



Roll for Freddy

LIVRET DE JEU
STEPHEN DUPRE
2020

SOMMAIRE

Introduction	2
Origine.....	2
Préparation	3
Matériel nécessaire.....	3
Montage des accessoires	3
Feuille d'accessoires n°1	3
Feuille d'accessoires n°2	3
Instructions de jeu	5
Répartition du matériel.....	5
Déroulement de la partie	6
Tour Gardien de nuit	6
Tour Animatronics.....	7
AUTres modes de jeu.....	8

INTRODUCTION

ORIGINE

Roll for Freddy est un jeu de société basé sur l'univers de Five Nights at Freddy's, un jeu vidéo survival-horror point-and-click réalisé par Scott Cawthon. Ce jeu nous met dans la peau du gardien de nuit d'une pizzeria devant se défendre contre des robots animaux. On appelle ces robots des « animatronics ».

Le but est de survivre à chacune des cinq nuits. Le joueur est situé dans un bureau dans la pizzeria et ne peut en sortir. Les animatronics sont répartis dans le reste du bâtiment ; ils se déplacent de pièce en pièce pour tenter d'atteindre le joueur. Le joueur perd dès qu'un animatronic parvient au bureau. Pour éviter cela, il peut réaliser plusieurs actions :

- Fermer les portes : Le bureau est équipé de deux portes, menant à différentes parties de la pizzeria. Ces portes ne peuvent être ouvertes par les animatronics. Seul le joueur peut les fermer ou les ouvrir via des boutons dans son bureau.
- Eclairer les couloirs : Chacun des couloirs est équipé d'une lumière que le joueur peut allumer ou éteindre. Elle permet de révéler si un animatronic est sur le point d'attaquer le joueur.
- Visionner les caméras : Plusieurs caméras de sécurité sont installées dans la pizzeria. Consulter ces caméras permet confirmer la position des animatronics et ainsi d'anticiper leurs mouvements.

Le joueur se voit attribuer chaque début de nuit une jauge d'énergie pleine. Chacune des actions précédentes consomme de l'énergie.

Si le joueur arrive à court d'énergie, les portes s'ouvrent et restent ouvertes, rendant le joueur extrêmement vulnérable. Le joueur doit donc utiliser ses outils avec parcimonie s'il ne veut pas courir vers une mort certaine.

Roll for Freddy cherche à émuler au mieux ce jeu-vidéo tout en restant simple et accessible.

PREPARATION

MATERIEL NECESSAIRE

Ici le matériel nécessaire au bon déroulement du jeu :

- Une imprimante (couleur)
 - Ce document
 - La feuille d'accessoires n°1 (jetons et batterie)
 - La feuille d'accessoires n°2 (réveil)
 - De la colle et des ciseaux
 - La feuille de terrain Gardien de nuit
 - La feuille de terrain Animatronic
 - La feuille de script Animatronic
- 4 dés facilement identifiables (pour les animatronics)
 - Si vous ne possédez pas suffisamment de dés, un seul dé peut suffire

Ce guide se positionnera dans la situation optimale (3 dés).

MONTAGE DES ACCESSOIRES

Ici les instructions quant au montage des accessoires.

FEUILLE D'ACCESSOIRES N°1

1. Découpez les jetons animatronics 1.a jusqu'à 1.e.
2. Découpez les faces de jetons cadenas 2.a et 2.b. Collez les ensembles afin d'obtenir deux jetons avec chacun une face verte (cadenas fermé) et une face rouge (cadenas ouvert).
3. Faites de même avec les faces de jeton 2.c et 2.d.
4. Découpez l'ensemble 3.a, la partie 3.b et 3.c.
 - a. Pliez l'ensemble 3.a sur la jonction entre la partie 3.a.1 et les parties 3.a.2 afin que les parties 3.a.2 soient derrière la partie 3.a.1
 - b. Posez prudemment de la colle sur la face non hachurée des parties 3.a.2 sans toucher la partie 3.a.1
 - c. Glissez la partie 3.b entre les parties 3.a.1 et 3.a.2. Les barres colorées doivent être visibles à travers 3.a.1. Pressez les faces collantes 3.a.2 contre 3.b.
 - d. L'ensemble 3.a + 3.b doit désormais former une glissière plate dans laquelle on peut aisément passer la partie 3.c.

Vous devriez désormais posséder :

- 5 jetons animatronics
- 2 gros jetons cadenas
- 2 petits jetons cadenas
- 1 tube pile + 1 cache rectangulaire gris

FEUILLE D'ACCESSOIRES N°2

1. Découpez les parties 1, 2.a et 2.b

2. Découpez la partie 2.c (rectangle arrondi gris + partie blanche encadrée par des tirets)
3. Collez les parties blanches de 2.b sur la face cachée de 2.c de façon à voir la partie grise de 2.b à travers le milieu haut de 2.c.
4. Collez 2.a sur 2.c de façon à recouvrir la lune blanche de 2.c par la lune grise de 2.a et le lit blanc par le lit gris SANS coller la partie du milieu (cloches).
5. Vous devriez maintenant pouvoir passer la partie 1 au travers de l'ensemble 2.

INSTRUCTIONS DE JEU

Le jeu se joue à deux joueurs. L'un joue les animatronics, l'autre le garde de nuit.

REPARTITION DU MATERIEL

Joueur Gardien de nuit :

- 1 feuille de terrain Gardien de nuit
- 2 gros jetons cadenas
- 4 jetons animatronics
- 1 glissière pile avec tirette cache gris
- 1 glissière réveil avec tirette horodatée

Les jetons cadenas vont sur les emplacements cadenas de la feuille de terrain, face verte visible.

Les jetons animatronics sont à disposer sur la feuille de terrain plus tard.

Les glissières doivent être accessibles au joueur Gardien de nuit et visibles des deux joueurs.

La glissière pile doit avoir le cache gris inséré entièrement, masquant totalement les barres colorées.

La glissière réveil doit avoir la tirette horodatée insérée telle que « 00 :00 » soit visible dans le réveil.

Joueur Animatronics :

- 1 feuille de terrain Animatronics
- 2 petits jetons cadenas
- 5 jetons animatronics (1 de chaque)
- 3 dés

Si vous ne possédez pas suffisamment de dés, vous pouvez jouer avec un seul dé et effectuer les différents lancers les uns après les autres.

La feuille de terrain Animatronic doit être cachée au joueur Gardien de nuit.

Les jetons cadenas vont sur les emplacements cadenas de la feuille de terrain, face verte visible.

Les jetons animatronics vont sur les emplacements numérotés 1 selon leur couleur respective.

Le jeton Golden Freddy peut être positionné librement sur la feuille, tant qu'il n'interfère pas avec les autres jetons.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Toutes les actions et le terrain du joueur animatronics doivent être complètement cachés du joueur Gardien de nuit. Des lancers de dés à vide et le pion Golden Freddy peuvent être utilisés pour simuler une activité et tromper le joueur Gardien de nuit.

Les joueurs jouent tour à tour. Le joueur Gardien de nuit commence.

TOUR GARDIEN DE NUIT

Chaque tour, le gardien de nuit peut réaliser les actions suivantes :

- **Consulter une caméra :**

Le Gardien de nuit choisit le code d'une caméra et demande à l'autre joueur ce qu'elle voit. Le joueur Animatronics doit alors lui répondre selon sa feuille de script.

Le joueur Animatronics peut être amené à lancer des dés.

Cette action peut être répétée jusqu'à trois fois par tour.

- **Allumer les lumières :**

Le Gardien de nuit peut demander à l'autre joueur si un animatronic est sur le pas de sa porte. Le joueur animatronic lui répond alors. Ne concerne que Chica et Bonnie.

- **Fermer les portes :**

Le Gardien de nuit peut choisir de fermer ou ouvrir les portes. Il indique alors la position de la porte avec les jetons cadenas. Le joueur Animatronic reporte l'état des portes sur sa propre feuille.

- Consulter une caméra coûte 1 point d'énergie.
- Allumer une lumière coûte 1 point d'énergie.
- Chaque porte fermée durant le tour Animatronics coûte un point d'énergie.

Les points d'énergie sont décomptés via la glissière pile en dévoilant une barre colorée par point d'énergie consommé. Lorsqu'il n'y a plus de barre à dévoiler, le joueur Gardien de nuit est alors à cours d'énergie et ne peut plus rien faire sinon passer son tour.

Le Gardien de nuit peut disposer librement ses jetons animatronics sur sa carte pour marquer la position estimée des animatronics.

A la fin de son tour, le joueur Gardien de nuit fait avancer l'heure de 10 minutes en utilisant la tirette de la glissière réveil. S'il atteint « 06:00 », il remporte alors le jeu et la partie s'arrête.

TOUR ANIMATRONICS

Chaque tour, le joueur Animatronics lance un dé par animatronic. Selon le score, il peut avancer d'une position.

Si un animatronic se trouve à sa dernière étape, qu'il doit avancer et si la porte est ouverte de son côté, il entre dans le bureau du Gardien de nuit. Le joueur Animatronics remporte le jeu et la partie s'arrête. Si la porte est fermée, l'animatronic heurte la porte et retourne en position 1. De l'énergie peut être perdu lorsque la porte est heurtée.

Mort subite :

Si le joueur Gardien de nuit arrive à court d'énergie, il entre alors en Mort subite.

Les autres animatronics continuent de fonctionner normalement, sauf Freddy qui se retrouve alors directement en position 7.

Au quatrième tour de Mort subite, Freddy tire automatiquement une combinaison gagnante.

AUTRES MODES DE JEU

D'autres modes de jeu peuvent être instaurés en changeant le script ou les cartes.

N'hésitez pas à créer vos propres modes de jeu pour pimenter vos parties, ou visiter www.incantar.fr/RFF pour plus de nouveautés !

REMERCIEMENTS

Merci à Scott Cawthon pour la série de jeux dont cette œuvre est originaire, ainsi que le site www.flaticon.com pour la plupart des icônes utilisées.

Merci aussi à vous pour avoir essayé Roll for Freddy !

N'hésitez pas à laisser un commentaire sur www.incantar.fr/RFF ou me m'envoyer un mail à stephendupre.dev@hotmail.com pour tout avis ou proposition.