



INSTRUKCJA

<http://mindbug.me/rules>



**„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 zgbne.

2

ZAWARTOŚĆ

MINDBUG zawiera następujące komponenty:

48 Kart stworów



Liczniki życia



Instrukcja



2 Karty Pomocy



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.

Podczas Rozpatrywania umiejętności stworów, gracz który wykonuje daną akcję, podejmuje wszystkie decyzje z nią związane, chyba że napisano inaczej.


Przykład: Jeśli któraś z twoich kart ma umiejętność: „Pokonaj stwora przeciwnika”, to ty wybierasz, którego stwora pokonujesz w tej akcji. Jeśli karta ma umiejętność „Przeciwnik odrzuca kartę”, to on wybiera, którą odrzuci, ponieważ to on wykonuje tę akcję.

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. Zawsze należy dokończyć rozpatrywanie jednej umiejętności, zanim zacznie się rozpatrywać kolejną.

Krok 1: Rozdaj Mindbugi

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

 *Dodatkowo dla samodzielnego rozszerzenia **Ponad Ewolucję**:*

Krok 2: Odlóż na bok wszystkie karty Ewolucji

Odlóż na bok wszystkie dwustronne karty (karty ze stworami na obu stronach). Nie są one wtasowywane do talii, ale mogą wejść do gry dzięki specjalnej umiejętności Ewolucji niektórych kart.

Krok 3: Potasuj i rozdaj karty

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

Krok 4: Dobierzcie karty na ręce

Każdy z was dobiera na rękę po 5 kart ze swojej talii stworzonej podczas kroku 3.

Krok 5: 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 nieużytych kart, które macie pod ręką.

PRZYGOTOWANIE

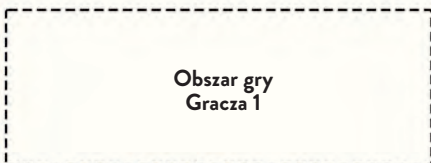
▲
Tak samo dla Gracza 2



Licznik życia



Mindbugi



Obszar gry
Gracza 1



Talia

Stos kart
odrzuczo-
nych



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. Stwory mogą mieć jedną lub więcej **CECH** (w pierwszej linii poniżej nazwy) oraz **UMIEJĘTNOŚĆ** (tekst poniżej miejsca na cechy).

Siła

1

SNAJPELEON

Nazwa

Cecha

Umiejętność

1

PODSTĘPNY

Atak: Przeciwnik traci
1 punkt życia.

04/32

Uwaga: Siła stworów nie może nigdy spaść poniżej 1, nawet jeśli jakaś umiejętność miałaby to zrobić.



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 rękę. 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 rękę.

Tura gracza

Aby wyznaczyć gracza rozpoczynającego, każdy z graczy odstawia losową nieużywaną kartę (spośród tych, 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 jedną kartę

albo

B) Zaatakuj jednym stworem



Zagraj kartę

Wybierz kartę z ręki i umieść ją odkrytą na stole.

Pokaż ją przeciwnikowi, obracając ją w jego stronę, aby mógł się zapoznać z jej treścią. 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 albo zaatakować stworem).

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

Uwaga: Nie możesz wykorzystać Mindbuga, aby przejąć stwora, który już znajduje się w obszarze gracza. Nie możesz również skorzystać z Mindbuga, aby przejąć stwora, którego przeciwnik już przejął Mindbugiem.

Uwaga: Jeżeli stwór, na którym został użyty Mindbug, zostaje pokonany, trafia on na stos kart odrzuconych gracza, który go aktualnie kontroluje. Ten gracz rozpatruje umiejętność **Pokonany**, jeśli występuje na tej karcie.

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.

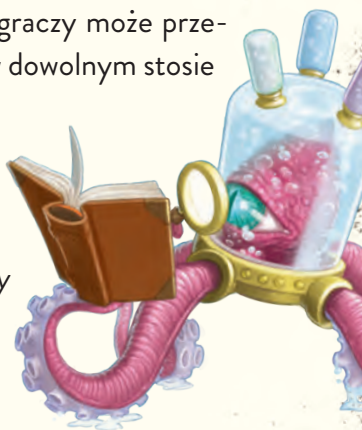
Zaatakuj stworem

Wybierz jednego ze swoich stworów (czyli stworów w twoim obszarze gry), aby nim zaatakować. Twój przeciwnik może teraz wybrać jednego ze swoich stworów (w jego 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.

W dowolnym momencie gry każdy z graczy może przeglądać wszystkie karty znajdujące się w dowolnym stosie kart odrzuconych.

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.



ŁOWCA: Gdy atakujesz ŁOWCĄ to ty (zamiast przeciwnika) możesz wybrać, który stwór przeciwnika musi zablokować 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, z którym walczy, nawet jeśli ma mniejszą siłę od niego.

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



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

Uwaga: Taki stwór wciąż może normalnie blokować ataki stworów przeciwnika, które nie są PODSTĘPNE.

1
Gracz 1 atakuje Sówką Pająkówką, która jest PODSTĘPNA.

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.

Uwaga: Jeśli TRUJĄCY stwór ma wyższą siłę od TWARDEGO stwora z którym walczy, TWARDY stwór zostaje wyczerpany, zamiast pokonany.





Umiejętności i Zdarzenia


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

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

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

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 kontrolującego go gracza. 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, zostaje odrzucony z ręki albo ten stwór zostaje wyczerpany zamiast pokonany.

 *Dodatkowo dla samodzielnego rozszerzenia **Ponad Ewolucję**:*

Akcja: Kiedy masz w obszarze gry stwora z umiejętnością **Akcji**, możesz poświęcić swoją turę na aktywowanie tej umiejętności, zamiast zagrywania karty albo atakowania stworem. Jeśli dana umiejętność miałaby nie wywołać żadnego efektu, nie możesz jej użyć.

Stałe umiejętności:

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

 *Dodatkowo do samodzielnego rozszerzenia **Ponad Wieczność**:*

W stosie kart odrzuconych: Jest to specjalny rodzaj stałej umiejętności, która jest zawsze aktywna, dopóki karta z tą umiejętnością znajduje się w stosie kart odrzuconych. Te karty mają dodatkowy tekst w swojej górnej części. Kiedy taka karta trafi na stos kart odrzuconych (z jakiegokolwiek powodu), należy położyć ją tak, by lekko wystawała z tego stosu, aby upewnić się, że wszyscy gracze są świadomi, że ta jej umiejętność jest aktywna.

W stosie kart odrzuconych: Stwory przeciwnika o sile 7 lub większej nie mogą atakować ani blokować.

3

BŁOGOSŁAWIONA TYGRYWIÓRKA



PODSTĘPNY



07/32



*Dodatkowo dla samodzielnego rozszerzenia **Ponad Wieczność:***

W stosie kart odrzuconych: Gdy ta karta znajduje się w stosie kart odrzuconych, ta jej umiejętność jest aktywna.




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**. Karty na twojej ręce lub w twoim stosie kart odrzuconych nazywane są po prostu **kartami**.


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 przejmujesz stwora, pozostaje on w takim samym stanie (np. wyczerpanym). Podczas przejmowania stwora nie zachodzi zdarzenie **Zagranie**.

 **Dodatkowo w samodzielnym rozszerzeniu *Ponad Wieczność*:**
Dodaj X kart wzmocnienia do tego stwora: Możesz wziąć do X kart ze stosu lub stosów kart odrzuconych (twojego lub przeciwnika, w dowolnej kombinacji) i umieścić je zakryte, częściowo pod tym stworem. Za każdą kartę wzmocnienia ten stwór ma +1 siły. Jeśli wzmocniony stwór opuści grę (na przykład, jeśli zostanie odłożony na twój stos kart odrzuconych lub wróci na twoją rękę), odłóż wszystkie karty wzmocnienia, które się pod nim znajdowały, na twój stos kart odrzuconych. Każdy gracz może podczas gry przeglądać karty wzmocnień pod dowolnym stworem.

 **Dodaj X kart wzmocnienia do stwora:** Podobnie jak w poprzednim przypadku, ale tutaj możesz podłożyć karty pod dowolnego stwora.

 **Dodatkowo w samodzielnym rozszerzeniu *Ponad Ewolucję*:**
Ewolucja: Niektóre stwory mają umiejętność pozwalającą im ewoluować. Każda linia Ewolucji składa się z 3 stworów. Jeden trafia do talii dobierania podczas przygotowania i ma normalny rewers, taki jak inne karty w grze Mindbug. Jest to „Forma 1”, co można rozpoznać po rzymskiej cyfrze „I” w prawym górnym rogu karty. „Forma 2” i „Forma 3” są nadrukowane z przodu i z tyłu tej samej karty, którą odkłada się na bok podczas przygotowania.

Kiedy stwór ewoluje z Formy 1 do Formy 2, weź odpowiednią dwustronną kartę i połóż ją na karcie Formy 1 tak, aby widoczna była Forma 2.

Gdy stwór ewoluje z Formy 2 do Formy 3, po prostu odwróć kartę, by pokazywała Formę 3.

Stwór, który ewoluje, nadal uważany jest za tego samego stwora i pozostaje w tym samym stanie (np. wyczerpany lub wzmocniony) nawet po ewolucji oraz nie wywołuje rozpatrzenia umiejętności **Zagranie**.

Jeśli stwór w Formie 2 lub 3 musi zostać ma opuścić obszar gry (np. jeśli zostanie odłożony na stos kart odrzuconych lub cofnięty na rękę), najpierw wraca do Formy 1. Odłóż na bok dwustronną kartę przedstawiającą Formę 2 i 3. Jeśli stwór Formy 1 ponownie wejdzie do gry w dalszej części rozgrywki, może ponownie normalnie ewoluować.




5

RYBONOZAUER



LOWCA

Atak: Dodaj 1 kartę wzmocnienia do tego stwora.

-  **Dodatkowo dla samodzielnego rozszerzenia *Ponad Wieczność*: Dodaj X kart wzmocnienia do tego stwora:** Możesz wziąć do X kart z dowolnego stosu lub stosów kart odrzuconych i położyć je zakryte pod tym stworem. Za każdą znajdującą się tam kartę ten stwór ma +1 siły.

- Przed zagranieniem karty upewnij się, że będziesz w stanie się przed nią obronić w przypadku, gdy przeciwnik zdecyduje się użyć Mindbuga i ją przejmie.
- Kiedy zagrywasz kartę z ręki, pokaż ją przeciwnikowi, obracając ją na moment w jego stronę, aby mógł ją przeczytać i zdecydować czy chce użyć Mindbuga, by ją przejąć.
- Jeżeli przeciwnik użył Mindbuga, nie zapomnij wykonać dodatkowej tury po zakończeniu obecnej.
- Masz tylko 2 Mindbugi, więc użyj ich w odpowiednim momencie! Postaraj się nie nabrać na sztuczki i blefy przeciwnika, bo będzie cię łatwiej zaatakować, gdy zużyjesz już oba Mindbugi!
- Wrogie PODSTĘPNE stwory nie są trudne do pokonania. Możesz je zablokować używając własnego PODSTĘPNEGO stwora (albo Rekinia Krabo-Psio-Mumiornica). Możesz ich pokonać, używając stwora z cechą ŁOWCA lub ze specjalną umiejętnością (Kangurex, Żabuum, Harpia Matka). Możesz także użyć stwora z cechą WŚCIEKŁY, aby zaatakować dwukrotnie, zwiększając szansę na to, że przeciwnik zostanie zmuszony do bronienia PODSTĘPNYM stworem!



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, Damian Mazur

Skład edycji polskiej: Mateusz Cieślik

Bezcenne konsultacje: Łukasz Cyran, Karol Kaszkiel, Grzegorz Laszczyk, Jasiak Łuszczki, Ewelina Milichiewicz, Filip Miłtuński, Robert Plesowicz, Kacper Rychard, Bartosz Rządki, Paweł Witkowski

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



SKRÓT ZASAD

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 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.

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.



SKRÓT ZASAD

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

-  **Akcja:** Kiedy ten stwór jest w twoim obszarze gry, możesz użyć jego umiejętności **Akcja** zamiast ataku albo zagrywania karty w turze.
-  **W stosie kart odrzuconych:** Ta umiejętność jest aktywna gdy ta karta znajduje się w stosie kart odrzuconych.
-  **Dodaj X kart wzmocnienia do tego stwora:** Możesz wziąć do X kart ze stosu lub stosów kart odrzuconych i położyć je zakryte pod tym stworem. Za każdą taką kartę ten stwór ma +1 siły.
-  **Dodaj X kart wzmocnienia do stwora:** Podobnie jak w poprzednim przypadku, ale tutaj możesz położyć karty pod dowolnym stworem.
-  **Ewoluj do X:** Zamień tego stwora z X, kładąc na nim Formę 2 lub odwracając na Formę 3. Jeśli ewoluowany stwór ma opuścić obszar gry, najpierw wraca do Formy 1.
-  *dotyczy tylko samodzielnego dodatku **Ponad Ewolucję***
-  *dotyczy tylko samodzielnego dodatku **Ponad Wieczność***