begrensede strømmen til lys og dører, og unngå at Freddy og vennene hans trer på deg en animatronisk drakt. Lykke til med å overleve til morgengry!

KOMPONENTER



1 dobbeltsidig spillebrett



2 referansekort



2 kraftmålere

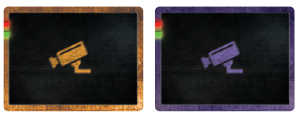
1 Korridoren
2 Piratvika
3 Spisestuen
4 Scenen



2 kraftterninger



13 klokkekort



96 kamerakort
48 lilla spillerkort
48 oransje spillerkort

OVERSIKT

I Five Nights at Freddy's: Overlev til 06.00 spiller du som nattevakt på Floss-Freddys pizza. Velg om du vil slå på lysene eller lukke dørene for å forsvare deg. Men vær på vakt – alt du foretar deg, reduserer den begrensede strømmengden. Hold Freddy og de andre animatroniske figurene ute av kontoret ditt frem til klokken blir 06.00!

SLIK VINNER DU

For å vinne må du overleve til klokken 06.00 uten at en animatronisk figur kommer seg inn på kontoret ditt. Hvis en animatronisk figur kommer seg inn på kontoret, taper du umiddelbart, og motspilleren vinner.

Hvis begge spillerne overlever til klokken 06.00 uten at en animatronisk figur kommer inn på kontoret deres, vinner spilleren som har mest strøm igjen!

LÆR Å SPILLE

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

SOLOSPILL

Du kan spille på egen hånd! Bruk 1-spillersiden av brettet og kamerakortene for spiller 1 (oransje). Reglene er de samme, og du vinner hvis du overlever til klokken 06.00 uten at en animatronisk figur kommer seg inn på kontoret ditt.

OPPSETT

SPILL MED 2 SPILLERE

1. **Plasser spillebrettet mellom spillerne med 2-spillersiden opp. Legg kraftterningen i nærheten.**

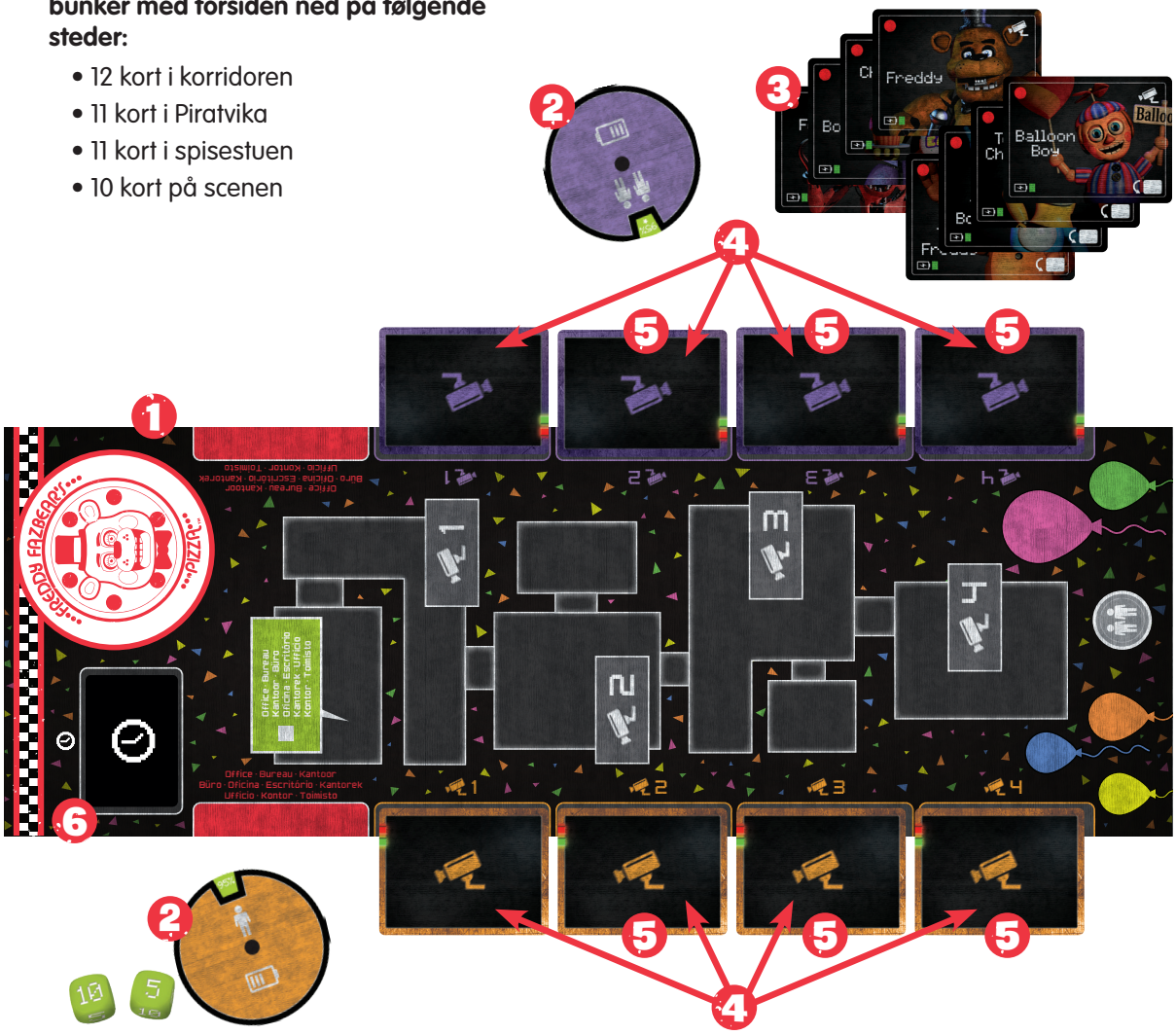
2. **Ta kamerakortene, kraftmåleren og referansekortet som samsvarer med fargen som er nærmest deg på brettet. Still kraftskiven til 100 %.**

3. **Fjern alle de fire animatroniske karakterene fra kamerakortene dine.**

4. **Stokk kamerakortene og legg dem i fire bunker med forsiden ned på følgende steder:**
   - 12 kort i korridoren
   - 11 kort i Piratvika
   - 11 kort i spisestuen
   - 10 kort på scenen

5. **Stokk de animatroniske kortene dine inn i de følgende bunkene:**
   - 1 animatronisk kort i Piratvika-bunken
   - 1 animatronisk kort i spisestuebunken
   - 2 animatroniske kort i scenebunken

6. **Legg klokkekortene i rekkefølge fra midnatt til 05.30 i en bunke på toppen av 06.00-feltet. Legg START-kortet øverst i bunken.**



SLIK SPILLER DU

Fase én: Hold øye med kameraene

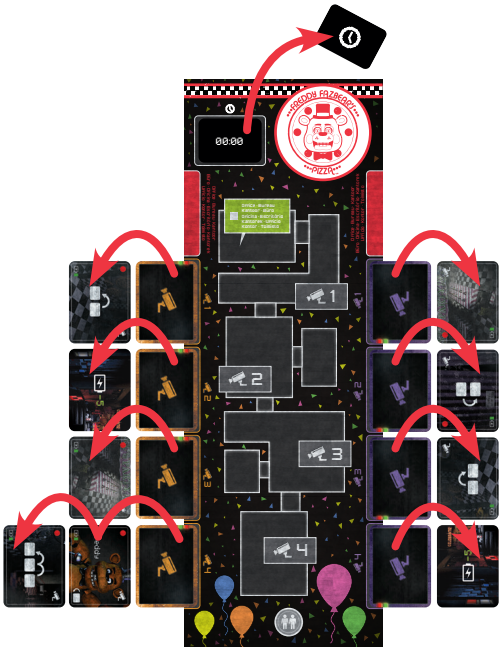
1 FÅ TIDEN TIL Å GÅ

Fjern det øverste kortet i klokkekortbunken. Den første runden starter ved midnatt.

2 SNU KORT

Begge spillerne utfører disse trinnene samtidig:

- Start på korridorplassen, gå til sceneplassen, snu det øverste kortet i bunken, og legg det under bunken med forsiden opp.
- Fortsett til dere har snudd kort på alle plassene.
- Hvis du snur et kort og det er animatronisk, fortsetter du å snu kort der du er, helt til du får et kort som ikke er animatronisk.
- Hvis en bunke går tom for kort, trenger du ikke å snu flere kort fra den bunken i denne runden.



Fase to: Reager

Spilleren med mest kraft på kraftmåleren reagerer først. Hvis det er likt, er det spilleren med ☆ på måleren som reagerer først. I denne fasen kan du reagere på kort for å forsvare deg, eller spare kraften. **Kort som du ikke reagerer på (eller ikke kan reagere på), flytter kort nærmere kontoret ditt i fase tre.**

1 VELG KORT

Reager på **null**, **ett** eller **to** animatroniske kort eller *Hva var det?*-kort.

MERK: Det kan befinne seg flere kort på ett sted hvis du snudde ett eller flere animatroniske kort i fase én. Reager på alle kort med forsiden opp hver for seg.

2 KAST KRAFTTERNING

Antallet kraftterninger du skal kaste og antall kort du skal reagere på, er det samme (for eksempel: 1 kort = 1 terning, 2 kort = 2 terninger). Etter å ha kastet trekker du fra totalen av kraften du fikk ved å dreie kraftmåleren.

Hvis du noen gang blir nødt til å trekke fra mer kraft enn du har på kraftmåleren, trenger du ikke å trekke fra noe kraft denne turen eller reagere på noe. Oi oi!

3 KORTEFFEKTER

Følg disse effektene når du reagerer på korttyper:

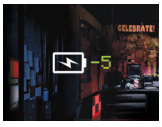


ANIMATRONISKE KARAKTERER *Du stenger døra!* Stokk det animatroniske kortet inn i bunken der den befinner seg.

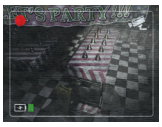
MERK: Hvis du ikke vil (eller kan) reagere på en animatronisk figur i korridoren, går spillet videre til kontoret i fase tre, og du TAPER SPILLET!



HVA VAR DET? *Du skrudde på lysene!* Kast dette kortet inn på kontoret ditt umiddelbart uten effekt.



TOMT FOR STRØM Disse kortene skal du ikke reagere på. Hvis du kaster kraftterninger i denne fasen, trekker alle Tomt for strøm-kortene fra 5 ekstra kraft. Hvis du ikke reagerte på noen kort i denne fasen, kan du ignorere denne effekten.

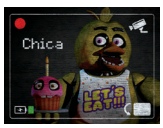


TOMT ROM Disse kortene skal du ikke reagere på.
De har ingen effekt.

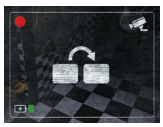
Fase tre: Bruk kortene

1 FORKAST KORTENE

Forkast Tomt for strøm- og Tomt rom-kortene og legg dem på kontoret ditt. **Bruk de gjenværende kortene som har forsiden opp, i rekkefølgen fra fase to. Jobb deg gjennom ett og ett kort fra korridoren til scenen, og forkast dem deretter og legg dem på kontoret.**



ANIMATRONISKE KARAKTERER Stokk det animatroniske kortet inn i den tilstøtende bunken i retning kontoret ditt. Hvis den tilstøtende bunken er kontoret, **TAPER DU SPILLET!**





***HVA VAR DET?* (SIDEGÅENDE PILER)** Ta det øverste kortet fra bunken på denne plassen, og flytt det en eller to plasser i retning kontoret ditt, avhengig av antall piler. Legg kortet øverst i bunken på den nye plassen **uten å se på det**. Hvis et kort når kontoret ditt, må du avsløre det umiddelbart. Hvis det avslørte kortet er animatronisk, **TAPER DU SPILLET!** Hvis ikke legger du det bort.

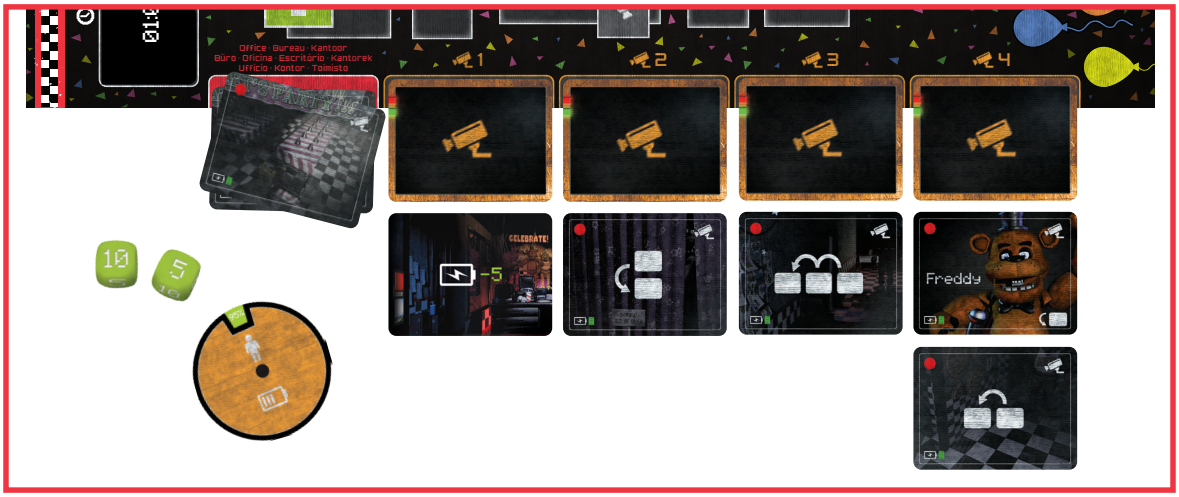


***HVA VAR DET?* (NEDADGÅENDE PILER)** Legg det øverste kortet fra bunken på denne plassen og bruk det umiddelbart i henhold til effektene som er beskrevet i fase tre.

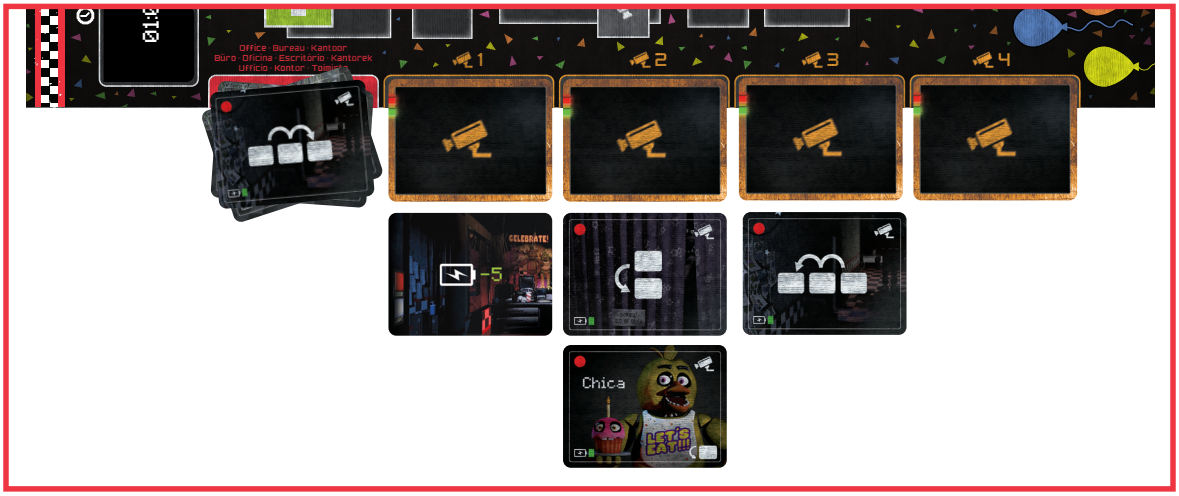
MERK: På slutten av denne runden, og hvis det er tomt for kort på en plass, flytter du de gjenværende bunkene én plass nærmere kontoret ditt.

Start neste runde fra fase én og gjenta til du når 06.00 eller en annen spiller taper spillet!

EKSEMPEL



Klokka er 01.00 og Chris har avslørt kortene ovenfor. Han bestemmer seg for å reagere på Freddy og *Hva var det?*-kortet på scenen. Han kaster begge kraftterningene – én for hvert kort han reagerer på. Han får én femmer og én tier. Han trekker da totalt 20 i kraft fra kraftmåleren sin på grunn av kraftreduksjonskortet i korridoren, som igjen forårsaker en ekstra kraftreduksjon på 5. Han forkaster *Hva var det?*-kortet og legger det på kontoret og stokker Freddy inn i scenebunken.



Chris starter i korridoren og bruker de gjenværende kortene. Han forkaster Tomt for strøm-kortet og legger det på kontoret. Deretter legger han det øverste kortet i bunken i Piratvika – å nei, det er Chica! Han stokker det animatroniske kortet umiddelbart inn i korridorbunken, og deretter forkaster han *Hva var det?*-kortet i Piratvika og legger det på kontoret. Til slutt tar han det øverste kortet fra bunken i spisestuen og legger det øverst i korridorbunken uten å se på det. Han forkaster deretter det brukte *Hva var det?*-kortet ved spisestuen og legger det på kontoret. Nå er han klar til å starte neste runde!

SPELREGLER

Välkommen till Freddy Fazbear's Pizza, en magisk plats för både barn och vuxna! Här får fantasi och skoj liv!

Som nyanställd vakt är det ditt jobb att hålla koll på kamerorna och hålla ordning på utrustningen. Håll utkik efter rörelser i mörkret, hushåll med den begränsade strömmen till lamporna och dörrarna och undvik att bli instoppad i en av maskotdräkterna av Freddy och hans vänner. Lycka till med att överleva natten!

KOMPONENTER



1 dubbelsidigt spelbräde



2 referenskort



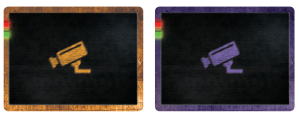
2 strömhjul

1 Korridoren
2 Piratbukten
3 Matsalen
4 Scenen



2 ström-tärningar

13 klockkort



96 kameraskärmskort
48 lila spelarkort
48 orange spelarkort

ÖVERSIKT

I Five Nights at Freddy's: Överlev till kl. 6 spelar du som nattvakt på en Freddy Fazbear's Pizza-restaurang. Tänd lampor eller stäng dörrar för att skydda dig – men se upp! Varje handling tar av din begränsade ström. Håll Freddy och de andra maskotarna utanför kontoret tills du kan stämpla ut vid kl. 6!

SÅ VINNER DU

Överlev till kl. 6 utan att en maskot når ditt kontor för att vinna. Om en maskot når ditt kontor förlorar du omedelbart och den andra spelaren vinner.

Om båda spelarna överlever till kl. 6 utan att en maskot når deras kontor vinner spelaren med mest ström kvar!

LÄR DIG SPELA

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

SPELA SOLO

Du kan spela solo! Använd solosidan av brädet och spelare 1:s kameraskärmskort (de orange). Reglerna är samma som annars, och du vinner om du överlever till kl. 6 utan att en av maskotarna når ditt kontor.

SÅ VINNER DU
(2 SPELARE)

1. **Placera brädet mellan er med 2-spelarsidan uppåt. Lägg strömtärningarna i närheten.**

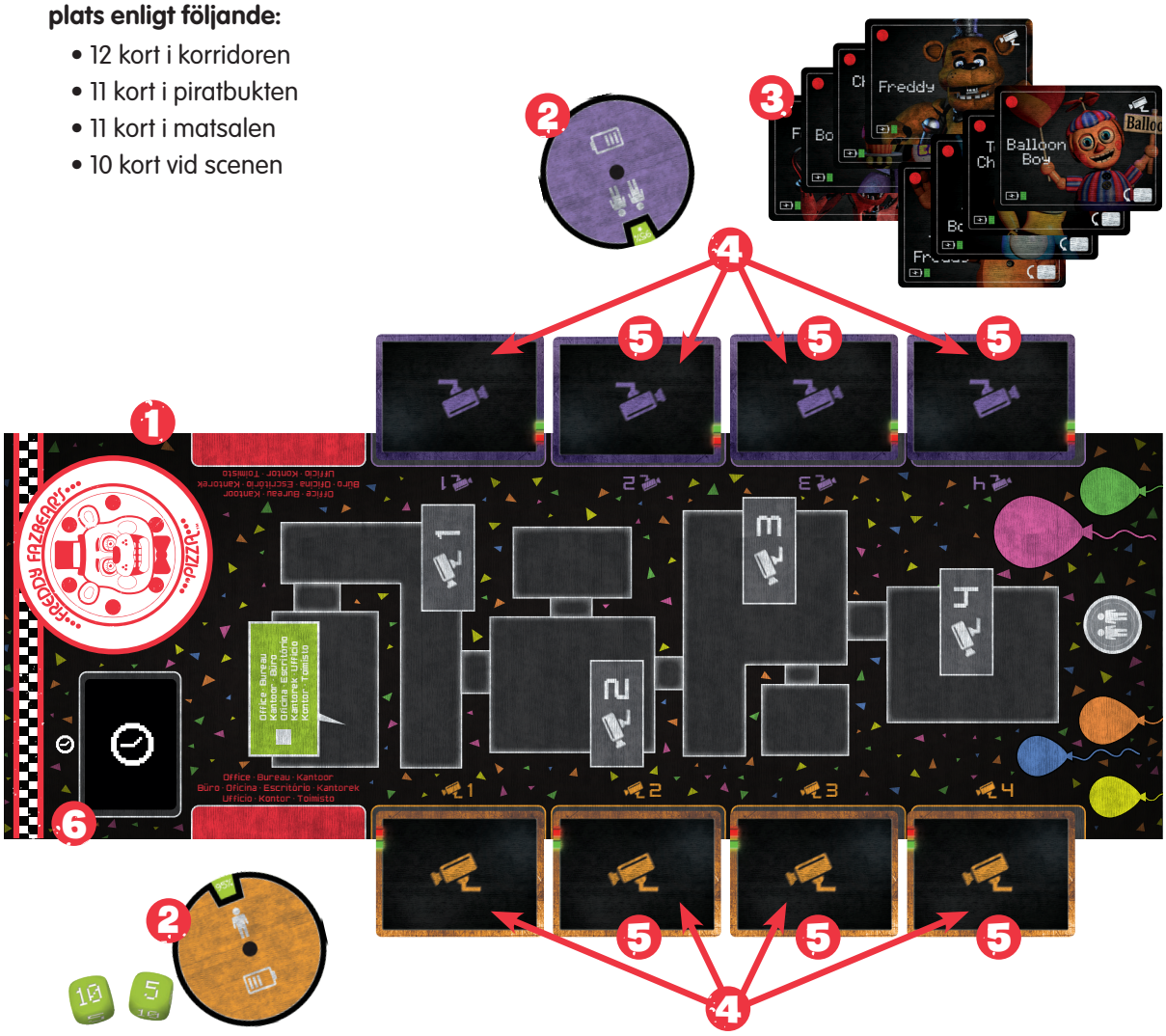
2. **Ta kameraskärmkorten, strömhjulet och referenskortet i den färg som är närmast dig på brädet. Vrid strömhjulet till 100 %.**

3. **Ta ut de fyra maskotkaraktärerna ur högen med kameraskärmkort.**

4. **Blanda kameraskärmkorten och lägg dem i fyra nedåtvända högar vid varje plats enligt följande:**
   - 12 kort i korridoren
   - 11 kort i piratbukten
   - 11 kort i matsalen
   - 10 kort vid scenen

5. **Blanda in maskotkorten i dina högar enligt följande:**
   - 1 maskot i piratbuktshögen
   - 1 maskot i matsalshögen
   - 2 maskotar i scenhögen

6. **Lägg klockkorten i en hög som räknar ner från 0.00 till 5.30 ovanpå 6.00-rutan på brädet. Lägg START-kortet överst i högen.**



SPELETS GÅNG

Fas ett: Kolla kamerorna

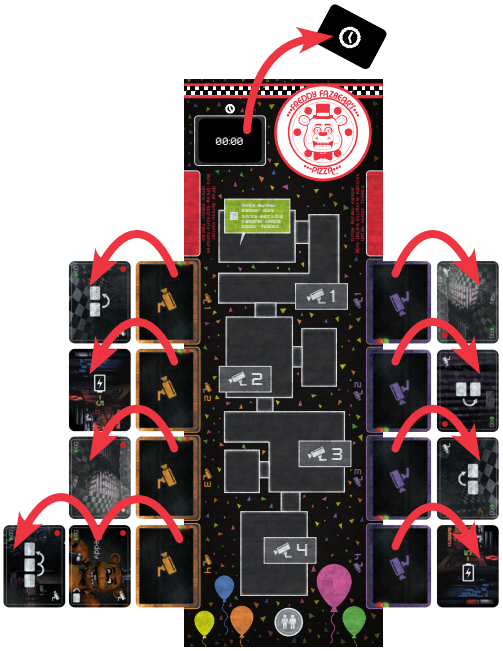
1 TIDEN GÅR

Kasta det översta kortet i högen med klockkort. Den första omgången äger rum vid midnatt (0.00).

2 VÄND KORT

Båda spelarna utför de här stegen samtidigt:

- Vänd upp det översta kortet i varje hög från korridoren till scenen och lägg det med framsidan uppåt under högen.
- Fortsätt så tills du har vänt upp kort vid varje plats.
- Om du vänder upp en maskot fortsätter du vända upp kort från den här platsens hög tills du vänt upp ett kort som inte är en maskot.
- Om en hög får slut på kort behöver du inte vända upp fler kort från den högen den här omgången.



Fas två: Reagera

Spelaren med mest ström på sitt strömhjul reagerar först. Om det blir oavgjort reagerar spelaren som har en ☆ på sitt hjul först. I den här fasen kan du reagera på kort för att skydda sig själv, eller välja att spara ström. **Kort du inte vill (eller kan) reagera på flyttar kort närmare ditt kontor i fas tre.**

1 VÄLJ KORT

Reagera på **noll**, **ett** eller **två** uppvända maskot- eller *”Vad var det?”*-kort.

OBS! Det kan finnas flera kort på samma plats om du vände upp en eller fler maskotar i fas ett. Reagera på varje uppvänt kort individuellt.

2 SLÅ STRÖMTÄRNINGAR

Slå lika många strömtärningar som antalet kort du reagerar på (Exempel: 1 kort = 1 tärning, 2 kort = 2 tärningar). När du har slagit tärningarna minskar du ditt strömhjul med summan du rullade.

Om du någonsin behöver minska ditt strömhjul med mer ström än du har minskar du inte strömhjulet, men du får inte heller reagera på något under turen. Hoppsan!

3 KORTEFFEKTER

Följ de här effekterna när du reagerar på de här korttyperna:

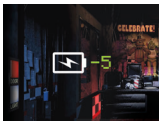


MASKOTAR *Du stänger dörren! Blanda genast in maskoten i högen vid dess nuvarande plats.*

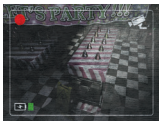
OBS! Om du inte vill (eller kan) reagera på en maskot i korridoren flyttar den sig till ditt kontor i fas tre och du FÖRLORAR SPELET!



VAD VAR DET? *Du tände lamporna!* Släng det här kortet i ditt kontor omedelbart, utan effekt.



STRÖMBRIST Du reagerar inte på de här korten. Om du slår strömtärningar under den här fasen drar du av 5 extra ström för varje uppvänt strömbristkort. Om du inte reagerade på några kort under den här fasen har det här kortet ingen effekt.

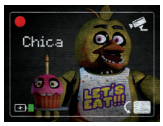


TOMT RUM Du reagerar inte på de här korten.
De har ingen effekt.

Fas tre: Utför effekter

1 SLÄNG KORT

Släng strömbristkort och tomma rum i ditt kontor.
Utför effekterna på de uppvända korten, i turordningen från fas två, ett i taget, från korridoren till scenen, och släng dem i ditt kontor.



MASKOTAR Blanda in maskoten i den intilliggande platshög som ligger närmast ditt kontor. Om maskoten låg intill ditt kontor **FÖRLORAR DU SPELET!**





***VAD VAR DET?* (SIDLED)** Ta det översta kortet i högen för den här platsen och flytta det ett eller två steg mot ditt kontor, beroende på antalet pilar. Placera kortet högst upp i högen på den nya platsen **utan att titta på det.** Om kortet når ditt kontor vänder du upp det omedelbart. Om det är en maskot **FÖRLORAR DU SPELET!** Annars kastar du det.

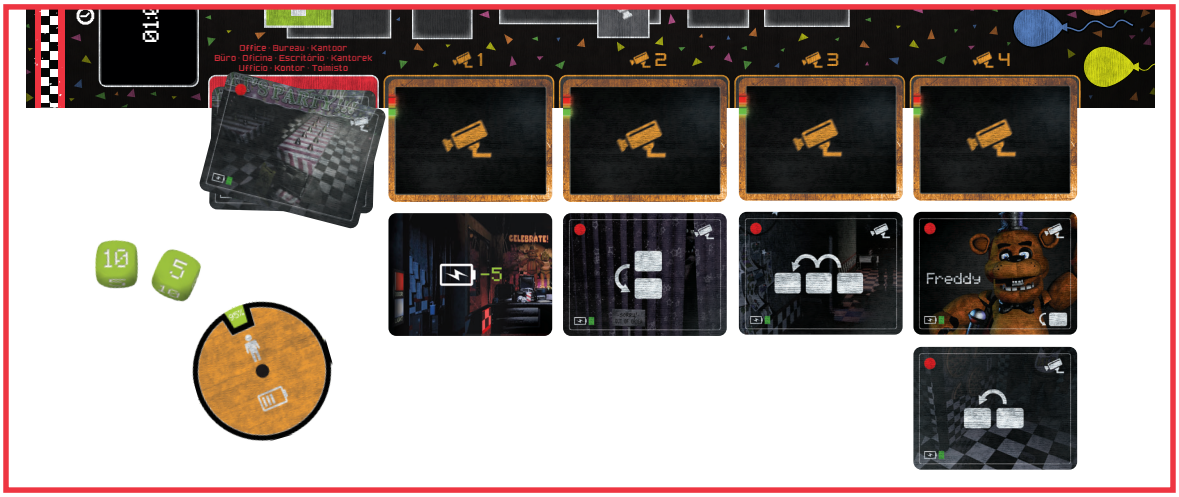


***VAD VAR DET?* (NEDÅT)** Vänd upp det översta kortet ur högen för den här platsen och utför omedelbart effekten på det enligt listan över effekter för fas tre.

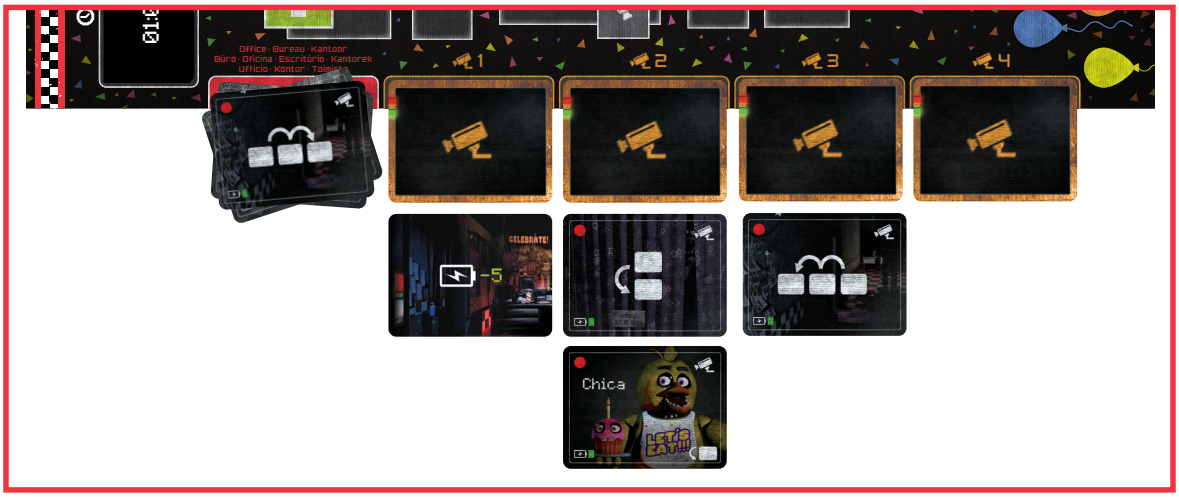
OBS! Om en plats har en tom hög i slutet av den här fasen flyttar du resterande högar ett steg närmare ditt kontor.

Börja om från fas ett i nästa omgång och upprepa stegen ovan tills du når kl. 6 eller en annan spelare förlorar spelet!

EXEMPELTUR



Klockan är 1.00 och Alexander har vänt upp korten som visas ovan. Han bestämmer sig för att reagera på Freddy och *”Vad var det?”*-kortet vid scenen. Eftersom Alexander reagerar på två kort slår han båda strömtärningarna. Han slår 5 och 10. Eftersom det ligger ett strömbristkort som drar av 5 ström till i korridoren minskar Alexander sitt strömhjul med totalt 20. Han kastar *”Vad var det?”*-kortet och lägger det i sitt kontor och blandar sedan in Freddy i scenens hög.



Alexander går vidare till korridoren och utför effekterna på de återstående korten. Han kastar strömbristkortet i sitt kontor. Han går vidare till piratbukten och vänder upp det översta kortet i högen – åh nej, det är Chica! Alexander blandar omedelbart in Chica i korridorens hög och kastar *”Vad var det?”*-kortet som ligger vid piratbukten. Till sist tar Alexander det översta kortet i matsalens hög och lägger det ovanpå korridorens hög utan att titta på det. Han kastar sedan *”Vad var det?”*-kortet i matsalen i sitt kontor och är redo för nästa omgång!

PELIOHJEET

Tervetuloa taianomaiseen Freddy Fazbear's Pizzeriaan, joka vetää puoleensa niin lapsia kuin aikuisia! Täällä mielikuvitus ja hauskanpito heräävät eloon!

Uutena vartijana velvollisuutesi on valvoa kameroita ja pitää laitteet hyvässä toimintakunnossa. Tarkkaile, mitä pimeässä liikkuu, varo kuluttamasta kaikkea virtaasi valojen ja ovien käyttämiseen ja estä Freddyä ystävineen änkemästä sinua mekaaniseen hahmopukuun. Onnea yöstä selviytymiseen!

OSAT



1 kaksipuolinen pelilauta

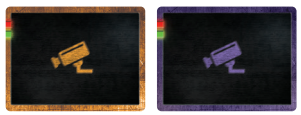


2 ohjekorttia



2 virtamittaria

1	2	3	4
Käytävä	Merirosvolahti	Ruokailu-tila	Esiintymis-lava



96 valvontakamerakorttia
48 violettia pelaajakorttia
48 oranssia pelaajakorttia



2 virtanoppaa



13 kellokorttia

YLEISKATSAUS

Pelissä "Five Nights at Freddy's Selviydy aamukuuteen" pelaat Freddy Fazbear's Pizza -ravintolan yövartijana. Voit sytyttää valot tai sulkea ovet suojataksesi itseäsi – mutta ole varovainen! Kaikki, mitä teet, kuluttaa vähäistä virtaasi. Pidä Freddy ja muut hahmot poissa toimistostasi siihen asti, että vuorosi loppuu aamukuudelta!

PELIN VOITTAMINEN

Voitat selviytymällä aamukuuteen asti ilman, että yksikään hahmo pääsee toimistoosi. Jos yksittäinen hahmo siirtyy toimistoosi, häviät pelin välittömästi ja toinen pelaaja voittaa.

Jos molemmat pelaajat selviytyvät aamukuuteen asti ilman, että yksikään hahmo pääsee heidän toimistoonsa, se pelaaja voittaa, jolla on eniten voimaa jäljellä!

NÄIN PELAAT

go.funko.com/FNAFGameHowToPlay

YKSINPELI

Voit pelata peliä myös yksin! Käytä pelilaudan yksinpeliin tarkoitettua puolta ja Pelaajan 1 (oranssi) kameravalvontakortteja. Kaikki säännöt ovat samat, ja voitat, jos selviydyt aamukuuteen asti ilman, että yksikään hahmo pääsee toimistoosi.

ALKUVALMISTELUT
(KAKSINPELI)

1. **Aseta pelilauta pelaajien väliin, kahden pelaajan peliin tarkoitettu puoli ylöspäin. Pidä virtanoppa lähellä.**

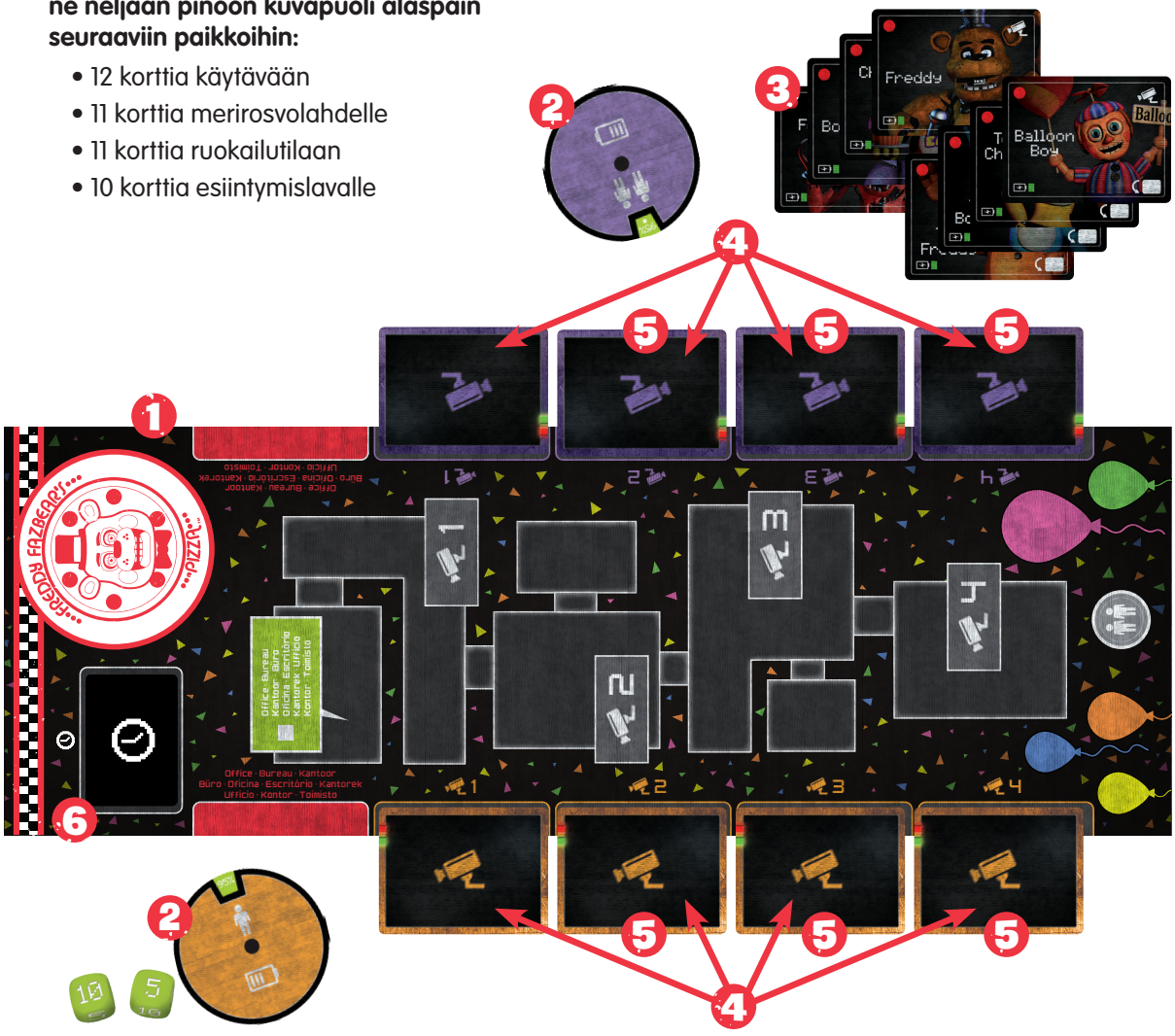
2. **Ota pelilaudalta sinua lähimpänä olevaa väriä vastaavat kameravalvontakortit, virtamittari ja ohjekortti. Aseta virtamittari täyteen (100 %).**

3. **Poista hahmot kameravalvontakorteistasi.**

4. **Sekoita kameravalvontakortit ja jaa ne neljään pinoon kuvapuoli alaspäin seuraaviin paikkoihin:**
   - 12 korttia käytävään
   - 11 korttia merirosvolahdelle
   - 11 korttia ruokailutilaan
   - 10 korttia esiintymislavalle

5. **Sekoittakaa hahmokortit pinoihin seuraavasti:**
   - 1 hahmo merirosvolahden pinoon
   - 1 hahmo ruokailutilan pinoon
   - 2 hahmoa esiintymislavan pinoon

6. **Aseta kellokortit pinoon pelilaudan kohtaan "6.00" siten, että päällimmäiseksi jää kortti "0.00" ja alimmaiseksi kortti "5.30". Aseta aloituskortti pinon päälle.**



PELIN KULKU

Ensimmäinen vaihe: Valvontakamerat

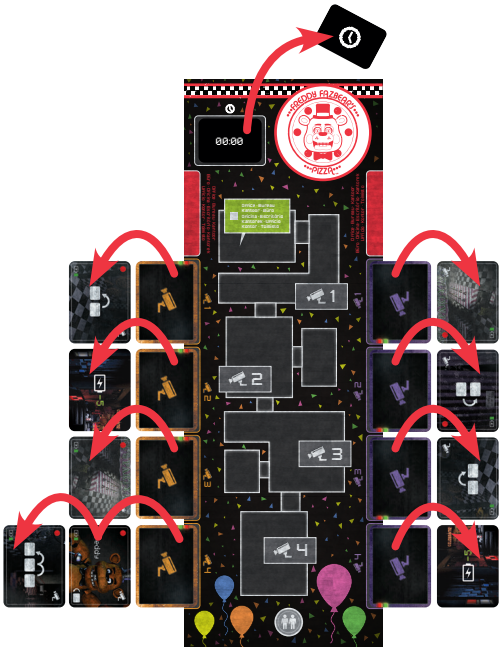
1 SIIRRÄ AIKAA ETEENPÄIN

Heitä kellokorttipinon päällimmäinen kortti pois. Ensimmäinen kierros on klo 12.00.

2 KÄÄNNÄ KORTIT

Molemmat pelaajat suorittavat nämä vaiheet samanaikaisesti:

- Aloittaen käytävästä ja siirtyen kohti esiintymislavaa paljasta pinon päällimmäinen kortti ja aseta se kuvapuoli ylöspäin pinon alapuolelle.
- Jatka, kunnes olet paljastanut kortit jokaisesta paikasta.
- Jos paljastat hahmon, jatka korttien paljastamista pinosta, kunnes paljastat muun kuin hahmokortin.
- Jos kortit loppuvat pinosta, sinun ei tarvitse kääntää lisää kortteja kyseisestä pinosta tällä kierroksella.



Toinen vaihe: Reagoi

Pelaaja, jolla on eniten tehoa virtamittarissaan, reagoi ensin. Jos tilanne on tasan, pelaaja, jolla on mittarissaan ☆ reagoi ensin. Tässä vaiheessa voit reagoida kortteihin suojataksesi itseäsi tai säästääksesi virtaa. **Kortit, joihin et reagoi (tai joihin et pysty reagoimaan), siirtävät kortteja lähemmäksi toimistoa kolmannessa vaiheessa.**

1 VALITSE KORTIT

Reagoi **nollaan**, **yhteen** tai **kahteen** kuvapuoli ylöspäin olevaan hahmokorttiin tai *"Mikä se oli?"* -korttiin

HUOM.: Yhdessä paikassa voi olla useita kortteja, jos paljastit yhden tai useamman hahmon ensimmäisessä vaiheessa. Reagoi jokaiseen kuvapuoli ylöspäin olevaan korttiin yksitellen.

2 HEITÄ VIRTANOPPAA

Heitä virtanoppaa jokaista korttia kohden, johon reagoit. (Esimerkki: 1 kortti = 1 noppa, 2 korttia = 2 noppaa.) Vähennä heittojesi yhteenlaskettu summa kääntämällä virtamittaria.

Jos joutuisit vähentämään virtamittarista enemmän virtaa kuin sinulla on, et vähennä virtaa tällä kierroksella etkä reagoi MIHINKÄÄN. Kääk!

3 KORTTIEN VAIKUTUKSET

Seuraa näitä vaikutuksia, kun reagoit seuraaviin korttityyppeihin:

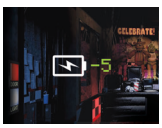


HAHMOT *Suljet oven! Sekoita hahmo pinoon sen nykyisessä paikassa.*

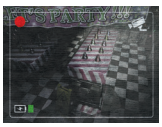
HUOMAUTUS: jos et reagoi (tai et pysty reagoimaan) käytävässä olevaan hahmoon, se siirtyy toimistoosi kolmannessa vaiheessa ja HÄVIÄT PELIN!



MIKÄ SE OLI? *Sytytit valot!* Heitä tämä kortti pois toimistoosi välittömästi ilman vaikutusta.



VIRRANKULUTUS Et reagoi näihin kortteihin. Jos heität virtanoppaa tässä vaiheessa, jokaisesta kuvapuoli ylöspäin olevasta virrankulutuskortista vähennetään ylimääräiset 5 pistettä virtaa. Jos et reagoinut mihinkään kortteihin tässä vaiheessa, jätä tämä vaikutus huomiotta.

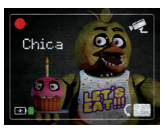


TYHJÄ HUONE Et reagoi näihin kortteihin.
Näillä korteilla ei ole vaikutusta.

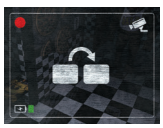
Kolmas vaihe: Ratkaise

1 HEITÄ KORTIT POIS

Heitä kortit Virrankulutus ja Tyhjä huone toimistoosi.
Ratkaise jäljellä olevat kuvapuoli ylöspäin olevat kortit toisen vaiheen vuorojärjestyksessä yksi kerrallaan käytävästä esiintymislavalle ja heitä ne sitten toimistoon.



HAHMOT Sekoita hahmo pinoon toimistoa seuraavaksi lähimpään paikkaan. Jos viereinen paikka on toimistosi, **HÄVIÄT PELIN!**





***MIKÄ SE OLI?* (SIVUSUUNTAISET NUOLET)** Ota pinon päällimmäinen kortti tästä paikasta ja siirrä se yhden tai kahden paikan verran kohti toimistoasi nuolien määrästä riippuen. Aseta kortti uuteen paikkaan pinon päälle **katsomatta korttia**. Jos kortti päätyy toimistoosi, paljasta se välittömästi. Jos paljastettu kortti on hahmo, **HÄVIÄT PELIN!** Muussa tapauksessa hävitä se.

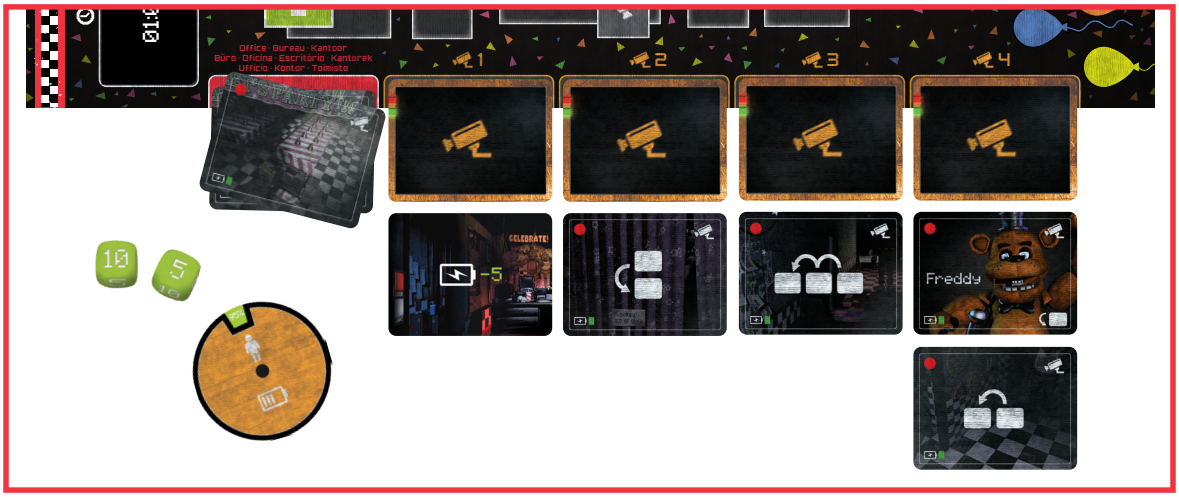


***MIKÄ SE OLI?* (ALASPÄIN OSOITTAVAT NUOLET)** Paljasta pinon päällimmäinen kortti tässä paikassa ja ratkaise se heti kolmannessa vaiheessa lueteltujen vaikutusten jälkeen.

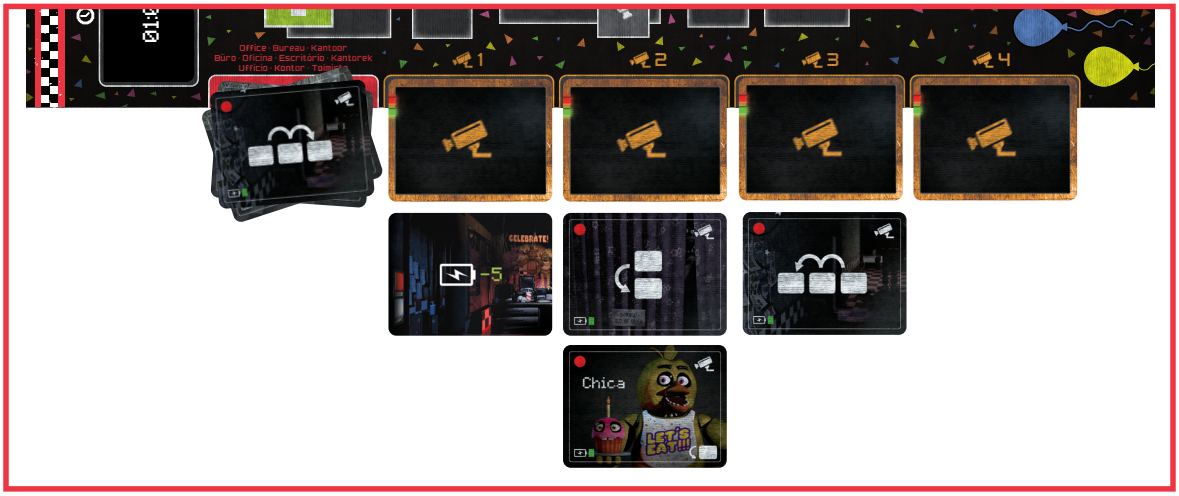
HUOM.: Jos jossakin paikassa on tämän vuoron lopussa tyhjä pino, siirrä loput pinot yhden paikan yli niin, että ne ovat lähempänä toimistoasi.

Aloita seuraava kierros ensimmäisestä vaiheesta ja toista joko aamukuuteen tai kunnes toinen pelaaja häviää pelin!

ESIMERKKI VUOROSTA



Kello on 1.00 ja Chris on paljastanut yllä näkyvät kortit. Chris päättää reagoida Freddyyn ja *"Mikä se oli?"* -korttiin esiintymislavalla. Chris heittää molempia virtanoppia eli yhtä kumpaakin korttia kohden, johon hän reagoi. Hän heittää 5 ja 10. Chris vähentää virtamittaristaan yhteensä 20 pistettä, koska käytävällä oleva virrankulutuskortti aiheuttaa ylimääräisen viiden pisteen virran vähennyksen. Hän heittää *"Mikä se oli?"* -kortin toimistoonsa ja sekoittaa Freddyn takaisin esiintymislavan pinoon.



Chris aloittaa käytävästä ja ratkaisee jäljellä olevat kortit. Chris heittää virrankulutuksen toimistoonsa. Seuraavaksi hän paljastaa merirosvolahden pinon ylimmän kortin – voi ei, se on Chica! Hän ratkaisee hahmon välittömästi sekoittamalla sen käytävän pinoon ja heittää sitten pois merirosvolahden *"Mikä se oli?"* -kortin. Lopuksi Chris ottaa ruokailutilan pinon ylimmän kortin ja asettaa sen käytävän pinon päällimäiseksi katsomatta sitä. Sen jälkeen hän heittää ratkaistun *"Mikä se oli?"* -kortin ruokailutilasta toimistoonsa ja on valmis aloittamaan seuraavan kierroksen!

EN Warning.
FR Attention.
NL Waarschuwing.
DE Achtung.
IT Avvertenza.
ES Advertencia.
PT Atenção.
PL Ostrzeżenie.
DK Advarsel.
NO Advarsel.
SE Varning.
FI Varoitus.



EN Small parts. Choking hazard.
FR Petits éléments. Danger d'étouffement.
NL Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
DE Kleinteile. Erstickungsgefahr.
IT Piccole parti. Rischio di soffocamento.
ES Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
PT Pequenas partes. Risco de asfixia.
PL Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
DK Små dele. Kvælningsfare.
NO Små deler. Kvelningsfare.
SE Smådelar. Kvävningsrisk.
FI Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

Manufactured by FUNKO, LLC. 2802 Wetmore Avenue, Everett, WA 98201 (USA).

Imported by Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China. **www.goliathgames.com**









Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Funko GAMES
funkogames.com

Five Nights at Freddy's

© 2023 Scott Cawthon. All rights reserved.

TM & © 2023 FUNKO, LLC. FUNKO GAMES™ is a registered trademark of Funko Games. All rights reserved.

/FunkoGames
@FunkoGames
@FunkoGames

932695.0-10-V02-2408