

Five Nights
at
Freddy's

8+ 1-2 20



 INSTRUCTIONS

 RÈGLE DU JEU

 INSTRUCTIES

 ANLEITUNG

 ISTRUZION

 INSTRUCCIONES

 INSTRUÇÕES

 INSTRUKCJA

 SPILLEREGLER

 SPILLEREGLER

 SPELREGLER

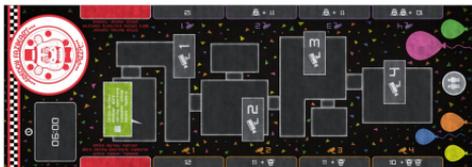
 PELIOHJEET

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



19 5 2 dés d'énergie



13 cartes horloge



2 cartes de référence



2 compteurs d'énergie



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

g3.funko.com/FNAFGameHowToPlay

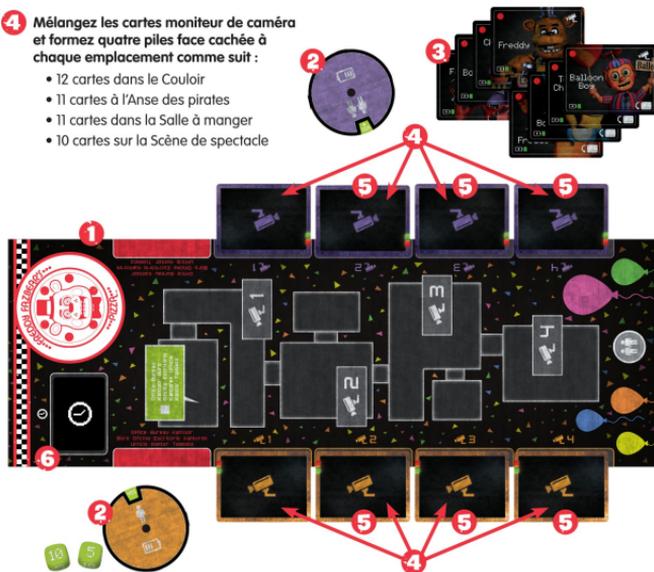
JEU EN SOLO

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

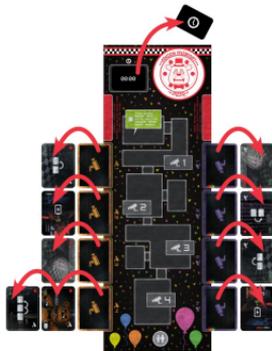
1 AVANCER LE TEMPS

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 révéléz 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 vous 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 déplace 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 !