8+ 2-4 30

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

- INSTRUCTIONS
- RÈGLE DU JEU
- INSTRUCTIES
- ANLEITUNG
- INSTRUCCIONES
- INSTRUKCJA

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

INSTRUCTIONS

OBJECT

You are an animatronic at Freddy Fazbear's Pizza, and you must get to the security guard before dawn. Make yourself scarier by picking up and turning in items around the restaurant. The scarier you are, the better your chances of getting to the guard. To win, draw a Guard token from the bag to capture the guard before dawn!

LEARN TO PLAY WITH A QUICK VIDEO

or continue reading these instructions!

CONTENTS

4 Character Figures, 4 Character Cards, 4 Character Tokens, Mr. Cupcake Token, Security Camera with Base, Game Board, Scare Tracker, Bag, 36 Item Tokens, 2 Guard Tokens, 19 Miss Tokens, 5 Action Tokens, 18 Action Cards, 12 Event Cards, Instructions.



SETUP

1. Place the game board and the Scare Tracker in the center of the play area.

2. Insert the Security Camera into the base and place it in the Dining Room—the largest room near the center of the board.

3. Mix up all the Item tokens face down and place them next to the board to form a pool. Choose five Item tokens at random from the pool. Flip these tokens face up and place them face up (food side up) in the numbered room that matches the number on the token.

4. Separately shuffle the Action and Event cards and place them in face-down decks near the board.

FEWER THAN 4 PLAYERS

Before shuffling the Event cards, look in the bottom left of each card and return the following to the game box:

2 Players: Remove 3+ and 4 cards.

3 Players: Remove 4 cards.

5. Place all 19 Miss tokens and **one** Guard token in the bag. Set the other Guard token aside for now. Give the bag a shake to mix up the tokens inside and place it nearby.



6. Each player chooses a character and places their Character card in front of them.

NOTE: If you're playing Chica, also take the Mr. Cupcake token and place it face up next to your card.



7. Each player places their Character figure in the Dining Room on the board and places their Character token on the "**O**" of the Scare Tracker with the ✖ side face up. Return any remaining characters to the game box.

8. Each player draws three Action cards. You may look at your cards, but keep them secret from the other players.

NOTE: If you're playing Freddy, draw an extra Action card.

9. The player who most recently ate pizza will take the first turn. Give them **four** Action tokens. Set the other Action token aside for now.

ON YOUR TURN

1. PLACE TWO ITEMS

Draw two Item tokens from the pool. Place each one face up in the room on the board that matches the number on the token.

If you forget this step by going to **STEP 2**, the first other player to shout "party time!" draws an Item token. Then place two item tokens on the board as normal and continue your turn.

NOTE: If the pool is empty, flip all the items in the discard pile face down and mix them up to form a new pool.

2. TAKE ACTIONS

Take actions one at time, passing an Action token to the player on your left after each one. You can take actions in any order and can do the same action multiple times. The actions are:

MOVE through a doorway to a connected room. You cannot move to the Guard's Room.

PICK UP all the Item tokens in your room, placing them next to your Character card. There's no limit to the number of items you can have.

PLAY A CARD from your hand face up into a discard pile next to the Action deck. Don't draw a card to replace the one you played!

TRY TO CAPTURE the guard, as explained on the next page. You must be in Room 1 or 2 **and** the scary side of your Character token must be face up on the Scare Tracker.

Any time on your turn, you can also spend items to make yourself scarier, as explained on the next page. This doesn't require an Action token!

SECURITY CAMERA

If you are in the room with the Security Camera, you can only move, using an Action token as normal. You cannot pick up items, spend items, play cards, or try to capture the guard.



3. END YOUR TURN

You may take fewer actions than you have Action tokens, but you must pass all the Action tokens to the next player at the end of your turn. When you're done, it's the next player's turn!

NOTE: Don't refill your hand of Action cards. You only draw more cards when you try to capture the guard.

SPENDING ITEMS

You need to spend items to make yourself scarier before you can try to capture the guard. Any time on your turn, discard the number and type of items shown in your room, face up to the discard pile. Then flip your Character token to the scary side and move it one, two, or three spaces up the Scare Tracker according to the scare symbols shown.

NOTE: Spending items doesn't require an Action token, and you may spend items multiple times in a row.

EXAMPLE: While in Room 7, Freddy discards three different items face up to the discard pile, flips his Character token to the scary side, and moves it two spaces up the Scare Tracker. This doesn't require an Action token!



TRYING TO CAPTURE

If you are in Room 1 or 2 **and** the scary side of your Character token is face up on the Scare Tracker, you may use an Action token to try and capture the guard. Do the following in order:

1. Flip the top Event card from the deck and do what it says, as explained on the next page.
2. Give the bag a shake and draw the same number of tokens shown on your current space of the Scare Tracker.
   - If you draw a Guard token, you capture the guard—the game is over and you win!
   - If you draw all Miss tokens, return all the tokens to the bag.
3. Flip your Character token to the ✖ side. You can't try to capture again until you get scarier.

   NOTE: When you reach **10** on the Scare Tracker, you no longer flip your Character token to the ✖ side. You may use Action tokens to try to capture multiple times in a row.
4. Draw Action cards from the deck until you have three. If the deck is empty, shuffle the discard pile to form a new deck.

   If you have more Action tokens, you may continue your turn after trying to capture. You may even try to capture the guard twice in one turn, as long as you get scarier before the second try.

ACTION & EVENT CARDS

DRAW AN ITEM: Draw one Item token from the pool and place it face up next to your Character card.

JUMP TO A ROOM: Place your character in a room of the specified number (even or odd). You cannot jump to the Dining Room or the Guard's Room.

JUMP TO THE CAMERA: Place your character in the room with the Security Camera.

SWAP PLACES: Place your character in the room with another character, and place their character in the room you were just in.

STEAL AN ITEM: Take one Item token from any character who has more items than you. You do not need to be in the same room as them.

THEN MOVE CAMERA

If you play an Action card with this symbol at the top, first do what the card says. **Then** move the Security Camera to any room you want. You cannot leave it in the same room.



+1 ACTION TOKEN: Take the Action token you set aside at the start of the game. From now on, players may take up to five actions per turn, including the current turn.

+1 GUARD TOKEN: Take the Guard token you set aside at the start of the game and add it to the bag. Give the bag a shake to mix up the tokens before you draw any.

-2 MISS TOKENS: Remove two Miss tokens from the bag and return them to the game box.

ENDING THE GAME

The game ends when either:

- A player draws the Guard token out of the bag and captures the guard to win the game!

  OR

- After a player tries to capture the guard, if there are no more Event cards in the deck, the guard escapes and all the players lose!

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

RÈGLES DU JEU

OBJECTIF

Vous êtes un animatronique chez Freddy's, la pizzeria de Freddy Fazbear, et vous avez jusqu'à l'aube pour attraper le vigile. Récupérez et dépensez des en-cas dans tout le restaurant afin d'effrayer l'agent de sécurité, qui deviendra alors plus facile à coincer. Pour gagner la partie, vous devez piocher un pion Vigile dans le sac et réussir à le capturer avant la fin de la nuit… et avant vos adversaires !

APPRENEZ À JOUER AVEC UN TUTORIEL VIDÉO

ou continuez de lire ces règles !

MATÉRIEL

4 figurines de personnage, 4 cartes Personnage, 4 pions Personnage, 1 pion M. Cupcake, 1 Caméra de surveillance et son socle, 1 plateau de jeu, 1 piste de frayeur, 1 sac, 36 pions En-cas, 2 pions Garde, 19 pions Raté, 5 pions Action, 18 cartes Action, 12 cartes Événement, ces règles du jeu



MISE EN PLACE

1. Installez le plateau et la piste de frayeur au milieu de la zone de jeu.

2. Insérez la caméra sur son socle et placez-la dans la Salle à manger (la grande pièce centrale du plateau, sans numéro).

3. Mélangez tous les pions En-cas face cachée et formez une réserve à proximité du plateau. Piochez-en cinq au hasard, révélez-les et posez chacun d'eux face visible (en-cas vers le haut) dans la salle correspondant au numéro du pion.

4. Mélangez séparément les cartes Action et Événement. Posez chaque paquet face cachée près du plateau.

À MOINS DE QUATRE JOUEURS

Avant de mélanger le paquet Événement, remettez les cartes suivantes dans la boîte (voir icône dans leur coin inférieur gauche) :

à 2 joueurs: rangez les cartes 3+ + 4;

à 3 joueurs: rangez les cartes 4.

5. Glissez tous les pions Raté et **un** pion Vigile dans le sac (laissez le second de côté pour l'instant). Secouez bien le sac afin de mélanger son contenu et posez-le à portée de tous les joueurs.


RATÉ



VIGILE

6. Chaque joueur choisit un personnage et place sa carte devant lui, capacité spéciale visible ; il en bénéficiera pendant toute la partie.

NOTE: Si vous incarnez Chica, récupérez aussi le pion M. Cupcake et posez-le face visible près de votre carte Personnage.



7. Chacun place la figurine de son personnage sur le plateau, dans la Salle à manger, et pose son pion sur la case "**0**" de la piste de frayeur, face ✖ visible. Rangez tout personnage restant dans la boîte.

8. Chaque joueur pioche trois cartes Action. Vous pouvez consulter les cartes de votre main, mais vos adversaires ne doivent pas les voir.

NOTE: Si vous incarnez Freddy, piochez une carte Action supplémentaire.

9. Le premier joueur est celui qui a mangé de la pizza le plus récemment : il reçoit **quatre** pions Action (laissez le dernier de côté pour l'instant).

À VOTRE TOUR

1. PLACER DEUX EN-CAS

Piochez deux pions En-cas de la réserve et posez chacun d'eux face visible dans la salle du plateau qui correspond à son numéro.

Si vous oubliez de le faire et passez directement à l'**ÉTAPE 2**, le premier de vos adversaires qui s'écrie « Fiesta ! » pioche un pion En-cas. Révélez et posez ensuite deux en-cas sur le plateau (comme d'habitude) et continuez votre tour.

NOTE: Si la réserve est vide, retournez tous les pions de la défausse face cachée et mélangez-les pour reconstituer la réserve.

2. EFFECTUER DES ACTIONS

Donnez un de vos pions Action à votre voisin de gauche pour accomplir une action de la liste, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ne vouliez ou ne puissiez plus le faire. Elles sont utilisables une ou plusieurs fois et dans n'importe quel ordre.

DÉPLACEMENT : Entrez dans une salle connectée par une porte. Vous ne pouvez pas pénétrer dans la Salle de contrôle.

COLLECTE : Ramassez tous les pions En-cas qui se trouvent dans votre salle et posez-les près de votre carte Personnage. Vous pouvez détenir un nombre illimité d'en-cas.

MANŒUVRE : Jouez une carte de votre main face visible dans la défausse, près du paquet Action. N'en piochez pas une autre pour la remplacer !

TENTATIVE DE CAPTURE : Essayez d'attraper le vigile comme expliqué au dos. Vous devez vous trouver dans la Salle 1 ou 2 **et** votre pion Personnage doit être posé face Effrayant visible sur la piste de frayeur.

EN-CAS : À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez aussi dépenser des en-cas pour devenir plus effrayant (comme expliqué p.10). Cela ne nécessite pas d'utiliser un pion Action !

CAMÉRA DE SURVEILLANCE

Si vous êtes dans la même salle que la caméra de surveillance, vous ne pouvez effectuer que l'action de déplacement (en dépensant 1 pion comme d'habitude). Il est impossible de collecter/dépenser des en-cas, de manœuvrer ou d'essayer de capturer le vigile dans cette salle.



3. TERMINER LE TOUR

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les pions disponibles pour effectuer des actions, mais vous devez TOUS les donner à votre voisin de gauche à la fin de votre tour. C'est ensuite à lui de jouer !

NOTE: Ne piochez pas de nouvelles cartes Action pour compléter votre main. Seule l'action de tentative de capture permet de le faire.

DÉPENSER DES EN-CAS

Avant de songer à capturer le vigile, vous devez devenir plus effrayant en dépensant des pions En-cas. À n'importe quel moment de votre tour, dépensez le nombre d'en-cas du ou des type(s) indiqués dans votre salle en les plaçant face visible dans la défausse. Retournez ensuite votre pion Personnage sur sa face Effrayant et faites-le avancer d'autant de cases sur la piste de frayeur que le nombre d'icônes associées à cet effet.

NOTE: vous n'avez pas besoin d'utiliser un pion Action pour dépenser des en-cas, et vous pouvez en dépenser plusieurs fois de suite.

EXEMPLE : pendant qu'il se trouve dans la Salle 7, Freddy dépense trois en-cas différents. Il les place face visible dans la défausse, retourne son pion Personnage sur sa face Effrayant et avance de deux cases sur la piste de frayeur (comme indiqué par les deux icônes en face de cet effet). Il n'utilise aucun pion Action en échange !



TENTATIVE DE CAPTURE

Si vous êtes dans la Salle 1 ou 2 **et** que votre pion Personnage est posé face Effrayant visible sur la piste de frayeur, vous pouvez utiliser un pion Action pour tenter d'attraper le vigile. Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Révélez la première carte du paquet Événement et résolvez-la (comme expliqué p.11z).
2. Secouez le sac et piochez-y autant de pions qu'indiqué sur la case de la piste de frayeur où se trouve votre pion Personnage.
   - Si vous piochez un vigile, vous le capturez. La partie s'achève immédiatement et vous avez gagné !
   - Si vous ne piochez que des pions Raté, pas de chance ! Remettez-les tous dans le sac.
3. Retournez votre pion Personnage face ✖ visible. Vous ne pourrez plus effectuer l'action de tentative de capture avant de redevenir Effrayant.

   NOTE: une fois que votre pion a atteint la case **10** de la piste de frayeur, il n'est plus retourné sur sa face ✖. Vous pouvez désormais utiliser vos actions pour effectuer des tentatives de capture plusieurs fois de suite.

4. Piochez des cartes Action jusqu'à en avoir trois en main. Si le paquet est vide, mélangez les cartes de la défausse pour le reconstituer.

S'il vous reste des pions Action, vous pouvez continuer votre tour après une tentative de capture. Il est même possible de réessayer d'attraper le vigile pendant ce tour, à condition de redevenir Effrayant avant d'effectuer cette action pour la seconde fois.

CARTES ACTION & ÉVÉNEMENT

PIOCHER UN EN-CAS : Prenez un pion En-cas dans la réserve et posez-le face visible près de votre carte Personnage.

SURGIR DANS UNE SALLE : Placez votre figurine de personnage dans une salle paire ou impaire (comme indiqué). Vous ne pouvez pas surgir dans la Salle à manger ou la Salle de contrôle.

SURGIR PRÈS DE LA CAMÉRA : Placez votre figurine de personnage dans la salle où se trouve la caméra de surveillance.

CHANGER DE PLACE : Placez votre figurine de personnage dans la salle où se trouve celle d'un autre joueur, et inversement.

VOLER UN EN-CAS : Prenez un pion En-cas à n'importe quel joueur qui en possède plus que vous. Son personnage peut se trouver dans une salle différente de la vôtre.

PUIS DÉPLACEZ LA CAMÉRA
Si vous jouez une carte Action avec ce symbole en haut, commencez par résoudre son effet. **Ensuite**, déplacez la Caméra de surveillance vers la salle de votre choix ; elle ne peut pas rester dans celle où elle se trouve déjà.



+1 PION ACTION : Récupérez le pion Action mis de côté au début de la partie. À partir de maintenant, les joueurs peuvent effectuer jusqu'à cinq actions par tour, y compris pendant celui-ci.

+1 PION VIGILE : Récupérez le pion Vigile mis de côté au début de la partie et glissez-le dans le sac. Secouez bien ce dernier avant d'y piocher le moindre pion.

-2 PIONS RATÉ : Retirez deux pions Raté du sac et rangez-les dans la boîte.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'achever de deux façons :

- Si un joueur pioche un pion Vigile dans le sac et le capture, il a gagné !

OU

- Si le paquet Événement est vide lorsqu'un joueur tente de capturer le vigile, ce dernier s'enfuit et tout le monde a perdu !

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

INSTRUCTIES

DOEL VAN HET SPEL

Je bent een animatronic bij Freddy Fazbear's Pizza, en je moet de bewaker gevangen zien te nemen voor de zon op komt. Maak jezelf enger door producten te pakken en ze uit te geven in het restaurant. Hoe enger je bent, hoe groter je kansen om de bewaker gevangen te nemen. Om het spel te winnen, moet je het bewaker fiche uit de zak weten te trekken voor zonsopkomst!

LEER HET SPEL TE SPELEN DOOR EEN KORTE VIDEO TE BEKIJKEN

of ga verder met het lezen van deze instructies!

INHOUD

4 Speelfiguren, 4 Personagekaarten, 4 Personage Fiches, Mr. Cupcake Fiche, Beveiligingscamera met Standaard, Spelbord, Scare Tracker, Zak, 36 Product Fiches, 2 Bewaker Fiches, 19 Misser Fiches, 5 Actie Fiches, 18 Actiekaarten, 12 Gebeurteniskaarten, Instructies



SETUP

1. Plaats het spelbord en de Scare Tracker in het midden van de speelruimte.

2. Doe de beveiligingscamera in de standaard en plaats hem in de eetkamer, de grootste kamer in het midden van het bord.

3. Schud de product fiches met de afbeelding naar beneden en plaats ze naast het bord om een pot te vormen. Neem vijf willekeurige product fiches uit de pot. Plaats de product fiches met de afbeelding (van het eten) naar boven in de genummerde kamer die overeenkomt met het nummer op het fiche.

4. Schud de actiekaarten en de gebeurteniskaarten en plaats ze in twee stapels met de afbeelding naar beneden naast het bord.

MINDER DAN 4 SPELERS

Kijk voor het schudden van de gebeurteniskaarten linksonder op iedere kaart, en doe de volgende kaarten terug in de doos:

2 Spelers: Verwijder 3+ en 4 kaarten.

3 Spelers: Verwijder 4 kaarten.

5. Plaats alle 19 misser fiches en **één** bewaker fiche in de zak. Leg de andere bewaker fiche voor nu aan de kant. Schud de zak om de fiches te husselen en leg de zak binnen handbereik.



MISSER **BEWAKER**

6. Iedere speler kiest een personage en legt de personagekaart voor zich neer.

OPMERKING: Wanneer jouw personage Chica is, neem dan ook het Mr. Cupcake fiche en plaats deze met de afbeelding naar boven naast jouw kaart.



7. Elke speler plaatst zijn of haar speelfiguur in de eetkamer op het bord, en legt zijn of haar personage fiche op de "**0**" van de Scare Tracker met de ✖ kant naar boven. Leg de personages die overblijven terug in de doos.

8. Elke speler trekt drie actiekaarten. Je mag je kaarten bekijken, maar houd ze geheim voor de andere spelers.

OPMERKING: Wanneer jouw personage Freddy is, trek je een extra actiekaart.

9. De speler die als laatste pizza heeft gegeten mag beginnen. Geef deze speler **vier** actie fiches. Leg de andere actie fiches voor nu aan de kant.

TIJDENS JE BEURT

1. PLAATS TWEE PRODUCTEN

Trek twee producten uit de pot. Plaats beide fiches met de afbeelding naar boven in de kamer op het bord waarvan het nummer overeenkomt met het nummer op het fiche.

Als je deze stap vergeet alvorens naar **STAP 2** te gaan, mag de eerste speler die "party time!" roept een product fiche pakken. Plaats daarna zoals altijd twee product fiches op het bord en ga verder met je beurt.

OPMERKING: Als de pot leeg is, draai je alle producten op de aflegstapel om (met de afbeelding naar beneden), om een nieuwe pot te vormen.

2. ONDERNEEM ACTIE

Voer de acties één voor één uit en geef na elke actie een actie fiche door aan de speler links van je. Je kunt acties in elke volgorde uitvoeren en je kunt dezelfde actie meerdere keren doen. De acties zijn:

VERPLAATS door een deuropening naar een verbonden kamer. Je kunt niet verplaatsen naar de kamer van de Bewaker.

PAK alle product fiches in de kamer, en plaats ze naast je personagekaart. Er is geen limiet aan het aantal producten dat je kunt hebben.

SPEEL EEN KAART uit je hand met de afbeelding naar boven op de aflegstapel, naast de actie stapel. Trek geen kaart om de kaart die je hebt gespeeld te vervangen!

PROBEER DE BEWAKER TE VANGEN, zoals op de volgende pagina wordt uitgelegd. Je moet je in kamer 1 of 2 bevinden en de enge kant van je personage fiche moet met de afbeelding naar boven op de Scare Tracker liggen.

Tijdens je gehele beurt mag je producten uitgeven om jezelf enger te maken, zoals op de volgende pagina wordt uitgelegd. Hiervoor hoef je geen actie fiche uit te geven!

BEVEILIGINGSCAMERA

Als je in de kamer met de beveiligingscamera bent, mag je alleen verplaatsen. Hiervoor zet je zoals altijd een actie fiche in. Je kunt geen producten pakken, producten uitgeven, kaarten spelen, of de bewaker proberen te vangen.



3. JE BEURT BEËINDIGEN

Je mag minder acties uitvoeren dan dat je actie fiches hebt, maar je moet aan het eind van je beurt wel alle actie fiches doorgeven aan de volgende speler. Wanneer je klaar bent, is de volgende speler aan de beurt!

OPMERKING: Vul je hand met actiekaarten niet aan. Je trekt alleen nieuwe actiekaarten wanneer je hebt geprobeerd de bewaker te vangen.

PRODUCTEN UITGEVEN

Je moet producten uitgeven om jezelf enger te maken, voordat je kunt proberen de bewaker gevangen te nemen. Tijdens je gehele beurt, kan je het aantal en type producten in je kamer met de afbeelding naar boven op de aflegstapel leggen. Daarna draai je je personage fiche met de enge afbeelding naar boven, en verplaats je deze één, twee of drie plaatsen op de Scare Tracker, overeenkomstig met de afgebeelde symbolen.

OPMERKING: Voor het uitgeven van producten heb je geen actie fiche nodig, en je mag meerdere producten tegelijkertijd uitgeven.

VOORBEELD: Freddy geeft in kamer 7 drie verschillende producten uit en legt ze op de aflegstapel. Hij draait zijn personage fiche naar de enge kant en verplaatst hem twee plaatsen omhoog op de Scare Tracker. Hier is geen actie fiche voor nodig!



PROBEREN TE VANGEN

Als je in kamer I of 2 bent **en** de enge kant van je personage fiche ligt met de afbeelding naar boven, mag je een actie fiche inzetten om te proberen de bewaker gevangen te nemen. Doe dit in deze volgorde:

1. Draai de bovenste gebeurteniskaart van de stapel en doe wat er staat, zoals op de volgende pagina wordt uitgelegd.

2. Schud de zak en trek het aantal fiches dat overeenkomt met het nummer van de plaats waar jij je op de Scare Tracker bevindt.

   - Als je een bewaker fiche trekt, heb je de bewaker gevangen en win je het spel!
   - Als je alleen misser fiches trekt, plaats je deze allemaal terug in de zak.

3. Draai je personage fiche om naar de ✖ kant. Je kan de bewaker niet meer proberen te vangen, tot je weer enger bent geworden.

   OPMERKING: Wanneer je de **10** bereikt op de Scare Tracker, draai je je personage fiche niet langer naar de ✖ kant. Je kunt de actie fiches gebruiken om de bewaker meerdere keren achter elkaar te vangen.

4. Trek actiekaarten van de stapel tot je er drie hebt. Als de stapel leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

   Wanneer je meerdere actie fiches hebt, gaat je beurt verder nadat je de bewaker hebt proberen te vangen. Je kan zelfs opnieuw proberen de bewaker gevangen te nemen, zolang je maar enger bent geworden alvorens je het opnieuw probeert.

ACTIE- & GEBEURTENISKAARTEN

TREK EEN PRODUCT: Trek een product fiche uit de pot en plaats deze met de afbeelding naar boven, naast je personagekaart.

SPRING NAAR EEN KAMER: Plaats je speelfiguur in een kamer die overeenkomt met het nummer (even of oneven). Je kan niet springen naar de eetkamer of naar de kamer van de bewaker.

SPRING NAAR DE BEWAKINGSCAMERA: Plaats je speelfiguur in de kamer met de bewakingscamera.

RUIL VAN PLAATS: Plaats jouw speelfiguur in de kamer van een ander personage, en plaats dit speelfiguur in de kamer waar jij je hiervoor in bevond.

STEEL EEN PRODUCT: Pak een product fiche van een personage die meer product fiches heeft als jij. Je hoeft je niet in dezelfde kamer te bevingen.

VERPLAATS DAARNA DE CAMERA
Als je een actiekaart speelt met dit symbool aan de bovenkant, doe je eerst wat er op de kaart staat. Daarna verplaats je de bewakingscamera naar een kamer van jouw keuze. Je kunt hem niet in dezelfde kamer laten staan.



+1 ACTIE FICHE: Pak het actie fiche dat je aan het begin van het spel apart hebt gelegd. Vanaf nu mogen spelers per beurt tot vijf acties uitvoeren, en dit start al deze beurt.

+1 BEWAKER FICHE: Neem het bewaker fiche dat je aan het begin van het spel apart hebt gelegd en voeg het toe aan de zak. Schud de zak om de fiches goed te husselen, alvorens je fiches gaat trekken.

-2 MISSER FICHES: Verwijder twee misser fiches uit de zak en leg ze terug in de doos.

HET SPEL BEËINDIGEN

Het spel eindigt wanneer:

- Een speler het bewaker fiche uit de zak pakt en daarmee de bewaker gevangen heeft genomen en het spel heeft gewonnen!

OF

- Nadat een speler heeft geprobeerd de bewaker te vangen en er geen gebeurtenis-kaarten meer op de stapel liggen. De bewaker heeft weten te ontsnappen en alle spelers verliezen!

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

ANLEITUNG

OBJEKT

Du bist ein Animatronic in Freddy Fazbear's Pizza, und du musst vor Sonnenaufgang zum Wachmann gelangen. Mache dich noch unheimlicher, indem du Gegenstände im Restaurant nimmst und abgibst. Je gruseliger du bist, desto besser stehen deine Chancen, den Wachmann zu erreichen. Um zu gewinnen, ziehe ein Wachmann-Plättchen aus der Tasche, um den Wachmann vor Sonnenaufgang zu fangen!

WIE WIRD GESPIELT? EIN SCHNELLES VIDEO

oder lies diese Anleitung weiter!

INHALT

4 Charakterfiguren, 4 Charakterkarten, 4 Charakter-Plättchen, Mr. Cupcake-Plättchen, Überwachungskamera mit Sockel, Spielbrett, Scare Tracker, Tasche, 36 Gegenstands-Plättchen, 2 Wachmann-Plättchen, 19 Fehlwurf-Plättchen, 5 Aktions-Plättchen, 18 Aktionskarten, 12 Ereigniskarten, Anleitung



BEISPIEL FÜR DEN AUFBAU BEI 3 SPIELERN

VORBEREITUNG

1. Lege den Spielplan und die Angstanzeige in die Mitte des Spielfeldes.

2. Stecke die Überwachungskamera in den Sockel und platziere sie im Speisesaal dem größten Raum in der Nähe der Mitte des Spielbrett.

3. Mische alle Gegenstands-Plättchen mit der Vorderseite nach unten und lege sie neben das Spielbrett, um einen Pool zu bilden. Wähle fünf zufällige Gegenstands-Plättchen aus dem Pool. Drehe diese Plättchen um und lege sie mit der Lebensmittelseite nach oben aufgedeckt in den nummerierten Raum, der mit der Nummer auf dem Plättchen übereinstimmt.

4. Mische die Aktions- und Ereigniskarten getrennt voneinander und lege sie in einem verdeckten Stapel neben dem Spielplan.

WENIGER ALS 4 SPIELER

Bevor du die Ereigniskarten mischst, sieh unten links auf jeder Karte nach und lege die folgenden Karten zurück in die Spielschachtel:

2 Spieler: Entferne die Karten 3+ und 4.

3 Spieler: Entferne 4 Karten.

5. Lege alle 19 Fehlwurf-Plättchen und **ein** Wachmann-plättchen in den Beutel. Lege die anderen Wachmannplättchen vorerst beiseite. Schüttel den Beutel um die Plättchen darin zu mischen, und lege sie in die Nähe des Spielbretts.



FEHLWURF WACHMANN

6. Jeder Spieler wählt einen Charakter und legt seine Charakterkarte vor sich ab.

HINWEIS: Wenn du mit Chica spielst, nimm auch das Mr. Cupcake Plättchen und lege es offen neben deine Karte.



7. Jeder Spieler stellt seine Charakterfigur in den Speisesaal auf dem Spielbrett und legt sein Charakter-Plättchen auf die "**O**" des Scare Tracker mit der ✖ Seite nach oben. Lege alle verbleibenden Charaktere in die Spielschachtel zurück

8. Jeder Spieler zieht drei Aktionskarten. Du darfst dir deine Karten ansehen, aber halte sie vor den anderen Spielern geheim.

HINWEIS: Wenn du mit Freddy spielst, ziehe eine zusätzliche Aktionskarte.

9. Der Spieler, der zuletzt eine Pizza gegessen hat, ist als Erster an der Reihe. Gib ihm vier Aktions-Plättchen. Lege das andere Aktions-Plättchen vorerst beiseite.

DU BIST DRAN

1. ZWEI GEGENSTÄNDE PLATZIEREN

Ziehe zwei Gegenstands-Plättchen aus dem Pool. Lege sie mit der Vorderseite nach oben inden Raum auf dem Spielplan, der der Zahl auf dem Plättchen entspricht.

Wenn du diesen Schritt vergisst, und gleich zu **SCHRITT 2,** gehst, zieht der erste Spieler der „Partyzeit!" ruft, ein Gegenstands-Plättchen. Lege dann zwei Gegenstands-Plättchen auf das Spielbrett und setze deinen Zug fort.

HINWEIS: Wenn der Pool leer ist, drehst du alle Gegenstände auf dem Ablagestapel um und mischt sie, um einen neuen Pool zu bilden.

2. ABLAUF DEINES ZUGES

Führe eine Aktion nach der anderen durch und gib nach jeder Aktion ein Aktions-Plättchen an den Spieler zu deiner Linken ab. Du kannst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge und auch dieselbe Aktion mehrmals ausführen. Die Aktionen sind:

BEWEGE dich durch eine Tür in einen angrenzenden Raum. Du kannst dich nicht in den Raum der Wache bewegen.

NIMM alle Gegenstands-Plättchen in deinem Raum auf und lege sie neben neben deine Charakterkarte. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Gegenstände die du haben kannst.

SPIELE EINE KARTE aus deiner Hand offen auf einen Ablagestapel neben dem Aktionsstapel. Ziehe KEINE Karte, um die ausgespielte Karte zu ersetzen!

VERSUCHE den Wachmann zu fangen, wie auf der nächsten Seite beschrieben. Du musst dich in Raum 1 oder 2 befinden und die unheimliche Seite deines Charakter muss mit der furchteinflößenden Seite nach oben auf der Angstanzeige liegen.

In deinem Zug kannst du jederzeit Gegenstände ausgeben, um dich damit noch gruseliger zu machen (wie auf der nächsten Seite erklärt). Dafür brauchst du kein Aktions-Plättchen!

ÜBERWACHUNGSKAMERA

Wenn du dich in dem Raum mit der Sicherheitskamera befindest, kannst du dich nur bewegen, indem du wie üblich ein Aktions-Plättchen verwendest. Du kannst keine Gegenstände aufheben, keine Gegenstände ausgeben, Karten spielen oder versuchen, den Wachmann zu fangen.



3. BEENDE DEINEN ZUG

Du darfst eventuell weniger Aktionen durchführen, als du Aktions-Plättchen hast, aber du musst am Ende deines Zuges alle Aktions-Plättchen an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn du fertig bist, ist der nächste Spieler an der Reihe!

HINWEIS: Fülle deine Hand mit Aktionskarten NICHT wieder auf. Du ziehst nur dann weitere Karten, wenn du versuchst, den Wachmann zu fangen.

GEGENSTÄNDE AUSGEBEN

Du musst Gegenstände ausgeben, um dich unheimlicher zu machen, bevor du versuchen kannst die Wache zu fangen. Wenn du an der Reihe bist, kannst du jederzeit die Anzahl und die Art der Gegenstände, die in deinem Zimmer liegen, mit der Vorderseite nach oben auf den Ablagestapel legen. Dann drehst du dein Charakter-Plättchen auf die gruselige Seite und bewegst es ein, zwei oder drei Felder auf der Schreckensleiste nach oben, entsprechend den abgebildeten Schreckenssymbolen.

HINWEIS: Für das Ausgeben von Gegenständen ist kein Aktions-Plättchen erforderlich, und du darfst mehrere Male hintereinander ausgeben.

BEISPIEL: Freddy wirft in Raum 7 drei verschiedene Gegenstände mit der Bildseite nach oben auf den Ablagestapel, dreht sein Charakter-Plättchen auf die gruselige Seite und bewegt sie zwei Felder auf der Schreckensleiste nach oben. Dafür ist kein ein Aktions-Plättchen erforderlich!



FANGEN

Wenn du dich in Raum 1 oder 2 befindest **und** die gruselige Seite deines Charakter-Plättchens auf der Angstanzeige liegt, darfst du ein Aktions-Plättchen benutzen, um zu versuchen die Wache gefangen zu nehmen. Führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Drehe die oberste Ereigniskarte vom Stapel um und tue, was auf ihr steht, wie auf der nächsten Seite erklärt.
2. Schüttle den Beutel und ziehe die gleiche Anzahl von Spielsteinen, die auf dem aktuellen Feld der Angstanzeige angezeigt werden.
   - Wenn du ein Wachmann-Plättchen ziehst, fängst du den Wachmann - das Spiel ist vorbei und du hast gewonnen.
   - Wenn du nur Fehlwurf-Plättchen ziehst, legst du alle Plättchen zurück in den Beutel.
3. Drehe dein Charakter-Plättchen auf die ✖ Seite. Du darfst nicht versuchen, den Wachmann zu fangen bis du furchterregender geworden wirst.

   NOTE: Wenn du **10** Punkte auf der Angstanzeige erreichst, drehst du dein Charakter-Plättchen nicht mehr auf die ✖ Seite. Du darfst dann Aktions-Plättchen verwenden, um zu versuchen mehrere Male hintereinander zu fangen.

4. Ziehe so lange Aktionskarten vom Stapel, bis du drei hast. Wenn der Stapel weg ist, mischst du den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

Wenn du mehr Aktions-Plättchen hast, kannst du deinen Zug fortsetzen, nachdem du versucht hast zu fangen. Du darfst sogar versuchen, die Wache in einem Zug zu fangen, solange du vor dem zweiten Versuch furchterregender wirst.

AKTIONS- UND EREIGNISKARTEN

ZIEHE EINEN GEGENSTAND: Ziehe ein Gegenstands-Plättchen aus dem Pool und lege es offen neben deine Charakterkarte.

IN EINEN RAUM SPRINGEN: Platziere deine Figur in einem Raum mit der angegebenen Nummer (gerade oder ungerade). Du kannst nicht in den Speisesaal oder das Zimmer der Wache springen.

ZUR KAMERA SPRINGEN: Platziere deine Spielfigur in dem Raum mit der Überwachungskamera.

PLÄTZE TÄUSCHEN: Platziere deine Spielfigur in dem Raum mit einer anderen Charakter und platziere dessen Charakter in dem Raum, in dem du gerade warst.

STEHLE EINEN GEGENSTAND: Nimm ein Gegenstands-Plättchen von einem Charakter, der mehr Gegenstände hat als du. Du musst nicht im selben Raum sein.

BEWEGE DIE KAMERA
Wenn du eine Aktionskarte mit diesem Symbol am oberen Rand ausspielst, tust du zuerst das was auf der Karte steht. Bewege **dann** die Sicherheitskamera in einen beliebigen Raum. Du kannst sie nicht im selben Raum lassen.



+1 AKTIONS-PLÄTTCHEN: Nimm das Aktions-Plättchen, das du zu Beginn des Spiels beiseite gelegt hast. Von nun an können die Spieler bis zu fünf Aktionen pro Zug machen, einschließlich des aktuellen Zuges.

+1 WACHMANN-PLÄTTCHEN: Nimm das Wachmann-Plättchen, das du zu Spielbeginn beiseite gelegt hast, und lege es in den Beutel. Schüttle den Beutel bevor du ziehst, um die Plättchen neu zu mischen.

-2 FEHLWURF-PLÄTTCHEN: Nimm zwei Fehlwurf-Plättchen aus dem Beutel und lege sie in die Spielschachtel zurück.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn:

- Ein Spieler das Wachmann-Plättchen aus dem Beutel zieht, damit den Wachmann fängt und das Spiel gewinnt.

  ODER

- Nachdem ein Spieler versucht hat, den Wachmann gefangen zu nehmen, und keine Ereigniskarten mehr im Stapel sind entkommt der Wachmann und alle Spieler verlieren.

Five Nights at Freddy's™

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

INSTRUCCIONES

OBJETO

Eres un animatrónico en Freddy Fazbear's Pizza y debes llegar hasta el guardia de seguridad antes del amanecer. Hazte más aterrador recogiendo y entregando objetos por el restaurante. Cuanto más aterrador seas, más posibilidades tendrás de llegar hasta el guardia. Para ganar, saca una ficha de guardia de la bolsa para capturar al guardia antes del amanecer.

APRENDE A JUGAR CON UN VIDEO RÁPIDO

¡o continúa leyendo estas instrucciones!

CONTENIDO

4 figuras de personajes, 4 tarjetas de personajes, 4 fichas de personajes, ficha de Mr. Cupcake, cámara de seguridad con base, tablero de juego, rastreador de sustos, bolsa, 36 fichas de objetos, 2 fichas de guardia, 19 fichas de señorita, 5 fichas de acción, 18 cartas de acción, 12 cartas de evento e instrucciones



PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de juego y el Rastreador de Sustos en el centro del área de juego.

2. Inserta la Cámara de Seguridad en la base y colócala en el Comedor, la habitación más grande cerca del centro del tablero.

3. Mezcla todas las fichas de Objeto boca abajo y colócalas junto al tablero para formar un grupo. Elige cinco fichas de Objeto al azar del grupo. Gira estas fichas y colócalas boca arriba (con el lado de la comida hacia arriba) en la habitación numerada que coincida con el número de la ficha.

4. Baraja por separado las cartas de Acción y Evento y colócalas en mazos boca abajo cerca del tablero.

MENOS DE 4 JUGADORES

Antes de barajar las cartas de Evento, mira la parte inferior izquierda de cada carta y devuelve lo siguiente a la caja de juego:

2 Jugadores: Retira 3+ y 4 cartas.

3 Jugadores: Retira 4 cartas.

5. Coloca las 19 fichas de Fallo y **una** ficha de Guardia en la bolsa. Deja la otra ficha de Guardián a un lado por ahora. Agita la bolsa para mezclar las fichas en el interior y colócala cerca.



FALLO **GUARDIA**

6. Cada jugador elige un personaje y coloca su carta de personaje frente a él.



NOTA: Si estás jugando con Chica, también toma la ficha de Mr. Cupcake ~ y colócala boca arriba junto a tu carta.

7. Cada jugador coloca su figura de personaje en el comedor del tablero y coloca su ficha de personaje en el "**O**" del Rastreador de Sustos con el lado ✖ boca arriba. Devuelve los personajes restantes a la caja de juego.

8. Cada jugador roba tres cartas de acción. Puedes mirar tus cartas, pero mantenlas en secreto para los demás jugadores.

NOTA: Si estás jugando con Freddy, roba una carta de acción adicional.

9. El jugador que haya comido pizza más recientemente tendrá el primer turno. Dale **cuatro** fichas de acción. Deja la otra ficha de acción a un lado por ahora.

EN TU TURNO

1. COLOCAR 2 OBJETOS

Roba dos fichas de Objeto del pozo. Coloca cada uno boca arriba en la habitación del tablero que coincida con el número de la ficha.

Si olvidas este paso al ir al **PASO 2**, el primer jugador que grite "¡hora de fiesta!" saca una ficha de objeto. Luego coloca dos fichas de Objeto en el tablero como de costumbre y continúa tu turno.

NOTA: Si el pozo está vacío, gira todos los objetos de la pila de descarte boca abajo y mézclalos para formar un nuevo grupo.

2. REALIZAR ACCIONES

Realiza acciones de una en una, pasando una ficha de Acción al jugador de tu izquierda después de cada una. Puedes realizar acciones en cualquier orden y puedes realizar la misma acción varias veces. Las acciones son:

ATRAVIESA una puerta que lleva a una habitación conectada. No puedes moverte a la Habitación del Guardia.

RECOGE todas las fichas de Objeto de tu habitación y colócalas junto a tu carta de Personaje. No hay límite para la cantidad de objetos que puedes tener.

JUEGA UNA CARTA de tu mano boca arriba en una pila de descarte junto al mazo de Acciones. ¡No robes una carta para reemplazar la que jugaste!

INTENTA CAPTURAR al guardia, como se explica en la página siguiente. Debes estar en la Habitación 1 o 2 y el lado aterrador de tu ficha de Personaje debe estar boca arriba en el Rastreador de Sustos.

En cualquier momento de tu turno, también puedes gastar objetos para hacerte más aterrador, como se explica en la página siguiente. ¡Esto no requiere una ficha de Acción!

CÁMARA DE SEGURIDAD

Si estás en la habitación con la cámara de seguridad, solo puedes moverte, usando una ficha de Acción como siempre. No puedes recoger objetos, gastar objetos, jugar cartas o intentar capturar al guardia.



3. TERMINA TU TURNO

Puedes realizar menos acciones que fichas de Acción que tengas, pero debes pasar todas las fichas de Acción al siguiente jugador al final de tu turno. Cuando hayas terminado, ¡es el turno del siguiente jugador!

NOTA: No rellenes tu mano de cartas de Acción. Solo robas más cartas cuando intentas capturar al guardia.

GASTAR OBJETOS

Debes gastar objetos para volverte más aterrador antes de poder intentar capturar al guardia. En cualquier momento de tu turno, descarta la cantidad y el tipo de objetos que se muestran en tu habitación, boca arriba, en la pila de descartes. Luego, voltea tu ficha de Personaje hacia el lado aterrador y muévela uno, dos o tres espacios hacia arriba en el rastreador de miedo de acuerdo con los símbolos de miedo que se muestran.

NOTA: Gastar objetos no requiere una ficha de acción, y puedes gastar objetos varias veces seguidas.

EJEMPLO: Mientras está en la habitación 7, Freddy descarta tres objetos diferentes boca arriba en la pila de descartes, voltea su ficha de personaje hacia el lado aterrador y la mueve dos espacios hacia arriba en el Rastreador de miedo. ¡Esto no requiere una ficha de Acción!



TRATANDO DE CAPTURAR

Si estás en la habitación 1 o 2 **y** el lado aterrador de tu ficha de personaje está boca arriba en el Rastreador de sustos, puedes usar una ficha de acción para intentar capturar al guardia. Haz lo siguiente en orden:

1. Gira la carta de Evento superior del mazo y haz lo que dice, como se explica en la página siguiente.
2. Sacude la bolsa y saca la misma cantidad de fichas que se muestran en tu espacio actual del Rastreador de Sustos.
   - Si sacas una ficha de Guardia, capturas al guardia, ¡el juego termina y ganas!
   - Si sacas todas las fichas de Fallo, devuelve todas las fichas a la bolsa.
3. Gira tu ficha de personaje hacia el lado ✖ No puedes intentar capturar de nuevo hasta que te vuelvas más aterrador.

   NOTA: Cuando llegues a **10** en el Rastreador de Sustos, ya no girarás tu ficha de personaje hacia el lado ✖. Puedes usar fichas de Acción para intentar capturar varias veces seguidas.
4. Roba cartas de Acción del mazo hasta que tengas tres. Si el mazo está vacío, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

   Si tienes más fichas de Acción, puedes continuar tu turno después de intentar capturar. Incluso puedes intentar capturar al guardia fl/I/ice en un turno, siempre y cuando te vuelvas más aterrador antes del segundo intento.

CARTAS DE ACCIÓN Y EVENTO

SACA UN OBJETO: Saca una ficha de Objeto de la reserva y colócala boca arriba junto a tu carta de Personaje.

SALTAR A UNA HABITACIÓN: Coloca a tu personaje en una habitación del número especificado (par o impar). No puedes saltar al Comedor ni a la Sala del Guardia.

SALTAR A LA CÁMARA: Coloca a tu personaje en la habitación con la Cámara de Seguridad.

INTERCAMBIAR LUGARES: Coloca a tu personaje en la habitación con otro personaje y coloca a su personaje en la habitación en la que estabas.

ROBAR UN OBJETO: Toma una ficha de Objeto de cualquier personaje que tenga más objetos que tú. No necesitas estar en la misma habitación que él.

LUEGO MUEVE LA CÁMARA

Si juegas una carta de Acción con este símbolo en la parte superior, primero haz lo que dice la carta. **Luego** mueve la Cámara de Seguridad a cualquier habitación que quieras. No puedes dejarla en la misma habitación.



+1 FICHA DE ACCIÓN: Toma la ficha de Acción que apartaste al comienzo del juego. A partir de ahora, los jugadores pueden realizar hasta cinco acciones por turno, incluido el turno actual.

+1 FICHA DE GUARDIA: Toma la ficha de Guardia que apartaste al comienzo del juego y agrégala a la bolsa. Agita la bolsa para mezclar las fichas antes de sacar alguna.

-2 FICHAS DE FALLO: Saca dos fichas de Fallo de la bolsa y devuélvelas a la caja del juego.

TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina cuando:

- Un jugador saca la ficha del Guardia de la bolsa y captura al guardia para ganar el juego.

  O

- Después de que un jugador intente capturar al guardia, si no hay más cartas de Evento en el mazo, el guardia escapa y todos los jugadores pierden.

Five Nights at Freddy's

NIGHT OF FRIGHTS! GAME

INSTRUKCJA

CEL GRY

Jesteś animatroniczną postacią w pizzerii Freddiego Fazbeara i musisz złapać ochroniarza przed świtem. Zrób się straszniejszy, pobierając i oddając przedmioty rozmieszczone w pizzerii. Im jesteś straszniejszy, tym większą masz szansę złapać ochroniarza. Aby złapać ochroniarza przed wschodem słońca i wygrać, pobierz żeton ochroniarza z woreczka!

NAUCZ SIĘ GRAĆ ZA POMOCĄ KRÓTKIEGO FILMU

lub czytaj dalej tę instrukcję!

ZAWARTOŚĆ

4 figurki postaci, 4 karty postaci, 4 żetony postaci, żeton Pana Ciasteczko, kamera monitoringu z podstawą, plansza do gry, licznik postrachu, woreczek, 36 żetonów przedmiotu, 2 żetony ochroniarza, 19 żetonów porażki, 5 żetonów działania, 18 kart akcji, 12 kart zdarzenia.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóż planszę do gry i licznik postrachu pośrodku miejsca do gry.

2. Włóż kamerę monitoringu w podstawę i postaw ją w jadalni, czyli największym pomieszczeniu w pobliżu środka planszy.

3. Pomieszaj wszystkie żetony przedmiotu grzbietem do góry i połóż je obok planszy, aby utworzyć pulę. Wybierz pięć losowych żetonów przedmiotu z puli. Odwróć te żetony grzbietem do dołu i połóż je grzbietem do dołu (stroną z jedzeniem do góry) w pomieszczeniu o numerze zgodnym z numerem na żetonie.

4. Potasuj oddzielnie karty działania i karty zdarzenia i połóż je w stosach grzbietem do góry obok planszy.

MNIEJ NIŻ 4 GRACZY

Przed potasowaniem kart zdarzenia spójrz na lewą dolną część każdej z kart i odłóż następujące karty do pudełka na grę:

2 graczy: usuń karty 3+ i 4.

3 graczy: usuń karty 4.

5. Włóż wszystkie 19 żetonów porażki i **jeden** żeton ochroniarza do woreczka. Na razie odłóż drugi żeton ochroniarza na bok. Potrząśnij woreczkiem, aby pomieszać umieszczone w nim żetony i połóż go obok.



6. Każdy z graczy wybiera postać i umieszcza przed sobą kartę postaci.

UWAGA: Jeśli grasz jako Chica, weź również żeton Pana Ciasteczko i połóż go grzbietem do dołu obok swojej karty.



7. Każdy z graczy stawia figurki swoich postaci w jadalni na planszy i kładzie swoje żetony postaci na polu "**O**" wskaźnika postrachu stroną ✖ do góry. Wszystkie pozostałe karty postaci odłóż do pudełka na grę.

8. Każdy z graczy pobiera po trzy karty akcji. Możesz patrzeć na swoje karty, ale nie możesz pokazywać ich innym graczom.

UWAGA: Jeśli grasz jako Freddy, pobierz dodatkową kartę akcji.

9. Gracz, który jako ostatni jadł pizzę, rozpoczyna grę. Daj mu **cztery** żetony działania. Na razie odłóż pozostały żeton działania na bok.

PODCZAS SWOJEJ TURY

1. POŁÓŻ DWA PRZEDMIOTY

Pobierz dwa żetony przedmiotu z puli. Połóż każdy z nich grzbietem do dołu w pomieszczeniu na planszy o numerze zgodnym z numerem na żetonie.

Jeśli zapomnisz o wykonaniu tego kroku i przejdziesz do **KROKU NR 2**, pierwszy inny gracz, który krzyknie „czas na imprezę!", pobiera żeton przedmiotu. Następnie połóż normalnie dwa żetony przedmiotu na planszy i kontynuuj swoją turę.

UWAGA: Jeśli pula jest pusta, odwróć wszystkie elementy na stosie odrzuconych elementów grzbietem do góry i pomieszaj je, aby utworzyć nową pulę.

2. WYKONAJ DZIAŁANIE

Wykonaj działania pojedynczo, przekazując żeton działania graczowi po swojej lewej stronie po każdym działaniu. Możesz wykonywać działania w dowolnej kolejności i możesz wykonać to samo działanie wielokrotnie. Dostępne działania to:

PRZEJDŹ przez drzwi do połączonego pomieszczenia. Nie możesz przejść do kantorka ochroniarza.

POBIERZ wszystkie żetony przedmiotu w swoim pomieszczeniu i ułóż je obok karty swojej postaci. Nie ma ograniczeń co do liczby przedmiotów, które możesz mieć.

ZAGRAJ KARTĘ z ręki i połóż ją grzbietem do dołu na stosie odrzuconych kart obok talii kart działania. Nie pobieraj karty, aby zastąpić kartę, którą zagrałeś!

SPRÓBUJ ZŁAPAĆ ochroniarza jak wyjaśniono na następnej stronie. Musisz być w pomieszczeniu I lub 2 **i** straszna strona żetonu Twojej postaci musi znajdować się grzbietem do dołu na liczniku postrachu.

W dowolnej chwili podczas swojej tury możesz również użyć przedmiotów, aby Twoja postać była straszniejsza, Jak wyjaśniono na następnej stronie. Nie wymaga to użycia żetonu działania!

KAMERA MONITORINGU

Jeśli znajdujesz się w pomieszczeniu z kamerą monitoringu, możesz tylko przestawić swoją postać, używając żetonu działania jak zwykle. Nie możesz pobierać przedmiotów, zużywać przedmiotów, zagrywać kart ani próbować złapać ochroniarza.



3. ZAKOŃCZ SWOJĄ TURĘ

Możesz wykonać mniej działań niż liczba żetonów działania, które posiadasz, ale musisz przekazać wszystkie żetony działania następnemu graczowi na koniec swojej tury. Kiedy skończysz, nadchodzi tura następnego gracza!

UWAGA: Zużywanie przedmiotów nie wymaga użycia żetonu działania i możesz zużyć wiele przedmiotów jeden po drugim.

ZUŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Musisz zużyć przedmioty, aby Twoja postać była straszniejsza, zanim podejmiesz próbę złapania ochroniarza. W dowolnej chwili podczas swojej tury odrzuć odpowiednią liczbę przedmiotów odpowiedniego typu pokazaną w pomieszczeniu, w którym się znajdujesz, odkładając je grzbietem do dołu na stos odrzuconych elementów. Następnie odwróć żeton swojej postaci na straszną stronę i przesuń go o jedno, dwa lub trzy pola w górę wskaźnika postrachu zgodnie z pokazanymi symbolami postrachu.

UWAGA: zużywanie przedmiotów nie wymaga użycia żetonu działania i możesz zużyć wiele przedmiotów jeden po drugim.

PRZYKŁAD: Freddy znajduje się w pokoju nr 7 i odrzuca trzy różne przedmioty, kładąc je grzbietem do dołu na stosie odrzuconych elementów, odwraca żeton swojej postaci na straszną stronę, po czym przesuwa go o dwa pola w górę wskaźnika postrachu. Nie wymaga to użycia żetonu działania!



PRÓBA ZŁAPANIA

Jeśli Twoja postać znajduje się w pokoju 1 lub 2 **i** straszna strona jej żetonu postaci znajduje się grzbietem do dołu na wskaźniku postrachu, możesz użyć jednego żetonu działania, aby podjąć próbę złapania ochroniarza. Wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

1. Odwróć kartę zdarzenia z wierzchu talii i wykonaj opisane na niej działanie jak wyjaśniono na następnej stronie.
2. Potrząśnij woreczkiem i pobierz liczbę żetonów podaną na polu wskaźnika postrachu, na którym znajduje się żeton Twojej postaci.
   - Jeśli pobierzesz żeton ochroniarza, złapiesz ochroniarza! Oznacza to koniec gry i Twoją wygraną!
   - Jeśli pobierzesz tylko żetony porażki, włóż je wszystkie z powrotem do woreczka.
3. Odwróć żeton swojej postaci na stronę ✖. Nie możesz podjąć kolejnej próby złapania ochroniarza, dopóki nie będziesz straszniejszy.

   UWAGA: Kiedy osiągniesz **10** na wskaźniku postrachu, już nie odwracasz żetonu swojej postaci na stronę ✖. Możesz używać żetonów działania do podejmowania wielokrotnych prób złapania ochroniarza raz za razem.

4. Pobieraj karty akcji z talii, aż będziesz mieć trzy karty. Jeśli talia jest pusta, potasuj stos odrzuconych kart, aby utworzyć nową talię.

Jeśli masz więcej żetonów działania, możesz kontynuować swoją turę po podjęciu próby złapania ochroniarza. Możesz nawet próbować złapać ochroniarza dwa razy podczas jednej tury, pod warunkiem że zrobisz się straszniejszy przed drugą próbą.

KARTY AKCJI I ZDARZENIA

POBIERZ PRZEDMIOT: Pobierz jeden żeton przedmiotu z puli i połóż go grzbietem do dołu obok karty swojej postaci.

PRZESKOCZ DO POMIESZCZENIA: Postaw swoją postać w pomieszczeniu o odpowiednim numerze (parzystym lub nieparzystym). Nie możesz przeskoczyć do jadalni ani kantorka ochroniarza.

PRZESKOCZ DO KAMERY: Umieść swoją postać w pomieszczeniu z kamerą monitoringu.

ZAMIEŃ MIEJSCAMI: Umieść swoją postać w pomieszczeniu, w którym znajduje się inna postać, po czym umieść tę postać w pomieszczeniu, w którym znajdowała się przed chwilą Twoja postać.

UKRADNIJ PRZEDMIOT: Zabierz jeden żeton przedmiotu dowolnemu graczowi, który ma więcej przedmiotów od Ciebie. Twoja postać nie musi znajdować się w tym samym pomieszczeniu, co postać tego gracza.

NASTĘPNIE PRZESTAW KAMERĘ
Jeśli zagrasz kartę akcji z tym symbolem na górze, najpierw wykonaj czynność zapisaną na karcie. **Następnie** przestaw kamerę monitoringu do dowolnego pomieszczenia. Nie możesz jednak pozostawić jej w tym samym pomieszczeniu.



+1 ŻETON DZIAŁANIA: Weź żeton działania odłożony na bok na początku gry. Od tej chwili gracze mogą wykonywać maksymalnie pięć działań na turę, wliczając bieżącą turę.

+1 ŻETON OCHRONIARZA: Weź żeton ochroniarza odłożony na bok na początku gry i dołóż go do woreczka. Potrząśnij woreczkiem, aby pomieszać żetony, zanim pobierzesz jakiś żeton.

-2 ŻETONY PORAŻKI Wyjmij dwa żetony porażki z woreczka i odłóż je do pudełka na grę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- Gracz pobierze żeton ochroniarza z woreczka i złapie ochroniarza, wygrywając grę!

LUB

- Gdy po podjęciu próby złapania ochroniarza przez gracza w talii nie ma już więcej kart zdarzenia, ochroniarz ucieka i wszyscy gracze przegrywają!

EN Warning.
FR Attention.
NL Waarschuwing.
DE Achtung.
ES Advertencia.
PL Ostrzeżenie.



EN Small parts. Choking hazard.
FR Petits éléments. Danger d'étouffement.
NL Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
DE Kleinteile. Erstickungsgefahr.
ES Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
PL Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

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

932694.0-10-V05-2410