

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Um jogo de Joey Vigour

O Devorador de Mentes está criando um exército de pessoas Possuídas para invadir a Terra, e alguns de vocês já estão sob controle dele... Permaneça atento e garanta que ele não ataque você ou seus amigos!

OBJETIVO DO JOGO

Duas equipes irão se enfrentar: personagens Sãos contra Possuídos.

Como um personagem São, resista aos ataques do Devorador de Mentes para vencer o jogo.

Como um personagem Possuído, certifique-se de que todos os personagens Sãos estejam Possuídos ou nocauteados até o fim do jogo.

ELEMENTOS DO JOGO

CARTAS DE AVENTURA



Frente

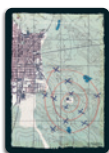


Verso

CARTAS DE ENCONTRO



Frente



Verso

FICHAS DE PERSONAGEM



Lado Em Jogo



Lado Nocauteado



PREPARAÇÃO

Exemplo para 4 jogadores



- 1 Cada jogador pega uma **ficha de Personagem** e coloca à sua frente, com o lado **Em Jogo** para cima.
- 2 Sorteie as **cartas de Aventura**:
 - ★ Com 4 ou 5 jogadores, coloque todas as cartas com os símbolos 6# e 9# de volta na caixa.
 - ★ Com 6 a 8 jogadores, coloque todas as cartas com o símbolo 9# de volta na caixa.
 - ★ Com 9 ou 10 jogadores, jogue com todas as cartas.
- 3 Dessas **cartas de Aventura**, pegue um número de cartas de **Devorador de Mentes** e de **Waffle** conforme mostrado na tabela abaixo.
Embaralhe essas cartas e dê uma, virada para baixo, para cada jogador. Olhe sua carta **secretamente**.
Cada jogador com uma carta de Devorador de Mentes está **Possuído** até o fim do jogo. Os outros jogadores estão **Sãos...** por enquanto!

A	DATE/TIME	NOISE REDUCTION	ON	OFF	E	DATE/TIME	NOISE REDUCTION	ON	OFF
JOGADORES									
DEVORADOR DE MENTES									
WAFFLE									
4	5	6	7	8	9	10			
1	1	2	2	2	3	3			
3	4	4	5	6	6	7			

- 4** Embaralhe as **cartas de Aventura** remanescentes e dê 3 para cada jogador, viradas para baixo. Adicione sua primeira carta a elas para formar sua mão inicial.



Se você receber **3 cartas de Golpe Forte**, reembalarhe essas 3 cartas no baralho e compre 3 novas.



Se você receber **3 cartas de Devorador de Mentes**, você está **Possuído** e secretamente se junta à equipe do Devorador de Mentes.

- 5** Crie o **baralho comum**:

- a** Separe as cartas de Aventura restantes em **3 pilhas**, viradas para baixo, iguais em tamanho o quanto for possível.
- b** Embaralhe as **12 cartas de Encontro**, compre aleatoriamente 3 delas e coloque as outras de volta na caixa.
- c** Forme o baralho comum conforme mostrado na ilustração à direita.



Se você está jogando com 6 a 10 jogadores

- ✧ Peça a todos os jogadores para que fechem seus olhos.
- ✧ Então, peça aos jogadores Possuídos para que abram seus olhos para verem quem mais está Possuído. Cinco segundos depois, peça para que fechem os olhos novamente.
- ✧ Finalmente, peça a todos os jogadores para abrirem os olhos e comece o jogo.



VISÃO GERAL DO JOGO

Começando com o jogador mais jovem, os turnos acontecem em sentido horário.

Turno do Jogador

Em seu turno, vire a carta do topo do baralho e coloque-a na mesa para que todos os jogadores possam ver:

- ★ Se for uma **carta de Aventura**, você deve dá-la a **qualquer outro jogador** ainda em jogo, que a acrescenta à mão dele. Você pode discutir livremente com outros jogadores antes de tomar a sua decisão. No entanto, você não pode manter a carta para si.
- ★ Se for uma **carta de Encontro**, resolva imediatamente seus efeitos. Então, todos os personagens participam de um Encontro (veja a pág. 6).

Por fim, o jogador à sua esquerda realiza seu turno.

Regras importantes

- ★ Você **nunca** pode mostrar as suas cartas, a menos que uma carta de Encontro oriente você a fazê-lo.
- ★ Você pode blefar: você pode dizer o que quiser sobre as cartas em sua mão, não importando se for verdadeiro ou falso.

Cartas de Aventura

Nesse jogo, há 5 tipos de carta de Aventura com vários efeitos, conforme mostrado a seguir:





DEVORADOR DE MENTES E MEMÓRIAS



Assim que você tiver **3 cartas de Devorador de Mentes** na mão, você imediatamente se torna Possuído.

Mas uma **carta de Memórias** cancela uma carta de Devorador de Mentes!

Se for Possuído, você secretamente se junta à equipe do Devorador de Mentes até o fim de jogo. **Não há como reverter isso**, mesmo que você receba cartas de Memórias mais à frente. A partir daí, seu objetivo é fazer com que todos os outros jogadores sejam Possuídos!

***Exemplo:** Matt tem 4 cartas de Devorador de Mentes e 2 cartas de Memórias na sua mão, então ele ainda não está Possuído. Em seu turno, Ross dá a ele uma carta de Devorador de Mentes. Matt imediatamente se torna Possuído, já que ele possui 3 cartas de Devorador de Mentes que não foram canceladas. Ele não comenta nada, mas agora ele está no outro time!*



GOLPE FORTE E AJUDA



Assim que você tiver pelo menos **3 cartas de Golpe Forte** na mão, você é imediatamente nocauteado e deve anunciar isso aos outros jogadores.

Mas uma **carta de Ajuda** cancela uma carta de Golpe Forte!

Se você for nocauteado, vire sua ficha de Personagem para o lado Nocauteado e coloque suas cartas sob ela, viradas para baixo. Você não pode falar, jogar em seu turno ou participar de Encontros até o fim do jogo. Mas você ganha ou perde junto com sua equipe!

***Nota:** Se um jogador São se tornar Possuído e for nocauteado ao mesmo tempo, ele estará nocauteado, mas agora faz parte do time dos Possuídos.*



WAFFLE

Estas cartas não possuem efeito em jogo, mas valem pontos quando se joga uma série de partidas (ver pág. 7).



Cartas de Encontro



Quando você comprar uma carta de Encontro, leia seus efeitos em voz alta e resolva-os. Em seguida, coloque-a de volta na caixa. Efeitos de cartas de Encontro só se aplicam a jogadores em jogo, **incluindo você**.

Após resolver os efeitos da carta, ninguém pode falar. **Todos os jogadores ainda em jogo** escolhem 2 cartas da mão. Eles dão 1 ao jogador adjacente à esquerda e 1 ao jogador adjacente à direita. Essas cartas são colocadas **sob** suas fichas de Personagem, viradas para baixo.

Quando todos os jogadores em jogo receberem 2 cartas, todos pegam as cartas recebidas e as embaralham **sem olhar**. Finalmente, cada um olha as cartas e as coloca na mão.

Importante

- ★ Durante o Encontro, **apenas jogadores Possuídos** podem dar cartas de Devorador de Mente. Jogadores Sãos devem mantê-las em suas mãos!
- ★ Quando um jogador não participar de um Encontro (seja por estar nocauteado ou por efeito de alguma carta), ignore-o e dê sua carta para o próximo jogador.

O Encontro acaba e o jogo continua normalmente.

CONTEÚDO

58 Cartas de Aventura (20 x Devorador de Mentes, 16 x Golpe Forte, 12 x Waffle, 5 x Memórias, 5 x Ajuda), 12 Cartas de Encontro, 10 Fichas de Personagem e este livreto de regras.

CRÉDITOS

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

Publicação: **Repos Production**

Créditos completos: rprod.com/en/stranger-things/credits



Mixlore™

FIM DO JOGO

O jogo termina de duas formas:

- ✳ Quando houver apenas **1 ou 2 jogadores** em jogo, ou
- ✳ Após o 3º Encontro ser **completamente resolvido**.

Então, todos os jogadores contam até 3 e:

- ✳ **Todos os jogadores Possuídos** começam a grunhir para convocar o Devorador de Mentas até eles.
- ✳ Em seguida, todos os **jogadores São ainda em jogo** se levantam e aplaudem.

Se houver pelo menos um jogador São ainda em jogo, todos os jogadores São (em jogo ou nocauteados) vencem o jogo.

Do contrário, os jogadores Possuídos (em jogo e nocauteados) vencem o jogo.



Ao jogar uma série de partidas

No fim de cada partida, jogadores da equipe vencedora (incluindo jogadores nocauteados) ganham 1 ponto, mais 1 ponto para cada carta de Waffle na mão. Após 3 jogos, o jogador com mais pontos é o grande vencedor!

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

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

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

Este material pode ser utilizado apenas para o entretenimento privado.



Sugestões estratégicas

- ★ **Para jogadores Possuídos:** Você deve ser implacável durante o jogo, mesmo que isso atraia suspeitas! Ataque seus vizinhos no primeiro Encontro, dando a eles cartas de Devorador de Mentes. Mas nunca admita qual é seu papel ou você corre o risco de ser nocauteado.
- ★ **Para jogadores Sãos:** Se você receber uma carta de Devorador de Mentes durante um Encontro, isso significa que pelo menos um jogador ao seu lado está Possuído! Tente identificá-lo e dê a ele cartas de Golpe Forte para nocauteá-lo.

Durante um Encontro

- ★ Jogadores Sãos **nunca** podem dar uma carta de Devorador de Mentes de sua mão.
- ★ Jogadores nocauteados não participam de Encontros. Pule-os e dê suas cartas ao **jogador seguinte**.
- ★ **Embaralhe** as cartas que você receber antes de olhá-las.

Efeitos de cartas de Aventura



3 cartas de **Devorador de Mentes** não canceladas e você é Possuído.



3 cartas de **Golpe Forte** não canceladas e você é **Nocauteado**.



Cancela 1 carta de Devorador de Mentes.



Cancela 1 carta de Golpe Forte.