

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Un gioco di Joey Vigour

*Il Mind Flayer sta creando un esercito di persone possedute per invadere la Terra, e alcuni di voi sono già sotto il suo controllo...
Restate vigili e assicuratevi che non attacchi voi o i vostri amici!*

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso della partita si affronteranno due squadre: i personaggi Sani contro i personaggi Posseduti.

Nel ruolo di personaggi Sani, i giocatori dovranno resistere agli attacchi del Mind Flayer per vincere la partita.

Nel ruolo di personaggi Posseduti, i giocatori dovranno assicurarsi che tutti i personaggi Sani siano Posseduti o siano fuori gioco entro la fine della partita.

COMPONENTI DI GIOCO

CARTE AVVENTURA



Fronte

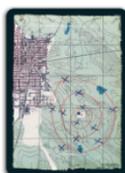


Retro

CARTE INCONTRO



Fronte



Retro

TESSERE PERSONAGGIO



Lato In Gioco



Lato Fuori Gioco



PREPARAZIONE

Esempio per 4 giocatori



1 Ogni giocatore prende 1 **tessera Personaggio** e la colloca di fronte a sé, con il lato **In Gioco** a faccia in su.

2 Formate il mazzo delle **carte Avventura**:

★ In una partita a 4 o 5 giocatori, rimettete tutte le carte con i simboli 6+ e 9+ nella scatola.

★ In una partita da 6 a 8 giocatori, rimettete tutte le carte con i simboli 9+ nella scatola.

★ In una partita a 9 o 10 giocatori, giocate con tutte le carte.

3 Dal mazzo delle **carte Avventura**, prendete il numero di **carte Mind Flayer** e **carte Waffle** mostrate nella tabella sottostante.

Mescolate queste carte e distribuitene 1, a faccia in giù, a ogni giocatore. Guardate **segretamente** la vostra carta.

Ogni giocatore che ha ricevuto una carta Mind Flayer è **Posseduto** fino alla fine della partita. Gli altri giocatori sono **Sani...** per ora!

MIND FLAYER WAFFLE

A	DATE/TIME	NOISE REDUCTION	ON	OFF	B	DATE/TIME	NOISE REDUCTION	ON	OFF		
GIOCATORI					4	5	6	7	8	9	10
MIND FLAYER					1	1	2	2	2	3	3
WAFFLE					3	4	4	5	6	6	7

- 4** Mescolate le **carte Avventura** rimanenti e distribuitene 3, a faccia in giù, a ogni giocatore. Aggiungetele alla vostra prima carta per formare la vostra mano di partenza.



Se ricevete **3 carte Duro Colpo**, rimescolate queste 3 carte nel mazzo e pescatene 3 nuove.



Se ricevete **3 carte Mind Flyer**, venite **Posseduti** e vi unite segretamente alla squadra Mind Flyer.

- 5** Formate il **mazzo comune**:

- a** Separate le carte Avventura rimanenti in **3 mazzi**, a faccia in giù, di dimensioni più simili possibile.
- b** Mescolate le **12 carte Incontro**, pescatene casualmente 3 e rimettete le altre nella scatola.
- c** Formate il mazzo comune come mostrato nell'illustrazione a destra.



Se state giocando una partita da 6 a 10 giocatori

- ★ Tutti i giocatori chiudono gli occhi.
- ★ Poi, i giocatori Posseduti aprono gli occhi per vedere chi altro è Posseduto. Cinque secondi dopo, richiudono gli occhi.
- ★ Infine, tutti i giocatori aprono gli occhi e la partita ha inizio.



PANORAMICA DEL GIOCO

Iniziando dal giocatore più giovane, effettuate i turni giocando in senso orario.

Turno del Giocatore

Nel vostro turno, girate la carta in cima al mazzo e mettetela sul tavolo in modo che sia visibile a tutti i giocatori:

- ★ Se è una **carta Avventura**, dovete darla a un **qualsiasi altro giocatore** ancora **in gioco**, che la aggiunge alla propria mano. Potete discutere liberamente con gli altri giocatori prima di prendere la vostra decisione. Tuttavia, non potete tenere la carta per voi.
- ★ Se è una **carta Incontro**, risolvete immediatamente il suo effetto. Poi, tutti i giocatori partecipano a un Incontro (vedere pagina 6).

Infine, il turno passa al giocatore alla vostra sinistra.

Regole Importanti

- ★ Non potete **mai** mostrare le vostre carte, a meno che non sia richiesto esplicitamente da una carta Incontro.
- ★ Potete bluffare: potete dire qualsiasi cosa vogliate riguardo alle carte nella vostra mano, a prescindere dal fatto che sia vero o falso.

Carte Avventura

In questo gioco, ci sono 5 tipi di carte Avventura con vari effetti, come spiegato di seguito:





MIND FLAYER E RICORDI

Non appena avete **3 carte Mind Flayer** in mano, venite immediatamente Posseduti.

Ciascuna **carta Ricordi** però annulla una carta Mind Flayer!

Se venite Posseduti, vi unite segretamente alla squadra Mind Flayer fino alla fine della partita. **Non si torna indietro**, anche se ottenete carte Ricordi successivamente. Da questo momento in poi, il vostro obiettivo è di far diventare Posseduti tutti gli altri giocatori!

***Esempio:** Marco ha 4 carte Mind Flayer e 2 carte Ricordi in mano, quindi non è ancora Posseduto. Nel suo turno, Ambra gli dà 1 carta Mind Flayer. Marco viene immediatamente Posseduto visto che ha 3 carte Mind Flayer che non sono state annullate. Non dice nulla ad alta voce, ma ora fa parte dell'altra squadra!*



DURO COLPO E SUPPORTO

Non appena avete almeno **3 carte Duro Colpo** in mano, venite immediatamente messi fuori gioco e dovete annunciarlo agli altri giocatori.

Ciascuna **carta Supporto** però annulla una carta Duro Colpo!

Se siete fuori gioco, girate la vostra tessera Personaggio sul lato Fuori Gioco e collocate tutte le vostre carte al di sotto di essa, a faccia in giù. Non potete parlare, effettuare turni o partecipare agli Incontri per il resto della partita. Vincerete o perderete però con la vostra squadra!

***Nota:** Se un giocatore Sano viene Posseduto e viene messo fuori gioco nello stesso momento, è fuori gioco, ma ora fa anche parte della squadra Posseduto.*



WAFFLE

Queste carte non hanno alcun effetto di gioco, ma valgono punti quando si gioca una serie di partite (vedere pagina 7).



Carte Incontro



Quando pescate una carta Incontro, leggetela ad alta voce, risolvete il suo effetto, poi rimettetela nella scatola. Gli effetti delle carte Incontro si applicano solo ai giocatori ancora in gioco, **inclusi voi stessi**.

Una volta risolto l'effetto della carta Incontro, nessuno può parlare. **Tutti i giocatori ancora in gioco** scelgono 2 carte dalla propria mano. Ne danno 1 al giocatore alla propria sinistra e 1 al giocatore alla propria destra. Queste carte vengono collocate, a faccia in giù, **sotto** alle rispettive tessere Personaggio.

Quando tutti i giocatori **in gioco** hanno ricevuto 2 carte, ognuno prende le proprie carte e le mescola **senza guardarle**. Infine, ogni giocatore guarda le carte e le aggiunge alla propria mano.

Importante

- ★ *Durante l'Incontro, solo i giocatori Posseduti possono dare via carte Mind Flyer. I giocatori Sani devono tenerle nella propria mano!*
- ★ *Quando un giocatore non partecipa a un Incontro (è fuori gioco o non partecipa a causa dell'effetto di una carta), ignoratelo e date la vostra carta al giocatore successivo.*

L'Incontro termina e la partita prosegue normalmente.

CONTENUTO

58 carte Aventura (20 carte Mind Flyer, 16 carte Duro Colpo, 12 carte Waffle, 5 carte Ricordi, 5 carte Supporto), 12 carte Incontro, 10 tessere Personaggio e questo regolamento.

RICONOSCIMENTI

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

Editore: **Repos Production**

Riconoscimenti completi: rprod.com/en/stranger-things/credits



Mixlore™

FINE DELLA PARTITA

La partita termina in due modi:

- ★ Non appena ci sono solo **1 o 2 giocatori** in gioco, oppure
- ★ Dopo che il 3° Incontro è stato **completamente risolto**.

Poi, tutti i giocatori contano fino a 3 e:

- ★ **Tutti i giocatori Posseduti** iniziano a ringhiare per richiamare il Mind Flayer.
- ★ Seguono poi **tutti i giocatori Sani ancora in gioco** che si alzano in piedi e applaudono.

Se c'è almeno un giocatore Sano ancora in gioco, tutti i giocatori Sani (in gioco e fuori gioco) vincono la partita.

Altrimenti, i giocatori Posseduti (in gioco e fuori gioco) vincono la partita.



Se si gioca una serie di partite

Alla fine di ogni partita, i giocatori della squadra vincente (inclusi i giocatori fuori gioco) ottengono 1 punto, più 1 punto per ogni carta Waffle in mano. Dopo 3 partite, il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore assoluto!



© REPOS PRODUCTION 2022. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

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

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.



Suggerimenti strategici

- ★ **Per i giocatori Posseduti:** Dovete essere spietati durante la partita, anche se ciò potrebbe attirare sospetti! Attaccate i vostri vicini al 1° Incontro dando loro le carte Mind Flayer. Non ammettete mai però il vostro ruolo o verrete messi fuori gioco.
- ★ **Per i giocatori Sani:** Se ricevete una carta Mind Flayer durante un Incontro, questo significa che almeno uno dei giocatori accanto a voi è Posseduto! Cercate di identificarlo e dategli delle carte Duro Colpo per metterlo fuori gioco.

Durante un Incontro

- ★ I giocatori Sani non possono **mai** dare via una carta Mind Flayer dalla loro mano.
- ★ I giocatori fuori gioco non partecipano agli Incontri. Saltateli e date la vostra carta al **giocatore successivo**.
- ★ **Mescolate** le carte che ricevete prima di guardarle.

Effetti delle carte Avventura



3 carte **Mind Flayer** non annullate e venite **Posseduti**.



3 carte **Duro Colpo** non annullate e venite messi **Fuori Gioco**.



Annulla
1 carta Mind Flayer.



Annulla
1 carta Duro Colpo.