

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Autor: Joey Vigour

*Mozkožrout utváří armádu posedlých lidí, aby zaútočil na Zemi.
Někteří z vás již jsou pod jeho vlivem...
Bud'te ostražití a ujistěte se, že nezaútočí na vás ani vaše přátele!*

CÍL HRY

Proti sobě stojí dva týmy: příčetní a posedlí.

Coby příčetná postava se snažíte odolat útokům mozkožrouta.

Oproti tomu posedlá postava se snaží, aby před koncem hry byly všechny příčetné postavy posedlé nebo omráčené.

HERNÍ SOUČÁSTI

DOBRODRUŽNÉ KARTY



Líc

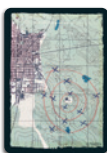


Rub

KARTY SETKÁNÍ



Líc



Rub

ŽETONY POSTAV



Strana „ve hře“



Strana „omráčena“



PŘÍPRAVA

Příklad pro 4 hráče



- 1 Každý hráč si vezme **žeton postavy** a položí ho před sebe stranou **ve hře vzhůru**.
- 2 Roztřídte **dobrodružné karty**:
 - ★ Při hře 4 nebo 5 hráčů vratte všechny karty se symbolem 6+ a 9+ zpět do krabice.
 - ★ Při hře 6 až 8 hráčů vratte všechny karty se symbolem 9+ zpět do krabice.
 - ★ Při hře 9 nebo 10 hráčů použijte všechny karty.
- 3 Z připravených **dobrodružných karet** vezměte tolik karet **Mozkožroutů** a **Vaflí**, kolik je uvedeno v tabulce níže.

Zamíchejte je a každému hráči dejte jednu lícem dolů. Každý hráč se na svou kartu **tajně** podívá.

Každý hráč s kartou Mozkožrouta je po zbytek hry **posedlý**. Ostatní hráči jsou **příčetní**... prozatím!

A		DATE/TIME		NOISE REDUCTION		ON		OFF	
POČET HRÁČŮ		E		DATE/TIME		NOISE REDUCTION		ON	
MOZKOŽROUT		4	5	6	7	8	9	10	
VAFLE		1	1	2	2	2	3	3	
		3	4	4	5	6	6	7	

- 4** Zamíchejte zbylé **dobrodružné karty** a každému hráči dejte 3 lícem dolů. Spolu s první kartou tvoří hráčovy počáteční karty.



Pokud dostanete **3 karty Tvrdý náraz**, zamíchejte tyto 3 karty zpět do balíčku a doberte si 3 nové.



Pokud máte **3 karty Mozkožrouta**, stáváte se **posledním** a tajně se stáváte součástí mozkožroutova týmu.

- 5** Vytvořte **společný balíček**:

- a) Rozdělte zbylé dobrodružné karty na **3** pokud možno stejně velké **balíčky** lícem dolů.
- b) Zamíchejte **12 karet setkání**, náhodně vyberte 3 a ostatní vraťte zpět do krabice.
- c) Vytvořte společný balíček dle ilustrace vpravo.



Pokud hraje 6 až 10 hráčů

- ★ Všichni hráči nejprve zavrou oči.
- ★ Poté vyzvete posledle hráče, aby otevřeli oči a podívali se, kdo další je poslední. Po pěti vteřinách opět všichni hráči zavrou oči.
- ★ Nakonec všichni hráči současně otevrou oči a hra může začít.



PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč, poté je na tahu hráč po směru hodinových ručiček.

Tah hráče

Hráč na tahu nejprve otočí vrchní kartu z balíčku a položí ji na stůl tak, aby na ni všichni hráči viděli:

- ★ Pokud jde o **dobrodružnou kartu**, musí ji dát **jinému hráči** ve hře, který ji přidá ke svým kartám v ruce. Než se hráč rozhodne, můžete s ostatními libovolně diskutovat. Nemůže si však kartu nechat pro sebe.
- ★ Pokud jde o **kartu setkání**, ihned vyhodnotí její efekt. Poté se všichni hráči zúčastní setkání (viz strana 6).

Poté je na tahu další hráč po levici.

Důležitá pravidla

- ★ **Nikdy nesmíte** ukazovat své karty v ruce, pokud vám to nenakáže karta setkání.
- ★ Můžete blafovat: o svých kartách v ruce můžete říkat, co chcete. Nezáleží, jestli je to pravda nebo ne.

Dobrodružné karty

Ve hře je 5 typů dobrodružných karet, které mají následující efekty:





MOZKOŽROUT A



VZPOMÍNKY

Jakmile máte v ruce **3 karty Mozkožrouta**, okamžitě se stáváte posedlým.

Každá **karta Vzpomínek** však dokáže kartu Mozkožrouta zrušit!

Jakmile se stanete posedlým, tajně se stáváte po zbytek hry součástí mozkožroutova týmu. **Není cesty zpět**, a to ani tehdy, kdybyste později získali kartu Vzpomínek. Od teď je vaším cílem, aby se posedlými stali všichni hráči!

Příklad: Martin má v ruce 4 karty Mozkožrouta a 2 karty Vzpomínek, ještě tedy není posedlý. Rostá mu ve svém tahu dá kartu Mozkožrouta. Martin se okamžitě stává posedlým, protože má v ruce 3 nezrušené karty Mozkožrouta. Neřekne to však nahlas, nicméně teď je součástí druhého týmu!



TVRDÝ NÁRAZ A



POMOCNÁ RUKA

Jakmile máte v ruce alespoň **3 karty Tvrdý náraz**, jste okamžitě omráčen a musíte to oznámit ostatním hráčům.

Každá **karta Pomocná ruka** však dokáže kartu Tvrdý náraz zrušit!

Jakmile jste omráčen, otočte žeton své postavy na stranu „omráčena“ a všechny své karty zasuněte lícem dolů pod něj. Po zbytek hry nesmíte mluvit, neprovádíte své tahy ani se neúčastníte setkání. Avšak vyhrajete nebo prohrajete spolu se svým týmem!

Poznámka: Pokud se přičetný hráč stane posedlým a omráčeným ve stejném okamžiku, je omráčen a nyní již součástí posledního týmu.



VAFLE

Tyto karty nemají na průběh hry žádný vliv, ale pokud hrajete více her, mají hodnotu vítězných bodů (viz strana 7).



Karty setkání



Když otočíte kartu setkání, přečtete ji nahlas, vyhodnotíte její efekt a poté ji vrátte zpět do krabice. Efekty karet setkání působí pouze na hráče ve hře, **včetně vás.**

Jakmile vyhodnotíte efekt karty, nesmí už nikdo mluvit. **Všichni hráči stále ve hře** vyberou 2 karty ze své ruky. Jednu dají hráči po své levici, druhou hráči po své pravici. Všichni hráči položí takto získané karty lícem dolů pod svůj žeton postavy.

Jakmile všichni hráči ve hře obdrží 2 karty, všichni vezmou své karty a **aniž by se na ně dívali**, je zamíchají. Nakonec se všichni hráči na své karty podívají a vezmou si je do ruky.

Důležité

- ★ **Karty Mozkožrouta** mohou v rámci setkání dát z ruky **pouze** posedlí hráči. *Příčetní hráči si je musí nechat v ruce!*
- ★ *Jestliže se hráč setkání neúčastní (je buď omráčený, nebo díky efektu karty), ignorujte ho a dejte svou kartu dalšímu hráči.*

Setkání je u konce a hra pokračuje dalším tahem.

OBSAH BALENÍ

58 dobrodružných karet (20 x Mozkožrout, 16 x Tvrdý náraz, 12 x Vafle, 5 x Vzpomínky, 5 x Pomocná ruka), 12 karet setkání, 10 žetonů postav a tato pravidla.

AUTOŘI

Návrh hry: **Joey Vigour** (joeyvigour.com)

Vydavatel: **Repos Production**

Úplný seznam autorů: rprod.com/en/stranger-things/credits



Mixlore™

KONEC HRY

Hra končí ve dvou případech:

- ★ **Ve hře zbývá pouze 1 nebo 2 hráči,**
- ★ **Po úplném vyhodnocení třetího setkání.**

Všichni hráči napočítají do 3 a poté:

- ★ **Všichni posedlí hráči** začnou chrčít, aby k sobě přivolali mozkožrouta.
- ★ Následně **všichni příčetní hráči stále ve hře** povstanou a zatleskají.

Pokud ve hře zůstal alespoň jeden příčetný hráč, všichni příčetní hráči (ve hře i omráčení) vyhrávají hru.

V opačném případě vyhrávají posedlí hráči (ve hře i omráčení).



Pokud hrajete více her po sobě

Na konci každé hry získají všichni hráči vítězného týmu (včetně omráčených hráčů) po jednom bodu. Dále obdrží 1 bod za každou kartu Vafle, kterou mají v ruce. Hráč, který má po 3 hrách nejvíce bodů, se stává celkovým vítězem.

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

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

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

Tento produkt je určen pouze pro domácí použití.



Strategické tipy

- ★ **Posedlým hráčům:** V průběhu hry musíte být nemilosrdní, i kdyby na vás mělo padnout podezření! Zaútočte na své sousedy hned při prvním setkání a dejte jim karty Mozkožroutů. Nikdy však neprozradte svou roli, riskujete, že vás omráčí.
- ★ **Příčetným hráčům:** Pokud v rámci setkání obdržíte kartu Mozkožrouta, znamená to, že alespoň jeden z vašich sousedů je posedlý! Zkuste ho identifikovat a dát mu karty Tvrdý náraz, abyste ho omráčili.

V průběhu setkání

- ★ Příčetní hráči **nikdy nesmí** dát z ruky kartu Mozkožrouta.
- ★ Omráčení hráči se setkání neúčastní. Přeskočte je a svou kartu předejte **dalšímu hráči**.
- ★ Než se podíváte na karty, které jste obdrželi, **zamíchejte** je.

Efekty dobrodružných karet



3 nezrušené karty
Mozkožrouta a stanete
se **posedlým**.



3 nezrušené karty
Tvrdý náraz a budete
omráčen.



Ruší
1 kartu Mozkožrouta.



Ruší
1 kartu Tvrdý náraz.