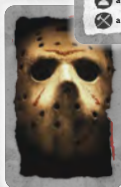
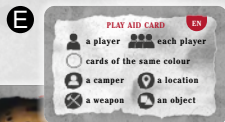
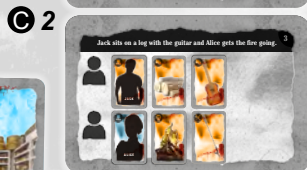
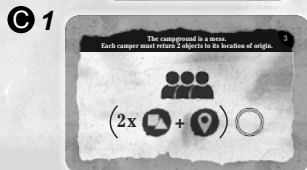


# FRIDAY THE 13<sup>TH</sup>

## GAMERULES

WATCH THE QUICK START GUIDE :









**A razor-sharp, cooperative and edge-of-your-seat game where speed can save your life. Move fast to escape Jason's machete!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill and Brenda are camping at 'Camp Crystal Lake' for a week. A beautiful place to make memories... or is it? Jason is lurking in the shadows, ready to kill the campers. The players must move fast and complete survival missions to try and survive the week. Think fast... or get slashed!

## CONTENT

- **A** Camp Crystal Lake sign + calendar button + campers button
- 1 hourglass
- **B** **C** 53 survival mission cards
- **E** 7 play aid cards (14 languages)
- **D** 48 subject cards – These cards have a daytime and a nighttime side.
  -  Camper cards (8)
  -  Location cards (8)
  -  Weapon cards (8)
  -  Object cards (24)
- **F** 1 Jason card (+1 spare Jason card)

**"WELCOME TO CRYSTAL LAKE."**

## SETUP

- Place the Camp Crystal Lake sign on the table where it's visible to all players. The game starts on Monday, Day 1, with all 8

campers alive and well. Place the calendar button on Day 1, and the campers button on number 8 of the camper tracker. **A**

- Place the hourglass in the center of the playing area.
- Select the mission cards for the number of players according to the list below and place them in a stack, face down next to the playing area:
  - **3 players:** select the mission cards with '3' in the top right corner of the card (place the other cards back in the box)
  - **4 players:** select the mission cards with '3' and '4' in the top right corner of the card (place the other cards back in the box)
  - **5 to 8 players:** all mission cards are used (mission cards with '3', '4' and '+4' in the top corner)
- Place the mission play aid card in your language on the table where it's visible to all players. **E**
- Select the subject cards for the number of players according to the list below and add the Jason card:
  - **3 players:** select the subject cards with colors [ Orange - red - purple - blue - teal ] (place the other cards back in the box)
  - **4 players:** select the subject cards with colors [ Orange - red - purple - blue - teal - green ] (place the other cards back in the box)
  - **5 to 8 players:** all subject cards are used
- Deal all these cards with the daytime side facing down. The players may not touch their subject cards until the survival mission is read aloud and the hourglass is upturned. Think fast... or get slashed!

## WIN CONDITIONS

- The players win by getting through the week with at least 1 surviving camper.
- Jason wins the game when all campers die before the week is over.

### "YOU THINK YOU'RE GONNA LAST ALL SUMMER?"

*(quote from 'Friday the 13th' – the 1980 cult movie)*

## THE ORDER OF PLAY

### 1) Start of the game

- Set up the game as instructed above.
- By passing cards along, one (or more) player(s) must try to collect a specific set of subject cards before the hourglass (40 seconds) is empty to win the survival mission. Each survival mission requires a different set, so make sure you're at the top of your game!
- After each mission, a day has passed and the calendar button is moved one down on the calendar. The next day you play a new survival mission.

### 2) Turn over the top survival mission card

- Read the survival mission card aloud. The mission play aid card will help you understand the icons on the mission cards.

#### 🕒 Example 1 of a mission:

> *Each player must collect 2 objects and 1 location of the same color.*

#### 🕒 Example 2 of a mission:

> *A player must collect Jack, logs and the guitar.*

> *Another player must collect Alice, the firepit and the firepoke.*

- You may never discuss tactics. Players may not see each other's cards.
- Once everyone has their subject cards

ready on the table in front of them and knows what the mission is, then let the game begin!

### 3) Upturn the hourglass (40 seconds)

From this moment, the campers immediately start playing and may no longer speak until the end of this mission.

### 4) Pick up your cards and start playing

- To start, all players simultaneously choose any card from their hand that they would like to pass on to the player next to them. They then place it face down in front of them.
- Once each player has done this, the cards may be passed. During daytime missions, the cards are passed clockwise. During nighttime missions, they are passed counterclockwise. Only when every player has a new card in front of them, may players pick them up.
- Continue to pass cards until one player thinks they have gathered all the cards needed to complete the mission. That player then shouts "Stop!" This ends the mission. Even if the player has made a mistake, and doesn't actually hold the required cards.
- The mission also ends when the hourglass indicates that 40 seconds have passed and no one has called the mission.
- When the mission ends, all cards that were passed along but have not been picked up by the players, still go to the players' hands.
- One player cannot collect two consecutive missions.
- Remember: Jason is among the cards. Consider carefully: should you pass this card, or keep it? Because when one player ends up with the Jason card for two consecutive missions, you will be punished!

(see next step)

### 5) Resolving the mission

- If the survival mission is complete, no campers die and the next mission can start.
- If the survival mission fails, the hand of the player to the left of the person holding the Jason card determines the outcome. Is the player to the left of the person holding the Jason card, holding camper cards? If so, the number of camper cards in their hand is the number of campers brutally murdered by Jason. Move the campers button down the tracker accordingly. The subject cards with campers stay in the hands of the players and remain in the game.
- Mistakes will be punished! An extra camper is killed when:

**> two consecutive survival missions are collected by one person**

The survival mission fails! Follow the steps as written above and move the campers button down the tracker to add an extra casualty.

**> the same person ends up with the Jason card for two consecutive survival missions**

The survival mission fails! Follow the steps as written above and move the campers button down the tracker to add an extra casualty.

**> cards were passed in the wrong direction**

Move the campers button down the tracker to add an (extra) casualty.

### 6) The next day begins

All campers may or may not have survived the previous day... but it's not over yet. Not by a long shot.

- Discard the played survival mission card.

- Move the calendar button to the next day on the Camp Crystal Lake calendar.
- Every new day, you switch between a daytime and a nighttime survival mission. In between missions, the subject cards in the players' hands are neither replaced nor shuffled. When the hourglass is upturned in order to begin the next mission, each player simply flips the cards in their hand. The cards will now be passed in the opposite direction.

Repeat steps 2 through 6 until the week is over, or all campers are killed. Whichever comes first.

***Act fast... or get slashed!***

**FRIDAY THE 13TH. A DAY TO REMEMBER.**

**Een razendscherp, coöperatief spel waarbij je op het puntje van je stoel zit en snel zijn je leven kan redden. Handel snel om aan Jasons machete te ontsnappen!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill en Brenda kamperen een week lang in 'Camp Crystal Lake'. Een prachtige plek om herinneringen te maken... of niet? Jason loert in de schaduwen, klaar om de kampeerders te vermoorden. De spelers moeten snel handelen en overlevingsopdrachten voltooien om de week in het kamp te overleven. Denk snel... of je wordt in stukken gehakt!

## INHOUD

- **A** Camp Crystal Lake-bord + kalenderschijfje + kampeerdersschijfje
- 1 zandloper
- **B** **C** 53 overlevingsopdrachtkaarten
- **E** 7 hulpkaarten (14 talen)
- **D** 48 themakaarten – Deze kaarten hebben een dag- en een nachtzijde.
  -  Kampeerderkaarten (8)
  -  Locatiekaarten (8)
  -  Wapenkaarten (8)
  -  Voorwerpkaarten (24)
- **F** 1 Jasonkaart (+1 reserve Jasonkaart)

"WELKOM BIJ CRYSTAL LAKE."

## OPSTELLING

- Plaats het Camp Crystal Lake-bord op tafel zodat het goed zichtbaar is voor alle

spelers. Het spel begint op maandag, Dag 1, met alle 8 kampeerders levend en wel. Zet het kalenderschijfje op Dag 1, en het kampeerdersschijfje op nummer 8 op de teller voor het aantal kampeerders. **A**

- Plaats de zandloper in het midden van de speelruimte.
- Neem de opdrachtkaarten voor het aantal spelers volgens de lijst hieronder en leg ze op een stapel, met de voorkant naar beneden naast de speelruimte:
  - **3 spelers:** neem de opdrachtkaarten met '3' in de rechterbovenhoek van de kaart (leg de andere kaarten terug in de doos)
  - **4 spelers:** neem de opdrachtkaarten met '3' en '4' in de rechter bovenhoek van de kaart (leg de andere kaarten terug in de doos)
  - **5 tot 8 spelers:** neem alle opdrachtkaarten (opdrachtkaarten met '3', '4' en '+4' in de bovenhoek)
- Leg de hulpkaarten in jouw taal op tafel zodat deze goed zichtbaar is voor alle spelers. **E**
- Neem de themakaarten voor het aantal spelers volgens de lijst hieronder en plaats de Jasonkaart erbij:
  - **3 spelers:** neem de themakaarten met de volgende kleuren [oranje - rood - paars - blauw - blauwgroen] (leg de andere kaarten terug in de doos)
  - **4 spelers:** neem de themakaarten met de kleuren [oranje - rood - paars - blauw - blauwgroen - groen] (leg de andere kaarten terug in de doos)
  - **5 tot 8 spelers:** neem alle themakaarten
- Deel al deze kaarten uit met de dagzijde naar beneden. De spelers mogen hun themakaarten niet aanraken tot de overlevingsopdracht wordt voorgelezen en

de zandloper wordt omgedraaid.  
Denk snel... of je wordt in stukken gehakt!

## OM TE WINNEN

- De spelers winnen als aan het einde van de week minstens 1 kampeerder overleeft.
- Jason wint het spel als alle kampeeders sterven voordat de week voorbij is.

**"DENK JE DAT JE HET EINDE VAN DE ZOMER ZULT ZIEN?"**

*(quote uit 'Friday the 13th' – de cultfilm uit 1980)*

## SPEELVOLGORDE:

### 1) Begin van het spel

- Zet het spel klaar zoals hierboven wordt beschreven.
- Door kaarten door te geven, moeten één of meerdere spelers proberen een specifieke reeks themakaarten te verzamelen voordat de zandloper (40 seconden) leeg is om de overlevingsopdracht te winnen. Voor elke overlevingsopdracht is een andere reeks kaarten nodig, dus zorg dat je in topvorm bent!
- Na elke opdracht is een dag voorbij en wordt het kalenderschijfje één vakje verder verplaatst op de kalender. De volgende dag speel je een nieuwe overlevingsopdracht.

### 2) Draai de bovenste overlevingsopdrachtkaart om

- Lees de overlevingsopdrachtkaart hardop voor. De hulpkaart zal je helpen om de symbolen op de opdrachtkaarten te begrijpen.

#### 🕒 Voorbeeld 1 van een opdracht:

> *Elke speler moet 2 voorwerpen en 1 locatie van dezelfde kleur verzamelen.*

#### 🕒 Voorbeeld 2 van een opdracht:

> *Een speler moet Jack, de boomstammen*

*en de gitaar verzamelen.*

> *Een andere speler moet Alice, de kampvuurplaats en de vuurpook verzamelen.*

- Je mag nooit strategieën bespreken. Spelers mogen de kaarten van andere spelers niet zien.
- Als iedereen zijn themakaarten voor zich op tafel heeft klaarliggen en weet wat de opdracht is, kan het spel beginnen!

### 3) Draai de zandloper om (40 seconden)

Vanaf nu beginnen de kampeeders onmiddellijk te spelen en mogen ze niet meer spreken tot het einde van deze opdracht.

### 4) Pak je kaarten en begin te spelen

- Eerst kiezen alle spelers tegelijk een kaart uit hun hand die ze willen doorgeven aan de speler naast hen. Ze leggen de kaart met de voorkant naar beneden voor zich neer.
- Zodra elke speler dit heeft gedaan, mogen de kaarten worden doorgegeven. Tijdens de dagopdrachten worden de kaarten met de klok mee doorgegeven. Bij nachtopdrachten worden ze tegen de klok in doorgegeven. Pas als iedere speler een nieuwe kaart voor zich heeft liggen, mogen de spelers de kaarten nemen.
- Ga door met het doorgeven van kaarten totdat een speler denkt dat hij alle kaarten heeft verzameld om de opdracht te kunnen voltooien. Deze speler roept dan "Stop!" Dan wordt de opdracht gestopt. Zelfs als de speler zich heeft vergist en dus niet de nodige kaarten heeft.
- De opdracht eindigt ook als de zandloper na 40 seconden leeg is en niemand de opdracht heeft gestopt.
- Als de opdracht is afgelopen, nemen de spelers eerst alle kaarten die zijn doorgegeven maar niet door de spelers zijn genomen.

- Dezelfde speler kan geen twee opdrachten na elkaar verzamelen.
- Pas op: Jason zit tussen de kaarten. Denk dus goed na: moet je deze kaart doorgeven of houden? Want als een van de spelers twee opdrachten na elkaar eindigt met de Jasonkaart in zijn hand, word je gestraft! (zie volgende stap)

### 5) De opdracht afronden

- Als de overlevingsopdracht is voltooid, sterven er geen kampeeders en kan de volgende opdracht beginnen.
- Als de overlevingsopdracht mislukt, wordt de uitkomst bepaald door de kaarten in de hand van de speler links van de persoon die de Jasonkaart heeft. Heeft de speler links van de persoon die de Jasonkaart heeft, kampeerderkaarten? Als dat het geval is, dan is het aantal kampeerderkaarten in zijn hand het aantal kampeeders dat brutaal door Jason werd vermoord. Verplaats het kampeedersschijfje volgens dat aantal verder op de teller. De themakaarten met kampeeders blijven in de handen van de spelers en blijven in het spel.
- Fouten worden bestraft! Een extra kampeerder wordt gedood wanneer:

#### > twee overlevingsopdrachten na elkaar door één persoon worden verzameld

De overlevingsopdracht mislukt! Volg de stappen hierboven en verplaats het kampeedersschijfje verder op de teller om het extra slachtoffer aan te duiden.

#### > dezelfde persoon eindigt twee overlevingsopdrachten na elkaar met de Jasonkaart

De overlevingsopdracht mislukt! Volg de stappen hierboven en verplaats het kampeedersschijfje verder op de teller om het extra slachtoffer aan te duiden.

### > de kaarten werden in de verkeerde richting doorgegeven

Verplaats het kampeedersschijfje verder op de teller om het (extra) slachtoffer aan te duiden.

### 6) De volgende dag begint

Alle of sommige kampeeders hebben de vorige dag overleefd... maar het is nog niet voorbij. Bij lange na niet.

- Doe de gespeelde overlevingsopdrachtkaart uit het spel.
- Verplaats het kalenderschijfje naar de volgende dag op de kalender van Camp Crystal Lake.
- Elke nieuwe dag wissel je tussen een overlevingsopdracht voor overdag en een voor 's nachts. Tussen de opdrachten worden de themakaarten in de hand van de spelers niet vervangen of geschud. Wanneer de zandloper wordt omgedraaid om de volgende opdracht te starten, draait elke speler gewoon de kaarten in zijn hand om. De kaarten worden nu in de omgekeerde richting doorgegeven.

Herhaal de stappen 2 tot en met 6 totdat de week voorbij is of totdat alle kampeeders vermoord zijn. Afhankelijk van wat het eerst gebeurt.

*Handel snel... of je wordt in stukken gehakt!*





**VRIJDAG DE 13E. EEN DAG OM NOOIT  
TE VERGETEN.**



**Ein rasiermesserscharfes, kooperatives und haarsträubendes Spiel, bei dem Geschwindigkeit dein Leben retten kann. Handelt schnell, um Jasons Machete zu entkommen!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill und Brenda zelten eine Woche lang im „Camp Crystal Lake“. Ein schöner Ort für gemeinsame Erlebnisse ... oder doch nicht? Jason lauert in den Schatten und will die Camper umbringen. Die Spieler müssen schnell handeln und Überlebensmissionen erfüllen, damit sie die Woche überleben. Schnell nachdenken oder aufgeschlitzt werden, so lautet die Devise!

## INHALT

- **A** Camp Crystal Lake-Schild + Kalender-Chip + Camper-Chip
- 1 Sanduhr
- **B** **C** 53 Überlebensmissionskarten
- **E** 7 Spielhilfekarten (14 Sprachen)
- **D** 48 Themenkarten – Diese Karten haben eine Tages- und eine Nachtseite.
  -  Camper-Karten (8)
  -  Ortskarten (8)
  -  Waffenkarten (8)
  -  Objektkarten (24)
- **F** 1 Jason-Karte (+1 Ersatz-Jason-Karte)

„WILLKOMMEN AM CRYSTAL LAKE.“

## AUFSTELLUNG

- Legt das Camp Crystal Lake-Schild auf

den Tisch, wo es für alle Spieler sichtbar ist. Das Spiel beginnt am Montag, Tag 1. Zu diesem Zeitpunkt sind alle 8 Camper gesunden und munter. Legt den Kalender-Chip auf Tag 1, und den Camper-Chip auf Nummer 8 des Camper-Zählers. **A**

- Legt die Sanduhr in die Mitte des Spielbereichs.
- Wählt die Missionskarten für die Anzahl der Spieler gemäß der untenstehenden Liste aus und legt sie in einem Stapel verdeckt neben den Spielbereich:
  - **3 Spieler:** Wählt die Missionskarten mit „3“ rechts oben auf der Karte. (legt die anderen Karten zurück in die Schachtel)
  - **4 Spieler:** Wählt die Missionskarten mit „3“ und „4“ rechts oben auf der Karte. (legt die anderen Karten zurück in die Schachtel)
  - **5 bis 8 Spieler:** Alle Missionskarten werden verwendet (Missionskarten mit „3“, „4“ und „+4“ in der oberen Ecke)
- Legt die Missionshilfekarte in eurer Sprache auf den Tisch, wo sie für alle Spieler sichtbar ist. **E**
- Wählt die Themenkarten für die Anzahl der Spieler gemäß der untenstehenden Liste aus und fügt die Jason-Karte hinzu:
  - **3 Spieler:** Wählt die Themenkarten in den Farben [ Orange - Rot - Lila - Blau - Türkis ] (legt die anderen Karten zurück in die Schachtel)
  - **4 Spieler:** Wählt die Themenkarten in den Farben [ Orange - Rot - Lila - Blau - Türkis - Grün ]. (legt die anderen Karten zurück in die Schachtel)
  - **5 bis 8 Spieler:** Alle Themenkarten werden verwendet
- Teilt alle diese Karten mit der Tagessseite nach unten aus. Die Spieler dürfen ihre Themenkarten nicht anfassen, bis die Überlebensmission vorgelesen und die

Sanduhr umgedreht wird.  
Schnell nachdenken oder aufgeschlitzt werden, so lautet die Devise!

## WIE GEWINNT MAN

- Die Spieler gewinnen, wenn sie die Woche mit mindestens 1 überlebenden Camper überstehen.
- Jason gewinnt das Spiel, wenn alle Camper sterben, bevor die Woche zu Ende ist.

## „GLAUBST DU, DU WIRST DEN GANZEN SOMMER ÜBERSTEHEN?“

(Zitat aus „Freitag der 13.“ - dem Kultfilm aus dem Jahr 1980)

## SO WIRD GESPIELT:

### 1) Spielbeginn

- Baut das Spiel wie oben beschrieben auf.
- Durch das Weitergeben von Karten muss ein (oder mehrere) Spieler versuchen, einen bestimmten Satz von Themenkarten zu sammeln, bevor die Sanduhr (40 Sekunden) leer ist, um die Überlebensmission zu gewinnen. Jede Überlebensmission erfordert einen anderen Satz, also passt genau auf!
- Nach jeder Mission ist ein Tag vergangen und der Kalender-Chip wird im Kalender eine Position weiter verschoben. Am nächsten Tag spielt ihr eine neue Überlebensmission.

### 2) Dreht die oberste Überlebensmissionskarte um

- Lest die Überlebensmissionskarte laut vor. Die Missionshilfekarte wird euch helfen, die Symbole auf den Missionskarten zu verstehen.

### ☺ Beispiel 1 für eine Mission:

> Jeder Spieler muss 2 Objekte und 1 Ort der gleichen Farbe sammeln.

### ☺ Beispiel 2 für eine Mission:

> Ein Spieler muss Jack, Brennholz und die Gitarre sammeln.

> Ein anderer Spieler muss Alice, das Lagerfeuer und den Schürhaken sammeln.

- Es darf keine Taktik besprochen werden. Die Spieler dürfen die Karten der anderen nicht sehen.
- Wenn jeder seine Themenkarten vor sich auf dem Tisch liegen hat und weiß, wie die Mission lautet, beginnt das Spiel!

### 3) Dreht die Sanduhr um (40 Sekunden)

Von diesem Moment an beginnen die Camper sofort zu spielen und dürfen bis zum Ende dieser Mission nicht mehr miteinander sprechen.

### 4) Nehmt eure Karten auf und beginnt zu spielen

- Um zu beginnen, wählen alle Spieler gleichzeitig eine beliebige Karte aus ihrer Hand, die sie an den Spieler neben sich weitergeben möchten. Dann legen sie diese verdeckt vor sich hin.
- Sobald jeder Spieler dies getan hat, dürfen die Karten weitergegeben werden. Bei Missionen am Tag werden die Karten im Uhrzeigersinn weitergereicht. Bei Missionen in der Nacht werden sie gegen den Uhrzeigersinn weitergereicht. Erst wenn jeder Spieler eine neue Karte vor sich liegen hat, dürfen die Spieler sie aufnehmen.
- Gebt so lange Karten weiter, bis ein Spieler glaubt, alle Karten gesammelt zu haben, um die Mission zu erfüllen. Dieser Spieler ruft dann „Stopp!“ Damit ist die Mission beendet. Auch wenn der Spieler einen Fehler gemacht hat und nicht die erforderlichen Karten besitzt.
- Die Mission endet auch, wenn die Sanduhr

anzeigt, dass 40 Sekunden vergangen sind und niemand die Mission für beendet erklärt hat.

- Wenn die Mission endet, gehen alle Karten, die weitergegeben wurden, aber nicht von den Spielern aufgenommen wurden, auf die Hand der Spieler.
- Ein Spieler kann nicht zwei aufeinanderfolgende Missionen sammeln.
- Denkt daran: Jason ist unter den Karten. Überlege dir gut: Willst du diese Karte weitergeben oder behalten? Denn wenn ein Spieler bei zwei aufeinanderfolgenden Missionen die Jason-Karte erhält, werdet ihr bestraft! (siehe nächster Schritt)

#### 5) Die Mission auflösen

- Wenn die Überlebensmission erfolgreich abgeschlossen ist, sterben keine Camper und die nächste Mission kann beginnen.
- Wenn die Überlebensmission scheitert, bestimmt die Hand des Spielers links neben der Person, die die Jason-Karte hält, das Ergebnis. Hält der Spieler links von der Person, die die Jason-Karte hält, Camper-Karten? Wenn ja, entspricht die Anzahl der Camper-Karten auf ihrer Hand der Anzahl der Camper, die von Jason brutal ermordet wurden. Verschiebt den Camper-Chip auf dem Zähler entsprechend nach unten. Die Themenkarten mit Campern bleiben in den Händen der Spieler und bleiben im Spiel.
- Fehler werden bestraft! Ein zusätzlicher Camper wird getötet, wenn:

#### **> zwei aufeinanderfolgende Überlebensmissionen von einer Person gesammelt werden**

Die Überlebensmission scheitert! Befolgt die Schritte wie oben beschrieben und verschiebt den Camper-Chip auf dem Zähler nach unten, um ein zusätzliches

Opfer hinzuzufügen.

#### **> die gleiche Person die Jason-Karte bei zwei aufeinander folgenden Überlebensmissionen erhält**

Die Überlebensmission scheitert! Befolgt die Schritte wie oben beschrieben und verschiebt den Camper-Chip auf dem Zähler nach unten, um ein zusätzliches Opfer hinzuzufügen.

#### **> Karten in die falsche Richtung weitergegeben wurden**

Verschiebt den Camper-Chip auf dem Zähler nach unten, um ein (zusätzliches) Opfer hinzuzufügen.

#### 6) Der nächste Tag beginnt

Vielleicht haben alle Camper den vorherigen Tag überlebt, vielleicht auch nicht ... aber es ist noch nicht vorbei. Noch lange nicht.

- Legt die gespielte Überlebensmissionskarte ab.
- Verschiebt den Kalender-Chip auf den nächsten Tag im Camp Crystal Lake-Kalender.
- An jedem neuen Tag wechselt ihr zwischen einer Überlebensmission bei Tag und bei Nacht. Zwischen den Missionen werden die Themenkarten auf den Händen der Spieler weder ausgetauscht noch gemischt. Wenn die Sanduhr umgedreht wird, um die nächste Mission zu beginnen, dreht jeder Spieler einfach die Karten auf seiner Hand um. Die Karten werden nun in umgekehrter Richtung weitergegeben.

Wiederholt die Schritte 2 bis 6, bis die Woche vorbei ist oder alle Camper getötet wurden. Je nachdem, was zuerst geschieht.





**Handle schnell ... oder werde aufgeschlitzt!**

**FREITAG, DER 13. EIN UNVERGESSLICHER TAG.**

**Un jeu coopératif palpitant où seuls votre esprit acéré et votre vitesse pourront vous sauver la vie. Réagissez au quart de tour pour échapper à la machette de Jason !**

Ned, Alice, Jack, Marcie, Steve, Bill et Brenda sont en camping à « Camp Crystal Lake » pour une semaine. L'endroit est idéal pour forger des souvenirs inoubliables... mais pas forcément dans le bon sens du terme. Jason rôde en l'ombre, prêt à massacrer les campeurs. Les joueurs doivent réagir vite et accomplir des missions de survie pour rester en vie jusqu'à la fin de la semaine. Creusez-vous la tête pour la garder entière !

## CONTENU

- **A** panneau Camp Crystal Lake + jeton Calendrier + jeton Campeur
- 1 sablier
- **B** **C** 53 cartes Mission de survie
- **E** 7 cartes Aide de jeu (en 14 langues)
- **D** 48 cartes Sujet – Ces cartes ont une face jour et une face nuit.
  -  Cartes Campeur (8)
  -  Cartes Lieu (8)
  -  Cartes Arme (8)
  -  Cartes Objet (24)
- **F** 1 carte Jason (+1 carte Jason de réserve)

« BIENVENUE À CRYSTAL LAKE. »

## MISE EN PLACE

- Placez le panneau Camp Crystal Lake sur la table à la vue de tous les joueurs. La partie commence le lundi (jour 1) avec les 8 campeurs en parfaite santé. Placez le jeton Calendrier au-dessus du jour 1 et le jeton Campeur sous le numéro 8 de la barre de suivi des campeurs. **A**
- Mettez le sablier au centre de la zone de jeu.
- Sélectionnez les cartes Mission en fonction du nombre de joueurs comme indiqué dans la liste ci-dessous et placez le paquet face cachée à côté de la zone de jeu :
  - **3 joueurs** : sélectionnez les cartes Mission avec un « 3 » dans le coin supérieur droit (rangez les autres cartes dans la boîte)
  - **4 joueurs** : sélectionnez les cartes Mission avec un « 3 » et un « 4 » dans le coin supérieur droit (rangez les autres cartes dans la boîte)
  - **5 à 8 joueurs** : utilisez toutes les cartes Mission (cartes Mission avec un « 3 », « 4 » et « +4 » dans le coin supérieur droit)
- Placez la carte Aide de jeu dans votre langue sur la table à la vue de tous les joueurs. **E**
- Sélectionnez les cartes Sujet en fonction du nombre de joueurs comme indiqué dans la liste ci-dessous et ajoutez la carte Jason :
  - **3 joueurs** : sélectionnez les cartes Sujet de couleur [Orange - red - purple - blue - teal] (rangez les autres cartes dans la boîte)
  - **4 joueurs** : sélectionnez les cartes Sujet de couleur [Orange - red - purple - blue - teal - green] (rangez les autres cartes dans la boîte)
  - **5 à 8 joueurs** : utilisez toutes les cartes Sujet

- Distribuez les cartes face jour cachée. Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes Sujet tant que la mission de survie n'a pas été lue à voix haute et que le sablier n'a pas été retourné.

Réagissez vite... sinon gare à la machette !

## CONDITIONS POUR GAGNER

- Les joueurs gagnent si au moins 1 campeur survit à la semaine entière.
- Jason gagne si tous les joueurs meurent avant la fin de la semaine.

### « TU PENSES QUE TU SURVIVRAS À L'ÉTÉ ? »

(citation tirée de « Vendredi 13 », le film culte de 1980)

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

### 1) Début de la partie

- Faites la mise en place comme expliqué ci-dessus.
- Pour gagner la mission de survie, un ou plusieurs joueurs doivent essayer de rassembler un set spécifique de cartes Sujet avant la fin du sablier (40 secondes) en faisant passer les cartes le long du cercle des joueurs. Chaque mission de survie demande un set de cartes différent, donc veillez à être au top de votre forme !
- La fin de la mission marque la fin de la journée : vous devez reculer le jeton Calendrier d'un jour sur le calendrier. Vous recevrez une nouvelle mission de survie le lendemain.

### 2) Piochez la première carte Mission de survie du paquet

- Lisez la carte Mission de survie à voix haute. La carte Aide de jeu vous aidera à comprendre les symboles présents sur les cartes Mission.

### 🕒 Exemple 1 de mission :

> *Chaque joueur doit rassembler 2 objets et 1 lieu de la même couleur.*

### 🕒 Exemple 2 de mission :

> *Un joueur doit rassembler Jack, des bûches et la guitare.*

> *Un autre joueur doit trouver Alice, le braséro et le tisonnier.*

- Vous ne pouvez jamais discuter tactique entre vous. Les joueurs ne peuvent pas voir les cartes des autres.
- Une fois que tout le monde a le bon nombre de cartes Sujet devant lui sur la table et connaît les consignes, la mission peut commencer !

### 3) Retournez le sablier (40 secondes)

Les campeurs commencent à jouer dès que le sablier est retourné et ne peuvent plus parler jusqu'à la fin de la mission.

### 4) Ramassez vos cartes et jouez.

- Pour commencer, tous les joueurs choisissent simultanément n'importe quelle carte de leur main qu'ils souhaitent passer au joueur d'à côté. Ils posent cette carte devant eux face cachée.
- Quand tous les joueurs sont prêts, les cartes peuvent tourner. Les cartes tournent en sens horaire pendant les missions de jour. Elles tournent en sens antihoraire pendant les missions de nuit. Les joueurs ne peuvent prendre leur nouvelle carte que lorsque tout le monde a une carte devant soi.
- Continuez à faire passer des cartes jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir rassemblé toutes les cartes nécessaires pour accomplir la mission. Ce joueur crie alors « Stop ! ». La mission est terminée, même si le joueur s'est trompé et qu'il n'a pas les bonnes cartes en main.

- La mission se termine également si le sablier indique la fin des 40 secondes sans que personne n'ait crié.
- À la fin de la mission, toutes les cartes qui ont été passées mais pas encore ramassées par les joueurs comptent dans leur main.
- Un même joueur ne peut pas accomplir deux missions consécutives.
- N'oubliez pas : Jason circule parmi les cartes. Réfléchissez bien : vaut-il mieux passer cette carte ou la garder ? Si un joueur finit deux missions consécutives avec la carte Jason, vous en payerez les conséquences ! (voir étape suivante)

### 5) Fin de la mission

- Si la mission de survie est réussie, aucun campeur ne meurt et la mission suivante peut commencer.
- Si la mission de survie échoue, la main du joueur situé à gauche de la personne détenant la carte Jason détermine l'issue de la mission. Le joueur situé à gauche du joueur avec la carte Jason a une ou plusieurs cartes Campeur dans sa main ? Alors Jason assassine brutalement tous les campeurs de sa main. Reculez le jeton Campeur du nombre de cases correspondant. Les joueurs gardent les cartes Campeur de leur main : elles restent en jeu.
- Vous payez le prix de vos erreurs ! Un campeur supplémentaire meurt si :
  - > **la même personne remplir deux missions de survie consécutives**  
La mission de survie échoue ! Suivez les étapes ci-dessus et reculez le jeton Campeur de façon à ajouter une victime.
  - > **un joueur finit deux missions consécutives avec la carte Jason**

La mission de survie échoue ! Suivez les étapes ci-dessus et reculez le jeton Campeur de façon à ajouter une victime.

### > vous avez fait passer des cartes dans le mauvais sens

Reculez le jeton Campeur de façon à ajouter une victime.

### 6) Le jour suivant commence

Tous les campeurs n'ont peut-être pas survécu à la journée d'hier... mais la partie n'est pas finie pour autant. Elle est même loin d'être finie.

- Retirez la carte Mission de survie jouée du jeu.
- Déplacez le jeton Calendrier au jour suivant sur le calendrier Camp Crystal Lake.
- À chaque nouvelle journée, vous alternez entre une mission de jour et une mission de nuit. Entre les missions, les cartes Sujet que les joueurs ont en main ne sont ni remplacées ni mélangées. Pour commencer une nouvelle mission, les joueurs replacent simplement leurs cartes face cachée devant eux et les reprennent dès que le sablier est retourné. Les cartes tournent à présent dans le sens inverse.

Recommencez les étapes 2 à 6 jusqu'à la fin de la semaine... ou jusqu'à ce que tous les campeurs soient morts.

**Réagissez vite... sinon gare à la machette !**  
**VENDREDI 13. UN JOUR INOUBLIABLE.**

**Elektryzująca, oparta na współpracy i wbijająca w fotel gra, w której szybkość może uratować Ci życie. Pędź, by uciec przed maczetą Jasona!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill i Brenda wyjeżdżają na tygodniowy obóz do obozu „Camp Crystal Lake”. Piękne miejsce, do którego udajemy się po wspomnienia... ale czy na pewno? Jason czai się w ciemnościach, gotów, by zabijać obozowiczów. Gracze muszą poruszać się szybko i wykonać misje, których celem jest przeżycie, by spróbować przeżyć ten tydzień. Myśl szybko... bo inaczej zginiesz!

## ZAWARTOŚĆ

- **A** Szyld obozu Crystal Lake + żeton kalendarza + żeton obozowiczów
- 1 klepsydra
- **B** **C** 53 karty misji przetrwania
- **E** 7 kart pomocy w grze (14 języków)
- **D** 48 kart tematów – te karty mają stronę dzienną i nocną.
  -  Karty obozowiczów (8)
  -  Karty miejsca (8)
  -  Karty broni (8)
  -  Karty przedmiotów (24)
- **F** 1 karta Jasona (+1 zapasowa karta Jasona)

„WITAMY W OBOZIE CRYSTAL LAKE”

## PRZYGOTOWANIE

- Umieść szyld obozu Crystal Lake na stole tak, by był widoczny dla wszystkich graczy. Gra zaczyna się w poniedziałek, 1. dnia, a wszystkich 8 obozowiczów żyje i mają się świetnie. Umieść żeton kalendarza na 1. dniu, a przycisk obozowiczów na numerze 8 na liczniku obozowiczów. **A**
- Umieść klepsydrę pośrodku obszaru gry.
- Wybierz karty misji dla odpowiedniej liczby graczy zgodnie z poniższą listą i umieść je w stosie, awersom do dołu obok obszaru gry:
  - **3 graczy:** wybierz karty misji z oznaczeniem „3” w prawym górnym rogu karty (pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka)
  - **4 graczy:** wybierz karty misji z oznaczeniem „3” i „4” w prawym górnym rogu karty (pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka)
  - **5 do 8 graczy:** wszystkie karty misji są używane (karty misji z „3”, „4” i „+4” w górnym rogu)
- Umieść kartę misji pomocy w grze w swoim języku na stole tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy. **E**
- Wybierz karty tematów dla danej liczby graczy zgodnie z poniższą listą i dodaj kartę Jasona:
  - **3 graczy:** wybierz karty tematów w kolorach [pomarańczowy – czerwony – fioletowy – niebieski – turkusowy] (pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka)
  - **4 graczy:** wybierz karty tematów w kolorach [pomarańczowy – czerwony – fioletowy – niebieski – turkusowy – zielony] (pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka)

- **5 do 8 graczy:** wszystkie karty tematów są używane
- Rozdaj wszystkie te karty stroną dzienną skierowaną w dół. Gracze nie mogą dotykać swoich kart tematów, dopóki warunki misji przetrwania nie zostaną odczytane na głos, a klepsydra nie zostanie odwrócona.

Myśl szybko... bo inaczej zginiesz!

## WARUNKI WYGRANEJ

- Gracze wygrywają, jeśli uda im się przetrwać tydzień z co najmniej 1 ocalałym obozowiczem.
- Jason wygrywa grę, jeśli wszyscy obozowicze zginą przed końcem tygodnia.

**„MYŚLISZ, ŻE UDA CI SIĘ PRZETRWAĆ CAŁE LATO?”**

(cytat z „Piątku trzynastego” – kultowego filmu z 1980 roku)

## KOLEJNOŚĆ GRY

### 1) Rozpoczęcie gry

- Przygotuj elementy gry zgodnie z powyższym opisem.
- Gracze przekazują sobie karty, jeden (lub więcej) gracz (gracze) musi spróbować zebrać określony zestaw kart przedmiotów, zanim klepsydra (40 sekund) się przesypie, aby wygrać misję przetrwania. Każda misja przetrwania wymaga innego zestawu, więc upewnij się, że prześcigniesz przeciwników!
- Po każdej misji upływa jeden dzień, a przycisk kalendarza należy przesunąć o jeden w dół na kalendarzu. Kolejnego dnia gracze rozgrywają nową misję przetrwania.

### 2) Odwróć znajdującą się na górze kartę misji przetrwania

- Odczytaj głośno kartę misji przetrwania. Karta misji pomocy do gry pomoże ci zrozumieć ikony na kartach misji.
  - 🕒 **Przykład 1 misji:**
    - > *Każdy gracz musi zebrać 2 przedmioty i 1 lokalizację w tym samym kolorze.*
  - 🕒 **Przykład 2 misji:**
    - > *Gracz musi zebrać kartę z Jackiem, miejsce na ognisko i gitarę.*
    - > *Inny gracz musi zebrać kartę z Alice, miejsce na ognisko i pogrzebacz.*
- Nie wolno rozmawiać na temat taktyki. Graczom nie wolno oglądać kart innych uczestników.
- Kiedy już wszyscy mają swoje karty tematów na stole przed nimi i wiedzą, na czym polega ich misja, można rozpocząć grę!

### 3) Odwróć klepsydrę (40 sekund)

W tym momencie obozowicze natychmiast zaczynają grać i nie mogą się już odzywać do końca tej misji.

### 4) Weź karty i zacznij grać

- Na początek wszyscy gracze jednocześnie wybierają dowolną kartę z ręki, którą chcieliby przekazać graczowi obok. Umieszczają te karty awerssem w dół przed sobą.
- Po wykonaniu tej czynności gracz może przekazać kartę. Podczas misji dziennych kart są przekazywane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Podczas misji nocnych kart są przekazywane w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracze mogą brać kartę tylko wtedy, gdy każdy z graczy ma przed sobą nową kartę.
- Gracze przekazują karty, aż któryś z graczy uzna, że zebrał wszystkie karty potrzebne do ukończenia misji. Taki gracz krzyczy



wówczas „Stop!”. To koniec misji. Nawet jeśli gracz popełnił błąd i w rzeczywistości nie ma wymaganych kart.

- Misja kończy się również, gdy klepsydra wskazuje, że minęło 40 sekund i nikt poinformował o zakończeniu misji.
- Kiedy misja się kończy, wszystkie karty, które zostały przekazane, ale nie zostały odebrane przez graczy, nadal trafiają do rąk graczy.
- Jeden gracz nie może zebrać kart dwóch kolejnych misji.
- Pamiętaj: pośród kart znajduje się karta Jasona. Zastanów się dobrze: oddać tę kartę, czy ją zatrzymać? Kiedy jeden z graczy skończy z kartą Jasona w dwóch kolejnych misjach, czeka Cię kara! (zob. kolejny krok)

## 5) Zakończenie misji

- Jeśli misja przeżycia się powiedzie, nikt z obozowiczów nie ginie i może się rozpocząć kolejna misja.
- Jeśli misja przeżycia się nie powiedzie, karty w ręce gracza z lewej strony osoby mającej kartę Jasona decydują o wyniku. Czy gracz znajdujący się po lewej stronie osoby mającej kartę Jasona posiada karty obozowiczów? Jeśli tak, to liczba kart obozowiczów w jego ręce jest równa liczbie obozowiczów brutalnie zamordowanych przez Jasona. Przesuń odpowiednio żeton obozowiczów na liczniku. Karty tematów z obozowiczami są nadal w rękach graczy i pozostają w grze.
- Błędy zostaną ukarane! Dodatkowy obozowicz zostanie zabity, gdy:
  - > **dwie kolejne misje przetrwania zostaną zebrane przez jedną osobę**Misja przetrwania się nie powiedzie! Postępuj tak, jak napisano powyżej i

przesuń żeton obozowiczów na liczniku, aby dodać dodatkową ofiarę.

### > ta sama osoba trafia na kartę Jasona w dwóch kolejnych misjach przetrwania

Misja przetrwania się nie powiedzie! Postępuj tak, jak napisano powyżej i przesuń żeton obozowiczów na liczniku, aby dodać dodatkową ofiarę.

### > karty były przekazywane w niewłaściwym kierunku

Przesuń odpowiednio żeton obozowiczów na liczniku, by dodać (dodatkową) ofiarę.

## 6) Zaczyna się nowy dzień

Może i wszyscy obozowicze przeżyli poprzedni dzień... ale to jeszcze nie koniec. Na pewno nie na długo.

- Odlóż zagrana kartę misji przetrwania.
- Przesuń przycisk kalendarza na następnym dniu w kalendarzu obozu Crystal Lake.
- Każdego nowego dnia przełączasz się pomiędzy dzienną i nocną misją przetrwania. Pomiędzy misjami karty tematów znajdujące się na ręce graczy nie są wymieniane ani tasowane. Kiedy klepsydra zostaje odwrócona, aby możliwe było rozpoczęcie kolejnej misji, każdy z graczy po prostu odwraca karty, które ma w ręce. Karty będą teraz przekazywane w odwrotnym kierunku.





Powtarzaj kroki od 2 do 6, aż tydzień się skończy, lub wszyscy obozowicze zginą. W zależności od tego, co nastąpi szybciej.

***Działaj szybko... bo inaczej zginiesz!***  
**PIĄTEK TRZYNASTEGO. DZIEŃ, KTÓREGO NIE ZAPOMNISZ.**

**Borotvaéles észre van szükséged ehhez a kooperatív és izgalmas játékhoz, ahol a gyorsaság életet menthet. Fuss, hogy megmenekülj Jason machetéje elől!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill és Brenda egy hétig a Kristály-tó partján lévő kempingben táborozik. Csodálatos hely ez, ahonnan szép emlékekkel térhetnek majd haza... vagy mégsem? Jason az árnyékban leselkedik, készen arra, hogy megölje a táborozókat. A játékosoknak gyorsan kell cselekedniük, hogy teljesítsék túlélő küldetésüket és túléljék a hetet. Gondolkodj gyorsan... különben lekaszabolnak!

## TARTALOM

- **A** Kristály-tavi tábor táblája + naptár gomb + táborozók gomb
- 1 homokóra
- **B** **C** 53 túlélő küldeteskártya
- **E** 7 játékszerű kártya (14 nyelven)
- **D** 48 témakártya – a kártyák egy nappali és egy éjszakai oldallal is rendelkeznek.
-  Táborozók kártyái (8)
-  Helyszín kártyák (8)
-  Fegyver kártyák (8)
-  Tárgy kártyák (24)
- **F** 1 Jason kártya (+1 pót Jason kártya)

„ÜDVÖZLÜNK A KRISTÁLY-TAVON!”

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a Kristály-tavi tábor táblát az asztalra úgy, hogy minden játékos jól

lássa. A játék hétfőn kezdődik, ez az 1. nap, amikor még mind a 8 táborozó él és virul. Helyezzétek a naptárgombot az 1. napra, a táborozók gombot pedig a táborozók számlálójának 8-as számára. **A**

- Helyezzétek a homokórát a játéktér közepére.
- Válasszatok ki annyi küldeteskártyát, ahány játékos van az alábbi lista szerint, és rakjátok őket lefelé fordítva egy kupacba a játéktér mellé:
  - **3 játékos esetén:** válasszatok ki azokat a küldeteskártyákat, amelyek jobb felső sarkában a 3-as szám szerepel (a többi kártyát tegyétek vissza a dobozba).
  - **4 játékos esetén:** válasszatok ki azokat a küldeteskártyákat, amelyek jobb felső sarkában a 3-as és a 4-es szám szerepel (a többi kártyát tegyétek vissza a dobozba).
  - **5–8 játékos esetén:** az összes küldeteskártyát használjátok (a felső sarkokban a 3-as, 4-es és a +4 felirátú küldeteskártyák).
- Helyezzétek a saját nyelveteken szóló, küldetést segítő kártyákat az asztalra úgy, hogy minden játékos jól lássa őket. **E**
- Válasszatok ki annyi témakártyát, ahányan játszanak az alábbi lista szerint, és tegyétek hozzá a Jason kártyát:
  - **3 játékos esetén:** válasszatok ki a következő színű témakártyákat: [narancssárga – piros – lila – kék – kékeszöld] (a többi kártyát tegyétek vissza a dobozba).
  - **4 játékos esetén:** válasszatok ki a következő színű témakártyákat: [narancssárga – piros – lila – kék – kékeszöld – zöld] (a többi kártyát rakjátok vissza a dobozba).
  - **5–8 játékos esetén:** az összes témakártyát használjátok.

- Osszátok ki ezeket a kártyákat úgy, hogy a nappali oldaluk legyen felfelé. A játékosok addig nem nyúlhatnak a témakártyáikhoz, amíg a túlélő küldetést fel nem olvassák, és a homokórát fel nem fordítják.

Gondolkodj gyorsan... különben lekaszabolnak!

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

- A játékot akkor nyeritek meg, ha legalább 1 táborozó túléli a hetet.
- Jason nyeri a játékot, ha a hét vége előtt minden táborozó meghal.

## „EGÉSZ NYÁRRA ITT MARADSZ?”

(idézet a „Péntek 13.” című 1980-as kultfilmből)

## A JÁTÉK MENETE.

### 1) A játék megkezdése

- Készítsétek elő a játékot a fenti utasítások szerint.
- A kártyák egymás közötti adogatásával egy (vagy több) játékosnak meg kell próbálnia összegyűjteni egy adott témához összes kártyát, mielőtt a homokóra lepereg (40 másodperc), hogy megnyerjétek a túlélő küldetést. Minden túlélő küldetéshez más-más készletre van szükség, ezért legyetek mindig nagyon résen!
- Minden küldetés után eltelt egy nap, és a naptárgomb eggyel lejjebb kerül a naptárban. Minden egyes napon egy új túlélő küldetésben vesztek részt.

### 2) Fordítsátok fel a legfelső túlélő küldeteskártyát.

- Olvasd fel hangosan a túlélő küldeteskártyát. A küldetést segítő kártya segít megérteni a küldeteskártyákon lévő ikonokat.

### ☉ Küldetés 1. példája:

> Minden egyes játékosnak össze kell gyűjtenie 2 tárgyat és 1 helyszínt ugyanabban

a színben.

### ☉ Küldetés 2. példája:

> A játékosnak be kell gyűjtenie Jacket, a rönköket és a gitárt.

> Egy másik játékosnak be kell gyűjtenie Alice-t, a tűzrakóhelyet és a piszkavasat.

- A játékosok nem beszélhetnek meg egymás között a taktikájukat. A játékosok nem láthatják egymás kártyáit.
- Ha mindenkinek készen áll a témakártyája az asztalon maga előtt és tudja, mi a küldetés, akkor kezdődhet a játék!

### 3) Fordítsátok fel a homokórát (40 másodperc)

Ettől a pillanattól kezdve a táborozók azonnal megkezdik a játékot, és a küldetés végéig nem beszélhetnek egymással.

### 4) Vegyétek kézbe a kártyákat és kezdjétek meg a játékot

- Kezdekör minden játékos egyszerre választ a kezéből egy tetszőleges kártyát, amelyet szeretne továbbadni a mellette ülő játékosnak. Ezt követően lefelé fordítva lerakja maga elé a kiválasztott kártyát.
- Ha minden játékos készen áll, a kártyákat továbbadják egymásnak. A nappali küldetések során a kártyákat az óramutató járásával megegyező irányban adják tovább egymás között. Éjszakai küldetések során az óramutató járásával ellentétes irányban járnak a kártyák. Csak akkor vehetik fel a játékosok az asztalról a kártyákat, ha minden játékos előtt ott van már az új kártya.
- Addig folytassátok a kártyák adogatását, amíg az egyik játékos úgy gondolja, hogy összegyűjtötte az összes kártyát, ami a küldetés teljesítéséhez szükséges. Ekkor ez a játékos elkiáltja magát: „Állj!” Ekkor a küldetés véget ér. Akkor is vége van, ha a játékos tévedett, és valójában nem

rendelkezik a szükséges kártyákkal.

- A küldetés akkor is véget ér, amikor a homokóra jelzi, hogy letelt a 40 másodperc, és senki nem jelezte a küldetés végét.
- Amikor a küldetés véget ér, minden olyan kártya, amelyet továbbadtak, de a játékosok nem vették fel, továbbra is a játékosok kezébe kerül.
- Nem gyűjtheti be ugyanaz a játékos két egymást követő küldetéshez tartozó kártyákat.
- Ne feledjétek: Jason ott van a kártyák között. Gondold át jól: mi a jobb, ha tovább adod a kártyát vagy ha megtartod? Mert ha ugyanannál a játékosnál két egymást követő küldetésnél is a felbukkan a Jason-kártya, akkor a csapat büntetést kap! (lásd a következő lépést)

## 5) A küldetés megoldása

- Ha a túlélő küldetés befejeződött, egyik táborozó sem hal meg, kezdődhet az új küldetés.
- Ha a túlélő küldetés elbukik, az eredmény attól függ, hogy a Jason-kártyát tartó játékostól balra lévő játékosnak milyen kártyák vannak a kezében. Van-e táborozó kártya a Jason-kártyát tartó játékostól balra lévő játékos kezében? Ha igen, ahány táborozó kártya van a kezében, annyi kártyát meszárolt le brutálisan Jason. Ennek megfelelően mozgassátok a táborozók gombját lefelé a számlálón. Azok a témakártyák, amelyeken táborozók vannak, a játékosok kezében maradnak, és a játékban maradnak.
- A hibákért büntetés jár! Újabb táborozó hal meg, ha

**> egy személy gyűjtötte össze a két egymást követő túlélő küldetéshez tartozó készletet**

A túlélő küldetés elbukott! Kövessétek a fent

leírt lépéseket, és tegyétek eggyel lejjebb a táborozók gombját a számlálón, hogy hozzáadjatok egy további áldozatot.

## **> Ugyanannál a játékosnál két egymást követő küldetésnél is a felbukkan a Jason-kártya**

A túlélő küldetés elbukott! Kövessétek a fent leírt lépéseket, és tegyétek eggyel lejjebb a táborozók gombját a számlálón, hogy hozzáadjatok egy további áldozatot.

## **> a kártyákat rossz irányban adtátok tovább**

Tegyétek eggyel lejjebb a táborozók gombját a számlálón, hogy hozzáadjatok egy (további) áldozatot.

## 6) Felvirradt a következő nap

Talán minden táborozó túlélte az előző napot, de az is lehet, hogy nem... de még nincs itt a vége. Még hosszú a hét.

- Tegyétek félre a kijátszott túlélő küldeteskártyát.
- Állítsátok a naptárgombot a következő napra a Kristály-tó tábor naptárában.
- Minden új napon váltani a nappali és az éjszakai túlélési küldetés között. Két küldetés között a játékosok kezében lévő témakártyákat nem lehet lecserélni, sem pedig megkeverni. Amikor a homokórát felfordítják a következő küldetés megkezdéséhez, minden játékos egyszerűen felfordítja a kezében lévő kártyákat. A kártyák most az ellenkező irányba indulnak el.

Ismételjétek meg a 2–6. lépést, amíg a hét véget nem ér, vagy az összes táborozó meg nem hal. Amelyik előbb bekövetkezik.





***Cselekedj gyorsan... különben lekaszabolnak!***

**PÉNTEK 13. A NAP, AMIT SOHA NEM FOGTOK ELFELEJTENI.**

Un emocionantísimo juego cooperativo en el que la velocidad te salvará la vida. ¡Muévete rápido para escapar del machete de Jason!

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill y Brenda acampan en «Camp Crystal Lake» durante una semana. Un hermoso lugar para pasarlo bien... ¿o no? Jason acecha en las sombras, listo para asesinar a los campistas. Los jugadores deben moverse rápido y completar misiones para sobrevivir. ¡Piensa rápido... o morirás!

## CONTENIDO

- **A** Cartel de Camp Crystal Lake + marcador de calendario + marcador de campistas
- 1 reloj de arena
- **B** **C** 53 cartas de misiones de supervivencia
- **E** 7 cartas de ayuda (14 idiomas)
- **D** 48 cartas temáticas: estas cartas tienen un lado diurno y otro nocturno.
  -  Cartas de campistas (8)
  -  Cartas de ubicación (8)
  -  Cartas de armas (8)
  -  Cartas de objetos (24)
- **F** 1 carta de Jason (+1 carta de Jason de repuesto)

«BIENVENIDO A CRYSTAL LAKE»

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Coloca el cartel de Camp Crystal Lake en la mesa donde todos los jugadores puedan verlo. La partida comienza el lunes, día 1, con los 8 campistas sanos y salvos. Coloca el marcador del calendario en el Día 1 y el marcador de los campistas en el número 8 del rastreador de campistas. **A**
- Coloca el reloj de arena en el centro de la zona de juego.
- Selecciona las cartas de misión correspondientes al número de jugadores conforme a la lista siguiente y colócalas en una pila, boca abajo junto a la zona de juego:
  - **3 jugadores:** selecciona las cartas de misión que tienen un '3' en la esquina superior derecha (devuelve el resto de las cartas a la caja)
  - **4 jugadores:** selecciona las cartas de misión que tienen un '3' y un '4' en la esquina superior derecha (devuelve el resto de las cartas a la caja)
  - **De 5 a 8 jugadores:** se utilizan todas las cartas de misión (cartas de misión con '3', '4' y '+4' en la esquina superior)
- Coloca la carta de ayuda de misión en tu idioma sobre la mesa, donde todos los jugadores puedan verla. **E**
- Selecciona las cartas temáticas correspondientes al número de jugadores conforme a la lista siguiente y añade la carta de Jason:
  - **3 jugadores:** selecciona las cartas temáticas de colores [naranja - rojo - morado - azul - verde azulado] (devuelve el resto de las cartas a la caja)
  - **4 jugadores:** selecciona las cartas temáticas de colores [naranja - rojo -

morado - azul - verde azulado - verde]  
(devuelve el resto de las cartas a la caja)

- **De 5 a 8 jugadores:** se utilizan todas las cartas temáticas

- Reparte estas cartas con el lado diurno hacia abajo. Los jugadores no pueden tocar sus cartas temáticas hasta que no se lea en alto la misión de supervivencia y se dé la vuelta al reloj de arena.

¡Piensa rápido... o morirás!

## PARA GANAR

- Los jugadores ganan si logran terminar la semana con al menos 1 campista vivo.
- Jason gana si todos los campistas mueren antes de terminar la semana.

## «¿CREES QUE SOBREVIVIRÁS AL VERANO?»

(cita de «Viernes 13», la película de culto de 1980)

## INSTRUCCIONES DE JUEGO:

### 1) Inicio de la partida

- Prepara el juego siguiendo las instrucciones anteriores.
- Pasando cartas, uno (o más) jugador(es) debe tratar de reunir un conjunto específico de cartas temáticas antes de que el reloj de arena se vacíe (40 segundos) para ganar la misión de supervivencia. Cada misión de supervivencia requiere un conjunto diferente, ¡así que, atento!
- Después de cada misión pasa un día y el marcador del calendario retrocede una casilla. Al día siguiente, debes superar una nueva misión de supervivencia.

### 2) Vuelve la carta de misión de supervivencia que está arriba del todo

- Lee en alto la carta de misión de supervivencia. La carta de ayuda de misión

te ayudará a entender los iconos de las cartas de misión.

### 🕒 Ejemplo 1 de una misión:

> *Cada jugador debe reunir 2 objetos y 1 ubicación del mismo color.*

### 🕒 Ejemplo 2 de una misión:

> *Un jugador debe reunir a Jack, los troncos y la guitarra.*

> *Otro jugador debe reunir a Alice, la fogata y el atizador.*

- Está prohibido hablar de tácticas. Los jugadores no pueden verse las cartas.
- Una vez que todos tienen sus cartas temáticas y saben cuál es la misión, ¡comienza el juego!

### 3) Da la vuelta al reloj de arena (40 segundos)

A partir de este momento, los campistas comienzan a jugar y no pueden hablar hasta el final de la misión.

### 4) Coge tus cartas y empieza a jugar

- Para empezar, todos los jugadores eligen simultáneamente la carta de su mano que quieren pasar al jugador que está a su lado. La colocan boca abajo frente a ellos.
- Se la pasan al jugador de al lado. Durante las misiones diurnas, las cartas se pasan en el sentido de las agujas del reloj. Durante las misiones nocturnas, las cartas se pasan en el sentido contrario a las agujas del reloj. Los jugadores solo pueden coger la carta recibida cuando todos los jugadores tienen una carta nueva ante sí.
- Sigue pasando cartas hasta que un jugador crea que ha reunido todas las cartas necesarias para completar la misión. Entonces, ese jugador grita «¡Alto!» Así termina la misión, aunque el jugador haya cometido un error y en realidad no tenga las cartas necesarias.

- La misión también termina cuando el reloj de arena indica que han pasado 40 segundos y nadie ha cumplido la misión.
- Cuando la misión termina, todas las cartas que se fueron pasando sin ser recogidas por los jugadores van a parar a las manos de los jugadores.
- Un jugador no puede acumular dos misiones consecutivas.
- Recuerda: Jason está entre las cartas. Considera detenidamente: ¿debes pasar esta tarjeta o es mejor conservarla? Porque si un jugador termina con la carta de Jason durante dos misiones consecutivas, ¡será castigado! (ver paso siguiente)

### 5) Resolución de la misión

- Si la misión de supervivencia se completa, ningún campista muere y comienza la siguiente misión.
- Si la misión de supervivencia fracasa, la mano del jugador situado a la izquierda de la persona que tiene la carta de Jason determina el resultado. ¿El jugador situado a la izquierda de la persona que tiene la carta de Jason tiene cartas de campistas? Si es así, el número de cartas de campistas que tenga en la mano es el número de campistas brutalmente asesinados por Jason. Haz retroceder el marcador de los campistas hasta donde corresponda. Las cartas temáticas de campistas siguen en el juego.
- ¡Los errores serán castigados! Un campista más muere cuando:

**> un mismo jugador realiza dos misiones de supervivencia consecutivas**

¡La misión de supervivencia fracasa! Sigue los pasos que se indican arriba y haz retroceder el marcador de los campistas una casilla más.

**> un mismo jugador termina con la tarjeta de Jason en dos misiones de supervivencia consecutivas**

¡La misión de supervivencia fracasa! Sigue los pasos que se indican arriba y haz retroceder el marcador de los campistas una casilla más.

**> las cartas se pasan en la dirección equivocada**

Haz retroceder el marcador de los campistas una casilla más.

### 6) Inicio de un nuevo día

Aunque el día anterior no haya sobrevivido ningún campista, la partida aún no ha terminado. Ni mucho menos.

- Descarta la carta de misión de supervivencia jugada.
- Mueve el marcador del calendario al día siguiente en el calendario de Camp Crystal Lake.
- Cada nuevo día, debes cambiar entre una misión de supervivencia diurna y una nocturna. Entre las misiones, las cartas temáticas que los jugadores tienen en la mano no se cambian ni se barajan. Al dar la vuelta al reloj de arena para comenzar la siguiente misión, cada jugador da la vuelta a las cartas que tienen en la mano. Las cartas se pasan ahora en la dirección contraria.

Repite los pasos 2 a 6 hasta que termine la semana o todos los campistas hayan sido asesinados. Lo que ocurra primero.





*Actúa rápido... ¡o morirás!*

**VIERNES 13. UN DÍA PARA RECORDAR.**

**Un gioco sul filo del rasoio, collaborativo, pieno di suspense, dove la rapidità può salvarti la vita. Devi agire rapidamente per sfuggire al machete di Jason!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill e Brenda trascorrono una settimana al campeggio "Camp Crystal Lake". Un luogo del quale avranno bellissimi ricordi... o no? Jason è in agguato nell'ombra, pronto ad assassinare i campeggiatori. I giocatori devono muoversi rapidamente e completare la loro missione di sopravvivenza per sopravvivere una settimana. Pensa veloce... o ti farà a pezzi!

## CONTENUTO

- **A** Cartello a tacche Camp Crystal Lake + bollino calendario + bollino campeggiatori
- 1 clessidra
- **B** **C** 53 carte di sopravvivenza
- **E** 7 carte ausiliarie (14 lingue)
- **D** 48 carte a tema – Queste carte hanno un lato giorno e un lato notte.
  -  Carte campeggiatori (8)
  -  Carte di posizione (8)
  -  Carte arma (8)
  -  Carte oggetto (24)
- **F** 1 carta Jason (+1 carta Jason di riserva)

**"BENVENUTI A CRYSTAL LAKE."**

## PREPARAZIONE

- Posizionare il cartello Camp Crystal Lake tavolo in modo che sia visibile a tutti i

giocatori. Il gioco inizia il lunedì, giorno 1, e gli 8 giocatori sono tutti vivi e vegeti. Posizionare il bollino calendario sul giorno 1, e il bollino campeggiatori sul numero 8 del cartello a tacche. **A**

- Posizionare la clessidra al centro della zona di gioco.
- Selezionare le carte missione in base al numero di giocatori secondo le istruzioni seguenti e posizionarle, faccia in giù, sulla zona di gioco:
  - **3 giocatori:** selezionare le carte missione con "3" sull'angolo superiore destro (le altre carte tornano nella scatola)
  - **4 giocatori:** selezionare le carte missione con "3" e "4" sull'angolo superiore destro (le altre carte tornano nella scatola)
  - **5-8 giocatori:** si usano tutte le carte missione (le carte missione con "3", "4" e "4+" sull'angolo superiore destro)
- Posizionare la carta missione ausiliaria nella propria lingua sul tavolo in modo che sia visibile a tutti i giocatori. **E**
- Selezionare le carte a tema in base al numero di giocatori secondo le istruzioni seguenti e aggiungere la carta Jason:
  - **3 giocatori:** selezionare le carte a tema con i colori [arancione - rosso - viola - blu - foglia di tè] (le altre carte tornano nella scatola)
  - **4 giocatori:** selezionare le carte a tema con i colori [arancione - rosso - viola - blu - foglia di tè - verde] (le altre carte tornano nella scatola)
  - **5-8 giocatori:** si usano tutte le carte a tema
- Distribuire le carte con il lato giorno a faccia in giù. I giocatori non possono toccare le loro carte a tema fino a quando la missione non sarà letta ad alta voce e la clessidra



capovolta.

Pensa veloce... o ti farà a pezzi!

## CHI VINCE

- I giocatori vincono se almeno uno di loro sopravvive per una settimana.
- Jason vince se tutti i giocatori muoiono prima della fine della settimana.

## "PENSI DI POTER DURARE TUTTA L'ESTATE?"

(citazione da "Venerdì 13", il film cult del 1980)

## IL GIOCO:

### 1) Inizio del gioco

- Preparare il gioco secondo le istruzioni qui sopra.
- Per vincere la missione di sopravvivenza, uno o più giocatori devono cercare di raccogliere una determinata sequenza di carte a tema prima che la clessidra si svuoti (40 secondi). Ciascuna missione di sopravvivenza richiede una serie di carte diversa, per cui bisogna veramente dare il meglio di sé!
- Dopo ciascuna missione trascorre un giorno e il bollino calendario viene posizionato sul giorno successivo. Nuovo giorno, nuova missione.

### 2) Girare la carta missione in cima al mazzo

- Leggere a voce alta la missione di sopravvivenza. La carta missione ausiliaria aiuta a comprendere le icone nelle carte missione.

#### 🕒 Esempio 1 di missione:

> Ogni giocatore deve raccogliere 2 oggetti e 1 posizione dello stesso colore.

#### 🕒 Esempio 2 di missione:

> Un giocatore deve raccogliere Jack, la

legna e la chitarra.

> Un altro deve raccogliere Alice, il falò e l'attizzatoio.

- Non dovrete mai discutere le vostre tattiche. I giocatori non possono vedere le carte degli altri.
- Quando tutti hanno le loro carte a tema pronte sul tavolo di fronte a loro e conoscono la loro missione, il gioco può iniziare!

### 3) Capovolgere la clessidra (40 secondi)

Da questo momento i campeggiatori iniziano immediatamente a giocare e non possono più parlarsi fino alla fine di questa missione.

### 4) Prendere le proprie carte e iniziare a giocare

- Per incominciare, tutti i giocatori scelgono dalle carte che hanno in mano una carta che vogliono passare al giocatore vicino a loro. La mettono quindi a faccia in giù di fronte a loro.
- Quando ogni giocatore lo ha fatto, si possono passare le carte. Nelle missioni di giorno, le carte sono passate in senso orario. Nelle missioni di notte, in senso antiorario. I giocatori possono raccogliere le carte solo quando ognuno di loro ha dinanzi a sé una nuova carta.
- Si continua a passare le carte fino a quando un giocatore pensa di avere tutte le carte per portare a termine la missione. A questo punto il giocatore grida "Stop!" La missione è conclusa. Anche se il giocatore ha commesso un errore e non possiede tutte le carte necessarie.
- La missione finisce anche quando la clessidra indica che sono trascorsi 40 secondi e nessuno ha gridato Stop.
- A missione conclusa, anche tutte le carte che sono state passate ma non raccolte vanno in mano ai giocatori.

- Un giocatore non può portare a termine due missioni consecutive.
- Ricorda: Jason si nasconde tra le carte. Pensaci bene: meglio passare questa carta, o meglio tenerla? Perché, se finisci con la carta Jason in mano per due missioni consecutive, subirai una punizione! (vedi il prossimo passaggio)

### 5) Risolvere la missione

- Se la missione di sopravvivenza è portata a termine, nessun campeggiatore muore, e si passa alla missione successiva.
- Se la missione di sopravvivenza fallisce, le carte in mano a chi sta alla sinistra del giocatore che ha la carta Jason determinano l'esito. La persona alla sinistra del giocatore che ha la carta Jason ha in mano delle carte campeggiatori? Se è così, il numero di carte campeggiatori che ha in mano è il numero di campeggiatori brutalmente assassinati da Jason. La posizione del bollino campeggiatori sul cartello a tacche cambia di conseguenza. Le carte a tema con campeggiatori restano in mano ai giocatori e restano in gioco.
- Gli errori saranno puniti! Un altro campeggiatore viene ucciso quando:

#### **> due missioni di sopravvivenza consecutive sono portate a termine da una stessa persona**

La missione di sopravvivenza fallisce! Seguire i passaggi descritti sopra e spostare il bollino campeggiatori sul cartello a tacche per aggiungere un'altra vittima.

#### **> la stessa persona si ritrova con la carta Jason per due missioni di sopravvivenza consecutive**

La missione di sopravvivenza fallisce! Seguire i passaggi descritti sopra e spostare il bollino campeggiatori sul cartello a tacche per aggiungere un'altra vittima.

#### **> delle carte sono state passate nel senso sbagliato**

Spostare il bollino campeggiatori sul cartello a tacche per aggiungere (ancora) una vittima.

### 6) Inizia il giorno successivo

I campeggiatori potranno essere o non essere sopravvissuti il giorno prima... ma non è ancora finita. Neanche per sogno.

- Eliminare la carta missione già giocata.
- Spostare il bollino calendario sul giorno successivo a Camp Crystal Lake.
- A ogni nuovo giorno, si passa da missione diurna a missione notturna di sopravvivenza. Tra una missione e l'altra, le carte a tema in mano ai giocatori non vengono né sostituite né rimescolate. Quando la clessidra viene girata per iniziare la nuova missione, ciascun giocatore deve solo girare le carte che ha in mano dall'altro lato. Le carte vengono ora passate nel senso opposto.

Ripetere i passaggi da 2 a 6 fino alla fine della settimana, o fino all'eliminazione di tutti i campeggiatori. Quale avvenga prima.





*Agisci rapidamente... o ti farà a pezzi!*

**VENERDÌ 13. UN GIORNO DA RICORDARE.**

**Um jogo de precisão, cooperativo e empolgante, onde a rapidez pode salvar a tua vida. Move-te com rapidez para escapares ao machete do Jason!**

O Ned, a Alice, o Jack, a Marcy, o Steve, o Bill e a Brenda estão a acampar no “Acampamento Crystal Lake” durante uma semana. Um lugar bonito para criar memórias... será mesmo? O Jason está escondido nas sombras, pronto a matar os campistas. O jogadores devem-se mover rapidamente e completar missões de sobrevivência para tentarem sobreviver à semana. Pensa rápido... ou serás cortado!

## CONTEÚDO

- **A** sinal do Acampamento Crystal Lake + botão de calendário + botão de campistas
- 1 ampulheta
- **B** **C** 53 cartas de missão de sobrevivência
- **E** 7 cartas de ajuda ao jogo (14 idiomas)
- **D** 48 cartas de tema – Estas cartas têm um lado de dia e um de noite.
  -  Cartas de campista (8)
  -  Cartas de localização (8)
  -  Cartas de armas (8)
  -  Cartas de objeto (24)
- **F** 1 Carta do Jason (+1 carta do Jason extra)

**“BEM VINDOS A CRYSTAL LAKE.”**

## PREPARAÇÃO

- Coloca o sinal do Acampamento Crystal Lake na mesa, onde seja visível a todos os jogadores. O jogo começa na Segunda-Feira, Dia 1, com todos os 8 campistas vivos e bem. Coloca o botão de calendário no Dia 1 e o botão de campistas no número 8 do rastreador de campistas. **A**
- Coloca a ampulheta no centro da área de jogo.
- Seleciona as cartas de missão para o número de jogadores, de acordo com a lista abaixo, e coloca-as num baralho, viradas para baixo, ao lado da área de jogo:
  - **3 jogadores:** seleciona as cartas de missão com “3” no canto superior direito da carta (coloca as outras cartas de novo na caixa)
  - **4 jogadores:** seleciona as cartas de missão com “3” e “4” no canto superior direito da carta (coloca as outras cartas de novo na caixa)
  - **5 a 8 jogadores:** todas as cartas de missão são utilizadas (cartas de missão com “3”, “4” e “5” no canto superior direito)
- Coloca a carta de ajuda ao jogo de missão, no teu idioma, na mesa onde seja visível a todos os jogadores. **E**
- Seleciona as cartas de tema para o número de jogadores, de acordo com a lista abaixo, e adiciona a carta do Jason:
  - **3 jogadores:** seleciona as cartas de tema com cores [laranja - vermelho - roxo - azul - verde-azulado] (coloca as outras cartas de novo na caixa)
  - **4 jogadores:** seleciona as cartas de tema com cores [laranja - vermelho - roxo - azul - verde-azulado - verde] (coloca as outras cartas de novo na caixa)

- **5 a 8 jogadores:** todas as cartas de tema são utilizadas

- Distribui todas estas cartas com o lado de dia virado para baixo. Os jogadores não podem tocar nas suas cartas de tema até que a missão de sobrevivência seja lida em voz alta e a ampulheta virada para cima.

Pensa rápido... ou serás cortado!

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- Os jogadores ganham ao conseguirem aguentar a semana com, pelo menos, 1 campista sobrevivente.
- O Jason ganha o jogo quando todos os campistas morrerem antes da semana acabar.

### "ACHAS QUE VAIS SOBREVIVER O VERÃO TODO?"

(citação de "Sexta-Feira 13" – o filme de culto de 1980)

## A ORDEM DO JOGO:

### 1) início do jogo

- Prepara o jogo como indicado acima.
- Ao distribuir cartas, um (ou mais) jogador(es) deve tentar colecionar um conjunto específico de cartas de tema, antes da ampulheta (40 segundos) ficar vazia, para ganhar a missão de sobrevivência. Cada missão de sobrevivência requer um diferente conjunto, por isso certifica-te de que estás no teu melhor!
- Após cada missão, um dia passou e o botão de calendário é deslocado um para baixo no calendar. No dia seguinte jogas uma nova missão de sobrevivência.

### 2) Vira a carta de missão de sobrevivência que está em cima

- Lê a carta de missão de sobrevivência em voz alta. A carta de ajuda ao jogo de

missão vai-te ajudar a compreender os ícones nas cartas de missão.

### 🕒 Exemplo 1 de uma missão:

> *Cada jogador deve colecionar 2 objetos e 1 localização da mesma cor.*

### 🕒 Exemplo 2 de uma missão:

> *Um jogador deve colecionar o Jack, troncos e a guitarra.*

> *Outro jogador deve colecionar a Alice, a braseira e o espeto.*

- Nunca deves discutir táticas. Os jogadores não podem ver as cartas uns dos outros.
- Uma vez que todos tenham as suas cartas de tema prontas, na mesa à sua frente e souberem o que é a missão, podem, então, começar o jogo!

### 3) Virar para cima a ampulheta (40 segundos)

A partir deste momento, os campistas começam imediatamente a jogar e já não podem falar mais até ao fim da missão.

### 4) Pega nas tuas cartas e começa a jogar

- Para começar, todos os jogadores escolhem, simultaneamente, qualquer carta da sua mão que gostariam de passar para o jogador ao seu lado. Colocam-na, então, virada para baixo em frente deles.
- Uma vez que cada jogador tiver feito isto, as cartas podem ser passadas. Durante as missões de dia, as cartas são passadas no sentido dos ponteiros do relógio. Durante as missões de noite, as cartas são passadas no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Só quando todos os jogadores tiverem uma nova carta à sua frente, é que podem pegar nelas.
- Continua a passar cartas até um jogador achar que colecionou todas as cartas necessárias para completar a missão. Esse jogador então grita, "Para!" Isto

acaba a missão. Mesmo que o jogador tiver cometido um erro e não tiver as cartas necessárias.

- A missão também acaba quando a amпуlheta indicar que passaram 40 segundos e ninguém chamou a missão.
- Quando a missão acaba, todas as cartas que foram distribuídas, mas não foram colecionadas pelos jogadores, vão na mesma para as mãos do jogadores.
- Um jogador não pode colecionar duas missões consecutivas.
- Lembra-te: O Jason está entre as cartas. Considera, cuidadosamente: deves passar esta carta ou deves mantê-la? Porque quando um jogador acaba com a carta Jason em duas missões consecutivas, serás castigado! (vê o próximo passo)

#### **5) Resolver a missão**

- Se a missão de sobrevivência estiver completa, nenhum campista morre e a próxima missão pode começar.
- Se a missão de sobrevivência falhar, a mão do jogador à esquerda da pessoa que tem a carta do Jason determina o resultado. O jogador, à esquerda da pessoa que tem a carta do Jason, tem a cartas de campistas? Se sim, o número de cartas de campistas na sua mão, é o número de campistas brutalmente assassinados pelo Jason. Move o botão dos campistas para baixo no rastreador de acordo com isso. As cartas de tema com campistas ficam nas mãos dos jogadores e continuam no jogo.
- Os erros serão castigados! Um campista extra é morto quando:

**> duas missões de sobrevivência consecutivas são colecionadas por uma pessoa**

A missão de sobrevivência falhou! Segue os passos como escrito acima e move

o botão de campistas para baixo no rastreador para adicionar uma vítima extra.

**> a mesma pessoa acaba com a carta do Jason durante duas missões de sobrevivência consecutivas**

A missão de sobrevivência falhou! Segue os passos como escrito acima e move o botão de campistas para baixo no rastreador para adicionar uma vítima extra.

**> cartas foram passadas na direção errada**

Move o botão de campistas para baixo no rastreador para adicionar uma vítima (extra).

#### **6) O dia seguinte começa**

Todos os campistas podem ou não ter sobrevivido ao dia anterior... mas ainda não acabou. Nem por sombras!

- Descarta a carta de missão de sobrevivência jogada.
- Move o botão de calendário para o dia seguinte no calendário do Acampamento Crystal Lake.
- A todos os dias novos, podes alternar entre uma missão de sobrevivência de dia e uma de noite. Entre missões, as cartas de tema nas mãos dos jogadores não são, nem substituídas, nem baralhadas. Quando a amпуlheta está virada para cima para começar a próxima missão, cada jogador vira, simplesmente, as cartas na sua mão. As cartas serão então passadas na direção oposta.

Repetir os passos de 2 a 6 até que a semana acabe ou todos os campistas sejam mortos. O que acontecer primeiro.

*Pensa rápido... ou sê cortado!*

**SEXTA-FEIRA 13. UM DIA PARA RELEMBRAR**

## Ett knivskarpt, samarbetsinriktat och nervkittlande spel där snabbhet kan rädda ditt liv. Agera snabbt för att undkomma Jasons machete!

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill och Brenda campar på Camp Crystal Lake i en vecka. En vacker plats att skapa minnen på... eller är det verkligen det? Jason lurar i skuggorna, redo att döda camparna. Spelarna måste agera snabbt och klara överlevnadsuppdrag för att försöka överleva veckan. Tänk snabbt... eller bli slashed!

## INNEHÅLL

- **A** Camp Crystal Lake-skyllt + kalenderknapp + camparknapp
- 1 timglas
- **B** **C** 53 kort med överlevnadsuppdrag
- **E** 7 kort med spelhjälp (14 språk)
- **D** 48 ämneskort – dessa kort har en dagsida och en nattsida.
  - camparkort (8)
  - platskort (8)
  - vapenkort (8)
  - objektskort (24)
- **F** 1 Jason-kort (+1 extra Jason-kort)

"VÄLKOMMEN TILL CRYSTAL LAKE."

## UPPLÄGG

- placera skylten Camp Crystal Lake på bordet där den är synlig för alla spelare. Spelet börjar på måndag, dag 1, med

alla 8 campare vid liv och oskadda. Placera kalenderknappen på dag 1, och camparknappen på nummer 8 på camparmarkören. **A**

- placera timglaslet i mitten av spelområdet.
  - Välj uppdragskort för antalet spelare enligt listan nedan och placera dem i en hög med framsidan nedåt bredvid spelområdet:
    - **3 spelare:** välj uppdragskortet med "3" i det övre högra hörnet av kortet (sätt tillbaka de andra korten i lådan)
    - **4 spelare:** välj uppdragskortet med "3" och "4" i det övre högra hörnet av kortet (sätt tillbaka de andra korten i lådan)
    - **5 till 8 spelare:** alla uppdragskort används (uppdragskort med "3", "4" och "+4" i det övre hörnet)
  - placera uppdragets spelhjälpkort på ditt språk på bordet, synligt för alla spelare. **E**
  - Välj ämneskort för antalet spelare enligt listan nedan och lägg till Jason-kortet:
    - **3 spelare:** Välj ämneskortet med färgerna [ orange - röd - lila - blå - turkos ] (sätt tillbaka de andra korten i lådan)
    - **4 spelare:** Välj ämneskortet med färgerna [ orange - röd - lila - blå - turkos - grön ] (sätt tillbaka de andra korten i lådan)
    - **5 till 8 spelare:** alla ämneskort används
  - dela ut alla dessa kort med dagsidan vänd nedåt. Spelarna får inte röra vid sina ämneskort förrän överlevnadsuppdraget har lästs upp och timglaslet har vänts.
- Tänk snabbt... eller bli slashed!

## HUR MAN VINNER

- spelarna vinner genom att klara veckan med åtminstone 1 överlevande campare.
- Jason vinner om alla campare dör innan veckan är över.

## "TROR DU ATT DU ÖVERLEVER SOMMAREN?"

(Citat från "Fredag den 13:e" – kultfilmen från 1980)

### SPELORDNING:

#### 1) början av spelet

- Gör iordning spelet enligt anvisningarna ovan.
- genom att skicka kort vidare måste en (eller flera) spelare försöka samla in en specifik uppsättning ämneskort innan timglaslet (40 sekunder) är tomt för att vinna överlevnadsuppdraget. Varje överlevnadsuppdrag kräver olika uppsättningar, så se till att du är på topp!
- efter varje uppdrag har en dag gått och kalenderknappen flyttas ned ett steg i kalendern. Nästa dag gör du ett nytt överlevnadsuppdrag.

#### 2) vänd det översta kortet med överlevnadsuppdrag

- Läs kortet med överlevnadsuppdrag högt. Spelhjälpskortet kommer att hjälpa dig att förstå ikonerna på uppdragskorten.

##### ☺ exempel 1 på ett uppdrag:

> varje spelare ska samla 2 föremål och 1 plats med samma färg.

##### ☺ exempel 2 på ett uppdrag:

> en spelare ska samla Jack, stockar och gitarren.

> en annan spelare ska samla Alice, eldstaden och eldgaffeln.

- man får aldrig diskutera taktik. Spelarna får inte se varandras kort.
- när alla har sina ämneskort redo på bordet framför dem, och vet vad uppdraget är, låt spelet börja!

#### 3) vänd timglaslet (40 sekunder)

Från och med nu börjar camparna omedelbart spela och får inte längre tala förrän uppdraget är slut.

#### 4) ta upp dina kort och börja spela

- för att börja väljer alla spelare samtidigt ett kort från sin hand vilket de vill skicka vidare till spelaren bredvid sig. De lägger det sedan med framsidan nedåt framför sig.
  - när varje spelare har gjort detta kan korten skickas. Under daguppdrag skickas korten medurs. Under kvällsuppdrag skickas de moturs. Först när varje spelare har ett nytt kort framför sig får spelarna plocka upp dem.
  - Fortsätt att skicka kort tills en spelare tror sig ha samlat alla kort som behövs för att slutföra uppdraget. Denna spelare ropar sedan "Stopp!" Detta avslutar uppdraget. Även om spelaren har gjort ett misstag och faktiskt inte har de kort som krävs.
  - uppdraget avslutas också när timglaslet indikerar att 40 sekunder har gått och ingen har ropat in uppdraget.
  - när uppdraget avslutats ska alla kort som skickats, men ännu inte tagits upp, läggas till spelarnas händer.
  - en spelare kan inte samla in två uppdrag i rad.
  - kom ihåg: Jason finns bland korten. Tänk noga efter: Ska du skicka eller behålla detta kortet? För om en spelare har Jason-kortet vid uppdragens slut två gånger i rad kommer detta att straffas! (se nästa steg)
- #### 5) slutföra uppdraget
- om överlevnadsuppdraget är slutfört dör inga campare, och nästa uppdrag kan börja.
  - om överlevnadsuppdraget misslyckas avgör handen hos spelaren till vänster om den

person som håller Jason-kortet resultatet. Har spelaren till vänster om den person som håller Jason-kortet camparkort?

Om så är fallet, är antalet camparkort i handen samma antal campare som brutalt mördats av Jason. Flytta camparknappen nedåt i markören i enlighet med detta.

Ämneskortet med campare stannar kvar i händerna på spelarna och finns kvar i spelet.

- misstag kommer att straffas! En extra campare dödas när:

**> två överlevnadsuppdrag i rad samlas in av en person**

Överlevnadsuppdraget misslyckas! Följ stegen ovan och flytta camparknappen nedåt i markören för att lägga till ett extra dödsfall.

**> samma person har Jason-kortet vid slutet av två överlevnadsuppdrag i rad**

Överlevnadsuppdraget misslyckas! Följ stegen ovan och flytta camparknappen nedåt i markören för att lägga till ett extra dödsfall.

**> korten skickades åt fel håll**

Flytta camparknappen nedåt i markören för att lägga till ett (extra) dödsfall.

## 6) nästa dag börjar

Alla campare kanske inte överlevde den föregående dagen... men det är inte över än. Inte på långa vägar.

- lägg bort det spelade kortet med överlevnadsuppdrag.
- Flytta kalenderknappen till nästa dag på Camp Crystal Lake-kalendern.
- varje ny dag växlar du mellan ett dagtida och ett nattetida överlevnadsuppdrag. Mellan uppdragen ska ämneskortet i spelarnas händer varken bytas ut eller blandas. När timglasets vänds för att starta

nästa uppdrag vänder varje spelare helt enkelt korten i handen. Kortet kommer nu att skickas i motsatt riktning.

Upprepa steg 2 till 6 tills veckan är över, eller alla campare dödas. Vilket som inträffar först.

**Agera snabbt... eller bli slashed!**

**FREDAG DEN 13:E. EN DAG ATT KOMMA IHÅG.**

**DA**

**FRIDAY THE 13TH**

**Et knivskarpt, samarbjudende og ophidsende spil, hvor hastighed kan redde dit liv. Flyt dig hurtigt for at undslippe Jasons machete!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill og Brenda camperer ved 'Camp Crystal Lake' en uge.

Et smukt sted at skabe minder... eller er det? Jason lurer i skyggerne, klar til at slå campisterne ihjel. Spillerne skal bevæge sig hurtigt og fuldføre overlevelsesmissioner for at forsøge at overleve ugen. Tænk hurtigt... eller bliv snittet i stykker!

## INDHOLD

- 🗺️ Camp Crystal Lake skilt + kalenderknop + campistknop
- 1 timeglas
- 🗳️ 53 overlevelsesmissionskort
- 🗪 7 hjælpkort (14 sprog)
- 🕒 48 emnekort – Disse kort har en dag- og en natside.
- 👤 Campistkort (8)
- 📍 Stedkort (8)





Våbenkort (8)



Genstandskort (24)

- **F** 1 Jason-kort (+1 ekstra Jason-kort)

**"VELKOMMEN TIL CRYSTAL LAKE."**

## FORBEREDELSE

- Placér Camp Crystal Lake-skiltet et sted på bordet, hvor det er synligt for alle spillere. Spillet starter mandag, dag 1, med alle 8 campister i live og ved godt mod. Placér kalenderknappen på dag 1, og campisternes knap på nummer 8 på autocamper-trackeren. **A**
- Placér timeglasset i midten af spilleområdet.
- Vælg missionskort for antal spillere i henhold til listen nedenfor og læg dem i en stak med forsiden nedad ved siden af spilleområdet:
  - **3 spillere**: vælg de missionskort med '3' øverst til højre på kortet (læg de andre kort tilbage i æsken)
  - **4 spillere**: vælg de missionskort med '3' og '4' i øverste højre hjørne af kortet (læg de andre kort tilbage i æsken)
  - **5 til 8 spillere**: alle missionskort bruges (de missionskort med '3', '4' og '+4' i øverste hjørne)
- Placér missionshjælpekortet på dit sprog på bordet et sted, hvor det er synligt for alle spillere. **B**
- Vælg emnekort for antal spillere i henhold til listen nedenfor, og tilføj Jason-kortet:
  - **3 spillere**: vælg emnekortene med farver [orange - rød - lilla - blå - blågrøn] (læg de andre kort tilbage i æsken)
  - **4 spillere**: vælg emnekortene med farver

[orange - rød - lilla - blå - blågrøn - grøn]  
(læg de andre kort tilbage i æsken)

- **5 til 8 spillere**: alle emnekort bruges

- Del alle disse kort ud med dagsiden nedad. Spillerne må ikke berøre deres emnekort, før overlevelsesmissionen læses højt, og timeglasset vendes om.

Tænk hurtigt... eller bliv snittet i stykker!

## VINDEBETINGELSER

- Spillerne vinder ved at klare sig igennem ugen med mindst 1 overlevende campist.
- Jason vinder spillet, når alle campister dør, før ugen er ovre.

**"DU TROR, DU HOLDER HELE SOMMEREN?"**

*(citat fra 'Fredag den 13.' – 1980 kultfilm)*

## SPILLET'S RÆKKEFØLGE:

### 1) Start på spillet

- Forbered spillet som anvist ovenfor.
- Ved at give kort videre skal en (eller flere) spillere prøve at samle et specifikt sæt emnekort inden timeglasset (40 sekunder) er tomt for at vinde overlevelsesmissionen. Hver overlevelsesmission kræver et andet sæt, så sørg for at du er på toppen i dit spil!
- Efter hver mission er der gået en dag, og kalenderknappen flyttes et trin ned på kalenderen. Næste dag spilles en ny overlevelsesmission.

### 2) Vend øverste overlevelsesmissionskort

- Læs overlevelsesmissionskortet højt. Missionshjælpekortet hjælper med til at forstå ikonerne på missionskortene.
  - **C Eksempel 1 på en mission**:  
> Hver spiller skal samle 2 genstande og 1 sted i samme farve.
  - **C Eksempel 2 på en mission**:

> *En spiller skal samle Jack, brænde og guitaren.*

> *En anden spiller skal samle Alice, ildstedet og ildjernet.*

- Du må aldrig diskutere taktik. Spillerne må ikke se hinandens kort.
- Når først alle har deres emnekort klar på bordet foran sig og ved, hvad missionen er, så lad spillet begynde!

### 3) Vend timeglasset om (40 sekunder)

Fra dette øjeblik begynder campisterne straks at spille og må ikke længere snakke indtil slutningen af denne mission.

### 4) Tag dine kort op og begynd at spille

- For at starte vælger alle spillere samtidigt et hvilket som helst kort fra deres hånd, som de gerne vil give videre til spilleren ved siden af. Så lægger de det med forsiden nedad foran dem.
- Når først hver spiller har gjort dette, kan kortene gives videre. Under dagmissioner gives kortene videre med uret. Under natmissioner gives de videre mod uret. Kun når hver spiller har et nyt kort foran sig, må spillerne samle dem op.
- Fortsæt med at give kort videre, indtil en spiller mener, at de har samlet alle de kort, der er nødvendige for at udføre missionen. Den spiller råber så "Stop!" Dette afslutter missionen. Selv hvis spilleren har lavet en fejl og faktisk ikke har de nødvendige kort.
- Missionen slutter også, når timeglasset angiver, at der er gået 40 sekunder, og ingen har råbt mission.
- Når missionen slutter, går alle kort, der blev givet videre, men ikke er samlet op af spillerne, stadig til spillernes hænder.
- En spiller kan ikke samle to følgende missioner.

- Husk på: Jason er blandt kortene. Overvej det grundigt: skal du give dette kort videre eller beholde det? For når en spiller ender med Jason-kortet til to missioner, der følger hinanden, bliver du straffet! (se næste skridt)

### 5) Løsning af missionen

- Hvis overlevelsesmissionen er fuldført, dør ingen campister, og næste mission kan starte.
- Hvis overlevelsesmissionen mislykkes, bestemmes resultatet af spillerens hånd til venstre for den person, der har Jason-kortet. Har spilleren til venstre for den person, der har Jason-kortet, campistkortet? I så fald er antallet af campistkort på hånden antallet af campister, der er myrdet brutalt af Jason. Flyt campist-knappen tilsvarende nedad trackeren. Emnekortene med campister bliver på spillernes hænder og bliver ved med at være i spillet.
- Fejl vil blive straffet! En ekstra autocamper slås ihjel, når:

#### > **to overlevelsesmissioner, der følger hinanden, indsamles af en person**

Overlevelsesmissionen mislykkes! Følg trinene som beskrevet ovenfor, og flyt campist-knappen ned i trackeren for at tilføje en ekstra tilskadekommen.

#### > **den samme person ender med Jason-kortet til to overlevelsesmissioner, der følger hinanden**

Overlevelsesmissionen mislykkes! Følg trinene som beskrevet ovenfor, og flyt campist-knappen ned i trackeren for at tilføje en ekstra tilskadekommen.

#### > **kort blev givet videre i den forkerte retning**

Flyt campist-knappen nedad trackeren for

at tilføje en (ekstra) tilskadekommen.

## 6) Næste dag begynder

Alle campister kan måske eller måske ikke have overlevet den foregående dag... men det er ikke slut endnu. Ikke med et vildt gæt.

- Slip af med det spillede overlevelsesmissionskort.
- Flyt kalenderknappen til næste dag i Camp Crystal Lake-kalenderen.
- Hver ny dag skifter du mellem en dag- og en natoverlevelsesmission. Ind imellem missioner udskiftes eller blandes emnekortene i spillernes hænder ikke. Når timeglasset vendes om for at starte næste mission, vender hver spiller simpelthen kortene i deres hånd. Kortene deles nu rundt i den modsatte retning.

Gentag trin 2 til 6, indtil ugen er forbi, eller alle campister er slået ihjel. Hvad der end kommer først.

*Handl hurtigt... eller bliv snittet i stykker!*

**FREDAG DEN 13. EN DAG, DER HUSKES.**

**NO**


**FRIDAY THE 13TH**

**Et sylskarpt, samarbejdsbasert og neverpirrende spill der hastighet kan redde livet ditt. Beveg deg kjapt for å unngå Jasons machete!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill og Brenda er tilbringer én uke på campingtur ved Camp Crystal Lake. Et flott sted å skape minner på ... eller er det det? Jason gjemmer seg i skyggene, klar til å ta livet av campere. Spillerne må bevege seg kjapt og fullføre

overlevelsesoppdrag for å prøve å holde seg i live gjennom uka. Tenk kjapt – ellers blir du slaktet!

## INNHOLD

- **A** Camp Crystal Lake-skilt + kalenderknapp + camper-knapp
- 1 timeglass
- **B** **C** 53 kort med overlevelsesoppdrag
- **E** 7 spillhjelp-kort (14 språk)
- **D** 48 emnekort. Disse kortene har dagtid og nattestid på hver av sidene.
  -  Camper-kort (8)
  -  Stedskort (8)
  -  Våpenkort (8)
  -  Objektort (24)
- **F** 1 Jason-kort (+1 ekstra Jason-kort)

«VELKOMMEN TIL CRYSTAL LAKE.»

## OPPSETT

- Plasser Camp Crystal Lake-skiltet på bordet slik at det er synlig for alle spillerne. Spillet starter på mandag, dag 1, og alle de 8 spillerne er i live og har det bra. Plasser kalenderknappen på dag 1 og camperknappen på nummer 8 i campersporeren.
  - **A**
- Plasser timeglasset i midten av spillområdet.
- Velg oppdragskort for antall spillere ifølge listen nedenfor, og legg dem i en bunke med billedsiden ned ved siden av spillområdet:
  - **3 spillere:** Velg oppdragskortene med «3» øverst til høyre på kortet (legg de andre kortene tilbake i esken)

- **4 spillere:** Velg oppdragskortene med «3» og «4» øverst til høyre på kortet (legg de andre kortene tilbake i esken)
- **5 til 8 spillere:** Alle oppdragskortene brukes (oppdragskort med «3», «4» og «+4» i øverste hjørne)
- Plasser spillhjelp-kortet for oppdraget på bordet slik at det er synlig for alle spillerne. **Ⓔ**
- Velg emnekort for antallet spillere ifølge listen nedenfor, og legg til Jason-kortet:
  - **3 spillere:** Velg emnekortene med farger [ oransje, rød, lilla, blå og blågrønn ] (legg de andre kortene tilbake i esken)
  - **4 spillere:** Velg emnekortene med farger [ oransje, rød, lilla, blå og blågrønn ] (legg de andre kortene tilbake i esken)
  - **5 til 8 spillere:** Alle emnekortene brukes
- Del ut alle disse kortene med dagtidsiden vendt ned. Spillerne skal ikke ta opp emnekortene sine før overlevelseshopdraget er lest opp høyt og timeglasset er snudd.

Tenk kjapt – ellers blir du slaktet!

## FORUTSETNINGER FOR Å VINNE

- Spillerne vinner ved å komme seg gjennom uken med minst 1 overlevende camper.
- Jason vinner spillet når alle camperne dør før uken er over.

«**TRO DU AT DU KLARER Å OVERLEVE SOMMEREN GJENNOM?**»

(sitat fra kultifilmen «Fredag den 13.» fra 1980)

## SPILLREKKEFØLGE:

### 1) Start spillet

- Sett opp spillet som forklart ovenfor.
- Én (eller flere) spiller(e) må gi kort på rundgang for å prøve å samle

et spesifikt sett med emnekort før timeglasset (40 sekunder) er tomt for å vinne overlevelseshopdraget. Hvert overlevelseshopdrag krever et ulikt sett med kort, så her er det bare å følge godt med!

- Etter hvert oppdrag er det en ny dag, og kalenderknappen har flyttet seg ett felt ned på kalenderen. Neste dag spiller du et nytt overlevelseshopdrag.

### 2) Snu det øverste overlevelseshopdrag-kortet

- Les overlevelseshopdrag-kortet høyt. Spillhjelp-kortet for oppdraget hjelper deg med å forstå ikonene på oppdragskortene.

#### Ⓒ Eksempel 1 på et oppdrag:

> *Hver spiller må samle 2 objekter og 1 sted med samme farge.*

#### Ⓒ Eksempel 2 på et oppdrag:

> *En spiller må samle Jack, tømmerstokker og gitaren.*

> *En annen spiller må samle Alice, bålet og bålpinnen.*

- Det er ikke lov å diskutere taktikk. Spillerne skal ikke se kortene til hverandre.
- Når alle har emnekortene klare foran seg på bordet og vet hva oppdraget er, kan spillet begynne!

### 3) Snu timeglasset (40 sekunder)

Spillet starter umiddelbart fra dette øyeblikket, og det er ikke lenger lov å snakke før oppdraget er avsluttet.

### 4) Ta opp kortene dine og start spillet

- Start med at alle spillerne samtidig velger et kort på hånden de ønsker å gi videre til spilleren ved siden av. Deretter legger de kortet ned foran seg med bilsidsiden ned.
- Når hver spiller har gjort dette, kan kortene gis videre. Under oppdrag på dagtid skal

kortene gis videre i retning med urviseren. Under oppdrag på nattetid skal kortene gis videre i retning mot urviseren. Spillerne kan først plukke opp kortene når hver spiler har et nytt kort foran seg.

- Fortsett å gi kort frem til én spiller tror at de har samlet alle kortene som trengs for å fullføre oppdraget. Denne spilleren må dra rope: «Stopp!» Når dette gjøres, avsluttes oppdraget. Dette gjelder selv om spilleren har gjort en feil og faktisk ikke har de nødvendige kortene.
- Oppdraget avsluttes også når timeglasset indikerer at det har gått 40 sekunder og ingen har klart oppdraget.
- Når oppdraget avsluttes, vil alle kort som ble sendt videre, men som ikke ble plukket opp av spillere, fortsatt gå til spilleren.
- En enkelt spiller kan ikke samle to oppdrag etter hverandre.
- Husk: Jason befinner seg blant kortene. Tenk deg nøye om: Bør du gi dette kortet videre eller beholde det? Når en spiller ender opp med Jason-kortet to runder på rad, blir du straffet! (se neste trinn)

### 5) Slik løser du oppdraget

- Hvis overlevelsesoppdraget fullføres, dør ingen campere, og neste oppdrag kan starte.
- Hvis overlevelsesoppdraget mislykkes, er det hånden til spilleren til venstre for personen som har Jason-kortet som avgjør utfallet. Sitter spilleren til venstre for personen som har Jason-kortet på camper-kort? Hvis ja, er antallet camper-kort på hånden også antallet campere som blir brutalt drept av Jason. Flytt camper-knappen ned sporeren. Spillerne beholder emnekortene med campere på hendene.
- Gjør du feil, blir du straffet! Det tas livet av en ekstra camper når:

### > én person får to overlevelsesoppdrag på rad

Overlevelsesoppdraget mislykkes! Følg trinnene som beskrevet ovenfor og flytt camper-knappen ned sporeren for å legge til et ekstra dødsfall.

### > den samme personen ender opp med Jason-kortet i to overlevelsesoppdrag på rad

Overlevelsesoppdraget mislykkes! Følg trinnene som beskrevet ovenfor og flytt camper-knappen ned sporeren for å legge til et ekstra dødsfall.

### > kort ble gitt i feil retning

Flytt camper-knappen ned sporeren for å legge til et (ekstra) dødsfall.

### 6) Neste dag starter

Alle campere kan ha overlevd eller blitt drept dagen før ... men det er ikke over ennå. Slett ikke.

- Legg til side overlevelsesoppdrag-kortet dere har spilt.
- Flytt kalenderknappen til neste dag på Camp Crystal Lake-kalenderen.
- Hver nye dag bytter dere på å spille et overlevelsesoppdrag på dagtid og et på nattetid. Emnekortene på spillernes hender blir ikke erstattet eller stokket om på mellom oppdrag. Når timeglasset er snudd tilbake for å starte neste oppdrag, snur hver spiller kortene de har på hånden. Kortene blir nå gitt videre i motsatt retning.

Gjenta trinn 2 til 6 frem til uken er over, eller så blir alle campere drept. Hvem enn som kommer først.

**Handle kjapt – ellers blir du slaktet!**

**FREDAG DEN 13. EN DAG MAN IKKE GLEMMER.**

**Viiltävä ja mukaansatempaava yhteistyöpelii, jossa nopeus voi pelastaa henkesi. Liiku nopeasti paetaksesi Jasonin viidakkoveistä!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill ja Brenda viettävät Camp Crystal Lake -leirillä viikon. Kaunis paikka luoda muistoja... vai onko? Jason väijyy varjoissa, valmiina tappamaan leiriytyjät. Pelaajien on liikuttava nopeasti ja suoritettava eloonjäämistehtäviä selvittääkseen hengissä viikosta. Mieti nopeasti... tai tule listityksi!

## SISÄLTÖ

- **A** Camp Crystal Lake -kyltti + kalenterimerkki + leiriytyjämerkki
- 1 tiimalasi
- **B** **C** 53 eloonjäämistehtäväkorttia
- **E** 7 apukorttia (14 kieltä)
- **D** 48 aihekorttia – näissä korteissa on päivä- ja yöpuoli.
-  Leiriytyjäkortit (8)
-  Sijaintikortit (8)
-  Asekortit (8)
-  Esinekortit (24)
- **F** 1 Jason-kortti (+1 Jason-varakortti)

**"TERVETULOA CRYSTAL LAKEEN."**

## VALMISTELUT

- Asettakaa kaikki Camp Crystal Lake -kyltti pöydälle, josta kaikki pelaajat näkevät sen. Peli alkaa maanantaina, päivänä 1,

jolloin kaikki 8 leiriytyjää ovat elossa ja hyvinvoivia. Asettakaa kalenterimerkki päivän 1 kohdalle ja leiriytyjämerkki numeron 8 kohdalle leiriytyjien seurantataulukossa.

- Asettakaa tiimalasi keskelle pelialuetta.
- Valitkaa tehtäväkortit pelaajamäärän mukaan, kuten alla on lueteltu, ja asettakaa ne pinon kuvapuoli alaspäin pelialueen viereen:
  - **3 pelaajaa:** valitkaa tehtäväkortit, joiden oikeassa yläkulmassa on 3 (asettakaa loput kortit takaisin pelialueeseen)
  - **4 pelaajaa:** valitkaa tehtäväkortit, joiden oikeassa yläkulmassa on 3 ja 4 (asettakaa loput kortit takaisin pelialueeseen)
  - **5–8 pelaajaa:** ottakaa peliin kaikki tehtäväkortit (kortit, joiden oikeassa yläkulmassa on 3, 4 ja +4)
- Asettakaa omalla kielellänne oleva tehtävän apukortti pöydälle, josta kaikki pelaajat näkevät sen. **E**
- Valitkaa aihekortit pelaajamäärän mukaan, kuten alla on lueteltu, ja lisäätkää Jason-kortti:
  - **3 pelaajaa:** valitkaa aihekortit, joissa on värit [oranssi - punainen - violetti - sininen - sinivihreä] (asettakaa loput kortit takaisin pelialueeseen)
  - **4 pelaajaa:** valitkaa aihekortit, joissa on [oranssi - punainen - violetti - sininen - sinivihreä - vihreä] (asettakaa loput kortit takaisin pelialueeseen)
  - **5–8 pelaajaa:** ottakaa peliin kaikki aihekortit
- Jakakaa kaikki nämä kortit päiväpuoli alaspäin. Pelaajat eivät saa koskea aihekortteihinsa ennen kuin eloonjäämistehtävä on luettu ääneen ja tiimalasi käännetty.

Mieti nopeasti... tai tule listityksi!

## VOITTAMISEN EDELLYYTYKSET

- Pelaajat voittavat, jos ainakin 1 leiriytyjä selviää hengissä viikosta.
- Jason voittaa, jos kaikki leiriytyjät kuolevat ennen viikon päättymistä.

**"LOULETKO, ETTÄ KESTÄT KOKO KESÄN?"**

(sitaatti kulttielokuvasta *Perjantai 13. vuodelta 1980*)

## PELIJÄRJESTYS:

### 1) Pelin alku

- Valmistelkaa peli yllä olevien ohjeiden mukaisesti.
- Pelaajat antavat kortteja viereiselle pelaajalle ja yrittävät siten kerätä tietyn sarjan aihekortteja ennen kuin tiimalasi on tyhjä (40 sekuntia) voittaakseen eloonjäämistehtävän. Jokainen eloonjäämistehtävä vaatii eri sarjan, pysy siis kärryllä!
- Jokaisen tehtävän jälkeen on kulunut yksi päivä ja kalenterimerkkiä siirretään yksi alemmas kalenterissa. Seuraavana päivänä pelaatte uuden eloonjäämistehtävän.

### 2) Kääntäkää esiin päällimmäinen eloonjäämistehtäväkortti

- Lukekaa eloonjäämistehtäväkortti ääneen. Tehtävän apukortti auttaa teitä ymmärtämään tehtäväkorttien kuvia.
  - 🕒 **1. esimerkki tehtävästä:**
    - > *Jokaisen pelaajan on kerättävä 2 esinettä ja 1 sijainti samaa väriä.*
  - 🕒 **2. esimerkki tehtävästä:**
    - > *Pelaajan on kerättävä Jack, halot ja kitara.*
    - > *Toisen pelaajan on kerättävä Alice, tulisia ja hiilihanko.*

- Pelaajat eivät saa neuvotella taktiikasta. Pelaajat eivät saa nähdä toistensa kortteja.
- Kun jokaisella on omat aihekorttinsa valmiina edessään pyödyllä ja pelaajat tietävät tehtävän, peli voi alkaa!

### 3) Kääntäkää tiimalasi ylösalaisin (40 sekuntia)

Pelaajat aloittavat pelin heti, kun tiimalasi on käännetty, eivätkä saa enää puhua ennen kuin tehtävä on päättynyt.

### 4) Nostakaa korttinne ja aloittakaa peli

- Peli alkaa niin, että kaikki pelaajat valitsevat samaan aikaan kädestään minkä tahansa kortin, jonka haluavat antaa viereiselle pelaajalle. Pelaajat asettavat valitsemansa kortin eteensä kuvapuoli alaspäin.
- Kun kaikki pelaajat ovat tehneet tämän, kortit voidaan antaa viereiselle pelaajalle. Päivätehtävissä kortit annetaan myötöpäivään. Yötehtävissä kortit annetaan vastapäivään. Vasta, kun jokaisella pelaajalla on edessään uusi kortti, pelaajat voivat nostaa ne.
- Jatkaa korttien antamista, kunnes joku pelaajista ajattelee keränneensä tehtävän suorittamiseen tarvittavat kortit. Kyseinen pelaaja huutaa "Seis!". Tämä päättää tehtävän. Tehtävä päättyy siitakin huolimatta, että pelaaja olisi erehtynyt eikä hänellä olisikaan tarvittavia kortteja.
- Tehtävä päättyy myös, kun tiimalasin 40 sekuntia ovat kuluneet, eikä kukaan ole päättänyt tehtävää.
- Kun tehtävä päättyy, kaikki kortit, jotka annettiin eteenpäin, mutta joita ei nostettu, kuuluvat edelleen pelaajien käsiin.
- Yksi pelaaja ei voi suorittaa kahta tehtävää peräkkäin.
- Muistakaa: Jason on korttien joukossa. Harkittakaa tarkoin: annanko kortin eteenpäin

vai pidätkö sen? Koska jos yksi pelaaja saa Jason-kortin kahdessa peräkkäisessä tehtävässä, teitä rangaistaan! (katso seuraava vaihe)

### 5) Tehtävän ratkaiseminen

- Jos eloonjäämistehtävä saadaan suoritettua, yksikään leiriytyjä ei kuole ja seuraava tehtävä voi alkaa.
- Jos eloonjäämistehtävä epäonnistuu, tuloksen ratkaisee sen pelaajan käsi, joka on Jason-korttia kädessään pitävän pelaajan vasemmalla puolella. Onko Jason-korttia kädessään pitävän pelaajan vasemmalla puolella olevalla pelaajalla leiriytyjäkortteja? Jos on, Jason murhaa raa'asti niin monta leiriytyjää kuin kädessä on leiriytyjäkortteja. Siirtäkää leiriytyjämerkkiä vastaava määrä alemmas leiriytyjien seurantataulukossa. Pelaajat pitävät aihekortit käsissään ja ne pysyvät pelissä.
- Erehdyksistä rangaistaan! Ylimääräinen leiriytyjä tapetaan, jos:

**> sama pelaaja suorittaa kaksi peräkkäistä eloonjäämistehtävää**  
Eloonjäämistehtävä epäonnistuu! Siirtäkää edellä kuvattujen vaiheiden mukaisesti leiriytyjämerkkiä seurantataulukossa yhden lisäuhrin verran alemmas.

**> yksi pelaaja saa Jason-kortin kahdessa peräkkäisessä eloonjäämistehtävässä**

Eloonjäämistehtävä epäonnistuu! Siirtäkää edellä kuvattujen vaiheiden mukaisesti leiriytyjämerkkiä seurantataulukossa yhden lisäuhrin verran alemmas.

**> kortteja annettiin eteenpäin väärään suuntaan**

Siirtäkää leiriytyjämerkkiä seurantataulukossa yksi alemmas (ylimääräisen) uhrin lisäämiseksi.

### 6) Seuraava päivä alkaa

Kaikki leiriytyjät eivät välttämättä selvinneet hengissä edellisestä päivästä... Kaikki ei kuitenkaan vielä ole ohi. Ei lähimainkaan.

- Laittakaa pelattu eloonjäämistehtäväkortti pois pelistä.
- Siirtäkää kalenterimerkkiä seuraavaan päivään Camp Crystal Lake -leirin kalenterissa.
- Pelatkaa vuorotellen päivä- ja yöajan eloonjäämistehtävä aina, kun päivä vaihtuu. Tehtävien välissä pelaajien käsissä olevia aihekortteja ei vaihdeta tai sekoiteta. Kun tiimalasi käännetään ylösalaisin seuraavan tehtävän aloittamiseksi, jokainen pelaaja vain kääntää kortit kädessään. Kortit annetaan nyt eteenpäin vastakkaiseen suuntaan.

Toistakaa vaiheita 2–6, kunnes viikko on ohi tai kaikki leiriytyjät ovat saaneet surmansa. Kumpi tahansa tuleekaan ensin.

*Toimi nopeasti... tai tule listityksi!*

**PERJANTAI 13. IKIMUISTOINEN PÄIVÄ.**

**ISL**

**FRIDAY THE 13TH**





**Hárbeittur og spennandi samvinnuleikur þar sem hraðinn getur bjargað lífi þínu. Sýndu sneru til að sleppa undan sveðjunnri hans Jason!**

Ned, Alice, Jack, Marcy, Steve, Bill og Brenda eru í útilegu í viku hjá „Camp Crystal Lake“. Það er yndislegur staður til að búa til minningar... eða hvað? Jason hefur sig í myrkrunu, tilbúinn til þess að myrða



ferðalangana. Leikmennirnir þurfa að hreyfa sig hratt og ljúka við verkefni til að reyna að lifa af vikuna. Hugsaðu hratt... annars er úti um þig!

## INNIHÁLD

- **A** Camp Crystal Lake skilti + dagatalshnappur + ferðalangahnappur
- 1 stundaglas
- **B** **C** 53 verkefnaspil
- **E** 7 hjálparspil (14 tungumál)
- **D** 48 efnisspil – þessi spil eru með daghlið og næturhlið.
-  Ferðalangaspil (8)
-  Staðarspil (8)
-  Vopnaspil (8)
-  Hlutaspil (24)
- **F** 1 Jason spil(+1 Jason spil til vara)

„VELKOMIN TIL CRYSTAL LAKE.“

## UPPSETNING

- Settu Camp Crystal Lake skiltið á borðið þar sem allir leikmenn sjá það. Leikurinn byrjar á mánudegi, degi 1. Þegar allir ferðalangarnir 8 eru á lífi og hraustir. Settu dagatalshnappinn á dag 1. og ferðalangahnappinn á tölustafinn 8 á skiltinu. **A**
- Settu stundaglasíð á mitt spilasvæðið.
- Veldu verkefnaspilin miðað við fjölda leikmanna samkvæmt listanum hér fyrir neðan og settu þau í stokk með andlitið niður við hliðina á spilasvæðinu:
  - **3 leikmenn:** veldu verkefnaspilin sem eru með „3“ í efra hægra horninu á spilinu (settu hin spilín aftur í kassann)

- **4 leikmenn:** veldu verkefnaspilin sem eru með „3“ og „4“ í efra hægra horninu (settu hin spilín aftur í kassann)

- **5 til 8 leikmenn:** öll verkefnaspilin eru notuð (verkefnaspil með „3“, „4“ og „+4“ í efra hægra horninu)

- Settu hjálparspilið á þínu tungumáli á borðið þar sem allir leikmenn sjá það. **E**
- Veldu efnisspilin miðað við fjölda leikmanna samkvæmt listanum hér fyrir neðan og bættu Jason spilinu við:

- **3 leikmenn:** veldu efnisspilin sem eru með litina [Appelsínugulur - rauður - fjólublár - blár - blágrænn] (settu hin spilín aftur í kassann)

- **4 leikmenn:** veldu efnisspilin sem eru með litina [Appelsínugulur - rauður - fjólublár - blár - blágrænn - grænn] (settu hin spilín aftur í kassann)

- - **5 til 8 leikmenn:** öll efnisspilin eru notuð
- Gefðu öll þessi spil með daghliðina niður á við. Leikmennirnir mega ekki snerta efnisspilin sín fyrr en búið er að lesa upp verkefnið og snúa stundaglasinu.

Hugsaðu hratt... annars er úti um þig!

## LEIKURINN UNNINN

- Leikmennirnir vinna þegar að minnsta kosti 1 ferðalangur lifir út vikuna.
- Jason vinnur leikinn þegar allir ferðalangarnir deyja áður en vikan er liðin.

„HÁLDIÐ ÞIÐ AÐ ÞIÐ MUNIÐ ENDAST ÚT ALLT SUMARIÐ?“

(tilvitnun í „Friday the 13th“ – költmyndina frá 1980)

## LEIKREGLUR:

### 1) Upphaf leiksins

- Settu upp leikinn samkvæmt leiðbeiningunum hér fyrir ofan.

- Til að vinna verkefnið eiga leikmenn láta spil ganga sín á milli og einn (eða fleiri) leikmaður verður að safna ákveðnu setti af efnisspilum áður en stundaglasíð (40 sekúndur) er tómt. Hvert verkefni er með sitt sett, þannig að hafðu athyglina í lagi!
- Eftir hvert verkefni er einn dagur liðinn og dagatalshnappurinn er færður um einn dag á dagatalinu. Næsta dag er nýtt verkefni spilað.

## 2) Snúðu við efsta verkefnisspilinu

- Lestu verkefnaspilið upphátt. Hjálparspilið hjálpar ykkur að skilja táknið á verkefnaspilunum.
- **☞ Dæmi 1 um verkefni:**  
> *Hver leikmaður verður að safna 2 hlutum og 1 staðsetningu í sama lit.*
- **☞ Dæmi 2 um verkefni:**  
> *Leikmaður verður að safna Jack, viðarkubbum og gítar.*  
> *Annar leikmaður verður að safna Alice, eldstæðinu og eldspjótinu.*
- Það má aldrei ræða taktík. Leikmenn mega ekki sjá spilin hjá öðrum.

- Þegar allir eru með sín efnisspil tilbúin á borðinu fyrir framan sig og vita um hvað verkefnið nýst, getur leikurinn hafist!

## 3) Snúðu stundaglasinu við (40 sekúndur)

Frá þessu augnabliki byrja leikmenn strax að spila og mega ekki tala fyrr en verkefninu er lokið.

## 4) Taktu upp spilin og byrjaðu að spila

- Til að byrja með velja allir leikmenn samtímis spil úr sinni hendi sem þeir vilja gefa áfram til næsta leikmanns við hliðina. Síðan setja þeir það spil niður fyrir framan sig.
- Þegar allir leikmenn hafa gert þetta má gefa spilin áfram. Þegar verkefnið er að degi til eru spilin gefin áfram réttssælis. Þegar

verkefnið er að nóttu til eru spilin gefin áfram rangsælis. Leikmenn mega einungis taka spilin upp þegar allir eru með nýtt spil fyrir framan sig.

- Haldið áfram að gefa spilin áfram þar til einn leikmaður telur sig hafa safnað öllum spilunum sem þarf til að ljúka verkefninu. Sá leikmaður hrópar þá „Stopp!“ Þá lýkur verkefninu. Líka ef leikmanninum urðu á mistök og var í raun ekki með spilin sem til þurfti.
  - Verkefninu lýkur líka þegar stundaglasíð sýnir að 40 sekúndur séu liðnar og enginn stöðvaði verkefnið.
  - Þegar verkefninu lýkur mega leikmenn líka taka upp öll spil sem búið var að gefa áfram en leikmenn höfðu ekki enn tekið upp.
  - Sami leikmaður má ekki safna tveimur verkefnum í röð.
  - Munið: Jason er í spilunum. Hugsíð ykkur vel um: ætti að láta það spil ganga eða halda því? Ef leikmaður er með Jason spilið í tvö verkefni í röð verður ykkur refsað! (sjá næsta skref)
- ## 5) Verkefnið leyst
- Ef það tókst að ljúka verkefninu, deyjja engir ferðalangar og næsta verkefni getur byrjað.
  - Ef ekki tekst að ljúka verkefninu, ræðst niðurstaðan af spilunum í hendi leikmannsins sem er vinstra megin við þann sem er með Jason spilið. Ef leikmaðurinn vinstra megin við þann sem er með Jason spilið með ferðalangaspil á hendi? Ef svo er þá er fjöldi ferðalangaspila í hendi hans sá fjöldi ferðalanga sem Jason myrðir miskunnarlaust. Færðu ferðalangahnappinn niður talninguna samkvæmt þessu. Efnisspilin með ferðalöngunum eru áfram í hendi leikmanna og eru áfram í leikum.
  - Það er refsað fyrir mistök! Auka ferðalangur er myrtur þegar:

**> sami leikmaður safnar tveimur verkefnum í röð**

Verkefnið mistekst! Farðu eftir skrefunum sem er lýst hér fyrir ofan og færðu ferðalangahappinn niður talninguna til að bæta við aukadauðsfallinu.

**> sami leikmaður hefur Jason spilið á hendi í tvö verkefni í röð**

Verkefnið mistekst! Farðu eftir skrefunum sem er lýst hér fyrir ofan og færðu ferðalangahappinn niður talninguna til að bæta við aukadauðsfallinu.

**> spil voru gefin áfram í ranga átt**

Færðu ferðalangahappinn niður talninguna til að bæta við (auka)dauðsfallinu.

- Flegðu verkefnaspilinu sem var notað í síðustu umferð.
- Færðu dagatalshnappinn á næsta dag á Camp Crystal Lake dagatalinu.
- Í hvert sinn sem nýr dagur rís er skipt á milli dags- og næturverkefna. - Á milli verkefna má ekki skipta um efnisspilin í höndum leikmanna eða stokka þau. Þegar stundaglasinu er snúið til að byrja næsta verkefnið snýr hver leikmaður einfaldlega spilunum við í hendi sér. Nú eru spilin gefin áfram í hina áttina.

Endurtakið skref 2 til 6 þar til vikunni er lokið eða allir ferðalangar hafa verið myrtir. Sama hvort verður á undan.

***Hugsaðu hratt... annars er úti um þig!***  
**FÖSTUDAGURINN 13. DAGUR SEM GLEYMIST SEINT.**

# GAMEPLAY



WATCH THE QUICK START GUIDE:

