INSTRUKCJA

Instrukcję w formie wideo, opis trybu wieloosobowego i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania możesz znaleźć (w języku angielskim) na stronie:

http://mindbug.me/rules

ZASADY GRY

1 WPROWADZENIE

W **MINDBUGU** będziesz przyzywać hybrydowe stwory i wysyłać je do walki ze stworami przeciwnika. Jednak bądź ostrożny podczas przyzywania stworów: przeciwnik może użyć jednego ze swoich Mindbugów, żeby przejąć kontrolę nad przyzywanym stworem.
Przechytrz przeciwnika w fascynującym pojedynku taktycznym, w którym posiadanie lepszych kart i zagranie ich w złym momencie może być zgubne.

2 ZAWARTOŚĆ

MINDBUG zawiera następujące elementy:

48 Kart Stworów

4 Karty Mindbugów

Instrukcja

3 KLUCZOWE POJĘCIA

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.

4 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Krok 1: Rozdaj Mindbugi
Daj każdemu z graczy 2 Midbugi, umieśćcie je 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. Zostawice sobie trochę miejsca obok talli na stos kart odrzuconych.

Krok 3: Dobierzcie karty na ręce
Każdy z was dobiera na rękę 5 kart ze swojej talii stworzonej podczas kroku 2.

Krok 4: Ustawcie startowe punkty życia
Zaczynacie grę mając po 3 punkty życia. Aby śledzić liczbę punktów życia gracza, weź 3 nieużywane karty (z tych 28 kart, które nie zostały rozdane graczom) i umieść je zakryte przed danym graczem. Zalecamy obrócenie poziomo kart oznaczających punkty życia.

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

PRZYGOTOWANIE

5 ROZGRYWKA

Cel gry

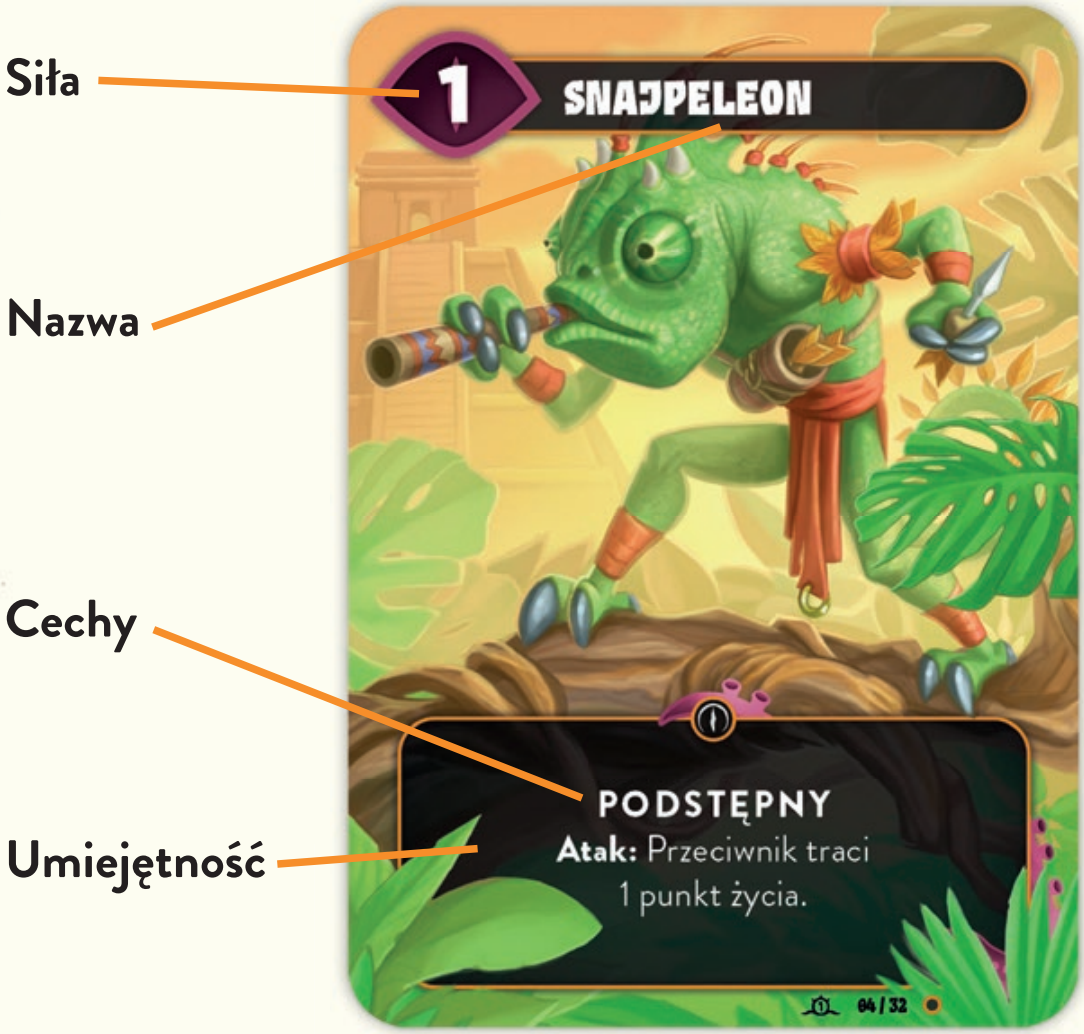
Wygrywasz grę natychmiast, gdy liczba punktów życia przeciwnika spadnie do zera.

Punkty życia

Zaczynasz grę posiadając 3 punkty życia. Gdy tracisz punkt życia, usuń z gry jedną z kart oznaczających twoje punkty życia. Gdy zdobywasz punkt życia, weź jedną z nieużywanych kart i dodaj do swojej puli kart życia. Nie ma ograniczenia, ile punktów życia możesz mieć.

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).



Dobieranie kart

Zawsze, gdy pozbywasz się kart(y) z ręki (np. poprzez 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 dobierania wyczerpie się, nie dobierasz dodatkowych kart. Nie ma ograniczenia, ile kart możesz mieć na ręce.

Tura gracza

Aby wyznaczyć gracza rozpoczynającego, każdy z graczy odsłania losową nieużywaną kartę (spośród kart, które nie zostały rozdane graczom). Gracze porównują wartość siły na odsłoniętych 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
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 zagranego stwora w swoim obszarze gry i rozpatrz 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. Zagranego stwora przeciwnik umieszcza w swoim obszarze gry. Przeciwnik rozpatruje Zagranie (jeśli ten stwór ma taką umiejętność), tak jakby sam zagrał tę kartę z ręki.

Zakończ swoją turę, a nastęnie **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 ma możliwości skorzystania 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 Uzdrowiciela ze swojej ręki i dobiera do 5 kart. Bartek wciąż ma oba Mindbugi i decyduje się skorzystać z jednego z nich. Umieszcza Aksolotla Uzdrowiciela 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 zablokować 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 2

Gracz 1 atakuje Wrestlotaurem

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

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

Gracz 2 decyduje, że zablokuje atak Kłomornikiem

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

Łowca: Gdy atakujesz Łowcą, to ty (zamiast przeciwnika) wybierasz, który stwór przeciwnika zablokuje 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.

Trujący: W walce ten stwór zawsze pokonuje stwora przeciwnika, nawet jeśli ma mniejszą siłę od niego.

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

Gracz 1

Gracz 2

Gracz 1 atakuje Kłomornikiem

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

Gracz 2 decyduje, że zablokuje 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 zablokowania 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.

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 ma miejsce, 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 ma miejsce, gdy stwór z tą umiejętnością atakuje - jeszcze zanim przeciwnik zdecyduje, czy chce zablokować ten atak.

Pokonany: To zdarzenie ma miejsce, 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 ma miejsca, 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 wchodzą 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 przejmujesz stwora, pozostaje on w takim samym stanie (np. wyczerpanym). Podczas przejmowania stwora nie ma miejsca zdarzenie Zagranie.

Instrukcję w formie wideo, opis trybu wieloosobowego i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania możesz znaleźć (w języku angielskim) na stronie:

http://mindbug.me/rules

OPRACOWANIE

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, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Manuel Smak, Markus Peschina, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, 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 Rzadki, 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: Ma miejsce, gdy ta karta wchodzi do gry. Jeśli przeciwnik skorzysta z Mindbuga, to on używa umiejętności **Zagranie**, a nie ty.

Atak: Ma miejsce, gdy ten stwór atakuje, jeszcze zanim przeciwnik zdecyduje, czy chce zablokować ten atak.

Pokonanie: Ma miejsce, gdy stwór jest przenoszony z obszaru gry na stos kart odrzuconych.

CECHY STWORÓW

Wściekły: 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 zablokować ten atak.

Trujący: W walce zawsze pokonuje stwora przeciwnika, nawet jeśli ma mniejszą siłę od niego.
W takim przypadku sam również 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.