

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Joey Vigour játéka



Az Elmenyűző a hatalmába kerített emberekből gyűjt sereget a Föld elfoglalására, és néhányan már most is az irányítása alatt álltok...

Járatok nyitott szemmel, nehogy megtámadjon titeket vagy a barátaitokat!

A JÁTÉK CÉLJA

Két csapat küzd egymással: Az épelméjűek a megszállt szereplők ellen. Épelméjűként álljatok ellen az Elmenyűző támadásának, hogy győzzetek. Megszálltként érétek el, hogy minden épelméjű megszállttá vagy kiütötté váljon a játék végéig.

A JÁTÉK ELEMEI

KALANDKÁRTYÁK



Előlap

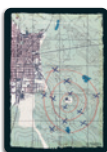


Hátlap

TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK



Előlap



Hátlap

KARAKTERLAPKÁK



Játékban oldal



Kiütött oldal



ELŐKÉSZÜLETEK

Példa 4 játékos esetén



- 1 Minden játékos vegyen el egy **karakterlapkát** és helyezze maga elé, a **játékban** oldalával felfelé.
- 2 Válogassátok szét a **kalandkártyákat**:
 - ✧ 4 vagy 5 játékos esetén minden 6+ és 9+ jelzéssel ellátott kártyát tegyetek vissza a dobozba.
 - ✧ 6–8 játékos esetén minden 9+ jelzéssel ellátott kártyát tegyetek vissza a dobozba.
 - ✧ 9 vagy 10 játékos esetén minden kártyára szükségetek van.
- 3 A kiválogatott **kalandkártyák** közül vegyetek ki az alábbi táblázatnak megfelelő számú **Elmenyúzó** és **Gofri** kártyát.

Keverjétek meg ezeket a kártyákat, és minden játékosnak osszatok egyet képpel lefelé fordítva. A többiektől **eltakarva** nézzétek meg a kártyátokat.

Minden játékos, aki Elmenyúzó kártyát kapott, a játék végéig **megszállt** lesz. A többi játékos **épelméjű**... egyelőre!



- 4** Keverjétek meg a megmaradt **kalandkártyákat**, és képpel lefelé fordítva osszatok hármat minden játékosnak. Ezeket az első kártyákkal együtt vegyétek a kezetekbe.



Ha **3 Ütés kártyát** kaptál, **keverd vissza** ezt a 3 kártyát a pakliba, és húzz 3 újat.



Ha **3 Elmenyúzó kártyát** kaptál, **megszállt vagy**, és titokban csatlakoztál az Elmenyúzó csapatához.

- 5** Állítsátok össze a **húzópaklit**:

- a) A megmaradt kalandkártyákat képpel lefelé osszatok **3 részre** úgy, hogy lehetőleg egyforma méretűek legyenek.
- b) Keverjétek meg a **12 találkozáskártyát**, véletlenszerűen húzzatok 3-at, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba.
- c) Állítsátok össze a húzópaklit a jobb oldalon látható képnek megfelelően.



Ha 6–10 játékosal játszatok:

- ✧ Minden játékos csukja be a szemét.
- ✧ Ezután a megszállt játékosok nyissák ki a szemüket, és nézzék meg egymást. Öt másodperc elteltével ismét csukják be a szemüket.
- ✧ Végül minden játékos nyissa ki a szemét, és kezdjétek el a játékot.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd a többiek az óramutató járása szerint következnek.

Egy játékos köre

A körödben fordítsd fel a húzópakli legfelső lapját, és tedd az asztal közepére, egy mindenki által jól látható helyre:

- ★ Ha ez egy **kalandkártya**, oda kell adnod egy másik, még játékban lévő, **játékosnak**, aki ezt a kártyát a kezébe veszi. Mielőtt döntesz, kikérheted a többi játékos véleményét. Nem tarthatod meg a felhúzott kártyát.
- ★ Ha ez egy **találkozáskártya**, azonnal hajtsd végre a hatását. Ezután minden játékos részt vesz a találkozásban (lásd 6. oldal).

Végül a tőled balra ülő játékos következik.

Fontos szabályok

- ★ Sosem fedheted fel a kezekben lévő kártyákat, hacsak egy találkozáskártya erre nem utasít.
- ★ Blöffölhetsz: bármit mondhatsz a kezekben tartott lapokról, akár igaz, akár nem.

Kalandkártyák

A játékban 5 típusú kalandkártya található különböző hatásokkal. Ezek a következők:





ELMENYÚZÓ ÉS



EMLÉK

Amint **3 Elmenyűző kártya** kerül a kezedbe, azonnal megszállttá válsz.

Azonban minden **Emlék kártya** semlegesít egy Elmenyűző kártyát.

Ha megszállttá válsz, titokban csatlakozol az Elmenyűző csapatához, egészen a játék végéig. **Nincs visszaút**, még akkor sem, ha később Emlék kártyákat húzol. Innentől az a célod, hogy minden játékos megszállttá váljon.

Példa: Máténak 4 Elmenyűző kártya és 2 Emlék kártya van a kezében, tehát még nem megszállt. Ebben a körben Robi ad neki egy Elmenyűző kártyát. Máté azonnal megszállttá válik, hiszen 3 olyan Elmenyűző kártya van a kezében, amelyet nem semlegesít semmi. Nem szól semmit, de mostantól a másik csapatban játszik.



ÜTÉS ÉS



SEGÍTŐ KÉZ

Amint legalább **3 Ütés kártya** kerül a kezedbe, azonnal kiütötté válsz, és ezt be is kell jelentened a többi játékos számára.

Azonban minden **Segítő kéz kártya** semlegesít egy Ütés kártyát.

Ha kiütöttek, fordítsd meg a karakterlapkádat a kiütött oldalára, és az összes kezedben tartott lapot képpel lefelé fordítva csúsztasd alá. Innentől nem beszélhetsz, nem lesz több köröd és nem vehetsz részt a találkozásokban egészen a játék végéig. Azonban győzhetsz vagy veszíthetsz a csapattal.

Megjegyzés: Ha egy épelméjű játékos egyszerre válik megszállttá és kiütötté, akkor kiütött lesz, de a megszálltak csapatához fog tartozni.



GOFRI

Ezeknek a kártyáknak nincs hatásuk a játék során, azonban pontokat érhetnek, ha több játékot játszottok egymás után (lásd 7. oldal).



Találkozáskártyák



Ha találkozáskártyát húzol, olvasd fel hangosan, hajtsd végre a hatását, majd tedd vissza a dobozba. A találkozáskártyák hatásai csak a még játékokban lévő játékosokra vonatkoznak, **téged is beleértve**.

Amint végrehajtottad a kártya hatását, senki sem beszélhet.

Minden játékos, aki még játékban van, választ 2 kártyát a kezéből, az egyiket a bal, a másikat a jobb oldalán ülő szomszédja számára. Ezeket a kártyákat képpel lefelé fordítva csúsztatásod a szomszédotok karakterlapjája alá.

Ha minden, még játékban lévő játékos megkapta a 2 kártyát, mindenki keverje meg a kapott kártyákat, **anélkül, hogy megnéznék** őket. Végül minden játékos nézze meg őket, és tegye a kezében tartott lapok mellé.

Fontos

- ✳ **A találkozás során csak a megszállt játékosok** adhatnak tovább Elmenyúzó kártyákat. Az épelméjű játékosoknak meg kell tartaniuk őket.
- ✳ **Ha egy játékos nem vesz részt a találkozásban (mert kiütközött vagy egy kártya hatása miatt), akkor hagyjátok ki, és adjátok a kártyákat a mellette ülőknek.**

A találkozás véget ér, és a játék a megszokott módon folytatódik tovább.

A DOBOZ TARTALMA

58 kalandkártya (20 x Elmenyúzó, 16 x Ütés, 12 x Gofri, 5 x Emlék, 5 x Segítő kéz), 12 találkozáskártya, 10 karakterlapka és ez a játékszabály.

KÉSZÍTŐK

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

Kiadó: **Repos Production**

További közreműködők: rprod.com/en/stranger-things/credits



Mixlore

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- ✧ Amint már csak **1 vagy 2 játékos** marad játékban, vagy
- ✧ A 3. találkozás **teljes végrehajtása** után.

Ezután a játékosok elszámolnak 3-ig, és:

- ✧ **Minden megszállt játékos** elkezd morogni, hogy magukhoz hívják az Elmenyúzózt.
- ✧ Ezt követően a **játékban maradt épelméjű játékosok** felállnak és tapsolnak.

Ha legalább egy épelméjű játékos játékban maradt, minden épelméjű játékos (játékban maradt és kiütött) győzött.

Ellenkező esetben a megszállt játékosok (játékban maradtak és kiütöttek) győztek.



Ha több játékot játszottok

Minden egyes játék végén a győztes csapat tagjai (a kiütött játékosokat is beleértve) 1 pontot kapnak, plusz még 1 pontot minden Gofriért a kezükben. 3 játék után a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz az abszolút győztes!



© 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

Csak magánjelleű szórakozás céljából használható.



Stratégiai javaslatok

- ★ **Megszállt játékosoknak:** Könyörtelennek kell lenned, még akkor is, ha emiatt gyanúba keveredsz! Már az első találkozás során támadd meg őket, adj nekik Elmenyúzó kártyákat! Azonban sose ismerd be a szereped, különben a kiütést kockáztatod.
- ★ **Épelméjű játékosoknak:** Ha a találkozás során Elmenyúzó kártyát kapsz, az azt jelenti, hogy legalább az egyik szomszédod megszállt. Próbáld meg beazonosítani és adj neki Ütés kártyákat, hogy kiüsd a játékból!

Találkozások

- ★ Az épelméjű játékosok **sosem** adhatnak tovább Elmenyúzó kártyát a kezükből.
- ★ A kiütött játékosok nem vehetnek részt a találkozásokban. Hagyjátok ki őket, és adjátok a kártyákat a **mellettük ülő játékosnak**.
- ★ **Keverjétek meg** a kapott kártyákat, mielőtt megnézik őket.

A kalandkártyák hatásai



3 nem semlegesített
Elmenyúzó kártya hatására **megszállttá** válsz.



3 nem semlegesített
Ütés kártya hatására **kiütötté** válsz.



Semlegesít
1 Elmenyúzó kártyát.



Semlegesít
1 Ütés kártyát.