

NETFLIX

# STRANGER THINGS

## ATTACK OF THE MIND FLAYER

Ein Spiel von Joey Vigour

*Der Mind Flayer kontrolliert andere Menschen  
und bildet aus ihnen eine Armee, um die Erde zu unterwerfen.  
Manche von euch sind bereits unter seiner Kontrolle ...  
Bleib wachsam und pass auf, dass er dich und deine Freunde nicht angreift!*

### ZIEL DES SPIELS

Zwei Teams spielen gegeneinander: Gesunde und besessene Charaktere.

Als gesunder Charakter musst du den Angriffen des Mind Flayers widerstehen, um das Spiel zu gewinnen.

Als besessener Charakter musst du alle gesunden Charaktere auf deine Seite ziehen oder ausschalten, um das Spiel zu gewinnen.

### SPIELMATERIAL

#### ABENTEUERKARTEN



Vorderseite

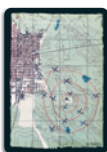


Rückseite

#### TREFFPUNKTKARTEN



Vorderseite



Rückseite

#### CHARAKTERPLÄTTCHEN



„Im Spiel“-Seite



„Ausgeschaltet“-Seite



# SPIELAUFBAU

*Spielvorbereitung für 4 Spieler*



**1** Jeder von euch sucht sich ein **Charakterplättchen** aus und legt es mit der „Im Spiel“-Seite nach oben vor sich.

**2** Bereitet die **Abenteuerkarten** wie folgt vor:

- ★ Legt im Spiel zu viert oder fünft alle Karten mit den Symbolen ☼+ und ☼+ zurück in die Schachtel.
- ★ Legt im Spiel zu sechst bis acht alle Karten mit dem Symbol ☼+ zurück in die Schachtel.
- ★ Im Spiel zu neunt oder zehnt spielt ihr mit allen Karten.

**3** Nehmt aus den vorbereiteten Abenteuerkarten so viele **Mind Player** und **Waffeln**, wie die Tabelle unten angibt.

Mischt die entnommenen Karten zusammen und verteilt eine an jeden Spieler. Schaut euch eure Karten **im Geheimen** an.

Jeder, der einen Mind Player bekommen hat, ist bis zum Ende des Spiels **besessen**. Die anderen sind **gesund** ... zumindest noch!



- 4 Mischt die verbliebenen **Abenteuerkarten** und teilt an jeden verdeckt 3 Karten aus. Zusammen mit der ersten Karte bilden sie die Starthand.



Wenn du **3 Stürze** bekommen hast, **mische** diese 3 Karten wieder in den Stapel mit den Abenteuerkarten und ziehe 3 neue Karten.



Wenn du **3 Mind Flayer** bekommen hast, bist du **besessen** und wechselst im Geheimen in die Armee des Mind Flayers.

- 5 Bildet den **Nachziehstapel**:

- a Teilt die verbliebenen Abenteuerkarten in **3 verdeckte**, möglichst gleichgroße Stapel.
- b Mischt die **12 Treffpunktkarten** und zieht davon 3 zufällige Karten. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
- c Bildet den Nachziehstapel wie rechts abgebildet.



## Im Spiel zu sechst bis zehnt sagt einer von euch:

- ★ „Alle schließen ihre Augen.“
- ★ „Alle besessenen Spieler öffnen ihre Augen und erkennen sich gegenseitig.“ Nach ein paar Sekunden: „Alle besessenen Spieler schließen ihre Augen wieder.“
- ★ „Alle dürfen ihre Augen wieder öffnen.“



# SPIELABLAUF

Der oder die Jüngste von euch beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielzug

In deinem Zug deckst du die oberste Karte des Nachziehstapels auf, sodass alle sie sehen können:

- ★ Wenn du eine **Abenteuerkarte** aufgedeckt hast, gibst du sie **einem beliebigen Mitspieler**, der noch im Spiel ist. Dieser nimmt sie auf seine Hand. Du darfst mit den anderen diskutieren, an wen du die Handkarte gibst. Du darfst sie allerdings nicht selbst nehmen.
- ★ Wenn du eine **Treffpunktkarte** aufgedeckt hast, führst du ihren Effekt aus. Anschließend halten alle Spieler ein Treffen ab (siehe S. 6).

Dann ist der oder die Nächste am Zug.

## Wichtige Regeln

- ★ Du darfst **niemals** deine Handkarten zeigen, außer eine Treffpunktkarte besagt etwas anderes.
- ★ Du darfst bluffen! Du darfst über deine Handkarten lügen oder die Wahrheit sagen.

## Abenteuerkarten

In diesem Spiel gibt es 5 verschiedene Arten von Abenteuerkarten. Diese haben unterschiedliche Effekte:





MIND FLAYER UND



ERINNERUNG

Sobald du **3 Mind Flayer** auf der Hand hast, wirst du besessen.

Doch jede **Erinnerung** gleicht 1 Mind Flayer aus!

Wenn du besessen bist, wechselst du im Geheimen in die Armee des Mind Flyers. **Es gibt kein Zurück**, auch wenn du danach eine Erinnerung bekommst. Von jetzt an ist es dein Ziel, alle gesunden Charaktere auf deine Seite zu ziehen!

***Beispiel:** Matt hat 4 Mind Flayer und 2 Erinnerungen auf der Hand. Deshalb ist er noch nicht besessen. Ross gibt ihm in seinem Zug 1 Mind Flayer. Matt ist sofort besessen, da er nun 3 Mind Flayer auf der Hand hat, die nicht ausgeglichen werden. Er spricht es nicht laut aus, aber er wechselt jetzt in die Armee des Mind Flyers!*



STURZ UND



HELFENDE HAND

Sobald du **3 Stürze** auf der Hand hast, wirst du sofort ausgeschaltet.

Doch jede **Helfende Hand** gleicht 1 Sturz aus!

Wenn du ausgeschaltet wurdest, teile es deinen Mitspielern mit, drehe dein Charakterplättchen auf die „Ausgeschaltet“-Seite und lege alle deine Handkarten verdeckt darunter. Du kannst für den Rest der Partie weder reden, Züge ausführen noch an Treffen teilnehmen. Aber du verlierst oder gewinnst am Ende mit deinem Team!

***Hinweis:** Wenn du zur selben Zeit besessen **und** ausgeschaltet wirst, scheidest du aus und wechselst auf die Seite des Mind Flyers.*



## WAFFEL

Diese Karte hat keinen Effekt, aber wenn ihr die Variante *Das große Abenteuer* spielt, ist sie 1 Punkt wert (siehe S. 7).



# Treffpunktkarten



Wenn du eine Treffpunktkarte ziehst, lies sie laut vor und führe ihren Effekt aus. Dann legst du sie zurück in die Schachtel. Die Effekte der Treffpunktkarte betreffen in der Regel nur Spieler, die noch im Spiel sind, **auch dich**.

Sobald du den Effekt ausführst, darf niemand mehr sprechen. Dann haltet ihr ein Treffen ab: **Jeder, der im Spiel ist, sucht sich 2 Karten** von seiner Hand aus. Eine Karte gibt er nach links weiter, die andere nach rechts. Diese Karten werden verdeckt unter die Charakterplättchen der Spieler gelegt.

Sobald alle 2 Karten bekommen haben, nimmst du dir deine beiden Karten und mischst sie durch, **ohne vorher darunter zu schauen**. Dann nimmst du die Karten auf die Hand.

## Wichtig

- ★ Während des Treffens dürfen **nur besessene Spieler** Mind Flayer weitergeben. Gesunde Spieler müssen sie auf der Hand behalten.
- ★ Wenn ein Spieler nicht am Treffen teilnimmt (durch einen Karteneffekt oder weil er ausgeschaltet ist), überspringt ihr ihn einfach beim Weitergeben der Karten.

Dann beendet ihr das Treffen und der oder die Nächste ist am Zug.

## INHALT

58 Abenteuerkarten (20× Mind Flayer, 16× Sturz, 12× Waffel, 5× Erinnerung, 5× Helfende Hand), 12 Treffpunktkarten, 10 Charakterplättchen und diese Spielanleitung

## CREDITS

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

Veröffentlicht von: **Repos Production**

Vollständige Credits: [rprod.com/en/stranger-things/credits](http://rprod.com/en/stranger-things/credits)



**Mixlore**

# SPIELEND

Das Spiel endet:

- ★ wenn nur noch **1 oder 2 von euch** im Spiel sind oder
- ★ nachdem ihr das **3. Treffen abgehalten** habt.

Dann zählt ihr bis 3 und:

- ★ **alle besessenen Spieler** beschwören den Mind Flayer.
- ★ Danach stehen **alle gesunden Spieler, die noch im Spiel sind**, auf und klatschen.

**Wenn mindestens 1 gesunder Spieler im Spiel ist**, gewinnen alle gesunden Spieler (im Spiel und ausgeschaltet) die Partie.

Ansonsten gewinnen die besessenen Spieler (im Spiel und ausgeschaltet) die Partie.



## Das große Abenteuer

Ihr spielt 3 Partien nacheinander. Am Ende jeder Partie erhält jeder Spieler im Gewinnerteam (im Spiel und ausgeschaltet) 1 Punkt plus 1 Punkt pro Waffel auf seiner Hand. Wer nach 3 Partien die meisten Punkte hat, gewinnt!

© REPOS PRODUCTION 2022. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

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

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Sämtliches enthaltene Material darf nur für private Zwecke verwendet werden.



## Mögliche Strategien

- ★ **Für besessene Spieler:** Sei skrupellos, auch wenn du dadurch verdächtig wirkst. Gib deinen Nachbarn beim erstem Treffen Mind Flayer. Aber gib niemals zu, dass du besessen bist, sonst wirst du womöglich ausgeschaltet.
- ★ **Für gesunde Spieler:** Wenn du während des Treffens einen Mind Flayer bekommst, heißt das, dass mindestens 1 deiner Nachbarn besessen ist. Finde heraus, wer, und schalte ihn aus.

## Während eines Treffens

- ★ Gesunde Spieler dürfen **niemals** Mind Flayer weitergeben.
- ★ Ausgeschaltete Spieler nehmen nicht am Treffen teil. Überspringt sie einfach beim Weitergeben der Karten.
- ★ **Mische** die Karten, die du bekommen hast, bevor du sie anschaust.

## Effekte der Abenteuerkarten



Mit 3 nicht ausgeglichenen **Mind Flayern** wirst du **besessen**.



Mit 3 nicht ausgeglichenen **Stürzen** wirst du **ausgeschaltet**.



Gleicht 1 Mind Flayer aus.



Gleicht 1 Sturz aus.