



SPIELREGELN

Ein Regelvideo,
Mehrspieler-Varianten und
aktuelle FAQ findest du
auch online unter:

<http://mindbug.me/rules>



**„DU STEHST JETZT UNTER MEINER
KONTROLLE, ERDLING! ICH HABE DICH
AUSERWÄHLT, UM MEINE KREATUREN
IM KAMPF GEGEN MEINE ERZFEINDE
ZU BEFEHLIGEN.“**



MINDBUG-REGELN

1

ÜBERBLICK

In **MINDBUG** beschwörst du Hybrid-Kreaturen und schickst sie in den Kampf gegen die Kreaturen deines Gegners. Nimm dich aber in Acht, wenn du eine Kreatur beschwörst: Dein Gegner kann einen seiner Mindbugs einsetzen, um die Kontrolle über diese Kreatur zu übernehmen. Überliste deinen Gegner in einem fesselnden, taktischen Duell, in dem deine besten Karten tödlich für dich selbst sein können, wenn du sie zum falschen Zeitpunkt ausspielst.

2

MATERIAL

Folgendes Material ist in **MINDBUG** enthalten:

48 Kreaturen-Karten



4 Mindbug-Karten



Spielregeln



Abhandeln von Effekten:

Wenn du einen Effekt abhandeln willst, dann tue dies immer so vollständig wie möglich. Ignoriere den Teil bzw. die Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können.

Beispiel: Wenn dich ein Effekt auffordert, zwei Karten abzuwerfen, du aber nur eine Karte auf der Hand hast, wirfst du diese Karte ab und ignorierst die zweite Karte.

Simultane Effekte:

Wenn mehr als ein Effekt zur gleichen Zeit eintritt (z. B. wenn zwei Kreaturen gleichzeitig besiegt werden), entscheidet der aktive Spieler darüber, in welcher Reihenfolge diese Effekte abgehandelt werden.

„PASS JETZT GUT AUF, WERTLOSES MENSCHLEIN.
ES SIND IMMERHIN MEINE SCHÖPFUNGEN,
MIT DENEN DU SPIELEN WIRST.“



Schritt 1: Mindbugs austeilen

Jeder Spieler erhält 2 Mindbugs und legt sie offen vor sich ab.

Schritt 2: Spielkarten mischen und austeilen

Die 48 Kreaturen-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 10 Karten. Diese werden verdeckt als Nachziehstapel des jeweiligen Spielers abgelegt. Lasst neben den Nachziehstapeln ein wenig Platz für die Ablagestapel.

Schritt 3: Handkarten ziehen

Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem persönlichen Nachziehstapel, der in Schritt 2 erstellt wurde, und nimmt diese auf seine Hand.

Schritt 4: Festlegen der Start-Lebenspunkte

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Lebenspunkten. Um sie zu zählen, nimmt jeder Spieler 3 Karten vom Stapel mit den übrig gebliebenen Karten (die 28 Karten, die an keinen der Spieler ausgeteilt wurden) und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor sich ab. Wir empfehlen, die Lebenspunkte-Karten seitwärts gedreht abzulegen.

Hinweis: Um die Lebenspunkte zu zählen, können auch Würfel, Spielsteine oder andere Gegenstände genutzt werden.

AUFBAU

▲
Identisch für Spieler 2



Lebenspunkte



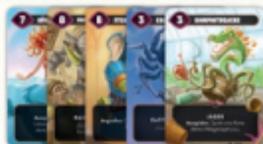
Mindbugs

Spielbereich
Spieler 1



Ablage-
stapel

Nachziehstapel



Handkarten

5

SPIELBLAUF

Ziel des Spiels

Wenn die Lebenspunkte des Gegners auf null gefallen sind, gewinnst du sofort das Spiel.

Lebenspunkte

Du beginnst das Spiel mit 3 Lebenspunkten. Immer wenn du einen Lebenspunkt verlierst, wird eine deiner Lebenspunkte-Karten aus dem Spiel entfernt.

Immer wenn du einen Lebenspunkt erhältst, nimmst du dir eine Karte vom Stapel der ungenutzten Karten und fügst sie deinem Lebenspunkte-Stapel hinzu. Es gibt keine Obergrenze für Lebenspunkte.

Kreaturen-Karten

Jede Karte symbolisiert eine Kreatur mit einem Namen und einem Stärkewert. Karten können ein oder mehrere **SCHLÜSSELWÖRTER** (die erste Zeile unterhalb des Namens) und eine **FÄHIGKEIT** (der Text unterhalb der Schlüsselwörter) haben.

Stärkewert

1

CHAMÄLEONSCHÜTZE

Name

Schlüsselwörter

RAFFINIERT

Fähigkeit

Angreifen: Der Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

Karten ziehen

Wann immer du eine oder mehrere Karten aus deiner Hand entfernst (z. B. durch Ausspielen oder Ablegen), ziehst du sofort von deinem Nachziehstapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Tue dies, bevor andere Effekte eintreten (z. B. bevor eine Karte mit einem Mind-bug kontrolliert wird oder ihr Ausspieleffekt ausgelöst wird). Wenn dein Nachziehstapel leer ist, werden keine Karten nachgezogen. Du darfst unbegrenzt viele Karten auf der Hand halten.

Abwechselnd spielen

Um festzulegen wer anfängt, deckt jeder Spieler eine zufällige Karte vom Stapel ungenutzter Karten auf (also von den verbleibenden 28 Kreaturen-Karten, die nicht an die Spieler ausgeteilt wurden). Die Stärkewerte dieser Karten werden miteinander verglichen. Der Spieler mit dem höchsten Wert fängt an. (Bei Gleichstand werden erneut Karten aufgedeckt.)

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Du musst jeden Zug **eine** der folgenden Aktionen durchführen. Wenn du dies nicht kannst, **verlierst du das Spiel**.

A) Eine Karte ausspielen

oder

B) Mit einer einzigen Kreatur angreifen

Eine Karte ausspielen

Wähle eine deiner Handkarten aus und lege sie offen auf den Tisch. Jetzt hat dein Gegner zwei Möglichkeiten:

Option 1: Dein Gegner verzichtet darauf, einen Mindbug einzusetzen

Wann immer du eine Karte von der Hand ausspielst, kann dein Gegner eine seiner Mindbug-Karten einsetzen, um die Kontrolle über deine Karte zu erlangen. Wenn er entweder keine Mindbugs mehr hat oder darauf verzichtet, einen einzusetzen, legst du die ausgespielte Kreaturen-Karte in deinem Spielbereich ab und löst ihre Ausspiel-effekte aus, sofern vorhanden. Dann ist dein Zug zu Ende. Nun ist dein Gegner an der Reihe.

Option 2: Dein Gegner setzt einen Mindbug ein

Wenn sich dein Gegner entscheidet, einen Mindbug einzusetzen, darf er oder sie diese Karte sofort an deiner Stelle ausspielen und verliert dadurch einen Mindbug. Dieser wird umgedreht (die Rückseite zeigt also nach oben), damit erkennbar ist, dass er bereits eingesetzt wurde. Die Kreaturen-Karte wird im Spielbereich deines Gegners abgelegt. Der Gegner löst alle Ausspieleffekte der Kreatur aus, so als ob er oder sie diese Kreaturen-Karte selbst ausgespielt hätte. Beende deinen Zug.

Du bist direkt danach wieder an der Reihe.

Hinweis: Gelangt eine Karte auf eine andere Weise ins Spiel als durch eine „Ausspielen einer Handkarte“-Aktion (z. B. durch Auslösen eines Karten-Effekts), kann mit einem Mindbug nicht die Kontrolle über diese Karte erlangt werden.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, einen Mindbug auf eine Karte anzuwenden, die sich bereits im Spiel befindet. Dies gilt ebenso für Kreaturen, die von deinem Gegner mit einem Mindbug kontrolliert wurden.

Beispiel: Alice spielt ihre Handkarte Axolotl-Heilerin aus und zieht auf 5 Handkarten auf. Bob hat noch zwei Mindbugs übrig. Er entscheidet sich, einen Mindbug einzusetzen, legt die Axolotl-Heilerin in seinem Spielbereich ab und aktiviert ihre Ausspiel-Fähigkeit (um 2 Lebenspunkte zu erhalten). Danach beendet Alice ihren Zug und beginnt sofort den nächsten. Sie spielt nun den Befremdlichen Bottich aus und zieht wieder auf 5 Handkarten nach. Bob hat einen Mindbug übrig und könnte ihn einsetzen, um den Bottich zu übernehmen. Er entscheidet sich jedoch, seinen Mindbug zu behalten, und Alice legt den Befremdlichen Bottich in ihrem Spielbereich ab.

Mit einer Kreatur angreifen

Wähle eine einzelne Kreatur in deinem Spielbereich aus, um mit ihr anzugreifen. Dein Gegner kann nun eine Kreatur aus seinem Spielbereich auswählen, um diesen Angriff zu blocken. Tut er das nicht, verliert er einen Lebenspunkt. Wenn er den Angriff blockt, kämpfen beide Kreaturen. Vergleiche zur Auswertung des Kampfs ihre Stärkewerte miteinander. Die Kreatur mit dem niedrigeren Stärkewert wird besiegt und wandert auf den Ablagestapel des entsprechenden Spielers.

Wenn beide Kreaturen die gleiche Stärke haben, werden beide Kreaturen besiegt.

Beispiel: Alice greift mit dem Gorillöwen an, der über Stärke 10 verfügt. Bob hat den Brummbären mit Stärke 8 im Spiel. Er kann mit dem Brummbären blocken. In diesem Fall verliert er keinen Lebenspunkt, aber sein Brummbär ist besiegt und wird auf Bobs Ablagestapel abgelegt. Er entscheidet sich aber, den Angriff nicht zu blocken und verliert deshalb einen Lebenspunkt.



Schlüsselwörter

Kreaturen-Karten können ein oder mehrere Schlüsselwörter haben. Ein Schlüsselwort ist ein Wort oder eine Wortgruppe, die als Ersatz für Regeltexte steht und erklärt, was diese Karte tut.

Raserei: Nach ihrem ersten Angriff in einem Zug darf diese Kreatur (wenn sie noch im Spiel ist) ein zweites Mal in diesem Zug angreifen.



Spieler 1

Spieler 1 greift mit El Tauro an.

El Tauro kann ein zweites Mal angreifen, da er Raserei besitzt und den ersten Angriff überlebt hat.

Der Steuereintröter ist besiegt und wandert auf den Ablagestapel, da er den niedrigeren Stärkewert hat.



Spieler 2

Spieler 2 entscheidet sich, mit dem Steuereintröter zu blocken.

Spieler 2 verliert einen Lebenspunkt, da er oder sie keine Kreatur zum Blocken hat.

Jäger: Wenn du mit einem Jäger angreifst, kannst du anstelle deines Gegners eine feindliche Kreatur auswählen, die ihn blocken muss.

Hinweis: Du darfst auch eine Kreatur wählen, die diesen Angriff normalerweise nicht blocken könnte. Die Verwendung der Jäger-Fähigkeit ist freiwillig. Setzt du sie aber ein, kannst du sie nicht verwenden, um den Gegner direkt anzugreifen.



Spieler 1

Spieler 1 greift mit der Killerbiene an.

Spieler 1 zwingt den Kompost-Drachen zu blocken.



Spieler 2



Der Kompost-Drache wird besiegt, da er den niedrigeren Stärkewert hat.

Spieler 2 darf nicht entscheiden, wer blockt.

Giftig: Zusätzlich zu den normalen Kampfregeln besiegt diese Kreatur die feindliche Kreatur immer, auch wenn ihr Stärkewert niedriger als der Stärkewert der gegnerischen Kreatur ist.

Hinweis: Wenn der Stärkewert der gegnerischen Kreatur gleich oder höher ist, wird die giftige Kreatur auch besiegt.



Spieler 1

Spieler 1 greift mit dem Steuerträger an.



Spieler 2

Spieler 2 wirft eine Karte ab.

Spieler 2 entscheidet, dass die Eulenspinne blocken soll.

Der Steuerträger besiegt die Eulenspinne, da er den höheren Stärkewert besitzt. Allerdings wird er ebenfalls besiegt, da die Eulenspinne Giftig ist.

Raffiniert: Diese Kreatur kann nur von raffinierten Kreaturen geblockt werden.

Hinweis: Eine raffinierte Kreatur kann gegnerische Kreaturen ganz normal blocken, wie jede andere Kreatur auch.



Spieler 1

Spieler 1 greift mit einer raffinierten Kreatur an (Eulenspinne).



Spieler 2



Spieler 2 hat zwei Kreaturen im Spiel, es kann jedoch nur das Tiger-Hörnchen zum Blocken ausgewählt werden (da Raffiniert erforderlich ist).

Robust: Wenn diese Kreatur besiegt würde und noch nicht erschöpft ist, wird sie **stattdessen** erschöpft. Es ist dabei egal, ob sie durch einen Kampf oder einen Effekt besiegt würde.

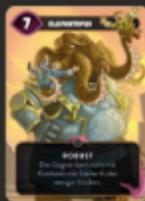
Erschöpfen bedeutet, die Karte um 90 Grad zu drehen. Dies soll zeigen, dass ihre Robust-Fähigkeit bereits eingesetzt wurde. Erschöpft zu sein beeinflusst nicht, was eine Kreatur tun kann (sie kann immer noch angreifen, blocken und ihre Fähigkeiten einsetzen).

Spieler 1 greift mit dem Kängusaurus Rex an.

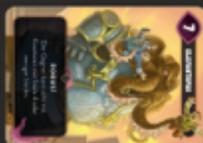


Spieler 1

Spieler 2 entscheidet sich, mit dem Elefantopus zu blocken.



Spieler 2



Der Kängusaurus Rex wird besiegt und auf den Ablagestapel gelegt.

Beide Kreaturen würden besiegt, da beide den gleichen Stärkewert haben.

Da der Elefantopus Robust (und noch nicht erschöpft) ist, wird er erschöpft und nicht besiegt.

Fähigkeiten & Auslöser

Die meisten Kreaturen haben eine spezielle Fähigkeit, die an einem bestimmten Moment im Spiel ausgelöst wird. Es gibt die folgenden Auslöser:

Ausspielen: Dieser Effekt tritt ein, sobald die Karte ins Spiel kommt. Er wird auf jeden Fall ausgelöst, egal auf welche Art und Weise die Karte ins Spiel kommt (z. B. auch, wenn ein anderer Effekt es dir erlaubt, eine Karte von deinem Ablagestapel auszuspielen). Wenn dein Gegner einen Mindbug einsetzt, um die Kontrolle über eine von dir ausgespielte Karte zu erlangen, dann tritt der Ausspieleffekt für deinen Gegner ein und nicht für dich.

Angreifen: Dieser Effekt tritt mit dem Angriff dieser Kreatur ein, jedoch bevor dein Gegner sich entscheidet, ob er diese Kreatur blocken will.

Besiegt: Dieser Effekt tritt ein, sobald die Kreatur mit dieser Fähigkeit besiegt wird. Das bedeutet, dass die Kreatur aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt wird. Eine Kreatur kann im Kampf oder durch den Effekt einer anderen Karte besiegt werden. Beachte, dass dieser Effekt nicht ausgelöst wird, wenn dein Gegner die Kontrolle über die Kreatur erlangt, sie wieder zurück auf deine Hand schickt oder wenn du sie aus deinen Handkarten ablegst.

Dauerhafte Fähigkeiten:

Enthält der Fähigkeitstext einer Karte kein Auslöser-Wort (Ausspielen, Angreifen oder Besiegt), dann handelt es sich um eine dauerhafte Fähigkeit. Sie ist immer aktiv, solange sich die Karte im Spiel befindet und alle Bedingungen erfüllt sind, die durch die Fähigkeit genauer definiert sind.

6

GLOSSAR

Das Glossar beinhaltet diverse Begriffe, die während des Spiels vorkommen können.

Verbündete Kreatur / Feindliche Kreatur: Wenn sich Karten in deinem Spielbereich befinden, dann nennt man sie **verbündete Kreaturen**. Wenn sie sich im Spielbereich deines Gegners befinden, dann nennt man sie **feindliche Kreaturen**. Wenn ein Effekt sowohl verbündete als auch feindliche Kreaturen betrifft, werden beide in entsprechenden Texten **Kreaturen** genannt. Sind sie Teil deiner Handkarten oder befinden sie sich in deinem Ablagestapel, dann nennt man sie einfach Karten.

Ablegen: Eine Karte abzulegen bedeutet, dass du sie aus deinen Handkarten entfernst und auf deinen Ablagestapel legst. Wenn ein Effekt dich zwingt, mehr Karten abzulegen als du auf der Hand hast, legst du so viele Karten ab wie möglich.

Stehlen: Erlaubt ein Effekt es dir, eine Karte zu stehlen, ziehst du eine zufällige Handkarte deines Gegners und fügst sie zu deinen eigenen Handkarten hinzu.

Die Kontrolle über eine Kreatur übernehmen: Wenn ein Karteneffekt es dir erlaubt, die Kontrolle über eine Karte zu übernehmen, legst du sie in deinem Spielbereich ab. Wenn du die Kontrolle über eine Karte übernimmst, verbleibt sie in ihrem aktuellen Zustand (z. B. erschöpft) und löst keine Ausspielen-Effekte aus.

Ein Regelvideo,
Mehrspieler-Varianten und
aktuelle FAQ findest du
auch online unter:

<http://mindbug.me/rules>



Spieldesign: Christian Kudahl, Marvin Hegen,
Richard Garfield, Skaff Elias

Illustrationen:

Denis Martynets
www.denism.com.ua

Grafikdesign:

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

Testspiele:

Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen,
Bo Stentebjerg-Hansen, Daniela Hegen, Daniel
Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Jared
Patterson, Jens Balcersek, 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

Deutsche Fassung: Stephanie Schnabel-Hannen und
Malte Kühle für The Geeky Pen, Michael Csorba

Niclas Kuck, Simon Edelhofer, Jan Künkele, Josephine
Gauss, Roman „roschm“ Schmid, Kevin Busch



KURZÜBERSICHT

AUSLÖSER

Ausspielen: Effekt wird ausgelöst, sobald die Karte ins Spiel kommt. Wenn dein Gegner einen Mindbug einsetzt, tritt der Ausspieleffekt für deinen Gegner ein und nicht für dich.

Angreifen: Effekt wird ausgelöst, sobald diese Karte angreift, jedoch bevor dein Gegner sich entscheidet, ob er blocken will.

Besiegt: Effekt wird ausgelöst, sobald die Karte aus dem Spielbereich entfernt und auf den Ablagestapel gelegt wird.

SCHLÜSSELWÖRTER

Raserei: Wenn diese Karte ihren ersten Angriff überlebt, kann sie im selben Zug ein zweites Mal angreifen.

Jäger: Wenn du mit einem Jäger angreifst, kannst du anstelle deines Gegners eine feindliche Kreatur auswählen, die blocken muss.

Giftig: Zusätzlich zu den normalen Kampfregeln besiegt diese Kreatur die feindliche Kreatur immer, auch wenn ihr Stärkewert niedriger als der Stärkewert der gegnerischen Kreatur ist.

Raffiniert: Diese Kreatur kann nur von raffinierten Kreaturen geblockt werden.

Robust: Wenn diese Karte besiegt würde und noch nicht erschöpft ist, wird sie stattdessen erschöpft.