

VOORBEREIDING

Voorbeeld voor 4 spelers



- 1 Elke speler kiest een **Personagetegel** en legt hem voor zich neer, met de zijde **In Het Spel** naar boven.
- 2 Sorteert de **Avonturenkaarten**:
 - ★ Stop in een spel met 4 of 5 spelers alle kaarten met de symbolen en weer in de doos.
 - ★ Stop in een spel met 6 tot 8 spelers alle kaarten met het symbool weer in de doos.
 - ★ In een spel met 9 of 10 spelers gebruiken jullie alle kaarten.
- 3 Neem uit deze **Avonturenkaarten** een aantal **Mind Flayer**- en **Wafelkaarten**. Raadpleeg hiervoor de onderstaande tabel. Schud deze kaarten en geef er 1 gedekt aan elke speler. Kijk **in het geheim** naar je kaart. Spelers met een Mind Flayer-kaart zijn voor de rest van het spel **Bezeten**. De andere spelers zijn **Gezond...** voorlopig althans!

| A | DITEL / TIME | | HOEVE / NUMBER | | DITEL / TIME | | HOEVE / NUMBER | | DITEL / TIME | | HOEVE / NUMBER | |
|-------------|--------------|---|----------------|---|--------------|----|----------------|--|--------------|--|----------------|--|
| SPELERS | | | | | | | | | | | | |
| MIND FLAYER | | | | | | | | | | | | |
| WAFEL | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | | |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | | | | | | |
| 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | | | | | | |

- 4 Schud de resterende **Avonturenkaarten** en geef er 3 gedekt aan elke speler. Voeg ze toe aan je eerste kaart: dit is je starthand.
 - Als je **3 Harde Klapkaarten** hebt ontvangen, schud deze 3 kaarten dan **opnieuw door de stapel** en trek 3 nieuwe kaarten.
 - Als je **3 Mind Flayerkaarten** hebt ontvangen, **word je Bezeten** en zit je stiekem in het team van de Mind Flayer.

- 5 Stel de **algemene stapel** samen:

- a Verdeel de laatste Avonturenkaarten zo evenredig mogelijk in **3 gedekte stapels**.
- b Schud de **12 Vergaderingskaarten**, trek er willekeurig 3 en leg de rest weer in de doos.
- c Stel de algemene stapel samen zoals in de afbeelding rechts.



Als je met 6 tot 10 spelers speelt

- ★ Vraag alle spelers om de ogen te sluiten.
- ★ Vraag daarna de Bezeten spelers om hun ogen te openen, zodat ze kunnen zien wie ook Bezeten is. Vraag ze vijf seconden later om de ogen weer te sluiten.
- ★ Vraag tot slot alle spelers om hun ogen te openen: nu kan het spel beginnen.



SPELOVERZICHT

Te beginnen met de jongste speler en daarna met de klok mee, voeren de spelers hun beurt uit.

Spelersbeurt

Draai tijdens je beurt de bovenste kaart van de stapel om en leg deze zichtbaar op tafel:

- ★ Als het een **Avonturenkaart** is, geef hem dan aan **een andere speler** die nog in het spel is. Deze speler voegt de kaart toe aan zijn hand. Voor je beslist, mag je met de andere spelers overleggen. Je mag de kaart echter niet zelf houden.
- ★ Als het een **Vergaderingskaart** is, voer dan meteen het effect ervan uit. Daarna nemen alle spelers deel aan een Vergadering (zie pagina 6).

Hierna is de speler links van je aan de beurt.

Belangrijke regels

- ★ Je mag je kaarten nooit tonen, tenzij een Vergaderingskaart je dit toestaat.
- ★ Je mag bluffen: het is toegestaan te zeggen wat je wil over je handkaarten, en je mag hierover liegen.

Avonturenkaarten

In dit spel zijn er 5 soorten Avonturenkaarten met verschillende effecten. Dit zijn ze:



MIND FLAYER EN HERINNERINGEN

Zodra je **3 Mind Flyer-kaarten** in je hand hebt, word je onmiddellijk Bezeten.

Maar elke **Herinneringskaart** heft een Mind Flyer-kaart op!

Als je Bezeten bent, maak je voor de rest van het spel stiekem deel uit van het team van de Mind Flyer. **Er is geen weg terug**, ook al ontvang je later nog Herinneringskaarten. Vanaf nu is het je taak de andere spelers Bezeten te maken!

Voorbeeld: Maarten heeft 4 Mind Flyer-kaarten en 2 Herinneringskaarten in de hand, dus hij is nog niet Bezeten. Tijdens zijn beurt geeft Rob hem een Mind Flyer-kaart. Maarten wordt onmiddellijk Bezeten, omdat hij 3 Mind Flyer-kaarten heeft die niet opgeheven zijn. Hij zegt niets, maar zit nu in het andere team!



HARDE KLAP EN HELPENDE HAND

Zodra je minstens **3 Harde Klap-kaarten** hebt, ben je onmiddellijk uitgeschakeld en moet je dit aan de andere spelers laten weten.

Maar elke **Helpende Hand-kaart** heft een Harde Klap-kaart op!

Als je uitgeschakeld bent, draai dan je Personagetegel om naar de zijde Uitgeschakeld en leg al je kaarten er gedekt onder. Je mag voor de rest van het spel niet meer spreken, geen meer beurten uitvoeren, en niet meer aan Vergaderingen deelnemen. Je wint of verliest wel nog met je team!

Opmerking: Als een Gezonde speler op hetzelfde moment Bezeten en uitgeschakeld wordt, is hij uitgeschakeld maar behoort hij tot het Bezeten team.



WAFEL

Deze kaarten hebben geen effect tijdens het spel, maar zijn punten waard als je een reeks van spelletjes speelt (zie pagina 7).



Vergaderingskaarten



Als je een Vergaderingskaart trekt, lees hem dan hardop, voer het effect ervan uit, en leg deze weer in de doos. Effecten van Vergaderingskaarten gelden alleen voor spelers die nog in het spel zijn, **inclusief jijzelf**.

Tijdens de afhandeling van het effect van de kaart mag niemand spreken. **Alle spelers die nog in het spel zijn**, kiezen 2 kaarten uit hun hand. Ze geven 1 kaart aan hun linkerbuur en 1 kaart aan hun rechterbuur. Alle spelers leggen hun ontvangen kaarten gedekt **onder** hun Personagetegels.

Zodra alle spelers die nog In Het Spel zijn 2 kaarten hebben ontvangen, schudt iedereen zijn kaarten **zonder te kijken**. Tot slot kijken alle spelers naar de kaarten en voegen ze toe aan hun hand.

Belangrijk

- ★ *Tijdens de Vergadering mogen **alleen Bezeten spelers** Mind Flyer-kaarten weggeven. Gezonde spelers moeten deze kaarten in de hand houden!*
- ★ *Als een speler niet deelneemt aan een Vergadering (omdat men uitgeschakeld is of dankzij het effect van een kaart), sla deze speler dan over en geef je kaart aan de volgende speler.*

De vergadering loopt af en het spel gaat zoals gebruikelijk verder.

INHOUD

58 Avonturenkaarten (20 x Mind Flyer, 16 x Harde Klap, 12 x Wafel, 5x Herinneringen, 5x Helpende Hand), 12 Vergaderingskaarten, 10 Personagetegels en deze handleiding.

CREDITS

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

Uitgever: **Repos Production**

Voor alle credits, zie: rprod.com/en/stranger-things/credits



Mixlore™

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- ★ Zodra er slechts **1 of 2 spelers** in het spel zijn, of
- ★ Nadat de 3^e Vergadering **volledig is afgehandeld**.

Daarna tellen alle spelers tot 3 en:

- ★ **Alle Bezeten spelers** beginnen te grommen om de Mind Flyer op te roepen.
- ★ **Alle Gezonde spelers die nog in het spel zijn**, gaan rechtop staan en applaudiseren.

Als er nog minstens 1 Gezonde speler in het spel is, winnen alle Gezonde spelers het spel (ook spelers die uitgeschakeld zijn).

Anders winnen de Bezeten spelers (ook spelers die uitgeschakeld zijn).

Als je een reeks van spelletjes speelt

Aan het einde van elk spelletje ontvangen de spelers van het winnende team (inclusief uitgeschakelde spelers) 1 punt, plus 1 punt per Wafelkaart die ze in de hand hebben. Na 3 spelletjes wint de speler met de meeste punten!

© REPOS PRODUCTION 2022. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.
Stranger Things™ / © Netflix. Used with permission.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



Strategische tips

- ★ **Voor Bezeten spelers:** Tijdens het spel moet je meedogenloos zijn, ook al is dat verdacht! Val je buren aan door hen tijdens de 1^e Vergadering Mind Flyer-kaarten te geven. Geef echter nooit je identiteit prijs, anders raak je misschien uitgeschakeld.
- ★ **Voor Gezonde spelers:** Als je tijdens een Vergadering een Mind Flyer-kaart ontvangt, betekent dit dat minstens 1 van de spelers naast je Bezeten is! Probeer te achterhalen wie het is, en deze speler Harde Klap-kaarten te geven om hem uit te schakelen.

Tijdens een Vergadering

- ★ Gezonde spelers mogen **nooit** een Mind Flyer-kaart uit hun hand weggeven.
- ★ Uitgeschakelde spelers nemen geen deel aan Vergaderingen. Sla hen over en geef je kaart aan de **volgende speler**.
- ★ **Schud** de kaarten die je ontvangt voordat je ernaar kijkt.

Effecten van de Avonturenkaarten



Als je **3 Mind Flyer-kaarten** hebt die niet opgeheven kunnen worden, ben je **Bezeten**.



Als je **3 Harde Klap-kaarten** hebt die niet opgeheven kunnen worden, ben je **Uitgeschakeld**.



Heft **1 Mind Flyer-kaart** op.



Heft **1 Harde Klap-kaart** op.

NETFLIX

STRANGER THINGS

ATTACK OF THE MIND FLAYER

Een spel van Joey Vigour

De Mind Flyer rekruteert een leger Bezeten om de aarde aan te vallen, en een aantal van jullie heeft hij al in zijn macht... Blijf waakzaam en zorg ervoor dat hij jou en je vrienden niet aanvalt!

DOEL VAN HET SPEL

Twee teams nemen het tegen elkaar op: Gezonde tegen Bezeten personages. Gezonde personages moeten de aanvallen van de Mind Flyer weerstaan om het spel te winnen. Bezeten personages moeten ervoor zorgen dat alle Gezonde spelers Bezeten of uitgeschakeld zijn aan het einde van het spel.

ONDERDELEN

AVONTURENKAARTEN



Voor



Achter

VERGADERINGSKAARTEN



Voor



Achter

PERSONAGETEGELS



Zijde In Het Spel



Zijde Uitgeschakeld