

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Un jeu de Joey Vigour

Le Flagelleur Mental se crée une armée de Possédés pour envahir la Terre, et certains d'entre vous sont déjà sous son emprise... Soyez vigilant et évitez qu'il ne s'attaque à vous et vos amis !

BUT DU JEU

Deux équipes s'affrontent : les personnages Sains et les Possédés.

En tant que personnage Sain, résistez aux attaques du Flagelleur Mental pour remporter la victoire.

En tant que Possédé, faites en sorte que tous les joueurs Sains deviennent Possédés ou soient mis hors-jeu avant la fin de la partie.

ÉLÉMENTS DE JEU

CARTES AVENTURE



Recto

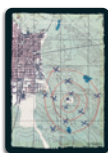


Verso

CARTES RENDEZ-VOUS



Recto



Verso

TUILES PERSONNAGE



Face En jeu



Face Hors-jeu



MISE EN PLACE

Exemple à 4 joueurs



- 1 Prenez chacun une **tuile Personnage** et posez-la devant vous, face **En jeu** visible.
- 2 Triez les **cartes Aventure** :
 - ✳ À 4 ou 5 joueurs, remettez dans la boîte les cartes avec les symboles 6+ et 9+.
 - ✳ De 6 à 8 joueurs, remettez dans la boîte les cartes avec le symbole 9+.
 - ✳ À 9 ou 10 joueurs, conservez toutes les cartes.
- 3 Dans les **cartes Aventure**, prenez le nombre de **cartes Flagelleur Mental** et **Gaufre** indiqué dans le tableau ci-dessous.
Mélangez ces cartes et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Prenez-en connaissance **secrètement**.
Chaque joueur ayant reçu une carte Flagelleur Mental est **Possédé** jusqu'à la fin de la partie, les autres sont **Sains...** pour le moment !

A	DATE/TIME	NOISE	REDUCTION	ON	OFF	B	DATE/TIME	NOISE	REDUCTION	ON	OFF	
JOUEURS						4	5	6	7	8	9	10
FLAGELLEUR MENTAL						1	1	2	2	2	3	3
GAUFRE						3	4	4	5	6	6	7

- 4** Mélangez les **cartes Aventure** restantes et distribuez-en 3, face cachée, à chaque joueur. Ajoutez-les à la première carte reçue afin de former votre main de départ.



Si vous recevez **3 cartes Coup dur**, remélangez ces 3 cartes avec la pioche et piochez-en 3 nouvelles.



Si vous recevez **3 cartes Flagelleur Mental**, vous êtes **Possédé** et rejoignez secrètement l'équipe du Flagelleur Mental.

- 5** Préparez la **pioche centrale** :

- a) Séparez les dernières cartes Aventure en **3 paquets**, face cachée, aussi égaux que possible.
- b) Mélangez les **12 cartes Rendez-vous**, piochez-en 3 au hasard et remettez les autres dans la boîte.
- c) Assemblez la pioche centrale comme dans l'illustration ci-contre.



Si vous jouez de 6 à 10 joueurs

- ★ Demandez à tous les joueurs de fermer les yeux.
- ★ Ensuite, demandez aux joueurs Possédés d'ouvrir les yeux afin de se reconnaître entre eux. Cinq secondes plus tard, demandez-leur de les refermer.
- ★ Enfin, demandez à tous les joueurs d'ouvrir les yeux, et la partie peut commencer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le plus jeune joueur, les tours de jeu se succèdent dans le sens horaire.

Tour de jeu

À votre tour, retournez la première carte de la pioche et posez-la sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir :

- ★ S'il s'agit d'une **carte Aventure**, vous devez la donner à n'importe quel **autre joueur de votre choix**, encore en jeu, qui l'ajoute à sa main. Vous pouvez librement discuter avant de prendre votre décision. Vous ne pouvez pas garder la carte pour vous-même.
- ★ S'il s'agit d'une **carte Rendez-vous**, résolvez immédiatement son effet, puis participez tous ensemble à un Rendez-vous (cf. page 6).

Enfin, c'est au tour du joueur à votre gauche.

Règles fondamentales

- ★ Vous ne pouvez **jamais** montrer vos cartes, à moins qu'une carte Rendez-vous ne le demande.
- ★ Vous pouvez bluffer : il vous est permis de dire ce que vous voulez à propos des cartes que vous avez en main, que ce soit vrai ou faux.

Cartes Aventure

Dans ce jeu, il y a 5 types de cartes Aventure, ayant chacune un effet particulier :





FLAGELLEUR MENTAL ET SOUVENIRS

Dès que vous avez au moins **3 cartes Flagelleur Mental** en main, vous êtes immédiatement Possédé.

Mais chaque **carte Souvenirs** annule une carte Flagelleur Mental !

Si vous êtes Possédé, vous rejoignez secrètement l'équipe du Flagelleur Mental jusqu'à la fin de la partie. **Il n'y a pas de retour en arrière possible**, même si vous récupérez d'autres cartes Souvenirs par la suite. Désormais, votre but est que tous les joueurs deviennent Possédés !

Exemple : *Matt a 4 cartes Flagelleur Mental et 2 cartes Souvenirs en main, il n'est donc pas encore Possédé. À son tour de jeu, Ross lui donne une carte Flagelleur Mental. Matt est donc immédiatement Possédé puisqu'il a 3 cartes Flagelleur Mental qui ne sont pas annulées. Il ne dit rien à personne, mais il vient de changer d'équipe !*



COUP DUR ET COUP DE POUCE

Dès que vous avez au moins **3 cartes Coup dur** en main, vous êtes immédiatement hors-jeu et devez l'annoncer aux autres joueurs.

Mais chaque **carte Coup de pouce** annule une carte Coup dur !

Si vous êtes hors-jeu, retournez votre tuile Personnage sur sa face Hors-jeu et glissez dessous toutes vos cartes, face cachée. Vous ne pouvez plus communiquer jusqu'à la fin de la partie, ni participer aux tours de jeu ou aux Rendez-vous. Mais vous gagnez ou perdez avec votre équipe !

Remarque : *Si un joueur Sain devient Possédé et hors-jeu au même moment, il est hors-jeu mais dans l'équipe des joueurs Possédés.*



GAUFRE

Ces cartes n'ont pas d'effet particulier... mais valent des points lorsque vous enchaînez des parties (cf. page 7).



Cartes Rendez-vous



Lorsque vous piochez une carte Rendez-vous, lisez-la à voix haute, résolvez son effet, puis remettez-la dans la boîte.

Les effets des cartes Rendez-vous ne peuvent s'appliquer qu'aux joueurs en jeu, **vous y compris**.

Une fois l'effet de la carte résolu, plus personne ne peut parler. **Tous les joueurs en jeu** choisissent alors 2 cartes de leur main. Ils en donnent 1 à leur voisin de gauche et 1 à leur voisin de droite. Les cartes données sont placées, face cachée, **sous** leur tuile Personnage.

Lorsque tous les joueurs en jeu ont reçu 2 cartes, chacun prend les siennes et les mélange **sans les regarder**. Enfin, chacun en prend connaissance et les ajoute à sa main.

Important

- ★ *Durant un Rendez-vous, **seuls les joueurs Possédés** peuvent donner une carte Flagelleur Mental. Les joueurs Sains doivent obligatoirement les garder !*
- ★ *Lorsqu'un joueur ne participe pas à un Rendez-vous (hors-jeu ou effet de carte), ignorez-le et donnez votre carte au joueur suivant.*

Le Rendez-vous est terminé, et la partie reprend normalement.

MATÉRIEL

58 cartes Aventure (20 x Flagelleur Mental, 16 x Coup dur, 12 x Gaufre, 5 x Souvenirs, 5 x Coup de pouce), 12 cartes Rendez-vous, 10 tuiles Personnage et ce livret de règles.

CRÉDITS

Auteur : **Joey Vigour** (joeyvigour.com)

Éditeur : **Repos Production**

Crédits complets : rprod.com/fr/stranger-things/credits



Mixlore™

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine de deux manières :

- ✳ Dès qu'il ne reste plus que **1 ou 2 joueurs** en jeu, ou
- ✳ Après la résolution **complète** du 3^e Rendez-vous.

Comptez alors tous ensemble jusqu'à 3, puis :

- ✳ **Tous les joueurs Possédés** poussent un grognement pour appeler le Flagelleur Mental.
- ✳ Ensuite, **tous les joueurs Sains encore en jeu** se lèvent et s'applaudissent.

S'il reste au moins un joueur Sain en jeu, tous les joueurs Sains (en jeu et hors-jeu) remportent la victoire.

Sinon, ce sont les joueurs Possédés (en jeu et hors-jeu) qui remportent la victoire.



Si vous enchaînez des parties

À la fin de chaque partie, les joueurs de l'équipe gagnante (joueurs hors-jeu inclus) gagnent 1 point, plus 1 point par carte Gaufre en main. Après 3 parties, le joueur ayant le plus de points est déclaré grand vainqueur !



© REPOS PRODUCTION 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Stranger Things: ™/© Netflix. Used with permission.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



Conseils importants

- ★ **Pour les joueurs Possédés :** Vous devez être impitoyable durant la partie, même si cela peut attirer les soupçons ! Attaquez vos voisins dès le 1^{er} Rendez-vous en leur donnant des cartes Flagelleur Mental. Mais n'avouez jamais votre rôle pour ne pas être mis hors-jeu.
- ★ **Pour les joueurs Sains :** Si vous recevez une carte Flagelleur Mental durant un Rendez-vous, cela veut dire qu'au moins un de vos voisins est Possédé ! Essayez de l'identifier et de lui donner des cartes Coup dur pour le mettre hors-jeu.

Lors d'un Rendez-vous

- ★ Les joueurs Sains ne peuvent **jamais** donner une carte Flagelleur Mental de leur main.
- ★ Un joueur hors-jeu ne participe pas au Rendez-vous. Ignorez-le et donnez votre carte au **joueur suivant**.
- ★ **Mélangez** les cartes reçues avant d'en prendre connaissance.

Effets des cartes Aventure



3 cartes **Flagelleur Mental** non annulées et vous êtes **Possédé**.



3 cartes **Coup dur** non annulées et vous êtes **hors-jeu**.



Annule 1 carte **Flagelleur Mental**.



Annule 1 carte **Coup dur**.