



GAMERULES

CHAPTER TWO



WATCH THE QUICK START GUIDE

A



B



C



D



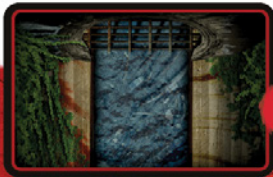
E



F



G



EN

IT CARD GAME

**"EXPLORE THE SEWERS,
DON'T GET SCARED OR
PENNYWISE WILL GET YOU!"**

CONTENT

- 1 Sewer Entrance card **A**
- 20 Sewer cards Part 1 **B**
- 27 Sewer cards Part 2
(with red border) **C**
- Lost Item cards **D**
- 1 Boat **I**
- 15 Balloon tokens
- 15 Balloons

Not included - Please find something to pop a balloon, i.e. drawing pin.

Explore the sewers together and find the lost items that were left behind the last time you were here... Pass too many Pennywise Balloons and you're going to get a big jump scare!

SETUP **H**

- Assemble the Boat. **I**
- Find the Sewer Entrance card. **A**
- Split the Sewer cards into 2 piles, Part 1 **B** and Part 2 **C**. Shuffle each pile and place face down.
- Place the Lost Items cards **D** in a separate pile.


- Place all the Balloon tokens in a pile.
- Nominate one player to be controlled by Pennywise.



LET'S PLAY

The nominated player fully inflates a balloon and holds it or ties it off. They then take the bottom card of Part 1. It will show a number in the corner. This number is the team's Jump Scare. Keep the card hidden until the end. If it is the Lair **F** then replace the card. The higher the Jump Scare the more balloons the team can pass through. **BUT ONLY THE NOMINATED PLAYER KNOWS THE NUMBER!**


Starting with the Part 1 **B** Sewer cards, take turns taking the top card and joining it to the entrance card. If it is the Lair card **F** then place it back in the deck and shuffle again.

1. A sewer pipe must naturally join to the pipe(s) it is touching. **H**
2. Use 'line of sight' to lay the next sewer pipe from the position of the Boat.
3. You can 'see' up to 5 spaces ahead horizontally or vertically from the Boat, but not around corners.
4. If you want to place a sewer off a junction the Boat must move to that junction one space at a time. If you want to place a sewer more than 5 spaces ahead the Boat must move.
5. You must place a sewer if you are

- able, even if that means the Boat moves many spaces.
6. If there is no location where the next sewer can join, place it at the bottom of its deck.
 7. Every time the Boat moves past a Balloon  the player holding the balloon takes a Balloon token. Note they are double sided 1 and 2. So start with side 1 then flip to side 2.

Once all Part 1 cards  are used, move onto Part 2  and follow the same rules as before.

Here you will find the items that were lost. You must recover all seven items before you confront Pennywise. To collect an item you must move the Boat to the same space. Take the matching Lost Item card to remind you. Every time you pass through a Balloon you must take or flip a Balloon token.

There are six down pipes with metal covers  which lead to a hidden sewer. Once you play two or more you can then move directly from one down pipe to another. These can be useful for skipping Balloons if well placed!

Tip: Try to find ways of laying sewer pipes whilst passing through the fewest number of Balloons.

END OF THE GAME

The game ends when all the lost items are found. The Boat then moves to the Lair to confront Pennywise one space at a time, counting any Balloons you pass. Do you have any Jump Scare lives left when you get there...

The player who is controlled by Pennywise now reveals the answer. Using the card they first drew, they check the Jump Scare number in the corner. They add up the Balloon tokens, if it is lower than the Jump Scare number you all win. If not... they pop the Balloon and Pennywise catches you!

But of course, the nominated player can tease them. Have they? Haven't they...? Keep them guessing until... POP!



IT CARD GAME

**"VERKEN DE RIOLLEN, MAAR
WEES NIET BANG OF PENNYWISE
KRIJGT JE TE PAKKEN!"**

INHOUD

- 1 Rioltoegangskaart **A**
- 20 Rioolkaarten Deel 1 **B**
- 27 Rioolkaarten Deel 2 (met rode rand) **C**
- Verlorenspullenkaarten **D**
- 1 Boot **I**
- 15 Ballonfiches
- 15 Ballonnen

Niet inbegrepen - voorzie iets om een ballon te laten ontploffen, zoals een punaise.

Verken samen de riolen en vind de verloren spullen die achtergebleven zijn toen je er vorige keer was ... Als je echter te veel Pennywise-ballonnen passeert, beleef je de schrik van je leven!

VOORBEREIDING **H**

- Monteer de Boot. **I**
- Zoek de Rioltoegangskaart. **A**
- Verdeel de kaarten in 2 stapels, Deel 1 **B** en Deel 2 **C**. Schud elke

stapel en leg met de voorkant naar beneden.

- Maak een afzonderlijke stapel met de Verlorenspullenkaarten. **D**
- Maak een hoopje met de Ballonfiches.
- Kies één speler die gecontroleerd wordt door Pennywise.

SPELEN MAAR!

De gekozen speler blaast een ballon op en houdt hem vast of bindt hem dicht. Daarna neemt die speler de onderste kaart van Deel 1. In de hoek staat een cijfer. Dat is het Schrikcijfer van het team. Houd die kaart verborgen tot op het einde. Is het het Schuilhol **F**? Neem dan een andere kaart. Hoe hoger het Schrikcijfer, hoe meer ballonnen het team mag passeren. **ALLEEN DE GEKOZEN SPELER KENT ECHTER HET CIJFER!**

Neem om beurt de bovenste kaart en leg die aan vanaf de toegangskaart. Begin met de Rioolkaarten Deel 1 **B**. Is de kaart het Schuilhol **F**? Stop die dan terug in de stapel en schud de kaarten.

1. Een rioolbuis moet op natuurlijke manier aansluiten op de buis of buizen die hij raakt. **H**
2. Om de volgende buis aan te leggen vanaf de Boot kun je je 'gezichtslijn' gebruiken.
3. Je kunt vanaf de Boot tot 5 vakken verticaal of horizontaal of verticaal, maar

niet om hoeken.

4. Als je een rioolbuis wilt aanleggen aan een splitsing, moet de Boot naar die splitsing, één vak per keer. Als je een rioolbuis meer dan vijf vakken ver wilt aanleggen, moet de Boot verplaatst worden.
5. Je moet een rioolbuis aanleggen als je kunt, zelfs als de Boot daarvoor heel wat vakken moet worden verplaatst.
6. Is er geen plek om de volgende rioolbuis aan te leggen, dan leg je die buis onderaan op de stapel.
7. Telkens als de Boot voorbij een Ballon **6** komt, neemt de speler die de ballon vastheeft, een Ballonfiche. Merk op dat de fiches twee zijden hebben: 1 en 2. Start met zijde 1 en draai ze daarna om naar zijde 2.

Wanneer alle kaarten van Deel 1 **3** opgebruikt zijn, begin je aan Deel 2 **4**. Gebruik dezelfde regels als eerder.

Hier vind je de spullen die verloren waren. Je moet alle zeven spullen terugvinden voor je het opneemt tegen Pennywise. Om een voorwerp te nemen moet de Boot op dat vakje staan. Gebruik de bijbehorende Verlorenspullenkaart als geheugensteuntje. Telkens als je voorbij een Ballon komt, moet je een Ballonfiche nemen of omdraaien.

Er zijn ook zes buizen met een metalen deksel **7** die naar een verborgen riool

leiden. Zodra je er twee of meer hebt aangelegd, kun je van de ene buis met deksel naar de andere gaan.

Als je ze slim plaatst, kun je zo Ballonnen vermijden!

Tip: Probeer de rioolbuizen zo aan te leggen dat je zo weinig mogelijk Ballonnen moet passeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als verloren spullen teruggevonden zijn. De Boot gaat dan vakje per vakje naar het Schuilhol om het op te nemen tegen Pennywise. Tel daarbij alle ballonnen die je passeert. Heb je het Schrikcijfer niet overschreden wanneer je aankomt?

De speler die gecontroleerd wordt door Pennywise, onthult nu het antwoord. Eerst moet het Schrikcijfer gecontroleerd worden op de in het begin getrokken kaart. Daarna is het tijd om de Ballonfiches op te tellen. Is het totaal lager dan het Schrikcijfer, dan winst iedereen. En anders ... ontploft de ballon en krijgt Pennywise iedereen te pakken!

De gekozen speler kan het natuurlijk spannend maken. Is het gelukt? Of misschien niet? Laat hen in spanning zitten tot ... KNAL!

DE IT CARD GAME

**"ERFORSCHT DIE KANALISATION,
ABER LASST EUCH NICHT
ERSCHRECKEN, SONST KRIEGT
EUCH PENNYWISE!"**

INHALT

- 1 Kanalisations-Eingangskarte **A**
- 20 Kanalisationskarten Teil 1 **B**
- 27 Kanalisationskarten Teil 2 (mit rotem Rand) **C**
- Verlorener-Gegenstand-Karten **D**
- 1 Boot **I**
- 15 Ballon-Spielsteine
- 15 Ballons

Nicht inbegriffen – Suche etwas, womit du einen Ballon zum Platzen bringen kannst, zum Beispiel eine Reißzwecke.

Erforscht gemeinsam die Kanalisation und findet die verlorenen Gegenstände, die ihr beim letzten Mal zurückgelassen habt. Wenn ihr an zu vielen Pennywise-Ballons vorbeikommt, werdet ihr einen Mordsschreck bekommen!

AUFBAU **H**

- Setze das Boot zusammen. **I**
- Finde die Kanalisations-Eingangskarte. **A**
- Teile die Kanalisationskarten in zwei Stapel: Teil 1 **B** und Teil 2 **C**. Mische


- jeden Stapel und lege ihn verdeckt ab.
- Lege die Verlorene-Gegenstände-Karten auf einen eigenen Stapel. **D**
- Lege alle Ballon-Spielsteine auf einen einzigen Stapel.
- Ernennet einen Spieler, der von Pennywise kontrolliert wird.



LOS GEHT'S


Der ernannte Spieler bläst einen Ballon ganz auf und hält oder bindet ihn zu. Dann nimmt er die unterste Karte von Teil 1. In der Ecke trägt sie eine Zahl. Diese Zahl ist der Mordsschreck des Teams. Diese Karte bleibt bis zum Ende verdeckt. Wenn es das Versteck **F** ist, muss die Karte ersetzt werden. Je größer der Mordsschreck, desto mehr Ballons kann das Team passieren. **ABER NUR DER ERNANNTEN SPIELER KENNT DIE ZAHL!**

Beginnt mit Teil 1 **B** der Kanalisationskarten, nehmt abwechselnd die oberste Karte und legt sie an die Eingangskarte an. Wenn es die Versteck-Karte **F** ist, kommt sie zurück in den Stapel, der nochmals gemischt wird.

1. Ein Kanalrohr muss natürlich an das Rohr/die Rohre passen, die es berührt. **H**
2. Verwende die „Sichtlinie“, um das nächste Kanalrohr von der Position des Bootes aus zu verlegen.
3. Du kannst vom Boot aus bis zu 5 Felder horizontal oder vertikal „vorausschauen“, aber nicht um Ecken herum.

4. Wenn du ein Kanalrohr von einer Kreuzung ausgehend platzieren willst, muss sich das Boot Feld um Feld zu dieser Kreuzung bewegen. Wenn du ein Kanalrohr mehr als 5 Felder weiter vorne platzieren möchtest, muss sich das Boot bewegen.
5. Du musst ein Kanalrohr platzieren, wenn du dazu in der Lage sind, auch wenn das bedeutet, dass sich das Boot viele Felder bewegt.
6. Wenn es keinen Stelle gibt, wo das nächste Kanalrohr angeschlossen werden kann, legst du es unter seinen Stapel.
7. Jedes Mal, wenn das Boot bei einem Ballon  vorbeikommt, nimmt der Spieler, der den Ballon hält, einen Ballon-Spielstein. Beachte, dass sie zwei Seiten haben: Seite 1 und 2. Beginne deshalb mit Seite 1 und drehe ihn dann auf Seite 2.

Sobald alle Teil-1-Karten  aufgebraucht sind, machst du mit Teil 2  nach denselben Regeln wie zuvor weiter. Hier findest du die verlorenen Gegenstände. Du musst alle sieben Gegenstände einsammeln, bevor du Pennywise gegenüberstehst. Um einen Gegenstand einzusammeln, musst du das Boot an dieselbe Stelle bewegen. Nimm die passende Verlorener-Gegenstand-Karte, um dich zu erinnern. Jedes Mal, wenn du einen Ballon passierst, musst du einen Ballon-Spielstein nehmen oder umdrehen.

Es gibt sechs Fallrohre mit Metallabdeckungen , die zu einem versteckten Kanalrohr führen. Sobald du zwei oder mehr ausspielst, kannst du dich direkt von einem Fallrohr zum nächsten bewegen. Wenn sie gut positioniert sind, können sie nützlich sein, um Ballons zu umgehen!

Tipp: Versuche immer, Kanalrohre so zu verlegen, dass du möglichst wenig Ballons passierst.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle verlorenen Gegenstände gefunden wurden. Das Boot bewegt sich dann ein Feld nach dem anderen zum Versteck, um Pennywise gegenüberzustehen. Auf dem Weg werden alle passiertten Ballons gezählt. Hast du noch Mordsschreck-Leben übrig, wenn du dort bist?

Der von Pennywise kontrollierte Spieler präsentiert jetzt die Lösung. Er sieht sich die Mordsschreck-Zahl in der Ecke der als erstes gezogenen Karte an. Dann werden die Ballon-Spielsteine gezählt. Wenn es weniger als die Mordsschreck-Zahl sind, gewinnt ihr alle. Wenn nicht, bringt er den Ballon zum Platzen und Pennywise erwischt euch alle!

Aber natürlich kann der ernannte Spieler seinen Schabernack mit euch treiben. Hat er? Hat er nicht? Lasse sie im unklaren bis ... PENG!

FR IT CARD GAME

**"EXPLOREZ LES ÉGOUTS ET
AFFRONTÉZ VOS PEURS POUR
ÉCHAPPER À GRIPPE-SOU !"**

CONTENU

- 1 carte Bouche d'égout **A**
- 20 cartes Égout Chapitre 1 **B**
- 27 cartes Égout Chapitre 2 (bordées de rouge) **C**
- cartes Objet perdu **D**
- 1 Bateau **I**
- 15 jetons Ballon
- 15 Ballons

Non inclus : objet pour percer le ballon, par exemple une punaise.

Explorez ensemble les égouts à la recherche des objets que vous avez perdus lors de votre dernier passage... Mais attention, si vous croisez trop de ballons de Grippe-Sou, vous allez avoir une mauvaise surprise !

MISE EN PLACE **H**

- Assemblez le bateau. **I**
- Trouvez la carte Bouche d'égout. **A**
- Divisez les cartes Égout en deux paquets, le Chapitre 1 **B** et le Chapitre 2 **C**. Mélangez chaque paquet et déposez-les face cachée.


- Faites un paquet différent avec les cartes Objet perdu. **D**
- Empilez tous les jetons Ballon.
- Désignez le joueur qui sera contrôlé par Grippe-Sou.



C'EST PARTI !

Le joueur désigné gonfle un ballon à fond et en pince le bout ou fait un nœud. Il prend ensuite la dernière carte du paquet Chapitre 1. La carte affiche un chiffre dans un coin : c'est le nombre de Sursauts auxquels l'équipe a droit. Cachez la carte jusqu'à la fin de la partie. S'il s'agit de la Tanière **F**, remettez la carte dans le paquet. Plus le nombre de Sursauts est élevé, plus l'équipe pourra croiser de ballons. **MAIS SEUL LE JOUEUR DÉSIGNÉ CONNAÎT LE CHIFFRE !**


Piochez tour à tour la première carte du paquet de cartes Égout Chapitre 1 **B** et connectez-la à la carte Bouche d'égout. S'il s'agit de la carte Tanière **F**, remettez-la dans le paquet et remélanguez.

1. Chaque nouveau tronçon d'égout doit se connecter au(x) tronçon(s) adjacent(s). **H**
2. Utilisez le « collimateur » du Bateau pour poser le tronçon d'égout suivant.
3. Vous pouvez « voir » jusqu'à 5 cases au-delà du Bateau horizontalement ou verticalement, mais pas les cases situées après un tournant.

4. Si vous voulez ajouter un tronçon d'égout à une intersection, le Bateau doit avancer jusqu'à ce croisement une case à la fois. Si vous voulez ajouter un tronçon d'égout plus de 5 cases au-delà du Bateau, le Bateau doit se déplacer.
5. Vous êtes obligés d'ajouter un tronçon d'égout si vous en avez la possibilité, même si cela implique de déplacer le Bateau de beaucoup de cases.
6. Si vous ne pouvez placer la carte Égout piochée nulle part, remettez-la au bas du paquet.
7. Chaque fois que le Bateau croise un Ballon , le joueur qui tient le ballon prend un jeton Ballon. Notez que les jetons ont une face 1 et une face 2. Commencez par la face 1 puis retournez le jeton.

Quand toutes les cartes Chapitre 1  sont utilisées, passez au Chapitre 2  et procédez de la même façon.

Vous allez maintenant chercher les objets perdus. Vous devez retrouver les sept objets avant d'affronter Grippe-Sou. Pour ramasser un objet, vous devez déplacer le Bateau sur la case où il se trouve. Prenez ensuite la carte Objet perdu correspondante pour compléter votre collection. Chaque fois que vous passez par un Ballon, vous devez prendre ou retourner un jeton Ballon.

Il y a six tuyaux de descente recouverts d'une plaque métallique  qui mènent à un égout secret. Une fois que vous en avez placé deux ou plus, vous pouvez les utiliser pour passer directement d'un tuyau de descente à l'autre. S'ils sont bien placés, ils peuvent se révéler très pratiques pour éviter les Ballons !
Conseil : Essayez de placer les tuyaux d'égout en passant par le moins possible de Ballons.

FIN DE LA PARTIE

La partie touche à sa fin lorsque vous avez trouvé toutes les cartes Objet perdu. Le Bateau se dirige alors une case à la fois vers la Tanière pour affronter Grippe-Sou. Comptez les Ballons par lesquels vous passez. Une question vous hante : avez-vous épuisé votre nombre de Sursauts à l'arrivée ?

Il est temps pour le joueur contrôlé par Grippe-Sou de dévoiler la réponse. Il vérifie d'abord le nombre de Sursauts indiqué dans le coin de sa carte. Il additionne ensuite les jetons Ballons : si la somme est inférieure au nombre de Sursauts, vous gagnez. Si elle est supérieure... il fait éclater le Ballon et Grippe-Sou vous attrape !

Évidemment, la personne qui joue Grippe-Sou peut vous faire mariner. Vous avez réussi... ou peut-être pas... Gardez-les dans le flou jusqu'à... BOUM !

PL IT CARD GAME

"BADAJCIE KANAŁY I NIE DAJCIE SIĘ PRZESTRASZYĆ, BO KLAUN PENNYWISE WAS DOPADNIE!"

ZAWARTOŚĆ

- 1 karta wejścia do kanałów **A**
- 20 kart kanałów część 1 **B**
- 27 kart kanałów część 2 (z czerwonym obramowaniem) **C**
- karty zaginionych przedmiotów **D**
- 1 łódka **I**
- 15 żetonów z balonami
- 15 balonów

Brak w zestawie: znajdź coś, czym można przekłuć balonik, np. pinezkę.

Badajcie razem kanały i znajdujcie zaginione przedmioty, pozostawione, gdy byliście tu po raz ostatni... Jeśli miniecie zbyt wiele balonów Pennywise'a, ktoś Was nieźle nastraszy!

ROZDANIE KART **H**

- Zmontuj łódkę. **I**
- Znajdź kartę wejścia do kanałów. **A**
- Podziel karty kanałów na 2 stosy: część 1 **B** i część 2 **C**. Potasuj każdy ze stosów i połóż je na stole awerssem w dół.


- Połóż karty zaginionych przedmiotów na oddzielnym stosie. **D**
- Umieść wszystkie żetony balonów na stosie.
- Wyznacz jednego gracza, którym będzie sterować Pennywise.



ZAGRAJMY!

Wyznaczony gracz nadmuchuje balonik i trzyma go albo związuje. Następnie bierze kartę ze spodu stosu części 1. Jest ona oznaczona numerem w rogu. Ta liczba to współczynnik nastraszania zespołu. Ta karta powinna być ukryta aż do końca. Jeśli jest to karta kryjówki **F**, wymień kartę. Im wyższy współczynnik nastraszania zespołu, tym więcej baloników może on minąć po drodze. TYLKO WYZNACZONY GRACZ ZNA TĘ WARTOŚĆ!


Zacznij od kart kanałów część 1 **B**; gracze kolejno zabierają kartę z góry i dokładają ją do karty wejścia. Jeśli jest to karta kryjówki **F**, umieść ją z powrotem w talii i potasuj.

1. Rura kanału musi naturalnie łączyć się z rurami, z którymi się styka. **H**
2. Zastosuj zasadę „na linii wzroku”, aby ułożyć następną rurę kanału od miejsca, gdzie znajduje się łódka.
3. Możesz „widzieć” maksymalnie 5 pól do przodu w poziomie lub w pionie od miejsca, gdzie znajduje się łódka, ale nie widzisz niczego za rogiem.

4. Jeśli chcesz umieścić odcinek kanału od skrzyżowania, łódka musi się przemieścić do tego skrzyżowania, po jednym polu. Jeśli chcesz umieścić odcinek kanału w odległości większej niż 5 pól, łódka musi się przemieścić.
5. Jeśli możesz położyć odcinek kanału, musisz to zrobić, nawet jeśli oznacza to, że łódka przesunie się o wiele pól.
6. Jeśli brak miejsca, do którego można by dołączyć kolejny odcinek kanału, włóż kartę na spód talii.
7. Za każdym razem, gdy łódka mija balonik , gracz trzymający balonik bierze żeton z balonem. Pamiętaj, że mają one dwie strony: 1 i 2. Zaczynij od strony 1, a następnie obróć ją na stronę 2.

Po wykorzystaniu wszystkich kart części 1  przejdź na stronę 2  i postępuj zgodnie z takimi samymi zasadami, jak wcześniej.

Tu musisz odnaleźć zaginione przedmioty. Musisz odzyskać wszystkie siedem przedmiotów, zanim stawisz czoła Pennywise'owi. Aby zebrać przedmiot, musisz przemieścić łódkę na to samo pole. Weź kartę odpowiadającą zaginionemu przedmiotowi, aby Ci o tym przypominała. Za każdym razem, gdy mijasz balonik, musisz wziąć lub odwrócić żeton balonika.

Instalacja składa się z sześciu rur z metalowymi pokrywami ,

prowadzących do ukrytego kanału. Po dwóch lub więcej ruchach możesz przemieszczać się bezpośrednio z jednej rury do drugiej. Może to być przydatne do omijania baloników, jeśli zostaną odpowiednio rozmieszczone!
Wskazówka: spróbuj znaleźć taki sposób układania rur kanalizacyjnych, by mijać jak najmniejszą liczbę baloników.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostaną odnalezione wszystkie zaginione przedmioty. Następnie łódka przemieszcza się do kryjówki, by można było stawić czoła Pennywise'owi, po drodze licząc mijane baloniki. Czy zgodnie ze współczynnikiem nastraszenia będziesz mieć jeszcze jakieś życia, gdy tam dotrzesz?

Gracz, którym steruje Pennywise, ujawnia teraz odpowiedź. Używając karty wyciągniętej na samym początku, sprawdza współczynnik nastraszenia umieszczony w rogu. Następnie sumuje liczbę baloników; jeśli jest mniejsza niż współczynnik nastraszenia, wszyscy wygrywacie. Jeśli nie, gracz przebija balon i Pennywise Was łapie!

Wyznaczony gracz może się droczyć z resztą. Czy wygrali? Czy przegrali? Niech pozwoli im zgadywać, aż tu... BUM!



IT CARD GAME

"TÁRD FEL A CSATORNÁK REJTELMEIT, DE NEHOGY MEGIJEDJ, KÜLÖNBEN ELRAGAD A KRAJJCÁROS!"

TARTALOM

- 1 db Csatornabejárat kártya **A**
- 20 db Csatorna kártya, 1. rész **B**
- 27 db Csatorna kártya, 2. rész (piros szélű) **C**
- Elveszett tárgyak kártyák **D**
- 1 db csónak **E**
- 15 db lufi zseton
- 15 db lufi

A játék nem tartalmazza – Keressetek valamit a lufi kidurrantásához, pl. gombostűt.

Fedeztétek fel a csatornák rejtjelmeit együtt, és keressétek meg az elveszett tárgyakat, amelyeket a legtöbb hagyatok itt... Ha túl sok bohócos lufi mellett haladtok el, a félelem hatalmába kerültök!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE **H**

- Szereljétek össze a csónakot. **I**
- Keressétek meg a Csatornabejárat kártyát. **A**
- A Csatorna kártyákat vegyétek két pakliba, 1. **B** részre és 2. **C** részre.

Keverjétek meg mindkét paklit, majd helyezétek őket lefelé fordítva.


- Az Elveszett tárgyak kártyákat tegyétek külön pakliba. **D**
- Tegyétek a Lufi zsetonokat egy halomba.
- Nevezetek ki egy játékost, akit a Krajcáros bohóc fog irányítani.



INDULJON A JÁTÉK!


A kinevezett játékos felfúj egy lufit, és megfogja vagy megkötözi. Ekkor fel kell venni az 1. rész alsó kártyáját. A kártya egyik sarkában egy szám olvasható. Ez a szám mutatja, hogy a csapat mennyire kerül a félelem hatalmába. Tartsátok a számot elrejtve egészen a játék végéig. Ha a Búvóhelyet **F** húztátok, cseréljétek ki a kártyát. Minél magasabb számú a félelem, annál több lufi mellett haladhat át a csapat. DE KIZÁRÓLAG A KINEVEZETT JÁTÉKOS ISMERHETI A SZÁMOT!

Kezdjétek a játékot a Csatorna kártyák 1. **B** részével, és felváltva vegyétek fel a legfelső kártyát és csatlakoztassátok a bejárat kártyához. Ha a Búvóhely **F** kártyát veszitek fel, helyezétek vissza a pakliba és keverjétek össze újra.

1. A csatornavezetéknek természetesen kell csatlakoznia ahhoz a csőhöz (csövekhez), amelyhez (amelyekhez) hozzáér. **H**
2. Használjátok a „látóvonalat”, hogy a következő csatornavezeték

- a csónak pozíciójából fektessétek le.
3. A csónakból 5 mezőt láttok előre vízszintesen vagy függőlegesen, a sarkokon túl azonban nem láttok.
 4. Ha egy csatornát egy csomóponton kívül akartok lerakni, a csónaknak egyszerre egy mezőt kell elmozdulnia az adott csomóponthoz. Ha egy csatornát 5 mezőn túl előre szeretnétek lerakni, a csónaknak mozognia kell.
 5. Ha képesek vagytok, mindenképp le kell helyezni csatornát, még ha ettől a csónak sok mezőt mozdul is.
 6. Ha nincs hely, ahová a következő csatorna csatlakozhatna, rakjátok a pakli aljára.
 7. Valahányszor a csónak elhalad egy lufi  mellett, a lufit tartó játékos elvesz egy zsetont. Figyelem, a zsetonok kétoldalasak. Kezdjétek az 1. oldalal, majd fordítsátok a 2. oldalára.

Ha az 1.  rész kártyáit már mind elhasználtátok, folytassátok a 2.  résszel, és kövessétek az előbbiekből ismertetett szabályokat. Itt megtaláljátok az elveszett tárgyakat. Meg kell találnotok mind a 7 tárgyat, mielőtt szembe találjátok magatokat Krajcárossal. A tárgy megszerzéséhez a csónakot ugyanarra a mezőre kell léptetni. Vegyétek magatokhoz a megfelelő elveszett tárgy kártyát, hogy emlékezzetek a tárgyra. Valahányszor elhaladtok egy lufi mellett, fel kell vennetek, vagy meg kell fordítanotok egy lufi zsetont.

Hat fémfedeles levezető cső  van, amelyek egy rejtett csatornába vezetnek. Ha már megvan legalább kettő, akkor léphettek úgy, hogy az egyikről közvetlenül a másikra juttok. Jól jönnek majd, amikor a lufikat kell átugrani, figyeljete rá, hogy jól legyenek elhelyezve!
Tipp: Próbáljátok a csatornacsöveket úgy lefektetni, hogy a lehető legkevesebb lufi mellett kelljen elhaladni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az összes elveszett tárgyat megtaláltátok. Ekkor a csónak a Búvóhelyre indul, hogy szembenézzen Krajcárossal egyszerre csak egy mezőt lépve, és közben számolva a lufikat, amelyek mellett elhaladtok. Maradt-e még életetek, amikor ide érkeztek?

A játékos, akit Krajcáros irányít, most felfedi előttetek a választ. Felolvassa a játék elején felhúzott kártya sarkában lévő számot. Össze kell adni a lufi zsetonokat, és ha ezek száma kisebb, mint a kártyán lévő szám, megnyertétek a játékot. Ha nem kisebb... kidurrantjátok a lufit, és Krajcáros markába kerültek!

A kinevezett játékos azonban be is ugrathat titeket. Kisebb a szám? Vagy nagyobb? Találgassatok addig, míg ... DURR!

ES**IT CARD GAME**

**"¡EXPLORA LAS ALCANTARILLAS
SIN MIEDO O PENNYWISE
TE LLEVARÁ!"**

CONTENIDO

- 1 tarjeta de entrada al alcantarillado **(A)**
- 20 tarjetas de alcantarilla - Parte 1 **(B)**
- 27 tarjetas de alcantarilla - Parte 2 (con borde rojo) **(C)**
- Tarjetas de objetos perdidos **(D)**
- 1 barco **(I)**
- 15 fichas de globo
- 15 globos

No incluido - Algo para pinchar el globo, como un alfiler.

Explorad juntos las alcantarillas y enconrad los objetos perdidos que se quedaron allí la última vez que bajasteis... ¡Si pasáis por delante de demasiados globos de Pennywise tendrán grandes sobresaltos!

PREPARACIÓN **(H)**

- Montar el barco. **(I)**
- Buscar la tarjeta de entrada al alcantarillado. **(A)**
- Dividir las tarjetas de alcantarilla en 2 pilas, Parte 1 **(B)** y Parte 2 **(C)**. Barajar cada pila y colocarla boca abajo.

- Colocar las tarjetas de objetos perdidos en una pila separada. **(D)**
- Colocar todas las fichas de globo en una pila.
- Nombrar al jugador que será controlado por Pennywise.

¡JUGUEMOS!

El jugador nominado infla completamente un globo y lo sujeta o lo ata. Después coge la última tarjeta de la Parte 1. Esta tiene un número en la esquina. Este número es el número de sobresaltos que se permite al equipo. La carta se mantiene oculta hasta el final. Si es la Guarida **(F)**, hay que cambiar de carta. Cuanto más alto sea el número de sobresaltos por delante de más globos podrá pasar el equipo. ¡PERO SOLO EL JUGADOR NOMINADO CONOCE EL NÚMERO!

Comenzando con las cartas de alcantarilla de la Parte 1 **(B)**, se va cogiendo la primera carta por turnos y estas se van uniendo a la carta de entrada. Si es la carta de la Guarida **(F)**, se vuelve a dejar en la pila y se baraja de nuevo.

1. Cada tubería debe encajar a la perfección con las tuberías con las que está en contacto. **(H)**
2. Utilice la «línea de visión» para colocar la siguiente tubería desde la posición del barco.

- Desde el barco, se pueden «ver» hasta 5 casillas hacia delante en sentido horizontal o vertical, pero no se ve lo que hay al doblar la esquina.
- Para colocar una alcantarilla en un cruce, el barco debe avanzar hasta el cruce una casilla de cada vez. Si se quiere colocar una alcantarilla más de 5 casillas por delante, el Barco debe moverse.
- Es obligatorio colocar una alcantarilla si se puede, aunque para ello el barco se tenga que mover muchas casillas.
- Si no hay sitio para unir la siguiente alcantarilla, la carta se coloca en la parte de abajo de la pila.
- Cada vez que el barco pasa por delante de un globo (E), el jugador que lo sostiene coge una ficha de globo. Estas fichas son de doble cara 1 y 2. Se comienza con el lado 1 y luego se da la vuelta al lado 2.

Una vez que se hayan utilizado todas las cartas de la Parte 1 (E), se pasa a la Parte 2 (C) y se sigue las mismas reglas de juego.

Aquí se encuentran los objetos que se perdieron. Hay que recuperar los siete objetos para enfrentarse a Pennywise. Para recoger un objeto, hay que mover el barco hasta la misma casilla. Se debe coger la tarjeta de objeto perdido como recordatorio. Cada vez que se pase por delante de un globo, hay que coger una ficha de globo o darle la vuelta.

Hay seis tuberías de bajada con tapas metálicas (G) que conducen a una alcantarilla oculta. Después de dos o más jugadas, se puede ir directamente de una tubería a otra. ¡Esto puede resultar útil para saltarse globos si se colocan bien!

Sugerencia: Trata de encontrar formas de colocar tuberías mientras pasas por delante de la menor cantidad de globos posible.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando se encuentran todos los objetos perdidos. El barco va a la Guarida para enfrentarse a Pennywise, moviéndose una casilla de cada vez y contando todos los globos por los que vaya pasando. ¿Te queda alguna vida de Sobresalto al llegar?

El jugador controlado por Pennywise revela ahora la respuesta. Usando la primera carta que se cogió, se comprueba el número de sobresaltos de la esquina. Se suman las fichas de globos y si el número es inferior al número de sobresaltos, todos ganan. Si no es así... ¡se pincha el globo y gana Pennywise!

Pero por supuesto, el jugador nominado puede engañar al resto. ¿Van bien? ¿O mal? Mantenlos en vilo hasta que... ¡PUM!



IT CARD GAME

"ESPLORA LA RETE FOGNARIA, MA NON FARTI PRENDERE DALLA PAUKA O PENNYWISE PRENDERÀ TE!"

CONTENUTO

- 1 carta Ingresso alle fognature **A**
- 20 carte Fognature Parte 1^a **B**
- 27 carte Fognature Parte 2^a (con il bordo rosso) **C**
- Carte Oggetto perduto **D**
- 1 Barca **I**
- 15 Gettoni palloncino
- 15 palloncini

Non incluso: qualcosa per far scoppiare un palloncino, per esempio una puntina da disegno.

Esplora le fognature per ritrovare gli oggetti che erano andati perduti l'ultima volta che le avevi visitate... Ma attenzione a non oltrepassare troppi palloncini Pennywise o ti prenderai uno spavento da farti saltare il cuore in gola!

PREPARAZIONE **H**

- Assemblare la barca. **I**
- Reperire la carta Ingresso alle fognature. **A**
- Suddividere le carte Fognature in


- 2 mazzi, parte 1^a **B** e parte 2^a **C**.
- Mescolare i due mazzi e posizzarli a faccia in giù.
- Mettere tutte le carte Oggetto perduto in un mazzo separato. **D**
- Mettere in una pila i Gettoni palloncino.
- Nominare un giocatore che sarà sotto il controllo di Pennywise.



GIOCHIAMO

Il giocatore gonfia un palloncino e lo tiene chiuso tra i polpastrelli o legato. A questo punto prende la carta inferiore della Parte 1a. Nell'angolo ci sarà un numero. Quello è il numero di Spaventi della squadra. Tenere la carta nascosta fino alla fine. Se è la carta della Tana **F**, sostituirla. Più alto è lo Spavento, più palloncini può scavalcare la squadra. **MA SOLO IL GIOCATORE NOMINATO CONOSCE IL NUMERO!**


A partire dalle carte Fognatura parte 1^a **B**, pescare a turno la carta superiore e attaccarla alla carta Ingresso. Se è la carta della Tana **F**, rimetterla nel mazzo e mescolare di nuovo.

1. Naturalmente, un tubo fognario deve essere attaccato al tubo o ai tubi con cui è in contatto. **H**
2. Usare il 'campo visivo' per posare il tubo successivo dalla posizione della barca.
3. Dalla barca, si possono 'vedere' fino

- a 5 spazi avanti in orizzontale o in verticale, ma non dietro l'angolo.
4. Per posizionare un tubo in corrispondenza di una giunzione la barca deve muoversi verso quella giunzione uno spazio alla volta. Per posare un tubo più 5 spazi avanti, occorre muovere la barca.
 5. È obbligatorio posare un tubo quando è possibile, anche se questo significa che la barca avanza di molti spazi.
 6. Se non c'è un punto a cui attaccare il tubo, rimetterlo in fondo al suo mazzo.
 7. Ogni volta che la barca oltrepassa un palloncino , il giocatore che ha quel palloncino prende un Gettone palloncino. Ricordate che hanno un lato 1 e un lato 2. Si inizia con il lato 1 e poi si gira sul lato 2.

Una volta esaurite tutte le carte della parte 1ª , passare alla parte 2ª  e seguire le stesse regole.

Qui troverete gli oggetti perduti. Occorre recuperare tutti i 7 oggetti prima di affrontare Pennywise. Per recuperare un oggetto occorre posizionare la barca nello stesso spazio. Prendi la carta Oggetto corrispondente per non dimenticare. Ogni volta che oltrepassi un palloncino, devi prendere o girare un Gettone palloncino.

Ci sono sei tubi in discesa con tombini di metallo  che conducono a una

fognatura segreta. Se giochi una o più carte puoi muoverti direttamente da un tubo in discesa a un altro. Se ben posizionati, possono essere utili per schivare i palloncini!

Suggerimento: Cerca di trovare il modo di posare i tubi passando per il minor numero possibile di palloncini.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando sono stati ritrovati tutti gli oggetti. La barca si dirige quindi verso la Tana, uno spazio alla volta, per affrontare Pennywise, contando tutti i palloncini oltrepassati. Ti resterà ancora qualche Spavento quando arriverai in fondo?

Ora, il giocatore controllato da Pennywise rivela le risposte. Sulla prima carta che aveva pescato, controlla il numero di Spaventi riportato nell'angolo. A questo aggiunge il numero di Gettoni palloncino: se è inferiore al numero degli Spaventi, vincono i giocatori. Altrimenti... fanno scoppiare il palloncino e Pennywise li acchiappa!

Ma il giocatore potrebbe anche cercare di ingannarli. Hanno vinto? Non hanno vinto... ? Li terrà sul filo del rasoio fino a quando... POP!



IT CARD GAME

**"EXPLORA OS ESGOTOS, NÃO
TE ASSUSTES OU O PENNYWISE
VAI-TE APANHAR!"**

CONTEÚDO

- 1 carta de Entrada no Esgoto **A**
- 20 cartas de Esgoto Parte 1 **B**
- 27 cartas de Esgoto Parte 2
(com borda vermelha) **C**
- Verlorenspullenkaarten **D**
- 1 Barco **I**
- 15 fichas de Balão
- 15 Balões

Não incluído - Encontra alguma coisa para furar o balão, p.ex. um alfinete.

Explore os esgotos juntos e encontrem os objetos perdidos que ficaram para trás na última vez que estiveram aqui... Passem demasiados Balões do Pennywise and ides saltar de medo!

ORGANIZAÇÃO DO JOGO **H**

- Monta o Barco. **I**
- Encontra a carta de Entrada no Esgoto. **A**
- Divide as cartas de Esgoto em 2 baralhos, Parte 1 **B** e Parte 2 **C**.
Baralha as cartas de cada baralho e


- coloca-as viradas para baixo.
- Coloca as cartas de Objetos Perdidos num baralho separado. **D**
- Coloca todas as fichas de Balão numa pilha.
- Nomeia um jogador para ser controlado pelo Pennywise.



VAMOS JOGAR

O jogador nomeado enche um balão e segura-o ou prende-o. Depois, pegam na carta de baixo da Parte 1. Irá ter um número no canto. Este número é o Salto de Medo da equipa. Mantém a carta escondida até ao fim. Se for no Covil **F**, então substitui a carta. Quanto maior for o Salto de Medo, mais balões a equipa pode passar. **MAS SÓ O JOGADOR NOMEADO SABE O NÚMERO!**


Começando com as cartas de Esgoto Parte 1 **B**, tirem, à vez, a carta no topo do baralho e juntem-na à carta de entrada. Se for a carta do Covil **F**, então coloca a carta de novo no baralho e baralha outra vez.

1. Um cano de esgoto deve, naturalmente, juntar-se ao(s) cano(s) que está a tocar. **H**
2. Utiliza a "linha de visão" para mapear o próximo cano de esgoto a partir da posição do Barco.
3. Podes "ver" até 5 espaços à frente, horizontalmente ou verticalmente, do Barco, mas não à volta dos cantos.

4. Se quiseres colocar um esgoto numa junção, o Barco deve mover-se para essa junção, um espaço de cada vez. Se quiseres colocar um esgoto mais de 5 espaços à frente, o Barco deve mover-se.
5. Deves colocar um esgoto, se conseguires, mesmo que signifique que o Barco se mova muitos espaços.
6. Se não houver uma localização onde o próximo esgoto se possa juntar, coloca-o no fim do seu baralho.
7. Sempre que o Barco passa por um Balão , o jogador que está a segurar no balão pega numa ficha de Balão. Nota que têm duas faces, 1 e 2. Por isso começa com o lado 1 e, depois, vira para o lado 2.

Uma vez que todas as cartas Parte 1  sejam utilizadas, passa para a Parte 2  e segue as mesmas regras anteriores.

Aqui vais encontrar os objetos que estavam perdidos. Deves recuperar todos os sete objetos antes de confrontar o Pennywise. Para colecionar um objeto, deves mover o Barco para o mesmo espaço. Leva o Objeto Perdido correspondente para te lembrares. Sempre que passares por um Balão deves pegar ou virar uma ficha de Balão.

Existem seis canos descendentes com tampas  de metal que vão ter

a um esgoto escondido. Uma vez que jogares dois ou mais, podes mover-te diretamente de um cano descendente para outro. Estes podem ser úteis para saltar Balões, se bem posicionados! *Sugestão: Tenta encontrar formas de colocar os canos de esgoto, de forma a passar pelo menor número de balões.*

FIM DO JOGO

O jogo acaba quando todos os objetos perdidos forem encontrados. O Barco, então, move-se para o Covil para confrontar o Pennywise, um espaço de cada vez, contando quaisquer balões que passes. Ainda tens vidas de Salto de Medo quando chegares lá?

O jogador que está controlado pelo Pennywise revela agora a resposta. Utilizando a primeira carta em que pegaram, verificam o número do Salto de Medo no canto. Somam o número de fichas de Balão, se for menor do que o número do Salto de Medo, todos ganham. Se não... rebenam o Balão e o Pennywise apanha-te!

Mas, claro, o jogador nomeado pode provocá-los. Será? Será que não...? Mantêm-nos na dúvida até... POP!

SV IT CARD GAME

"UTFORSKA KLOAKERNA, BLI INTE RÄDD ANNARS KOMMER PENNYWISE ATT TA DIG!"

INNEHÅLL

- 1 kloaköppningskort **A**
- 20 kloakkort del 1 **B**
- 27 kloakkort del 2 (med röd kant) **C**
- kort för förlorade föremål **D**
- 1 Båt **I**
- 15 Ballongsymboler
- 15 Ballonger

Ingår ej – vänligen använd något att göra hål på ballonger med, t.ex. en knappnål.

Utforska kloakerna tillsammans och hitta de förlorade föremål som lämnades kvar förra gången du var här...

Passera för många Pennywise-ballonger och du kommer att bli skrämmd så du hoppar högt!

ANVISNINGAR **H**

- Montera båten. **I**
- Hitta kloaköppningskortet. **A**
- Dela kloakkorten i 2 högar, del 1 **B** och del 2 **C**. Blanda varje hög och placera korten med framsidan nedåt.
- placera korten för förlorade föremål i en separat hög. **D**

- placera alla ballongsymboler i en hög.
- Nominera en spelare till att kontrolleras av Pennywise.


NU SPELAR VI



Den nominerade spelaren blåser upp en ballong helt och håller den, eller knyter ihop den. Spelaren tar sedan det nedersta kortet i del 1-högen. Detta har ett nummer i hörnet. Detta nummer är lagets jump scare. Håll kortet dolt till slutet. Om det är Lair-kortet **F** byt ut det. Ju högre jump scare-nummer desto fler ballonger kan laget passera. MEN BARA DEN NOMINERADE SPELAREN VET NUMRET!

Börja med del 1-kloakkorten **B**, turas om att ta det översta kortet och anslut det till öppningskortet. Om det är Lair-kortet **F**, lägg tillbaka det i leken och blanda igen.


1. Ett kloakrör måste naturligt anslutas till dess angränsande rör. **H**
2. Använd "siktlinje" för att lägga nästa kloakrör från båtens position.
3. Du kan "se" upp till 5 rutor framåt, horisontellt eller vertikalt från båten, men inte runt hörn.
4. Om du vill placera ett kloakkort vid en korsning måste båten flytta till den korsningen en ruta i taget. Om du vill placera ett kloakkort mer än 5 rutor framåt måste båten flytta.
5. Du måste placera ett kloakkort om du

kan, även om det innebär att båten flyttar flera rutor.

6. Om det inte finns någon plats där nästa kloakkort kan anslutas, placera det längst ned i dess lek.
7. Varje gång båten rör sig förbi en ballong  tar spelaren som håller ballongen en ballongsymbol. Observera att de är dubbelsidiga 1 och 2. Börja med sida 1 och vänd sedan till sida 2.

När alla kort i del 1  har använts gå vidare till del 2  och följ samma regler som tidigare.

Här hittar du de föremål som förlorats. Du måste få tillbaka alla sju föremålen innan du konfronterar Pennywise. För att samla in ett föremål måste båten flyttas till samma ruta. Ta det matchande kortet för förlorade föremål som påminnelse. Varje gång du passerar genom en ballong måste du ta eller vända en ballongsymbol.

Det finns sex nedåtgående metalltäckta rör , vilka leder till en gömd kloak. Efter att du spelat ut två eller fler kan du flytta direkt från ett nedåtgående rör till ett annat. Dessa rör kan vara bra för att hoppa över ballonger om de är väl placerade!

Tips: Försök att hitta sätt att lägga kloakrör och samtidigt passera genom så få ballonger som möjligt.

SPELETS SLUT

Spelet avslutas när alla förlorade föremål hittats. Båten flyttas sedan till Lair en ruta i taget för att konfrontera Pennywise, räkna alla ballonger som passeras. Har du några jump scare-liv kvar när du kommer dit...

Spelaren som kontrolleras av Pennywise avslöjar nu svaret. Genom att titta på det kort som först drogs kontrollerar spelaren jump scare-numret i hörnet. Sedan räknar spelaren ihop ballongsymbolerna, om dessas antal är lägre än jump scare-numret vinner alla. Om inte... pengar spelaren ballongen, och Pennywise fångar er!

Men, naturligtvis kan den nominerade spelaren retas. Har de? Har de inte...? Låt dem gissa tills... PANG!

DA IT CARD GAME

**"UDFORSK KLOAKKEN MEN
BLIV IKKE BANGE, ELLERS
SNUPPER PENNYWISE DIG!"**

INDHOLD

- 1 kloakindgangskort **A**
- 20 kloakkort del 1 **B**
- 27 kloakkort del 2 (med rød kant) **C**
- Tabte ting-kort **D**
- 1 båd **I**
- 15 ballon-tokens
- 15 balloner

Medfølger ikke - find noget til at sprænge en ballon, f.eks. En sikkerhedsnål

Udforsk kloakken sammen og find de tabte ting, som blev efterladt sidst du var her... Passerer du for mange Pennywise-balloner, får du dig en stor forskrækkelse!

FORBEREDELSE **H**

- Saml båden. **I**
- Find kloakindgangskortet. **A**
- Opdel kloakkortene i to bunker, del 1 **B** og del 2 **C**. Bland hver bunke og læg dem med forsiden nedad.
- Læg alle tabte ting-kortene i en separat bunke. **D**
- Placer alle ballon-tokens i en bunke.

- Udnævn en spiller til at være kontrolleret af Pennywise.

LAD OS SPILLE

Den udnævnte spiller puster en ballon helt op og holder den eller binder en knude på den. Spilleren tager derefter det nederste kort i del 1. Det vil vise et tal i hjørnet. Dette tal er holdets Jump Scare. Hold det skjult indtil slutningen. Hvis det er Lair **F**, erstattes kortet. Jo højere Jump Scare, jo flere balloner kan holdet passere igennem. **MEN KUN DEN UDVALGTE SPILLER KENDER TALLET**

Start med kloakkortene fra del 1 **B** og tag efter tur det øverste kort og forbind det til indgangskortet. Hvis det er Lair-kortet **F**, lægges det tilbage i bunken, og der blandes igen.

1. Et kloakrør skal mødes med de(t) rør, det berører. **H**
2. Brug 'synslinjen' til at lægge det næste kloakrør fra bådens position.
3. Du kan 'se' op til 5 felter forud vandret eller lodret fra båden, men ikke rundt om hjørnerne.
4. Hvis du vil placere en kloak fra en forbindelse, skal båden rykke til den forbindelse et felt af gangen. Hvis du vil placere en kloak mere en 5 felter forud, skal båden rykke sig.
5. Du skal placere kloakken, hvis du er i stand til det, selv hvis det betyder, at

SPILLETS SLUTNING

Spillet slutter, når alle de tabte ting er blevet fundet. Hvis båden derefter flytter sig til Lair for at konfrontere Pennywise et felt ad gangen, tælles alle balloner, du passerer. Har du nogen Jump Scare-liv tilbage, når du når dertil...

Den spiller, som er kontrolleret af Pennywise, afslører nu svaret. Ved at bruge kortet, du først trak, tjekker de Jump Scare-tallet i hjørnet. De tæller ballon-tokens sammen og hvis tallet er lavere end Jump Scare-tallet, vinder I alle. Hvis ikke... sprænger de ballonen og Pennywise fanger dig!

Men selvfølgelig kan den nominerede spiller drille dem. Er det? Er det ikke..? Hold dem hen med gæfteri indtil... POP!

- båden rykker mange felter.
6. Hvis der ikke er nogen plads, hvor den næste kloak kan forbindes, placeres den nederst i sin bunke.
 7. Hver gang båden flytter sig forbi ballonen **(E)**, skal spilleren, som holder ballonen, tage en ballon-token. Bemærk, at de har dobbeltside 1 og 2. Så start med side 1 og vend derefter til side 2.

Når alle kort fra del 1 **(B)** er brugt, går man over til del 2 **(C)** og følger samme regler som før.

Her vil du finde de ting, der var blevet væk. Du skal indsamle alle 7 ting, før du konfronterer Pennywise. For at indsamle en ting, skal du først flytte båden til samme sted. Tag det matchende tabte ting-kort, så du kan huske den. Hver gang du passerer forbi ballonen, skal du tage eller vende en ballon-token.

Der er 6 nedadgående kloakrør med metaldæksler **(G)**, som fører til en skjult kloak. Når du spiller to eller flere, kan du flytte direkte fra et nedadgående rør til at andet. Disse kan være brugbare til at springe balloner over, hvis de er velplacerede!

Tips: Prøv at finde måder at lægge kloakrør, mens du passerer gennem færrest antal balloner.

NO IT CARD GAME

**"UTFORSK KLOAKKSYSTEMET OG
HOLD HODET KALDT, ELLERS FÅR
PENNYWISE TAK I DERE!"**

INNHOOLD

- 1 inngangskort til kloakken **A**
- 20 kloakkort del 1 **B**
- 27 kloakkort del 2 (med rød rand) **C**
- Tapte gjenstandskort **D**
- 1 båt **I**
- 15 ballong-token
- 15 ballonger

Medfølger ikke - dere trenger noe
å stikke hull i ballongen med, f.eks.
en tegnestift.

*Utforsk kloakksystemet sammen og finn
de tapte gjenstandene dere lot ligge
igjen siste gang dere var her...Hvis
dere passerer for mange Pennywise-
ballonger, vil dere skvette skikkelig!*

FORBEREDELSE **H**

- Sett sammen båten. **I**
- Finn inngangskortet til kloakken **A**
- Fordel kloakkortene på 2 bunker, del 1 **B** og del 2 **C**. Stokk hver bunke og legg kortene med bildet ned.
- Legg alle de tapte gjenstandskortene i

én separat bunke. **D**

- Legg alle ballong-token i én bunke.
- Utnevnt én spiller som skal kontrolleres av Pennywise.


LA OSS SPILLE!



Den utnevnte spilleren skal blåse opp en ballong helt og holde den igjen eller lage en knute i enden. Så tar spilleren det nederste kortet i del 1. Kortet har et nummer i hjørnet. Dette tallet er lagets hoppeskrekk. Hold kortet skjult til slutten av spillet. Hvis det er hulen **F**, skal kortet byttes ut. Jo høyere hoppeskrekketallet er, jo flere ballonger kan laget passere gjennom. **MEN BARE DEN UTNEVNTEN SPILLEREN VET TALLET!**

Start med kloakkortene i del 1 **B**, og etter tur skal dere ta det øverste kortet og legge det sammen med inngangskortet. Hvis det er hulen **F**, skal kortet legges tilbake i bunken og kortene stokkes igjen.


1. Et kloakkrør må naturligvis grense til det/de røret/rørene det berører. **H**
2. Bruk "siktlinjen" til å legge det neste kloakkrøret fra båtens posisjon.
3. Dere kan "se" opptil 5 plasser fremover, horisontalt eller vertikalt, fra båten, men ikke rundt hjørner.
4. Hvis dere vil legge en kloakk fra et veiskille, må båten bevege seg til dette veiskillet én plass om gangen.

Hvis dere vil legge en kloakk mer enn 5 plasser forover, må båten bevege seg.

5. Alle spillere må legge en kloakk hvis de er i stand til det, selv om det betyr at båten beveger seg mange plasser.
6. Hvis det ikke er noe sted der den neste kloakken kan legges, skal spilleren legge den nederst i bunken.
7. Hver gang båten beveger seg forbi en ballong , tar spilleren som holder ballongen en ballong-token. Vær oppmerksom på at tokener har to sider, 1 og 2. Start med side 1, og snu deretter tokenen til side 2.

Når alle kortene i del 1  er brukt, går dere videre til del 2  og følger de samme reglene som tidligere.

Her finner dere de gjenstandene som var tapt. Dere må hente alle de sju gjenstandene før dere konfronterer Pennywise. For å hente en gjenstand må dere bevege båten til den samme plassen. Ta det matchende tapte gjenstandskortet for å påminne dere. Hver gang dere passerer gjennom en ballong må dere ta eller snu en ballong-token.

Det er seks nedadgående rør med lokk av metall  som fører til en skjult kloakk. Når dere spiller to eller flere, kan dere bevege dere rett fra ett nedadgående rør til et annet. De kan

være nyttige for å hoppe over ballonger hvis de er godt plassert!

Tips: Prøv å finne måter å legge kloakkrør på der dere passerer gjennom så få ballonger som mulig.

SPILLETS SLUTT

Spillet er slutt når alle de tapte gjenstandene er funnet. Deretter beveger båten seg til hulen for å konfrontere Pennywise, én plass om gangen. Tell alle ballonger dere passerer. Har dere noen skrekkehoppliv igjen når dere kommer dit...

Den spilleren som kontrolleres av Pennywise avslører nå svaret. Ved å bruke det første kortet spilleren tok, sjekker de skrekkehopnummeret i hjørnet. Legg sammen alle ballong-token, og hvis tallet er lavere enn skrekkehopnummeret, vinner dere alle. Hvis ikke ... stikkes det hull på ballongen og Pennywise får tak i dere!

Men selvfølgelig kan den utnevnte spilleren erte de andre litt. Er tallet lavere? Eller kanskje høyere...? La de andre gjette til ... DET SMELLER!

FI**IT CARD GAME**

**"TUTKIKAA VIEMÄRISTÖÄ,
ÄLKÄÄKÄ SÄIKÄHTÄKÖ TAI
PENNYWISE SAA TEIDÄT KIIKKIIN!"**

SISÄLTÖ

- 1 viemäriaukkokortti **A**
- 20 viemäriputkikorttia osa 1 **B**
- 27 viemäriputkikorttia osa 2 (punaiset reunukset) **C**
- Kadonnut esine -kortit **D**
- 1 vene **I**
- 15 ilmapallomerkkiä
- 15 ilmapalloa

Ei sisälly – jokin esine ilmapallon poksauttamiseen, esim. nasta.

Tutkikaa viemäreitä ja etsikää kadonneet esineet, jotka jäivät tänne viime kerralla... Jos kuljette liian monen Pennywiseilmapallon ohi, saatte kunnan sätkyn!

VALMISTELUT **H**

- Kootkaa vene. **I**
- Ottakaa esiin viemäriaukkokortti. **A**
- Jakakaa viemärikortit 2 pinoon, osat 1 **B** ja 2 **C**. Sekoittakaa kumpikin pino ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin.
- Asettakaa kadonnut esine -kortit erilliseen pinoon. **D**

- Asettakaa kaikki ilmapallomerkit pinoon.
- Valitkaa yksi pelaaja, joka on Pennywisen vallassa.


PELI ALKAKOON



Valittu pelaaja täyttää ilmapallon ja pitelee sitä tai sitoo sen kiinni. Tämän jälkeen hän ottaa alimman kortin osasta 1. Sen kulmassa on numero. Tämä numero on pelaajien saama sätky. Pelaajan on pidettävä kortti piilossa pelin loppuun asti. Jos kortti on luola **F**, vaihda se. Mitä suurempi numero on, sitä useamman ilmapallon ohi pelaajat voivat kulkea. MUTTA VAIN VALITTU PELAAJA TIETÄÄ NUMERON!

Aloittakaa viemäriputkikorttien osasta 1 **B**, nostakaa vuorotellen pinon päällimmäinen kortti ja yhdistäkää se viemäriaukkokorttiin. Jos kortti on luola **F**, se laitetaan takaisin pakkaan, joka sekoitetaan uudelleen.


1. Viemäriputki on luonnollisesti liitettävä viereiseen putkeen (tai putkiin). **H**
2. Käyttäkää 'näkölinjaa' seuraavan viemäriputken asentamiseen veneen sijainnista.
3. Voitte 'nähdä' veneestä enintään 5 ruutua suoraan eteenpäin vaaka- tai pystysuunnassa, mutta ette kulmien taakse.
4. Jos haluatte asentaa viemäriputken kauempana olevaan liitoskohtaan,

venettä on liikutettava kyseiseen liitoskohtaan yksi ruutu kerrallaan. Jos haluatte asentaa viemäriputken enemmän kuin 5 ruudun päähän, venettä on liikutettava.

5. Viemäriputki täytyy asentaa, jos se on mahdollista, vaikka se tarkoittaisi sitä, että veneen pitäisi liikkua monta ruutua.
6. Jos seuraavalle viemäriputkelle ei ole paikkaa, johon yhdistää, asettakaa kortti pakkansa alimmaiseksi.
7. Joka kerran, kun vene liikkuu ilmapallon  ohi, ilmapalloa pitelevä pelaaja ottaa ilmapallomerkin. Huomatkaa, että ne ovat kaksipuolisia, puolet 1 ja 2. Aloittakaa puolella 1 ja kääntäkää sitten puolelle 2.

Kun kaikki osan 1  kortit on käytetty, siirrykää osaan 2  ja noudattakaa samoja sääntöjä kuin aiemmin.

Täältä löytyvät kaikki kadonneet esineet. Teidän on saatava takaisin kaikki seitsemän esinettä ennen Pennywisen kohtaamista. Esineen keräämiseksi vene on liikutettava samaan ruutuun esineen kanssa. Ottakaa vastaava kadonnut esine -kortti muistuttamaan, mikä esine on kerätty. Joka kerran, kun liikutte ilmapallon ohi, on otettava ilmapallomerkki.

Pelissä on kuusi laskuputkea, joissa on metallikannet  ja jotka johtavat

salaiseen viemäriin. Kun olette pelanneet kaksi korttia tai enemmän, voitte liikkua suoraan yhdeltä laskuputkelta toiselle. Tästä voi olla hyötyä ilmapallojen välttelemisessä, jos ne ovat hyvissä paikoissa!

Vihje: Yrittäkää löytää tapoja asentaa viemäriputkia siten, että kuljette mahdollisimman harvan ilmapallon ohi.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kaikki kadonneet esineet on löydetty. Tämän jälkeen venettä liikutetaan kohti luolaa yksi ruutu kerrallaan laskien ilmapallot, joiden ohi kuljetaan. Onko teillä yhtään sätkyelämää jäljellä, kun pääsette perille...

Nyt Pennywisen vallassa oleva pelaaja voi paljastaa vastauksen. Pelin alussa nostetun kortin kulmasta katsotaan sätkyn numero. Ilmapallomerkki lasketaan yhteen ja jos saatu luku on pienempi kuin sätkyn numero, kaikki pelaajat voittavat. Jos ei... ilmapallo poksahda ja Pennywise saa teidät kiikkiin!

Valittu pelaaja voi tietysti tehdä myös hieman kiusaa. Ovatko he onnistuneet? Eivätkö he ole...? Anna heidän arvailla, kunnes... POKS!

ISL IT CARD GAME

"KANNIÐ HOLRÆSIN EN EKKI
FYLLAST ÓTTA ÞVÍ ÞÁ GÓMAR
PENNYWISE YKKUR!"

INNIHALD

- 1 inngangsspil **A**
- 20 holræsispill, 1. hluti **B**
- 27 holræsispill, 2. hluti
(með rauðum ramma) **C**
- spil fyrir týnda muni **D**
- 1 bátur **I**
- 15 blöðrutöflur
- 15 blöðrur

Fylgir ekki með - finnið eitthvað til að
sprengja blöðru, t.d. nál.

*Kannið holræsin saman og finnið týnda
munina sem þið skilduð eftir síðast...
Ef þið farið fram hjá of mörgum
Pennywise blöðrum verður ykkur bylt við!*

UPPSETNING **H**


- Setjið saman bátinn. **I**
- Finnið inngangsspilið. **A**
- Skiptið holræsispíluum í 2 stokka,
1. **B** hluta og 2. **C** hluta. Stokkið
báða stokkana og setjið á borðið með
framhlíðina niður.



- Setjið spilin fyrir týnda muni í annan
stokk. **D**
- Setjið allar blöðrutöflurnar saman í
hrúgu.
- Tilnefnið einn leikmann sem Pennywise
stjórnar.

VIÐ SKULUM SPILA


Tilnefndi leikmaðurinn blæs upp blöðru
og heldur í hana eða bindur hnút á hana.
Síðan tekur hann neðsta holræsispilið
úr 1. hluta. Á spílinu er tala í horninu.
Þessi tala er sprengitala hópsins. Hafið
spilið falið fram að lokum leiksins. Ef
spilið er bæli **F** trúðsins skal skila því
og draga annað spil. Því hærri sem
sprengitalan er, því fleiri blöðrum má
hópurinn fara fram hjá. EINUNGIS
TILNEFNDI LEIKMAÐURINN VEIT
ÞESSA TÖLU!

- Byrjið á holræsispíluum úr 1. **B** hluta
og skiptist á að taka efsta spilið og tengja
það við inngangsspilið. Ef spilið er bæli
F trúðsins skal skila því og stokka aftur.
1. Holræsisleiðsla verður að geta tengst
við leiðsluna eða leiðslurnar sem hún
snertir. **H**
 2. Notið „sjónlínu“ til að leggja niður
næstu holræsislínu þar sem
báturinn er.
 3. Þið getið „séð“ allt að 5 bil áfram
lárétt eða lóðrétt frá bátnum, en ekki
fyrir horn.

4. Ef þið viljið leggja holræsi út frá gatnamótum þarf báturinn að fara að þeim eitt bil í einu. Ef þið viljið leggja niður holræsi sem er lengra en 5 bil í burtu verður að færa bátinn.
5. Það verður að leggja niður holræsi ef það er hægt, þótt það þýði að báturinn verði að færast um mörg bil.
6. Ef ekki er hægt að tengja næsta holræsi neins staðar skal setja það neðst í stokkinn.
7. Í hvert skipti sem báturinn fer framhjá blöðru  tekur leikmaðurinn sem heldur á blöðrunni eina blöðrutöflu. Athugið að þær eru merktar 1 og 2 á hvorri hlið. Byrjið á hlið 1 og snúið síðan yfir á hlið 2.

Þegar búið er að nota öll holræsisspilin úr 1.  hluta skal fara yfir í 2.  hluta og fylgja sömu reglum og áður.

Hér er hægt að finna alla týndu munina. Þið verðið að finna alla munina sjö áður en þið mætið Pennywise. Til að taka upp hlut verður að færa bátinn á spilið þar sem hann er. Takið samsvarandi spil fyrir týnda muni til að muna hvaða munum er búið að safna. Í hvert skipti sem farið er framhjá blöðru verður að taka blöðrutöflu eða snúa henni á hlið tvö.

Það eru sex leiðslur með málmgrindum  sem leiða í falið holræsi. Þegar búið er að leggja tvær eða fleiri er hægt að fara beint frá einni leiðslu til annarrar.

Það getur verið hentugt til að sleppa blöðrum ef leiðslurnar eru vel lagðar!
Rád: Reynið að finna leið til að leggja holræsisleiðslur til að fara framhjá sem fæstum blöðrum.

LEIKSLOK

Leikum lykurlýkur þegar búið er að finna alla týndu munina. Þá fer báturinn eitt bil í einu að bæli trúðsins til að mæta Pennywise. Teljið allar blöðrur sem farið er framhjá á leiðinni. Hafið þið farið framhjá of mörgum blöðrum þegar þið komið að bælinu...

Leikmaðurinn sem Pennywise stjórnar sýnir nú svarið. Hann notar spilið sem hann dró fyrst til að athuga sprengitöluna í horni spilsins. Blöðrutöflurnar eru lagðar saman, ef samtala þeirra er lægri en sprengitalan vinna allir leikmennirnir. Annars sprengir leikmaðurinn blöðruna og Pennywise nær ykkur!

Tilnefndi leikmaðurinn má auðvitað stríða hinum með niðurstöðuna. Náðuð þið? Náðuð þið ekki...? Haltu þeim í óvissunni þar til... BANG!



WATCH THE QUICK
START GUIDE:



© & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s21)

www.shuffle.cards