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

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 !