



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 giocarele al momento sbagliato può risultare letale per sé stessi.

2

COMPONENTI

MINDBUG è costituito dai seguenti componenti:

48 Carte Creatura



2 Ruote dei punti vita



Regolamento



2 Carte di riferimento



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.*

Nel risolvere un effetto, il giocatore che sta svolgendo l'azione compie tutte le eventuali scelte a esso legate, a meno che non sia specificato diversamente.


Esempio: *Se una delle tue carte ha l'effetto "Sconfiggi una creatura nemica", sei tu a scegliere la creatura nemica da sconfiggere, dato che stai svolgendo l'azione. Se un'altra delle tue carte dice "L'avversario scarta una carta", invece è l'avversario a scegliere la carta da scartare, dato che è lui che sta svolgendo l'azione.*

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. Risolvete sempre tutto un effetto prima di risolverne un altro.

Passo 1: Distribuire i Mindbug

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

 In aggiunta, per l'espansione autonoma **Oltre l'Evoluzione:**

Passo 2: Mettere da parte tutte le carte evoluzione

Metti da parte tutte le carte fronte-retro (le carte con una creatura sia da un lato che dall'altro). Non vanno mescolate nel mazzo, e potrebbero entrare in gioco tramite l'effetto speciale di evoluzione su alcune carte.

Passo 3: 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 4: Pescare le mani

Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo di pesca come mano iniziale.

Passo 5: Impostare i punti vita iniziali

Ogni giocatore inizia la partita con 3 punti vita. Per tracciare i punti vita, ogni giocatore prende una ruota dei punti vita e la imposta a 3.

Nota: per tenere traccia dei punti vita, puoi usare anche dei dadi, dei gettoni o tre carte inutilizzate.

CONFIGURAZIONE



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, porti la tua ruota dei punti vita al valore corrispondente. Ogni volta che guadagni un punto vita, porti la tua ruota dei punti vita al valore corrispondente.

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 creature possono avere una o più **PAROLE CHIAVE** (la prima riga sotto il nome) e una **ABILITÀ** (il testo sotto le parole chiave).



Nota: Le creature non possono mai avere un valore di forza inferiore a 1, neanche se altri effetti lo modificano.

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 ad averne 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 rivela una carta a caso dal mazzo delle carte inutilizzate (le restanti 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, ripeti 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 singola carta**
oppure
2. **Attaccare con una singola creatura**



Giocare una carta

Scegli una carta qualsiasi dalla tua mano e mettila sul tavolo a faccia in su. Mostrala chiaramente all'avversario, girandola temporaneamente dal suo lato così che possa leggerla. Ora il tuo avversario ha due opzioni:

Opzione 1: Il tuo avversario opta per non usare un Mindbug

Ogni volta che giochi una carta della tua mano, il tuo avversario può usare uno dei suoi Mindbug per prendere il controllo di quella carta. Se non ha più Mindbug o non intende 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 opta per usare 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. Il tuo avversario risolve tutti gli eventuali effetti di **Gioco** della creatura proprio come se l'avesse giocata dalla propria mano. A questo punto il tuo turno termina e ne ottieni immediatamente un altro (che ti permetterà di giocare una carta o attaccare con una creatura).

Nota: Se una creatura entra in gioco in un modo diverso da un'azione di gioco dalla mano (ad esempio tramite l'effetto di una carta) non è possibile usare un Mindbug per prenderne il controllo.

Nota: Non puoi usare un Mindbug per prendere il controllo di una creatura che è già in gioco. Non puoi usare un Mindbug nemmeno su una creatura che è stata presa grazie a un Mindbug del tuo avversario.

Nota: Se una creatura che è stata presa con un Mindbug è sconfitta, viene messa nella pila degli scarti del giocatore che in quel momento controlla la creatura. Inoltre, è quel giocatore a risolvere eventuali effetti **Sconfitto** di quella creatura.

Esempio: Alice gioca la carta *Guaritore Axolotl* dalla sua mano e pesca una carta per averne di nuovo 5 in mano. Roberto ha ancora due Mindbug. Decide di usarne uno e mette *Guaritore Axolotl* nella propria area di gioco, attivando il suo effetto di **Gioco** per guadagnare 2 punti vita. Alice ora termina il suo turno, ma ne inizia subito uno nuovo. Utilizza il suo turno aggiuntivo per giocare *Strambarile* e torna ad avere 5 carte. Roberto ha ancora un Mindbug, e potrebbe usarlo per prendere *Strambarile*. Tuttavia sceglie di tenere il suo Mindbug e Alice mette *Strambarile* nella propria 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 singola creatura nella propria 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 del suo controllore. Se hanno la stessa forza, entrambe le creature vengono sconfitte. Ogni giocatore può guardare le carte di qualsiasi pila degli scarti in qualsiasi momento.

Esempio: Alice attacca con Gorilleone che ha una forza pari a 10. Roberto 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. Roberto 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 fa da sostituto del testo delle regole che spiegano cosa fa la carta.

FRENESIA: Questa creatura può attaccare due volte nello stesso turno, se è ancora in gioco dopo il primo attacco.



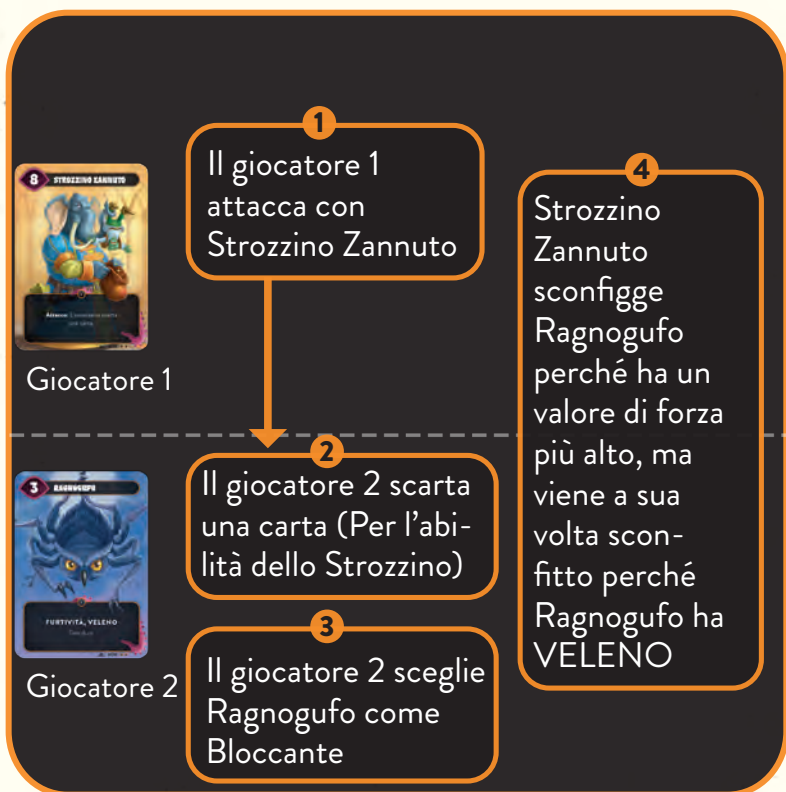
CACCIA: Quando attacchi con questa creatura, puoi scegliere una creatura nemica che deve bloccarla.

Nota: Puoi anche scegliere una creatura nemica che non sarebbe stata altrimenti in grado di bloccare l'attacco. L'uso della parola chiave CACCIA È facoltativo, ma se decidi di usarla, non puoi farlo per attaccare direttamente l'avversario.



VELENO: Durante la risoluzione del combattimento con questa creatura, la creatura nemica è sempre sconfitta.

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



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

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



Giocatore 1

1

Il giocatore 1 attacca con Ragnogufu (una creatura con FURTIVITÀ)



Giocatore 2



2

Il giocatore 2 ha due creature in gioco, ma solo Tigrattolo può essere scelto come bloccante (poiché è richiesta FURTIVITÀ)

TENACIA: se questa creatura sta per essere sconfitta e non è esaurita, esauriscila invece di sconfiggerla. Esaurire significa ruotare la carta di 90 gradi per evidenziare che TENACIA si è già innescata. Essere esaurita non influisce su ciò che una creatura può fare, dato che può ancora attaccare, bloccare e usare le sue abilità.

Nota: Se una creatura con VELENO ha più forza della creatura con TENACIA con cui combatte, la creatura con TENACIA è esaurita, ma non è sconfitta.




Abilità e inneschi

La maggior parte delle creature ha un'abilità speciale che si innesca in un momento specifico durante il gioco. L'effetto in questione si risolve per il controllore della creatura. Sulle carte si trovano i seguenti inneschi.

Gioco: questo effetto si innesca quando una creatura con questo effetto entra in gioco. Accade a prescindere da come la creatura entra in gioco, per esempio se un altro effetto ti permette di giocare quella carta dalla tua pila degli scarti. Se l'avversario usa un Mindbug per prendere il controllo di una carta che giochi, l'effetto di **Gioco** avviene per l'avversario e non per te.

Attacco: Questo effetto si innesca quando la creatura con questo effetto attacca, ma prima che l'avversario decida se vuole bloccare.

Sconfitto: Questo effetto si innesca quando la creatura con questo effetto viene sconfitta, ossia quando viene spostata dall'area di gioco alla pila degli scarti del suo controllore. Una creatura può essere sconfitta come esito di un combattimento o per l'effetto di una carta. Nota che non si attiva se l'avversario prende il controllo della creatura, se la rimanda nella tua mano, quando la scarti dalla tua mano e la metti nella pila degli scarti, o se è esaurita anziché sconfitta.


 *In aggiunta per l'espansione autonoma* **Oltre l'Evoluzione:**

Azione: Fintantoché hai una creatura in gioco con un effetto Azione, puoi usare il tuo turno per attivare tale effetto al posto di giocare una carta o attaccare con una creatura. Se l'effetto non fa nulla, non puoi attivarlo.

Altre abilità

Abilità costanti:

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

 *In aggiunta per l'espansione autonoma* **Oltre l'Eternità:**

Nella pila degli scarti: Questo è un tipo speciale di abilità costante, che è sempre attiva fintantoché la carta con questa abilità si trova nella tua pila degli scarti. Queste carte hanno un riquadro di testo aggiuntivo nella parte superiore. Quando carte di questo genere sono messe nella tua pila degli scarti (perché la creatura è sconfitta o per un qualsiasi effetto di gioco), falle sporgere leggermente rispetto al resto della pila degli scarti, così che sia tu che l'avversario siate consapevoli che tale abilità è attiva.

Nella pila degli scarti: Le creature nemiche con forza pari o superiore a 7 non possono attaccare né bloccare.

3

TIGRATTOLO BENEDETTO




FURTIVITÀ



07/32



 *In aggiunta per l'espansione autonoma **Oltre l'Eternità:***
Nella pila degli scarti: Fintantoché questa carta è nella tua pila degli scarti, il suo effetto è attivo.


I Termini di gioco includono una serie di parole che i giocatori possono incontrare durante la partita.


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**.


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

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

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.

 *In aggiunta per l'espansione autonoma **Oltre l'Eternità:***
Rinforza questa creatura con X carte: Puoi prendere fino a X carte dalle pile degli scarti in qualsiasi combinazione, e metterle a faccia in giù parzialmente al di sotto di questa creatura. Per ogni carta rinforzo sotto la creatura, questa ha +1 di forza. Quando una creatura rinforzata lascia il gioco (per esempio se viene messa nella pila degli scarti o fatta tornare in mano), metti nella pila degli scarti tutte le carte rinforzo che aveva. I giocatori possono guardare le carte rinforzo sotto ogni creatura in qualsiasi momento.

 **Rinforza una creatura con X carte:** Simile alla precedente, ma puoi mettere le carte sotto una qualsiasi creatura.

 *In aggiunta per l'espansione autonoma **Oltre l'Evoluzione:***
Evolvi: Alcune creature hanno un effetto che consente loro di evolvere. Ogni linea evolutiva consiste di 3 creature. Una va nel mazzo di pesca durante la preparazione e ha il normale retro delle carte di Mindbug. È la creatura di “stadio 1”, come indicato dal numero romano nell'angolo in alto a destra sulla carta. Le forme di “stadio 2” e “stadio 3” sono stampate su una carta fronte-retro, che viene tenuta da parte durante la preparazione.

Quando una creatura si evolve dallo stadio 1 allo stadio 2, prendi la carta fronte-retro corrispondente e mettila in cima alla carta stadio 1, con il lato dello stadio 2 a faccia in su.

Quando una creatura si evolve dallo stadio 2 allo stadio 3, semplicemente volta la carta fronte-retro sull'altro lato per indicare che ora è in gioco lo stadio 3.

Una creatura che si evolve continua a essere la stessa creatura. Rimane nello stato in cui si trovava (come esaurita o rinforzata) anche dopo essersi evoluta, e non innesca effetti di **Gioco**.

Se una creatura di stadio 2 o di stadio 3 lascia il gioco (ossia se è messa nella pila degli scarti o fatta tornare in mano), prima di tutto ritorna allo stadio 1. Metti da parte la carta fronte-retro con gli stadi 2 e 3. Se la creatura di stadio 1 ritorna in gioco successivamente nella partita, potrà evolversi di nuovo normalmente.

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





5


TIRANNUCCIO MARINO



CACCIA

Attacco: Rinforza questa creatura con 1 carta.

 22/32 

 *In aggiunta per l'espansione autonoma **Oltre l'Eternità:***
Rinforza questa creatura con X carte: Puoi prendere fino a X carte da tutte le pile degli scarti, e metterle a faccia in giù sotto questa creatura. Per ogni carta al di sotto, la creatura ha +1 di forza.

7**CONSIGLI FONDAMENTALI PER INIZIARE**

- Prima di giocare una carta dalla mano, assicurati di poterti proteggere da essa nel caso in cui il tuo avversario decida di prendertela con un Mindbug.
- Quando giochi una carta dalla mano, mostrala chiaramente all'avversario girandola dal suo lato, così che possa leggerla e non si dimentichi di decidere se usare o meno un Mindbug.
- Se il tuo avversario usa un Mindbug, non dimenticare che tocca subito di nuovo a te.
- Hai solo 2 Mindbug all'inizio della partita, per cui assicurati di usarli al momento giusto. Cerca di non cadere nelle trappole e i bluff dell'avversario, dato che sarai più vulnerabile dopo che avrai usato entrambi i tuoi Mindbug.
- Le creature nemiche con FURTIVITÀ non sono difficili da sconfiggere. Puoi bloccarle usando le tue stesse creature con FURTIVITÀ (o la Mummia di Polpocane Chelato). Puoi sconfiggerle usando una creatura con CACCIA o con un'abilità speciale (come Cangasauro Rex, Rospo Esplosivo, Mamma Arpia). O ancora, puoi usare una creatura con FRENESIA per battere l'avversario sul tempo attaccando due volte per turno.



Distribuito in Italia da Pendragon Game Studio
Via Curtatone 6 - Milano 20122
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

8

RICONOSCIMENTI

Un gioco di: 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:

Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Baptiste Lotigier, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, 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, Marcel Auclair, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Óliver “Nerliot” Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim, Yoann Leorier

Localizzazione italiana a cura di Pendragon Game Studio

Traduzione italiana: Pierfrancesco Proietti per The Geeky Pen,
Alex Grisafi

Revisione: Andrea Angiolino, Silvio Negri-Clementi, Alex Grisafi

Impaginazione: Davide Corsi

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

Contributi ai nomi delle carte: Francesco De Cristofaro, Luca De Cristofaro, Lorenzo Ponti, Riccardo Stincone, t3clis





BREVIARIO DELLE REGOLE

PAROLE CHIAVE

FRENESIA: Questa creatura può attaccare due volte nello stesso turno, se è ancora in gioco dopo il primo attacco.

CACCIA: Quando attacchi con questa creatura, puoi scegliere una creatura nemica che deve bloccarla.

VELENO: Durante la risoluzione del combattimento con questa creatura, la creatura nemica è sempre sconfitta.

FURTIVITÀ: Questa creatura può essere bloccata solo da creature con FURTIVITÀ.

TENACIA: Se questa creatura sta per essere sconfitta e non è esaurita, esauriscila invece di sconfiggerla.

INNESCHI E ABILITÀ



Gioco: Si innesca quando questa creatura entra in gioco. Se il tuo avversario usa un Mindbug, l'effetto di Gioco si verifica per l'avversario e non per te.

Attacco: Si innesca quando questa creatura attacca, ma prima che l'avversario decida se vuole bloccarla.




Sconfitto: Si innesca quando questa creatura viene sconfitta, tipicamente come esito di un combattimento o dell'effetto di una carta.





BREVIARIO DELLE REGOLE

-  **Azione:** Fintantoché questa creatura è in gioco, il suo effetto Azione può essere attivato invece di attaccare o giocare una carta in questo turno.
-  **Nella pila degli scarti:** Fintantoché questa carta è nella tua pila degli scarti, il suo effetto è attivo.

TERMINI DI GIOCO

-  **Rinforza questa creatura con X carte:** Puoi prendere fino a X carte da tutte le pile degli scarti e posizzarle a faccia in giù sotto questa creatura come carte rinforzo. Per ciascuna carta rinforzo, questa creatura ha +1 di forza.
-  **Rinforza una creatura con X carte:** Simile alla precedente, ma puoi posizionare le carte sotto una qualsiasi creatura.
-  **Evolvi in X:** Sostituisci questa creatura con X, mettendola in cima per lo stadio 2 o girandola per lo stadio 3. Se una creatura evoluta lascia il gioco, ritorna allo stadio 1, il quale lascerà il gioco.

 applicabile solo per l'espansione autonoma **Oltre l'Evoluzione**

 applicabile solo per l'espansione autonoma **Oltre l'Eternità**