

NETFLIX

# STRANGER THINGS

## ATTACK OF THE MIND FLAYER

Ένα παιχνίδι του Joey Vigour

*Ο Νοοβόρος δημιουργεί ένα στρατό από Κυριευμένους για να εισβάλει στη Γη,  
και κάποιοι από εσάς είναι ήδη υπό τον έλεγχό του...  
Να είστε προσεκτικοί και βεβαιωθείτε ότι δεν θα επιτεθεί  
σε εσάς και τους φίλους σας!*

### ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δυο ομάδες παίζουν η μια ενάντια στην άλλη: οι Λογικοί ενάντια στους Κυριευμένους χαρακτήρες.

Ως Λογικός χαρακτήρας, πρέπει να αντισταθείτε στις επιθέσεις του Νοοβόρου για να νικήσετε το παιχνίδι.

Ως Κυριευμένος χαρακτήρας, βεβαιωθείτε ότι όλοι οι Λογικοί χαρακτήρες θα γίνουν Κυριευμένοι ή θα βγουν εκτός μάχης μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

### ΥΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### ΚΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Μπροστινή Όψη

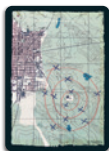


Πλάτη

#### ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗΣ



Μπροστινή Όψη



Πλάτη

#### ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ



Ενεργή Πλευρά



Πλευρά Εκτός Μάχης



# ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Παράδειγμα για 4 παίκτες



**1** Κάθε παίκτης παίρνει ένα **πλακίδιο Χαρακτήρα** και το τοποθετεί μπροστά του, με ανοιχτή την **Ενεργή** πλευρά.

**2** Ξεχωρίστε τις **κάρτες Περιπέτειας**:

★ Με 4 ή 5 παίκτες, επιστρέψτε όλες τις κάρτες με τα σύμβολα 6+ και 9+ στο κουτί. Δεν θα τις χρειαστείτε.

★ Με 6 έως 8 παίκτες, επιστρέψτε όλες τις κάρτες με το σύμβολο 9+ στο κουτί. Δεν θα τις χρειαστείτε.

★ Με 9 ή 10 παίκτες, παίξτε με όλες τις κάρτες.

**3** Από τις **κάρτες Περιπέτειας**, πάρτε τόσες κάρτες **Νοοβόρου** και **Βάφλας**, όσες αναφέρει ο παρακάτω πίνακας.

Ανακατέψτε αυτές τις κάρτες και δώστε από μια κλειστή σε κάθε παίκτη.

Δείτε την κάρτα σας **κρυφά**.

Κάθε παίκτης με κάρτα Νοοβόρου είναι **Κυριευμένος** μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Οι υπόλοιποι παίκτες είναι **Λογικοί**... προς το παρόν!



- 4** Ανακατέψτε τις υπόλοιπες **κάρτες Περιπέτειας** και δώστε 3 κλειστές σε κάθε παίκτη. Προσθέστε τις στην πρώτη σας κάρτα για να φτιάξετε το αρχικό σας χέρι.



Αν πάρετε **3 κάρτες Ισχυρού Χτυπήματος**, επιστρέψτε τις στην τράπουλα, **ανακατέψτε** την και τραβήξτε 3 καινούργιες.



Αν πάρετε **3 κάρτες Νοοδόρου**, είστε **Κυριευμένος** και κρυφά γίνεστε μέλος της ομάδας του.

- 5** Δημιουργήστε την **ενιαία τράπουλα**:

- α** Μοιράστε τις υπόλοιπες κάρτες Περιπέτειας σε **3 κλειστές στοίβες**, όσο πιο όμοιες σε μέγεθος γίνεται.
- β** Ανακατέψτε τις **12 κάρτες Συνάντησης**, τραβήξτε τυχαία 3, και επιστρέψτε τις υπόλοιπες στο κουτί.
- γ** Φτιάξτε μια ενιαία τράπουλα όπως φαίνεται στην εικόνα στα δεξιά.



## ΑΝ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ 6 ΕΩΣ 10 ΠΑΙΚΤΕΣ

- ★ Ζητήστε από όλους τους παίκτες να κλείσουν τα μάτια τους.
- ★ Κατόπιν, ζητήστε από όλους τους Κυριευμένους παίκτες να ανοίξουν τα μάτια τους για να δουν τους άλλους Κυριευμένους. Μετά από πέντε δευτερόλεπτα, ζητήστε τους να ξανακλείσουν τα μάτια τους.
- ★ Τέλος, ζητήστε από όλους τους παίκτες να ανοίξουν τα μάτια τους για να ξεκινήσει το παιχνίδι.



# ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΙΚΑ

Ξεκινώντας από τον μικρότερο σε ηλικία παίκτη, οι παίκτες παίζουν γύρους δεξιόστροφα.

## ΓΥΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗ

Στο γύρο σας, ανοίξτε την κάρτα στην κορυφή της τράπουλας και τοποθετήστε την στο τραπέζι έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τη δουν:

- ✧ Αν είναι **κάρτα Περιπέτειας**, πρέπει να τη δώσετε **σε οποιονδήποτε παίκτη** είναι ακόμα στο παιχνίδι, ο οποίος και την προσθέτει στο χέρι του. Μπορείτε ελεύθερα να συζητήσετε με τους άλλους παίκτες πριν πάρετε την απόφασή σας. Όμως δεν μπορείτε να κρατήσετε την κάρτα για τον εαυτό σας.
- ✧ Αν είναι μια **κάρτα Συνάντησης**, αμέσως εφαρμόστε την ιδιότητά της. Κατόπιν όλοι οι παίκτες συμμετέχουν σε μια Συνάντηση (δείτε σελ. 6).

Τέλος, ο παίκτης στα αριστερά σας ξεκινάει τον δικό του γύρο.

## ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

- ✧ Δεν επιτρέπεται **ποτέ** να δείξετε τις κάρτες σας, εκτός κι αν το ζητάει μια κάρτα Συνάντησης.
- ✧ Μπορείτε να μπλοφάρετε: μπορείτε να πείτε ό,τι θέλετε για τις κάρτες του χεριού σας, ασχέτως του αν είναι αλήθεια ή ψέματα.

## ΚΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Στο παιχνίδι, υπάρχουν 5 είδη καρτών Περιπέτειας, με διάφορες ιδιότητες:





ΝΟΟΒΟΡΟΙ ΚΑΙ



ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

Μόλις βρεθείτε με **3 κάρτες Νοοβόρου** στο χέρι σας, αμέσως γίνεστε Κυριευμένος.

Όμως κάθε **κάρτα Αναμνήσεων** ακυρώνει μια κάρτα Νοοβόρου!

Αν είστε Κυριευμένος, γίνεστε κρυφά μέλος της ομάδας του Νοοβόρου μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. **Δεν υπάρχει επιστροφή σε αυτό**, ακόμα κι αν αργότερα αποκτήσετε κάρτες Αναμνήσεων. Από δω και πέρα, σκοπός σας είναι να κάνετε και τους υπόλοιπους παίκτες Κυριευμένους!

**Παράδειγμα:** Ο Γιάννης έχει 4 κάρτες Νοοβόρου και 2 κάρτες Αναμνήσεων στο χέρι, οπότε δεν είναι ακόμα Κυριευμένος. Στο γύρο του, ο Γιώργος του δίνει μια κάρτα Νοοβόρου. Ο Γιάννης γίνεται αμέσως Κυριευμένος, αφού έχει 3 κάρτες Νοοβόρου που δεν ακυρώνονται. Δεν λέει κάτι, όμως πλέον ανήκει στην άλλη ομάδα!



ΙΣΧΥΡΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΚΑΙ



ΧΕΡΙ ΒΟΗΘΕΙΑΣ

Μόλις έχετε τουλάχιστον 3 κάρτες **Ισχυρού Χτυπήματος** στο χέρι, βγαίνετε αμέσως εκτός μάχης και πρέπει να το ανακοινώσετε στους άλλους παίκτες.

Όμως κάθε **κάρτα Χέρι Βοήθειας** ακυρώνει μια κάρτα Ισχυρού Χτυπήματος!

Αν βρεθείτε εκτός μάχης, γυρίστε το πλακίδιο του Χαρακτήρα σας στην πλευρά Εκτός Μάχης και τοποθετήστε όλες σας τις κάρτες κλειστές από κάτω του. Δεν μπορείτε να μιλήσετε, να παίξετε γύρους, ή να συμμετάσχετε σε Συναντήσεις για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Όμως θα κερδίσετε ή θα χάσετε με την ομάδα σας!

**Σημείωση:** Αν ένας Λογικός παίκτης γίνει Κυριευμένος και ταυτόχρονα βγει εκτός μάχης, βγαίνει εκτός μάχης, όμως πλέον ανήκει στην ομάδα των Κυριευμένων.



**ΒΑΦΛΑ**

Αυτές οι κάρτες δεν έχουν ιδιότητες, όμως δίνουν πόντους αν παίζετε μια σειρά από παρτίδες (δείτε σελ. 7)





## ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗΣ



Όταν τραβήξετε μια κάρτα Συνάντησης, διαβάστε την δυνατά, εφαρμόστε την ιδιότητά της, και μετά επιστρέψτε την στο κουτί. Οι ιδιότητες των καρτών Συνάντησης εφαρμόζονται μόνο στους παίκτες που είναι ακόμα στο παιχνίδι, **και σε εσάς**.

Αφού εφαρμόσετε την ιδιότητα της κάρτας, κανένας δεν επιτρέπεται να μιλήσει. Όλοι οι παίκτες **που είναι ακόμα στο παιχνίδι** επιλέγουν 2 κάρτες από το χέρι τους. Δίνουν 1 στον παίκτη στα αριστερά τους και 1 στον παίκτη στα δεξιά τους. Αυτές οι κάρτες τοποθετούνται κλειστές κάτω από το πλακίδιο Χαρακτήρα.

Όταν όλοι οι παίκτες που είναι ακόμα στο παιχνίδι πάρουν τις 2 κάρτες, τις ανακατεύουν **χωρίς να τις δουν** για να μην ξέρουν ποιος τους έδωσε ποια. Τέλος, οι παίκτες βλέπουν τις 2 κάρτες και τις προσθέτουν στο χέρι τους.

### Σημαντικό

- ✳ **Κατά τη διάρκεια της Συνάντησης, μόνο οι Κυριευμένοι παίκτες** μπορούν να δώσουν κάρτες Νοοβόρου. Οι Λογικοί παίκτες πρέπει να τις κρατάνε στο χέρι τους!
- ✳ **Όταν ένας παίκτης δεν συμμετέχει σε μια Συνάντηση (έχει βγει εκτός μάχης ή λόγω κάποιας ιδιότητας κάρτας), προσπεράστε τον και δώστε την κάρτα σας στον επόμενο παίκτη.**

Η Συνάντηση τελειώνει και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

58 κάρτες Περιπέτειας (20 x Νοοβόροι, 16 x Ισχυρά Χτυπήματα, 12 x Βάφλες, 5 x Αναμνήσεις, 5 x Χέρια Βοήθειας), 12 κάρτες Συνάντησης, 10 πλακίδια Χαρακτήρων και αυτό το βιβλίο κανόνων.

### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

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

Εκδότης: **Repos Production**

Πλήρης λίστα: [rprod.com/en/stranger-things/credits](http://rprod.com/en/stranger-things/credits)



**Mixlore**

# ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει με δυο τρόπους:

- ✳ Μόλις μείνουν μόνο **1 ή 2 παίκτες** στο παιχνίδι, ή
- ✳ Μόλις **ολοκληρωθεί πλήρως** η 3<sup>η</sup> Συνάντηση.

Κατόπιν, όλοι μαζί οι παίκτες μετράνε ως το 3, και:

- ✳ **Όλοι οι Κυριευμένοι παίκτες** αρχίζουν να γρυλίζουν για να καλέσουν τον Νοοβόρο.
- ✳ Ακολουθούμενοι από **όλους τους Λογικούς παίκτες που είναι ακόμα στο παιχνίδι**, οι οποίοι σγκώνονται και χειροκροτούν.

**Αν έχει παραμείνει έστω και ένας Λογικός παίκτης στο παιχνίδι**, όλοι οι Λογικοί παίκτες (και αυτοί που είναι στο παιχνίδι, και αυτοί που έχουν βγει εκτός μάχης) είναι οι νικητές. Ειδάλλως, οι Κυριευμένοι παίκτες (και αυτοί που είναι στο παιχνίδι, και αυτοί που έχουν βγει εκτός μάχης) είναι οι νικητές.



## ΑΝ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΑΠΟ ΠΑΡΤΙΔΕΣ

Στο τέλος κάθε παρτίδας, οι παίκτες της νικήτριας ομάδας (συμπεριλαμβανομένων και των παικτών εκτός μάχης) κερδίζουν 1 πόντο, συν 1 πόντο για κάθε κάρτα Βάφλας στο χέρι τους. Μετά από 3 παρτίδες, ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο τελικός νικητής!

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

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

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

Αυτό το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για ιδιωτική ψυχαγωγία.



## ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

- ★ **Για τους Κυριευμένους παίκτες:** Πρέπει να είστε αδίστακτοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ακόμα και αν προκαλέσετε υποψίες! Επιτεθείτε στους γείτονές σας στην 1<sup>η</sup> Συνάντηση δίνοντάς τους κάρτες Νοοβόρου. Όμως ποτέ μην παραδεχτείτε το ρόλο σας, γιατί κινδυνεύετε να βρεθείτε εκτός μάχης.
- ★ **Για τους Λογικούς παίκτες:** Αν πάρετε μια κάρτα Νοοβόρου κατά τη διάρκεια μιας Συνάντησης, αυτό σημαίνει ότι τουλάχιστον ένας από τους διπλανούς σας είναι Κυριευμένος! Προσπαθήστε να τον εντοπίσετε και δώστε του κάρτες Ισχυρών Χτυπημάτων για να τον βγάλετε εκτός μάχης.

## ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΙΑΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗΣ

- ★ Οι Λογικοί παίκτες δεν επιτρέπεται **ποτέ** να δώσουν κάρτα Νοοβόρου από το χέρι τους.
- ★ Οι παίκτες εκτός μάχης δεν συμμετέχουν στις Συναντήσεις. Προσπεράστε τους και δώστε την κάρτα σας στον **επόμενο παίκτη**.
- ★ **Ανακατέψτε** τις κάρτες που παίρνετε πριν τις δείτε.

## ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



3 μη ακυρωμένες κάρτες  
**Νοοβόρου** και γίνεστε  
**Κυριευμένος**.



3 μη ακυρωμένες κάρτες  
**Ισχυρού Χτυπήματος**  
και βγαίνετε **εκτός μάχης**.



Ακυρώνει  
1 κάρτα Νοοβόρου.



Ακυρώνει  
1 κάρτα Ισχυρού Χτυπήματος.