

NETFLIX

# STRANGER THINGS

## ATTACK OF THE MIND FLAYER

Autor gry: Joey Vigour



*Łupieżca umysłów tworzy armię opętanych ludzi.  
Z ich pomocą zamierza dokonać inwazji na Ziemię.  
Część z Was już znajduje się pod jego kontrolą.  
Zachowaj czujność i uważaj, aby nie zaatakował Ciebie  
albo Twoich przyjaciół!*

### CEL GRY

Dwie drużyny – wolnych i opętanych – stają do bezpośredniego starcia.  
Jeśli grasz wolną postacią, aby wygrać, musisz oprzeć się atakom łupieżcy umysłów.  
Jeśli grasz opętaną postacią, aby wygrać, musisz sprawić, że na koniec gry  
wszystkie wolne postacie będą opętane albo pozbawione przytomności.

### ELEMENTY GRY

#### KARTY PRZYGÓD



przód

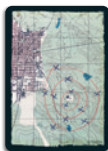


tył

#### KARTY SPOTKAŃ



przód



tył

#### PŁYTKI POSTACI



strona gry



strona utraty przytomności



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przykładowe przygotowanie gry dla 4 graczy.



- 1 Każdy z graczy bierze po **1 płytce postaci** i umieszcza ją przed sobą **stroną gry** do góry.
- 2 Następnie sortuje się **karty przygód**:
  - ★ W rozgrywce 4- albo 5-osobowej należy odłożyć do pudełka wszystkie karty z oznaczeniami 6+ i 9+.
  - ★ W rozgrywce 6-, 7- albo 8-osobowej należy odłożyć do pudełka wszystkie karty z oznaczeniem 9+.
  - ★ W rozgrywce 9- albo 10-osobowej należy użyć wszystkich kart.
- 3 Z przygotowanych w ten sposób **kart przygód** należy wziąć odpowiednią liczbę **kart łupieżcy umysłów** i **gofrów** zgodnie z poniższą tabelą.

Karty należy potasować i rozdać po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Gracze **potajemnie** sprawdzają swoje karty.

Każdy z graczy, który ma kartę łupieżcy umysłów, już do końca gry jest **opętany**. Pozostali gracze są **wolni**... przynajmniej na razie!



- 4** Pozostałe **karty przygód** należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 3 zakryte karty. Każdy z graczy powinien mieć 4 karty, które stanowią jego rękę startową.



Jeśli gracz ma **3 karty silnych ciosów**, musi **wtasować** je z powrotem do talii i dobrać 3 nowe karty.



Jeśli gracz ma **3 karty łupieżcy umysłów**, zostaje **opętany** i w tajemnicy dołącza do drużyny opętanych.

- 5** Teraz należy utworzyć **talię wspólną**:

- a** Pozostałe karty przygód dzieli się na **3 zakryte stosy** o podobnej liczbie kart.
- b** Następnie tasuje się **12 kart spotkań** i losuje się z nich 3 karty, a pozostałe odkłada do pudełka.
- c** Karty w talii wspólnej umieszcza się w taki sposób, jak pokazano z prawej strony.



## Gdy w rozgrywkę bierze udział od 6 do 10 graczy:

- ✧ Osoba prowadząca rozgrywkę prosi wszystkich graczy o zamknięcie oczu.
- ✧ Następnie każe opętanym otworzyć oczy, aby mogli się dowiedzieć, kto jest w ich drużynie. Po 5 sekundach opętani zamykają oczy.
- ✧ Na koniec prosi wszystkich graczy o otwarcie oczu – rozgrywka się rozpoczyna.



## OPIS GRY

Zaczynając od najmłodszego z graczy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury.

### Tura gracza

W swojej turze gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii wspólnej i kładzie na stole w taki sposób, aby wszyscy ją widzieli.

- ★ Jeśli to **karta przygody**, gracz musi ją przekazać **dowolnemu innemu graczowi**, który jest w grze. Ten gracz bierze otrzymaną kartę na rękę. Gracz może skonsultować swój wybór z pozostałymi graczami, zanim podejmie ostateczną decyzję. Nie może jednak zatrzymać tej karty.
- ★ Jeśli to **karta spotkania**, należy natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Następnie wszyscy gracze biorą udział w spotkaniu (zob. str. 6).

Następnie gracz kończy swoją turę i rozpoczyna się tura gracza po lewej stronie.

### Ważne zasady

- ★ Gracze **nie mogą** pokazywać swoich kart, chyba że karta spotkania każe im to zrobić.
- ★ Gracze mogą blefować, czyli podawać pozostałym graczom dowolne informacje na temat swoich kart.

### Karty przygód

W grze występuje 5 rodzajów kart przygód, które mają różne efekty.





ŁUPIEŻCA UMYSŁÓW I



WSPOMNIENIA

Gdy tylko gracz ma na ręce **3 karty łupieżcy umysłów**, natychmiast zostaje opętany.

Trzeba jednak pamiętać, że każda **karta wspomnień** anuluje kartę łupieżcy umysłów!

Jeśli gracz zostaje opętany, w tajemnicy dołącza do drużyny opętanych, w której pozostaje do końca gry. **Gracz nie może przestać być opętany**, nawet jeśli w późniejszych turach otrzyma kartę wspomnień. Od tej chwili celem gracza jest sprawienie, że pozostali gracze zostaną opętani!

***Przykład.** Maciek ma na ręce 4 karty łupieżcy umysłów i 2 karty wspomnień, więc nie jest jeszcze opętany. W swojej turze Radek przekazuje Maćkowi kartę łupieżcy umysłów. Jako że Maciek ma 3 nieanulowane karty łupieżcy umysłów, natychmiast zostaje opętany. Nikomu o tym nie mówi, ale od tej chwili należy do drużyny opętanych!*



SILNY CIOS I



POMOCNA DŁOŃ

Gdy tylko gracz ma na ręce co najmniej **3 karty silnych ciosów**, natychmiast traci przytomność i musi to oznajmić pozostałym graczom.

Trzeba jednak pamiętać, że każda **karta pomocnej dłoni** anuluje kartę silnego ciosu!

Jeśli gracz traci przytomność, odwraca swoją płytkę postaci stroną utraty przytomności do góry i umieszcza pod nią wszystkie swoje karty zakryte. Taki gracz do końca rozgrywki nie może się odzywać, nie rozgrywa tur i nie bierze udziału w spotkaniach. Wciąż jednak pozostaje członkiem swojej drużyny i na koniec gry wraz z nią wygra albo przegra!

***Uwaga!** Jeśli wolny gracz w tym samym momencie zostanie opętany i straci przytomność, traci przytomność, ale od tej chwili należy do drużyny opętanych.*



**GOFR**

Te karty nie wpływają na rozgrywkę, ale w przypadku rozgrywania serii gier zapewniają punkty (zob. str. 7).





# Karty spotkań



Gdy gracz odkrywa kartę spotkania, odczytuje na głos jej treść, rozpatruje jej efekt, a następnie odkłada ją do pudełka. Efekty kart spotkań dotyczą tylko graczy, którzy wciąż są w grze (nie stracili przytomności), **włączając gracza, który odkrył kartę spotkania.**

Po rozpatrzeniu efektu tej karty żaden z graczy nie może się odezwać. **Wszyscy gracze, którzy wciąż są w grze**, wybierają po 2 karty z ręki. Następnie dają 1 z nich graczowi po lewej stronie i 1 graczowi po prawej stronie. Gracze wsuwają otrzymane w ten sposób karty zakryte **pod** swoje płytki postaci.

Gdy wszyscy gracze, którzy wciąż są w grze, otrzymają po 2 karty, tasują je zakryte **bez patrzenia**. Następnie gracze sprawdzają, jakie karty otrzymali, i biorą obie karty na rękę.

## Ważne!

- ✳ *W czasie spotkania **tylko opętani gracze** mogą oddawać karty łupieżcy umysłów. Wolni gracze muszą je zatrzymać na ręce!*
- ✳ *Jeżeli gracz nie uczestniczy w spotkaniu (stracił przytomność albo działa na niego inny efekt karty), należy go pominąć i przekazać kartę kolejnemu graczowi.*

Spotkanie dobiega końca i rozgrywka toczy się dalej zgodnie z zasadami.

## ELEMENTY

58 kart przygód (20 kart łupieżcy umysłów, 16 kart silnych ciosów, 12 kart gofrów, 5 kart wspomnień, 5 kart pomocnej dłoni), 12 kart spotkań, 10 płytek postaci, instrukcja.

## TWÓRCY

Projekt gry: **Joey Vigour** ([joeyvigour.com](http://joeyvigour.com))

Producent: **Repos Production**

Pełna lista twórców dostępna na stronie: [rprod.com/en/stranger-things/credits](http://rprod.com/en/stranger-things/credits)



**Mixlore**

# KONIEC GRY

Rozgrywka może się skończyć na 1 z 2 sposobów:

- ✧ gdy tylko **1 albo 2 graczy wciąż jest w grze (nie stracili przytomności) albo**
- ✧ po **rozpatrzeniu** trzeciej karty spotkania.

Gdy rozgrywka dobiegnie końca, gracze na głos odliczają „1, 2, 3”, a następnie:

- ✧ **Wszyscy opętani gracze** zaczynają warczeć, przyzywając łupieżcę umysłów.
- ✧ **Wszyscy wolni gracze, którzy wciąż są w grze**, wstają i klaszczą.

**Jeśli co najmniej 1 wolny gracz wciąż jest w grze**, drużyna wolnych graczy (osoby wciąż w grze i te, które straciły przytomność) wygrywa rozgrywkę.

W przeciwnym razie wygrywa drużyna opętanych graczy (osoby wciąż w grze i te, które straciły przytomność).



## Rozgrywanie serii gier

Na koniec każdej rozgrywki członkowie zwycięskiej drużyny (włączając graczy, którzy stracili przytomność) otrzymują po 1 punkcie. Dodatkowo otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę gofra, którą mają na ręce. Gracz, który po rozegraniu 3 gier zdobył najwięcej punktów, jest ostatecznym zwycięzcą!



© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

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

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

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



## Dobre strategie

- ★ **Opętany gracz.** Musisz być bezwzględny, nawet jeśli miałoby to rzucić na Ciebie podejrzenia! Zaatakuj sąsiadów podczas pierwszego spotkania, dając im karty łupieżcy umysłów. Pod żadnym pozorem nie przyznawaj się, do której drużyny należysz, bo wolni gracze będą chcieli pozbawić Cię przytomności!
- ★ **Wolny gracz.** Jeśli podczas spotkania otrzymasz kartę łupieżcy umysłów, oznacza to, że co najmniej 1 z Twoich sąsiadów jest opętany! Spróbuj ustalić który, a następnie pozbaw go przytomności, dając mu kartę silnego ciosu.

## Podczas spotkania

- ★ Wolni gracze **nie mogą** oddawać kart łupieżcy umysłów, które mają na ręce.
- ★ Gracze, którzy stracili przytomność, nie biorą udziału w spotkaniach. Gracz, który miałby przekazać kartę takiej osobie, pomija ją i przekazuje kartę **kolejnemu graczowi**.
- ★ Gracze **tasują** otrzymane karty, zanim je obejrzą.

## Efekty kart przygód



3 nieanulowane karty  
**łupieżcy umysłów** sprawiają,  
że gracz **zostaje opętany**.



3 nieanulowane karty  
silnych ciosów sprawiają,  
że gracz **traci przytomność**.



Anuluje  
1 kartę łupieżcy umysłów.



Anuluje  
1 kartę silnego ciosu.