




INSTRUKCJA



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do

instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: www.portalgames.pl/pl/mindbug/



**„JESTEŚ TERAZ POD MOJĄ KONTROLĄ,
ZIEMIANINIE! WYBRAŁEM CIĘ DO
DOWODZENIA MOIMI STWORAMI
W WALCE Z ODWIECZNYMI WROGAMI”.**

ZASADY GRY

1

WPROWADZENIE

W **MINDBUGU** będziesz przyzywać hybrydowe stwory i wysyłać je do walki ze stworami przeciwnika. Jednak bądź ostrożny podczas ich przyzywania: przeciwnik może użyć jednego ze swoich Mindbugów, żeby przejąć kontrolę nad przyzwanym stworem.

Przechytz przeciwnika w fascynującym pojedynku taktycznym, w którym posiadanie lepszych kart i zagranie ich w złym momencie może być zgubne.

2

ZAWARTOŚĆ

MINDBUG zawiera następujące komponenty:

48 Kart stworów



Liczniki życia



Instrukcja



4 Karty Mindbugów



Rozpatrywanie umiejętności stworów:

Zawsze kiedy rozpatrujesz umiejętność, zastosuj tak dużą jej część, jak to możliwe. Zignoruj to, czego zrobić się nie da.

Przykład: Jeśli jakaś umiejętność zmusza cię do odrzucenia dwóch kart, a na ręce masz tylko jedną, odrzuć ją i zignoruj odrzucanie drugiej.

Równoczesne umiejętności:

Jeśli więcej niż jedna umiejętność ma zostać rozpatrzona w tym samym momencie (np. gdy dwa stwory zostaną pokonane równocześnie), aktywny gracz decyduje o kolejności rozpatrzenia tych umiejętności.

„TERAZ UWAŻAJ, NĘDZNY CZŁOWIEKU.
KONIEC KOŃCÓW, TO MOIMI DZIEŁAMI
BĘDZIESZ GRAŁ”.



Krok 1: Rozdaj Mindbugi

Daj każdemu graczowi po 2 Mindbugi, które każdy nich umieszcza odkryte przed sobą.

Krok 2: Potasuj i rozdaj karty

Potasuj 48 kart stworów i rozdaj każdemu graczowi po 10 zakrytych kart. Będą to wasze talie. Zostawcie sobie trochę miejsca obok talii na stos kart odrzuconych.

Krok 3: Dobierzcie karty na ręce

Każdy z was dobiera na rękę po 5 kart ze swojej talii stworzonej podczas kroku 2.

Krok 4: Ustawcie startowe punkty życia

Zaczynacie grę mając po 3 punkty życia. Każdy gracz bierze swój Licznik życia i ustawia go na wartości 3.

Uwaga: Do śledzenia punktów życia możecie też użyć kostek, żetonów lub 3 nieużytych kart, które macie pod ręką.

PRZYGOTOWANIE

Tak samo dla Gracza 2



Licznik życia



Mindbugi



Obszar gry
Gracza 1



Talia

Stos kart
odrzuconych



Karty na ręce

5

ROZGRYWKA

Cel gry

Wygrywasz grę natychmiast, gdy liczba punktów życia przeciwnika spadnie do zera lub gdy nie będzie on w stanie wykonać żadnej akcji w swojej turze.

Punkty życia

Zaczynacie grę z 3 punktami życia. Gdy tracisz punkty życia, zmniejszasz wartość na Liczniku życia o liczbę straconych punktów. Gdy zdobywasz punkty życia, zwiększasz wartość na Liczniku życia o liczbę zdobytych punktów. Nie ma limitu posiadanych punktów życia.

Karty stworów

Każda karta przedstawia stwora, jego nazwę i siłę. Karty mogą mieć jedną lub więcej **CECH** (w pierwszej linii poniżej nazwy) oraz **UMIEJĘTNOŚĆ** (tekst poniżej miejsca na cechy).

Siła

1

SNAPPELEON

Nazwa

Cecha

1
PODSTĘPNY

Umiejętność

Atak: Przeciwnik traci
1 punkt życia.



Dobieranie kart

Zawsze, gdy pozbywasz się kart(y) z ręki (np. poprzez ich zagrywanie lub odrzucanie), natychmiast dobierz karty ze swojej talii, aż będziesz mieć 5 kart na ręce. Zrób to, zanim wydarzy się cokolwiek innego (np. zanim karta zostanie przejęta przez Mindbuga albo jej umiejętność Zagranie zostanie rozpatrzona). Jeśli twoja talia wyczerpie się, nie dobierasz dodatkowych kart. Nie ma ograniczenia, ile kart możesz mieć na ręce.

Tura gracza

Aby wyznaczyć gracza rozpoczynającego, każdy z graczy odstania losową nieużywaną kartę (spośród tych, które nie zostały rozdane graczom). Gracze porównują wartość siły na odstnionych kartach. Gracz, którego karta ma większą siłę, zostaje graczem rozpoczynającym. (W przypadku remisu powtórzcie proces).

Rozgrywacie swoje tury na zmianę. W każdej swojej turze musisz wykonać jedną z dwóch poniższych akcji. Jeśli nie jesteś w stanie tego zrobić, **przegrywasz grę**.

A) Zagraj kartę
albo

B) Zaatakuj jednym stworem

Zagraj kartę

Wybierz kartę z ręki i umieść ją odkrytą na stole.

Przeciwnik ma teraz dwie opcje:

Opcja 1: Przeciwnik nie korzysta z Mindbuga

Gdy zagrywasz kartę z ręki, przeciwnik może skorzystać z jednego ze swoich Mindbugów, aby przejąć tego stwora. Jeśli przeciwnik nie ma już Mindbugów lub nie chce z nich skorzystać, połóż zagrane stwora w swoim obszarze gry i rozpatrz jego Zagranie, jeśli ten stwór ma taką umiejętność. Po tym zakończ swoją turę. Teraz przeciwnik rozgrywa swoją turę.

Opcja 2: Przeciwnik korzysta z Mindbuga

Jeśli przeciwnik skorzysta z Mindbuga, to on zagrywa tę kartę i traci jednego Mindbuga - odwraca go, aby oznaczyć, że został wykorzystany. Przeciwnik umieszcza zagrane stwora w swoim obszarze gry. Przeciwnik rozpatruje jego Zagranie (jeśli ten stwór ma taką umiejętność), tak jakby sam zagrał tę kartę z ręki.

Zakończ swoją turę, a następnie **natychmiast rozegraj kolejną turę** (czyli znowu możesz zagrać kartę lub zaatakować stworem).

Uwaga: Jeśli karta wchodzi do gry w jakikolwiek inny sposób niż poprzez zagranie z ręki (np. za pomocą umiejętności stwora), nie można skorzystać z Mindbuga, żeby ją przejąć.

Uwaga: Nie możesz wykorzystać Mindbuga, aby przejąć kartę, która już znajduje się w obszarze gracza. Nie możesz również skorzystać z Mindbuga, aby przejąć kartę, którą przeciwnik już przejął Mindbugiem.

Przykład: Ania zagrywa Aksolotla Uzdrawiciela ze swojej ręki i dobiera do 5 kart. Bartek wciąż ma oba Mindbugi i decyduje się skorzystać z jednego z nich. Umieszcza Aksolotla Uzdrawiciela w swoim obszarze gry i rozpatruje jego umiejętność *Zagranie* (dzięki czemu zyskuje 2 punkty życia). Ania kończy swoją turę i natychmiast rozpoczyna kolejną. W tej turze Ania zagrywa Osobliwą Beczkę (i dobiera do 5 kart). Bartek ma jeszcze jednego Mindbuga, którego mógłby wykorzystać, aby przejąć Osobliwą Beczkę, ale nie decyduje się na to, więc Ania umieszcza Osobliwą Beczkę w swoim obszarze gry.

Zaatakuj stworem

Wybierz jednego ze swoich stworów (czyli stworów w twoim obszarze gry), aby nim zaatakować. Twój przeciwnik może teraz wybrać jednego ze swoich stworów (w swoim obszarze gry), aby zablokować ten atak. Jeżeli nie zablokuje ataku, traci 1 punkt życia. Jeżeli zablokuje atak, to te dwa stwory ze sobą walczą. Porównaj siłę walczących stworów - ten, który ma mniejszą siłę zostaje pokonany i należy go umieścić na stosie kart odrzuconych gracza, po którego stronie walczył.

Uwaga: Jeśli stwory mają tyle samo siły, oba zostają pokonane.

Przykład: Ania atakuje Gorylwem, który ma siłę 10. Bartek ma Misiosę o sile 8 w swoim obszarze gry i mógłby nią blokować atak. W takim przypadku nie straci punktu życia, ale jego Misiosa zostanie pokonana, czyli przeniesiona na stos kart odrzuconych. Bartek decyduje nie blokować ataku, co sprawia, że traci 1 punkt życia.





Cechy

Stwory mogą mieć jedną lub więcej cech. Cecha to słowo (lub zestaw słów), które zastępuje fragment zasad wyjaśniający jak dana karta działa.

WŚCIEKŁY: Po swoim pierwszym ataku w danej turze, ten stwór może (jeśli nadal jest w grze) zaatakować drugi raz w tej samej turze.



Gracz 1

Gracz 1 atakuje Wrestlotaurem.

Wrestlotaurem może zaatakować drugi raz, ponieważ jest Wściekły i przetrwał pierwszy atak.



Gracz 2

Gracz 2 decyduje, że blokuje atak Kłomornikiem.

Kłomornik ma mniejszą siłę, więc zostaje pokonany, czyli przeniesiony z obszaru gry na stos kart odrzuconych Gracza 2.

Gracz 2 traci 1 punkt życia, ponieważ nie ma żadnych stworów, którymi mógłby blokować atak.

ŁOWCA: Gdy atakujesz Łowcą, to ty (zamiast przeciwnika) wybierasz, który stwór przeciwnika blokuje ten atak.

Uwaga: Korzystanie z cechy Łowcy jest dobrowolne, ale jeśli z niej skorzystasz, nie możesz zaatakować przeciwnika bezpośrednio.

Uwaga: Możesz wybrać stwora, który normalnie nie mógłby blokować tego ataku.

Gracz 1 atakuje Osasynem.



Gracz 1

Gracz 1 korzysta z cechy Łowcy i zmusza Smoka Kompostowego do blokowania ataku.

Smok Kompostowy ma mniejszą siłę, więc zostaje pokonany.



Gracz 2



Gracz 2 nie ma możliwości zdecydowania o blokowaniu ataku.

TRUJĄCY: W walce ten stwór zawsze pokonuje stwora przeciwnika z którym walczy, nawet jeśli ma mniejszą siłę od niego.

Uwaga: Jeśli stwór przeciwnika ma większą lub równą siłę, Trujący stwór także zostaje pokonany.



Gracz 1

Gracz 1 atakuje Kłomornikiem.



Gracz 2 odrzuca kartę (z powodu umiejętności Kłomornika) i natychmiast dobiera do 5.



Gracz 2

Gracz 2 decyduje, że będzie blokował atak Sówką Pająkówką.

Kłomornik pokonuje Sówkę Pająkówkę, ponieważ ma wyższą siłę, ale jednocześnie sam zostaje pokonany, bo Sówka Pająkówka jest Trująca.

PODSTĘPNY: Ataki tego stwora mogą być blokowane tylko przez Podstępne stwory.

Uwaga: Taki stwór wciąż może normalnie blokować ataki stworów przeciwnika.



Gracz 1

Gracz 1 atakuje Sówką Pająkówką, która jest Podstępna.



Gracz 2



Gracz 2 ma dwa stwory w swoim obszarze gry, ale tylko Tygrywiórka jest Podstępna, więc tylko ona może zostać wybrana do blokowania tego ataku.

TWARDY: Jeśli ten stwór miałby zostać pokonany, a nie został wcześniej wyczerpany, wyczerp go, zamiast go pokonywać. Ta cecha działa niezależnie od tego, czy stwór miałby zostać pokonany w walce, czy przez efekt karty. Wyczerpywanie stwora oznacza obrócenie go o 90 stopni dla podkreślenia, że jego cecha Twardy została już użyta. Wyczerpane stwory nadal mogą atakować, blokować i używać swoich umiejętności. Ten stan nie wpływa na możliwości stwora.

Gracz 1 atakuje Kangurexem.

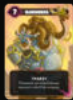


Gracz 1

Kangurex zostaje pokonany, czyli przeniesiony na stos kart odrzuconych.

Gracz 2 decyduje, że blokuje Słoniornicą.

Oba stwory powinny zostać pokonane, ponieważ mają równą siłę.



Gracz 2



Ponieważ Słoniornica jest Twarda (i nie została jeszcze wyczerpana), zostaje wyczerpana zamiast pokonana.



Umiejętności i Zdarzenia

Większość stworów posiada specjalne umiejętności, które zostaną użyte, gdy zajdzie konkretne Zdarzenie. Poniżej opisane są Zdarzenia, których nazwy można spotkać na kartach:

Zagranie: To zdarzenie zachodzi, gdy ta karta wchodzi do gry. Nie ma znaczenia w jaki sposób się to dzieje - przykładowo, jakaś inna umiejętność mogła pozwolić ci na zagranie karty ze stosu kart odrzuconych.

Jeśli przeciwnik skorzysta z Mindbuga, aby przejąć zagrywaną przez ciebie kartę z ręki, to on użyje jej umiejętności Zagranie zamiast ciebie.

Atak: To zdarzenie zachodzi, gdy stwór z tą umiejętnością atakuje - jeszcze zanim przeciwnik zdecyduje czy chce blokować ten atak.

Pokonany: To zdarzenie zachodzi, gdy stwór z tą umiejętnością zostaje pokonany, czyli gdy stwór jest przenoszony z obszaru gry na stos kart odrzuconych. Stwór może zostać pokonany w walce lub w wyniku użycia umiejętności innego stwora. Zauważ, że to zdarzenie nie zachodzi, gdy przeciwnik przejmuje tego stwora, cofa ci go na rękę lub gdy odrzucasz tę kartę z ręki na stos kart odrzuconych.

Stałe umiejętności:

Jeśli na karcie znajduje się opis umiejętności bez zaznaczonego Zdarzenia (Zagranie, Atak lub Pokonany), taka umiejętność jest stała i działa dopóki stwór pozostaje w grze i spełnione są wszystkie warunki opisane w tej umiejętności.

6

WAŻNE ZWROTY

Poniżej opisane zostały zwroty, z którymi gracze mogą się zetknąć w trakcie gry.

Twoje stwory / Stwory przeciwnika: Karty, które znajdują się w twoim obszarze gry, nazywane są **twoimi stworami**. Karty w obszarze gry przeciwnika nazywane są **stworami przeciwnika**. Jeśli umiejętność ma wpływ na zarówno twoje stwory, jak i stwory przeciwnika, to po prostu zawiera zwrot **stwory**.

Odrzuć: Odrzucanie karty oznacza, że przenosisz ją z ręki na swój stos kart odrzuconych. Karty nie wchodzi w ten sposób do gry. Jeśli jakaś umiejętność zmusza cię do odrzucenia większej liczby kart, niż masz na ręce, po prostu odrzuć wszystkie.

Zabierz: Jeśli umiejętność pozwala ci na zabranie karty, to bierzesz ją z ręki przeciwnika i umieszczasz na swojej ręce.

Przejmij stwora: Jeśli umiejętność pozwala ci przejąć stwora, umieszczasz go w swoim obszarze gry. Gdy przejmiesz stwora, pozostaje on w takim samym stanie (np. wyczerpanym). Podczas przejmowania stwora nie zachodzi zdarzenie Zagranie.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Projekt gry: Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Ilustracje:

Denis Martynets
www.denism.com.ua

Oprawa graficzna:

Maximilian Gotthold
<https://maxgotthold.de/>

Testy gry:

Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Bo Stentebjerg-Hansen, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Guksung An, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim

Tłumaczenie: Wojciech Giżyński

Bezcenne konsultacje: Łukasz Cyran, Karol Kaszkiel, Grzegorz Laszczyk, Jasiek Łuszczki, Ewelina Milichiewicz, Filip Miłuński, Robert Plesowicz, Kacper Rychard, Bartosz Rzdaki, Paweł Witkowski

Szczególne podziękowania tłumacz kieruje do Łukasza Włodarczyka i Michała Gołębiowskiego za ich wyjątkowe zaangażowanie w pomoc przy tłumaczeniu gry.



SKRÓT ZASAD

ZDARZENIA

ZAGRANIE: Zachodzi, gdy ta karta wchodzi do gry. Jeśli przeciwnik skorzysta z Mindbuga, to on używa umiejętności **ZAGRANIE**, a nie ty.

ATAK: Zachodzi, gdy ten stwór atakuje, jeszcze zanim przeciwnik zdecyduje, czy chce blokować ten atak.

POKONANIE: Zachodzi, gdy stwór jest przenoszony z obszaru gry na stos kart odrzuconych.

CECHY STWORÓW

WŚCIEKLY: Jeśli ten stwór przetrwa swój pierwszy atak w trakcie tury, może zaatakować drugi raz w tej samej turze.

ŁOWCA: Gdy atakujesz Łowcą, możesz wybrać stwora przeciwnika, który będzie zmuszony blokować ten atak.

TRUJĄCY: W walce zawsze pokonuje stwora przeciwnika z którym walczy, nawet jeśli ma mniejszą siłę od niego. Jeśli stwór przeciwnika ma większą lub równą siłę, Trujący stwór także zostaje pokonany.

PODSTĘPNY: Ataki tego stwora mogą być blokowane tylko przez Podstępne stwory.

TWARDY: Jeśli ten stwór miałby zostać pokonany, a nie został wcześniej wyczerpany, to wyczerp go zamiast go pokonywać.