



REGOLAMENTO

Puoi anche trovare il video delle regole, le modalità multiplayer e le FAQ aggiornate online su:



<http://mindbug.me/rules>

**ORA SEI SOTTO IL MIO CONTROLLO,
TERRESTRE! TI HO SCELTO PER
COMANDARE LE MIE CREAZIONI
NELLA LOTTA CONTRO I MIEI
ANTICHI NEMICI.**



REGOLE DI MINDBUG

1

PANORAMICA

In **MINDBUG** evocherai creature ibride e le manderai a combattere contro le creature del tuo avversario. Ma fai attenzione quando evochi una creatura: l'avversario potrebbe usare uno dei suoi Mindbug per prenderne il controllo. Supera il tuo avversario in un affascinante duello tattico, dove avere le carte migliori e giocarle al momento sbagliato può risultare letale per se stessi.

2

COMPONENTI

MINDBUG è costituito dai seguenti componenti:

48 Carte Creatura



Regolamento



4 Carte Mindbug



Risolvere gli effetti:

Mentre risolvi un effetto, cerca sempre di risolvere il più possibile dell'effetto, ignorando qualsiasi parte dell'abilità che non può essere risolta.

Esempio: *Se un effetto ti chiede di scartare due carte ma in mano ne hai solo una, scartala e ignora la seconda.*

Effetti simultanei:

Se si verifica più di un effetto contemporaneamente (ad esempio quando due creature vengono sconfitte nello stesso momento), il giocatore attivo decide l'ordine in cui risolverli.

ORA PRESTA ATTENZIONE, UMANO SENZA VALORE. DOPOTUTTO, QUESTE CON CUI GIOCHERAI SONO LE MIE CREAZIONI.



Passo 1: Distribuire i Mindbug

Distribuisci a ogni giocatore 2 Mindbug, posizionandoli a faccia in su di fronte a loro.

Passo 2: mescolare e distribuire i mazzi

Mischia le 48 carte creatura e distribuisci a ogni giocatore 10 carte coperte come mazzo di pesca. Lascia un po' di spazio vicino al tuo mazzo per la pila degli scarti.

Passo 3: Pescare le mani

Ogni giocatore pesca 5 carte dal suo mazzo personale che gli hai dato nel passo 2 per formare la sua mano iniziale.

Passo 4: Impostare i punti vita iniziali

Ogni giocatore inizia la partita con 3 punti vita.

Per tracciare i punti vita, ogni giocatore prende 3 carte dal mazzo di carte inutilizzate rimanenti (le 28 carte che non sono state distribuite ai giocatori) e le mette a faccia in giù di fronte a sé. Si raccomanda di girare le carte dei punti vita di lato.

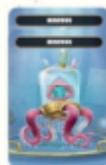
Nota: per tenere traccia dei punti vita, puoi usare anche dei dadi o dei gettoni che hai a portata di mano.

CONFIGURAZIONE

▲
La stessa per il giocatore 2



Punti vita



Mindbug



Area di gioco
Giocatore 1



Mazzo di pesca

Carte
scartate



Carte in mano

5

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scopo del gioco

Vinci immediatamente la partita quando i punti vita dell'avversario sono ridotti a zero.

Punti vita

Inizi la partita con 3 punti vita. Ogni volta che perdi un punto vita, rimuovi dal gioco una delle tue carte segna-vita. Ogni volta che guadagni un punto vita, prendi una carta dal mazzo delle carte inutilizzate e aggiungila al mazzo delle tue carte segna-vita.

Non c'è limite al numero di punti vita che puoi avere nel corso della partita.

Carte Creatura

Ogni carta rappresenta una creatura con un nome e un valore di forza. Le carte possono avere una o più **PAROLE CHIAVE** (la prima riga sotto il nome) e una **ABILITÀ** (il testo sotto le parole chiave).

Valore di forza

1

CECCHINALEONTE

Nome

Parole chiave

1

FURTIVITÀ

Attacco: L'avversario perde un punto vita.

Abilità

Pescare le carte

Ogni volta che rimuovi una carta dalla tua mano (ad esempio giocando, oppure scartando una carta), peschi immediatamente delle carte dal tuo mazzo fino a quando ne hai 5 in mano. Affrettati a farlo prima che si verifichino altri effetti (ad esempio prima che un Mindbug prenda il controllo di una carta o che l'effetto di gioco della carta venga attivato). Se le carte del tuo mazzo finiscono, non hai la possibilità di pescarne altre. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere in mano.

Fare a turno

Per determinare il giocatore iniziale, ogni giocatore prende una carta a caso dal mazzo delle carte inutilizzate (le restanti 28 carte creatura che non sono state distribuite ai giocatori). Confronta il valore di forza su quelle carte. Il giocatore con il numero più alto è il giocatore iniziale. In caso di parità, ripetere la procedura.

I giocatori si alternano a turno. Durante ciascuno dei tuoi turni devi compiere una delle seguenti azioni: se non puoi compierne nessuna perdi immediatamente la partita.

1. **Giocare una carta**
2. **Attaccare con una singola creatura**



Giocare una carta

Scegli una carta qualsiasi dalla tua mano e mettila sul tavolo con la faccia in su. Ora il tuo avversario ha due opzioni:

Opzione 1: il tuo avversario si rifiuta di spendere un Mindbug

Ogni volta che giochi una carta della tua mano, il tuo avversario può spendere uno dei suoi Mindbug per prendere il controllo di quella carta. Se non ha più Mindbug o si rifiuta di usarne uno, procedi mettendo la carta creatura giocata nella tua area di gioco, e risolvi i suoi effetti di gioco (se ne ha). Quindi termina il tuo turno. Ora tocca al tuo avversario.

Opzione 2: Il tuo avversario spende un Mindbug

Se il tuo avversario decide di usare un Mindbug, potrà immediatamente giocare quella carta al posto tuo e perdere un Mindbug. Gira quel Mindbug a faccia in giù per mostrare che è stato usato e metti la carta creatura nella sua area di gioco. L'avversario risolve qualsiasi effetto di gioco della creatura solo se l'ha giocata dalla sua mano.

Quindi termina il tuo turno e immediatamente ne otterrai un altro (che ti permetterà di giocare una carta o attaccare con una creatura).

Nota: se una carta entra in gioco in un modo diverso da un'azione di gioco della mano (ad esempio utilizzando l'effetto di una carta) non è possibile spendere un Mindbug per prenderne il controllo.

Nota: non puoi spendere un Mindbug per prendere il controllo di una carta che è già in gioco. Non puoi neanche usare un Mindbug su una creatura che si trova sotto il controllo del Mindbug di un tuo avversario.

Esempio: Alice gioca la carta *Guaritore Axolotl* presa dalla sua mano e pesca una carta per averne di nuovo 5 in mano. Bob ha ancora due Mindbug. Sceglie di spenderne uno e mette *Guaritore Axolotl* nella sua area di gioco, attivando la sua abilità di gioco per guadagnare 2 punti vita. Alice ora termina il suo turno, quindi ne inizia uno nuovo. Lo usa per giocare *Strambarile* e torna ad avere 5 carte. Bob ha ancora un Mindbug, e potrebbe spenderlo per prendere *Strambarile*. Tuttavia sceglie di tenere il suo Mindbug e Alice mette *Strambarile* nella sua area di gioco.

Attaccare con una creatura

Scegli una singola creatura nella tua area di gioco (una creatura alleata) per attaccare. Il tuo avversario ora può scegliere una creatura della sua area (una creatura nemica) per bloccare l'attacco. Se decide di non bloccarlo, perde un punto vita. Se blocca l'attacco, le due creature combattono. Per far ciò, confronta la loro forza. La creatura con la forza inferiore viene sconfitta e mandata nella pila degli scarti di quel giocatore.

Se hanno la stessa forza, entrambe le creature vengono sconfitte.

Esempio: Alice attacca con Gorilleone che ha una forza pari a 10. Bob ha Orso Ape, che nel gioco ha una forza pari a 8. Può bloccare con Orso Ape. In tal caso non perde nessun punto vita, ma Orso Ape viene sconfitto e mandato nella sua pila degli scarti.

Bob invece sceglie di non bloccare l'attacco.

Questo gli fa perdere un punto vita.



Parole chiave

Le carte creatura possono avere una o più parole chiave. Una parola chiave è una parola o un insieme di parole che sostituisce il testo delle regole che spiegano cosa fa la carta.

Frenesia: Dopo il primo attacco di questa creatura durante il turno può (se ancora in gioco) attaccare una seconda volta.



Caccia: quando attacchi con una creatura con Caccia sei tu, invece dell'avversario, a scegliere la creatura nemica che deve bloccarla.

Nota: Puoi anche scegliere una creatura che non avrebbe potuto bloccare questo attacco. L'uso dell'abilità Caccia è facoltativo, ma se decidi di usarla, non puoi farlo per attaccare direttamente l'avversario.



Giocatore 1

Il giocatore 1
attacca con
Ape Assassina

Il giocatore 1
costringe Pianta
Draghivora a
bloccare

Pianta Draghivora
viene sconfitto
perché ha un valore
di forza inferiore



Giocatore 2



Il giocatore 2 non
ha la possibilità di
bloccare

Veleno: oltre alla normale risoluzione del combattimento, questa creatura sconfigge sempre la creatura nemica, anche se il valore della sua forza è inferiore a quello del nemico.

Nota: se il valore di forza della creatura nemica è uguale o superiore, anche la creatura con veleno viene sconfitta.



Giocatore 1

Il giocatore 1
attacca con
Strozzino Zannuto



Giocatore 2

Il giocatore 2
scarta una carta

Il giocatore 2 sceglie
Ragnogufo come
bloccante

Strozzino Zannuto
sconfigge Ragnogufo
perché ha un valore
di forza più alto,
ma viene anche
sconfitto perché
Ragnogufo ha
Veleno

Furtività: questa creatura può essere bloccata solo da creature con Furtività.

Nota: può ancora bloccare le creature nemiche come una creatura normale.



Giocatore 1

Il giocatore 1 attacca con una creatura con Furtività (Ragnogufo)



Giocatore 2



Il giocatore 2 ha due creature in gioco, ma solo Tigrotto può essere scelto come bloccante (poiché richiede Furtività)

Tenacia: se questa creatura sta per essere sconfitta e non è esaurita, rendila esaurita anziché sconfiggerla. Non importa se sarebbe stata sconfitta in combattimento o da un effetto di una carta.

Esaurire significa ruotare la carta di 90 gradi per evidenziare che ha già usato l'innesco Tenacia. Essere esaurito non influisce su ciò che una creatura può fare, dato che può ancora attaccare, bloccare e usare le sue abilità.



Abilità e inneschi

La maggior parte delle creature ha un'abilità speciale che si attiva in un momento specifico durante il gioco. Sulle carte si trovano i seguenti inneschi.

Gioco: questo effetto si verifica quando la carta entra in gioco. Accade a prescindere da come la carta entra in gioco, per esempio se un altro effetto ti permette di giocare una carta dalla tua pila degli scarti. Se il tuo avversario spende un Mindbug per prendere il controllo di una carta che hai giocato, l'effetto di gioco avviene per lui e non per te.

Attacco: Questo effetto si verifica quando una creatura con questo effetto attacca, ma prima che l'avversario decida di volerla bloccare.

Sconfitto: Questo effetto si verifica quando la creatura con questo effetto viene sconfitta. Significa che la creatura viene spostata dall'area di gioco alla pila degli scarti. Una creatura può essere sconfitta in combattimento, oppure da un altro effetto della carta. Nota che non si attiva se l'avversario prende il controllo della creatura, se la rimanda nella tua mano o quando la scarti dalla tua mano e la metti nella pila degli scarti.

Abilità costanti:

Se una carta ha un testo di abilità senza una parola di innesco (Gioco, Attacco o Sconfitta) si parla di un'abilità costante che è sempre attiva finché la carta è in gioco, e soddisfa tutte le condizioni specificate dall'abilità.

6

TERMINI DI GIOCO

I Termini di gioco includono una serie di termini che i giocatori possono incontrare durante il gioco, in ordine alfabetico.

Creatura Alleata / Creatura Nemica: Quando le carte sono nella tua area di gioco, sono chiamate **creature alleate**. Quando si trovano nell'area di gioco dell'avversario sono chiamate **creature nemiche**. Se un effetto colpisce sia le creature alleate sia quelle nemiche, si riferisce semplicemente alle **creature**. Nella tua mano e nella tua pila degli scarti si chiamano semplicemente carte.

Scartare: scartare una carta significa toglierla dalla tua mano e metterla nella pila degli scarti. Se un effetto ti costringe a scartare più carte di quelle che hai in mano, scarta quante più carte possibili e ignora l'effetto restante.

Rubare: se un effetto ti permette di rubare una carta, prendila dalla mano del tuo avversario e aggiungila alla tua mano.

Prendere il controllo di una creatura: se l'effetto di una carta ti consente di prendere il controllo di un'altra carta, mettila nella tua area di gioco. Se prendi il controllo di una carta, questa rimane nel suo stato attuale (ad esempio esaurita) e non innesca effetti di gioco.

Puoi anche trovare un video delle regole, modalità multiplayer e FAQ aggiornate online, su:

<http://mindbug.me/rules>



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

Illustrazioni:

Denis Martynets
(www.denism.com.ua)

Progettazione grafica:

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

Test di gioco:

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

Traduzione italiana: Pierfrancesco Proietti per
The Geeky Pen

Proofreading: Andrea Angiolino

Consulenza per la traduzione: Luca “Ka” Candela,
Thomas Durante



REGOLE DI RIFERIMENTO

INNESCHI

Gioco: si innesca quando la carta entra in gioco. Se il tuo avversario spende un Mindbug, l'effetto di gioco si verifica per lui e non per te.

Attacco: si innesca quando la carta attacca, ma prima che l'avversario decida se vuole bloccarla.

Sconfitto: si innesca quando la carta viene spostata dall'area di gioco alla pila degli scarti.

PAROLE CHIAVE

Frenesia: se durante un turno questa carta sopravvive al suo primo attacco, in quel turno può attaccare una seconda volta.

Caccia: quando attacchi con una creatura con Caccia sei tu, invece dell'avversario, a scegliere la creatura nemica che deve bloccarla.

Veleno: oltre alla normale risoluzione del combattimento, questa creatura sconfigge sempre la creatura nemica anche se il valore di forza è inferiore al valore di forza del nemico.

Furtività: questa creatura può essere bloccata solo da creature con Furtività.

Tenacia: se questa carta sta per essere sconfitta e non è esaurita, rendila esaurita anziché sconfiggerla.