

NETFLIX

# STRANGER THINGS

## ATTACK OF THE MIND FLAYER

Un juego de Joey Vigour

*El Azotamentes está creando un ejército de gente poseída para invadir la Tierra y algunos de vosotros ya estáis bajo su control...  
¡Mantente alerta y asegúrate de que no te ataca a ti ni a tus amigos!*

### OBJETIVO DEL JUEGO

Dos equipos de Personajes se enfrentan cara a cara: Cuertos contra Poseídos. Si eres un Personaje Cuerto, debes resistir los ataques del Azotamentes para ganar la partida.

Si eres un Personaje Poseído, asegúrate de que todos los Personajes Cuertos hayan sido Poseídos o estén eliminados para cuando termine la partida.

### CONTENIDO

#### CARTAS DE AVENTURA



Frontal

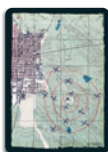


Posterior

#### CARTAS DE ENCUENTRO



Frontal



Posterior

#### FICHAS DE PERSONAJE



Cara «En juego»



Cara «Eliminado»



# PREPARACIÓN

Ejemplo para 4 jugadores



- 1 Cada jugador toma 1 **ficha de Personaje** y la coloca frente a sí con la cara «En juego» bocarriba.
- 2 Prepara las **cartas de Aventura**:
  - ★ Si la partida es de 4 o 5 jugadores, vuelve a dejar en la caja todas las cartas que tengan los símbolos 6+ y 9+.
  - ★ Si la partida es de 6 a 8 jugadores, vuelve a dejar en la caja todas las cartas que tengan el símbolo 9+.
  - ★ Si la partida es de 9 o 10 jugadores, se juega con todas las cartas.
- 3 De entre las **cartas de Aventura** que acabas de preparar, toma la cantidad de **cartas de Azotamientos** y de **cartas de Gofre** pertinente que se indica en la tabla de más abajo.  
 Baraja las cartas que has tomado y reparte a cada jugador 1 carta bocabajo.  
 Cada jugador mira su carta **en secreto**.  
 Los jugadores que tengan una carta de Azotamientos están **Poseídos** hasta el final de la partida. El resto de jugadores están **Cuervos...** ¡de momento!

A		E	
DATE/TIME	NOISE REDUCTION <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF	DATE/TIME	NOISE REDUCTION <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF
JUGADORES			
AZOTAMENTOS			
GOFRE			

	4	5	6	7	8	9	10
AZOTAMENTOS	1	1	2	2	2	3	3
GOFRE	3	4	4	5	6	6	7

- 4** Baraja el resto de **cartas de Aventura** y reparte a cada jugador 3 cartas bocabajo. Después, cada jugador las añade a su primera carta para formar su mano inicial.



Si has recibido **3 cartas de Trompazo**, vuelve a barajar esas 3 cartas en el mazo y roba 3 nuevas cartas.



Si has recibido **3 cartas de Azotamientos**, estás **Poseído** y te unes en secreto al equipo del Azotamientos.

- 5** Crea el **mazo común**:

- a** Reparte las últimas cartas de Aventura en **tres pilas** de cartas bocabajo que, en lo posible, han de constar de la misma cantidad de cartas.
- b** Baraja las **12 cartas de Encuentro**, toma 3 cartas al azar y vuelve a dejar en la caja las demás cartas.
- c** Ordena el mazo común tal y como se muestra en la imagen de la derecha.



## Si la partida tiene 6 jugadores o más

- ★ Pide a todos los jugadores que cierren los ojos.
- ★ A continuación, pide a los jugadores Poseídos que abran los ojos para que vean quién más está Poseído. Cinco segundos después, pídeles que vuelvan a cerrar los ojos.
- ★ Por último, pide a todos los jugadores que abran los ojos y empezad la partida.



# CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador más joven y siguiendo en sentido horario, cada jugador lleva a cabo un turno.

## Turnos de los jugadores

En tu turno, dale la vuelta a la primera carta del mazo y ponla sobre la mesa de manera que todos los jugadores puedan verla:

- ★ Si es una **carta de Aventura**, debes dársela a **cualquier otro jugador** que aún siga en juego, el cual la añadirá a su mano. Tienes total libertad para hablarlo con otros jugadores antes de tomar una decisión; sin embargo, tú no puedes quedarte la carta.
- ★ Si es una **carta de Encuentro**, resuelve su efecto inmediatamente y, a continuación, todos los jugadores participan en un Encuentro (consulta la página 6).

Por último, el jugador que está a tu izquierda lleva a cabo su turno.

## Reglas importantes

- ★ **Nunca** puedes enseñar tus cartas, excepto cuando una carta de Encuentro te indique que lo hagas.
- ★ Puedes marcarte un farol: es decir, puedes decir lo que quieras sobre las cartas que tienes en la mano, tanto da que sea cierto o falso.

## Cartas de Aventura

En este juego hay cinco tipos de cartas de Aventura con efectos diversos, como puede verse a continuación:





AZOTAMENTOS Y



RECUERDOS

En cuanto tengas en la mano **3 cartas de Azotamientos**, quedas Poseído inmediatamente.

¡Sin embargo, cada **carta de Recuerdos** cancela 1 carta de Azotamientos!

Si estás Poseído, te unes en secreto al equipo del Azotamientos hasta el final de la partida. **Esto no tiene vuelta atrás**, ni siquiera aunque consigas cartas de Recuerdos posteriormente. ¡De ahora en adelante, tu objetivo es hacer que todos los demás jugadores queden Poseídos!

***Ejemplo:** Mateo tiene en la mano 4 cartas de Azotamientos y 2 cartas de Recuerdos, así que todavía no está Poseído. Sin embargo, Manuela le da en su turno 1 carta de Azotamientos y, por tanto, Mateo queda Poseído inmediatamente porque tiene 3 cartas de Azotamientos que no están canceladas. ¡Mateo no dice nada en voz alta, pero ahora está en el otro equipo!*



TROMPAZO Y



AYUDA

En cuanto tengas en la mano **3 cartas de Trompazo**, quedas eliminado inmediatamente y tienes que decírselo a los otros jugadores.

¡Sin embargo, cada **carta de Ayuda** cancela 1 carta de Trompazo!

Si estás eliminado, dale la vuelta a tu ficha de Personaje para que su cara «Eliminado» quede bocarriba y pon todas tus cartas debajo de ella y bocabajo. No puedes hablar, llevar a cabo turnos ni participar en ningún Encuentro durante el resto de la partida, ¡pero ganarás o perderás con tu equipo!

***Nota:** si un jugador Cuerdo queda Poseído y también eliminado al mismo tiempo, está eliminado, pero ahora forma parte del equipo de los Poseídos.*



**GOFRE**

Estas cartas no tienen ningún efecto en el juego, pero conceden puntos cuando se juegan varias partidas seguidas (consulta la página 7).





# Cartas de Encuentro



Cuando robes 1 carta de Encuentro, léela en voz alta, resuelve su efecto y vuelve a dejarla en la caja. Los efectos de las cartas de Encuentro solamente se aplican a los jugadores que sigan en juego, **incluido tú**.

Después de que hayas resuelto el efecto de la carta, nadie puede hablar. **Todos los jugadores que sigan en juego** escogen 2 cartas de su mano y dan 1 de esas cartas al jugador de su izquierda y la otra carta al jugador de su derecha. Esas cartas se ponen **debajo** de las fichas de Personaje pertinentes y bocabajo.

Una vez todos los jugadores que sigan en juego hayan recibido 2 cartas, todo el mundo toma sus cartas y las baraja **sin mirarlas**. Por último, cada jugador mira las cartas y las añade a su mano.

## Importante

- ★ Durante un Encuentro, **solo los Personajes Poseídos** pueden dar cartas de Azotamientos. ¡Los Personajes Cuerdos siempre deben quedárselas en su mano!
- ★ Cuando un jugador no participe en un Encuentro (ya sea porque está eliminado o porque así lo indica el efecto de una carta),

Hecho esto, el Encuentro termina y la partida continúa con normalidad.

## CONTENIDO

58 cartas de Aventura (20 de Azotamientos, 16 de Trompazo, 12 de Gofre, 5 de Recuerdos, 5 de Ayuda), 12 cartas de Encuentro, 10 fichas de Personaje y este libretto de reglas.

## CRÉDITOS

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

Editor: **Repos Production**

Traducción: **J. Ignacio Candil**

Revisión: **Marina Temprano**

Créditos completos: [rprod.com/en/stranger-things/credits](http://rprod.com/en/stranger-things/credits)



**Mixlore**™

# FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de dos formas:

- ✧ En cuanto solo queden **1 o 2 jugadores** en juego; o bien
- ✧ después de que el tercer Encuentro se haya **resuelto por completo**.

A continuación, todos los jugadores cuentan hasta tres y:

- ✧ **Todos los jugadores Poseídos** se ponen a gruñir para invocar al Azotamientos,
- ✧ seguidos por **todos los jugadores Cuerdos que sigan en juego**, los cuales se levantan y aplauden.

**Si hay al menos un jugador Cuerdo que siga en juego**, todos los jugadores Cuerdos (ya sigan en juego o hayan quedado eliminados) ganan la partida. De lo contrario, los jugadores Poseídos (ya sigan en juego o hayan quedado eliminados) ganan la partida.



## Si se juegan varias partidas seguidas

Al final de cada partida, los jugadores del equipo ganador (incluidos los que han quedado eliminados) obtienen 1 punto, al que se suma 1 punto por cada carta de Gofre que tengan en su mano. ¡Después de tres partidas, el jugador que tenga más puntos es el ganador absoluto!



© REPOS PRODUCTION 2022. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Este material solo puede usarse con fines de entretenimiento privado.



## Estrategias sugeridas

- ★ **Para los jugadores Poseídos:** ¡Tienes que ser despiadado durante la partida, incluso aunque ello haga que resultes sospechoso! Ataca a los jugadores que tienes a los lados en el primer Encuentro dándoles cartas de Azotamientos, pero nunca admitas cuál es tu papel o te arriesgarás a que te hagan quedar eliminado.
- ★ **Para los jugadores Cuerdos:** ¡Si te dan 1 carta de Azotamientos durante un Encuentro, eso implica que al menos uno de los jugadores que tienes a los lados está Poseído! Intenta descubrir quién es y dale cartas de Trompazo para conseguir que quede eliminado.

## Durante un Encuentro

- ★ Los jugadores Cuerdos **nunca** pueden dar las cartas de Azotamientos que tengan en su mano.
- ★ Cuando un jugador no participe en un Encuentro (ya sea porque está eliminado o porque así lo indica el efecto de una carta), sáltatelo y dale tu carta al **siguiente jugador**.
- ★ **Baraja** las cartas que te han dado antes de mirarlas.

## Efectos de las cartas de Aventura



3 cartas de **Azotamientos** sin cancelar y quedas **Poseído**.



3 cartas de **Trompazo** sin cancelar y quedas **Eliminado**.



Cancela  
1 carta de Azotamientos.



Cancela  
1 carta de Trompazo.