

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 carta.
  - ★ 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!



- 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.



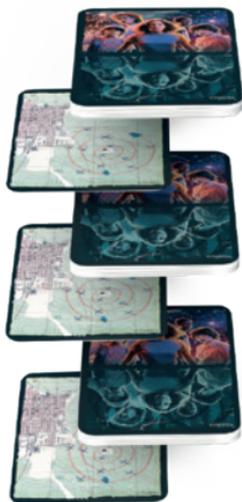
Se você receber **3 cartas de Golpe Forte**, reembalhe essas 3 cartas no baralho e compre 3 novas.



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](http://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 Sãos ainda em jogo** se levantam e aplaudem.

**Se houver pelo menos um jogador Sãos ainda em jogo**, todos os jogadores Sãos (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](http://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 Mentas. 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 Mentas 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 Mentas 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 Mentas** não canceladas e você é Possuído.



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



Cancela 1 carta de Devorador de Mentas.



Cancela 1 carta de Golpe Forte.