

Krok 1: Stwórzcie drużyny

W grze musi wziąć udział 4 gracze. Podzielcie się na 2 drużyny po 2 graczy. Usiądźcie naprzemiennie wokół obszaru gry tak, aby gracze z tej samej drużyny siedzieli naprzeciwko siebie, mając za sąsiadów swoich przeciwników.

Krok 2: Rozdaj Mindbugi i Mindfrogi

Daj każdemu graczowi po 1 Mindbuga i 1 Mindfroga, które każdy z nich umieszcza odkryte przed sobą. Na kolejnych stronach wyjaśniono, jak ich używać.

Krok 3: Potasuj i rozdaj karty

Potasuj karty stworów z rozszerzenia Tag Team wraz z kartami z ulubionego zestawu Mindbuga. Rozdaj każdemu graczowi po 6 zakrytych kart. Będą to wasze talie. Zostawcie sobie trochę miejsca obok talii na stos kart odrzuconych. Pozostałe karty odłóżcie zakryte na bok – będzie to „talia nieużytych kart”.

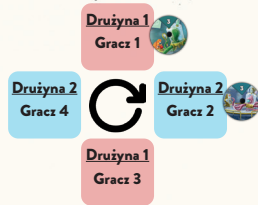
Krok 4: Dobierzcie karty na ręce

Każdy z was dobiera na rękę po 3 karty ze swojej talii, stworzonej podczas kroku 3.

Krok 5: Ustawcie startowe punkty życia

Każda drużyna rozpoczyna grę mając po 3 punkty życia, które są wspólne dla sojuszników. Każda drużyna bierze swój Licznik życia i ustawia go na wartości 3.

OGÓLNE PRZYGOTOWANIE DO GRY



PRZYGOTOWANIE DO GRY KAŻDEGO Z GRACZY



Cel gry

Twoja drużyna wygrywa grę natychmiast, gdy liczba punktów życia drużyny przeciwnej spadnie do zera.

Dobieranie kart

Zawsze, gdy masz mniej niż 3 karty na ręce, natychmiast dobierz karty ze swojej talii, aż będziesz mieć 3 karty na ręce.

Rozmowy przy stole

Nie możesz ujawniać swojemu sojusznikowi żadnej informacji dotyczącej tego, co masz na ręce. Dotyczy to pokazywania, opisywania lub sugerowania w jakikolwiek sposób jednej lub więcej kart w twojej ręce.

W rozgrywkach turniejowych wszelka komunikacja pomiędzy sojusznikami jest zakazana. W zwykłych rozgrywkach z przyjaciółmi sami ustalacie ograniczenia w komunikacji, które będą odpowiadały wszystkim graczom.

Tura gracza

Rozgrywacie swoje tury na zmianę, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W każdej swojej turze **musisz** wykonać jedną akcję, nazywaną akcją tury. **Nie możesz** wybrać pasowania. Musisz wybrać jedną z następujących akcji tury:

1. Zagraj jedną kartę albo

2. Zaatakuj jednym stworem albo

3. Aktywuj Akcję jednego stwora

Jeśli nie jesteś w stanie wykonać akcji tury, twoja tura jest pomijana, ale nie jesteś eliminowany, a twoje karty nie są usuwane z gry. Wciąż możesz wchodzić w interakcję z pozostałymi graczami w ich turach (np. używać twojego Mindbuga/Mindfroga albo blokować ataki swoimi stworami).

Jeżeli twój sojusznik również nie może wykonać swojej akcji tury (wasze dwie następujące po sobie tury są pomijane), wasza drużyna natychmiast przegrywa grę.

Zagraj kartę

Gdy zagrywasz kartę z ręki, przeciwnik po twojej lewej stronie może skorzystać z Mindbuga, aby przejąć tego stwora. Jeśli z niego nie skorzysta, twój sojusznik może użyć Mindfroga, by przejąć nad nim kontrolę. Jeśli on również z niego nie skorzysta, przeciwnik po twojej prawej stronie może skorzystać ze swojego Mindbuga.

Jeżeli dowolny z nich przejmie kontrolę nad zagrany stworem, musisz wykonać kolejną akcję tury podczas tej samej tury. W przeciwnym wypadku połów zagrany stwora w swoim obszarze gry i rozpatrz jego **Zagranie**,

jeśli ten stwór ma taką umiejętność. Po tym zakończ swoją turę. Teraz twój przeciwnik po lewej stronie rozgrywa swoją turę.

Wszystkie pozostałe reguły używania Mindbugów w rozgrywkach standardowych mają zastosowanie w trybie Tag Team.

Uwaga: Mindbug może być użyty tylko na kartę zagrywaną przez przeciwnika. Natomiast Mindfrog może być użyty tylko na kartę zagrywaną przez sojusznika. Poza tym Mindfrog działa dokładnie tak samo, jak Mindbug, z tym wyjątkiem, że dla efektów, które się do tego odwołują, skorzystanie z Mindfropa nie jest uznawane za skorzystanie z Mindbaga.

Zaatakuj stworem

Zamiast atakować pojedynczego przeciwnika, atakujesz przeciwną drużynę. Gdy atakujesz, przeciwnik po twojej lewej stronie może wybrać jednego stwora ze swojego obszaru gry do zablokowania ataku. Jeśli tego nie zrobi, przeciwnik po twojej prawej stronie może teraz zablokować atak. Jeśli on także tego nie zrobi, twój atak sięga celu, a przeciwna drużyna traci 1 punkt życia.

Jeśli liczba punktów życia przeciwniej drużyny spadnie do zera, twoja drużyna natychmiast wygrywa grę.

3

KLUCZOWE POJĘCIA

Przyjazny stwór/wrogi stwór:

Karty znajdujące się w twoim obszarze gry i/albo w obszarze gry twojego sojusznika, nazywane są **przyjazywnymi stworami**. Stwory znajdujące się w obszarze gry dowolnego przeciwnika to **wrogie stwory**.

Daj kartę ze swojej ręki:

Kiedy efekt nakazuje ci oddanie karty innemu graczowi, ta karta trafia na rękę tego gracza.

Przeciwnik:

Dla jasności, wszystkie nowe karty używają bardziej precyzyjnych terminów trybu Tag Team, zamiast poprzedniego, ogólnego terminu „przeciwnik”.

Wszystkie karty z wydanych wcześniej zestawów były tworzone z myślą o standardowych rozgrywkach 1 na 1, więc rozpatrując ich efekty bądźcie uważni. W zależności od kontekstu słowo „przeciwnik” może mieć różne znaczenie:

• Zdarzenia (**Zagranie, Atak, Pokonanie, Akcja, Zbiory** albo inne specyficzne efekty, których opis rozpoczyna się od słów „Kiedy”, „Gdy” lub „Na koniec tury”) rozpatruj względem jednego, dowolnie wybranego przez ciebie przeciwnika.

Zwróć uwagę, że efekty, które bezpośrednio odnoszą się do punktów życia (takie jak „Przeciwnik traci 1 Punkt Życia”) nie wymagają wybrania konkretnego przeciwnika, bo dzielą oni wspólną pulę punktów życia. W takim wypadku termin „przeciwnik” odnosi się do przeciwniej drużyny.

• Stałe umiejętności (nie aktywujące się w wyniku konkretnego Zdarzenia) odnoszące się do „przeciwnika”, rozpatrujcie tak, jakby odnosiły się do „przeciwniej drużyny”. Takie umiejętności wpływają na obu przeciwników.

Na anglojęzycznej stronie <http://mindbug.me/rules> możecie znaleźć dokładny wyjaśnienia działania każdej karty, a także zebrane wyjątki od zasad ogólnych. Niemniej, w standardowych rozgrywkach 1 na 1, nowe terminy funkcjonują identycznie, jak wcześniejsze.



Odśwież: Efekty mogą pozwolić ci Odświeżyć twojego Mindbuga, co oznacza odwrócenie jednego z twoich zakrytych Mindbugów, którego już użyłeś w trakcie gry. Jeśli wszystkie Twoje Mindbugi są odkryte, nic się nie dzieje. Nie możesz użyć tego efektu do odświeżenia Mindfropa.

Talia nieużytych kart: Karty pozostałe po przygotowaniu rozgrywki. Pozostają zakryte. Jeżeli efekt pozwala ci dobrać kartę z talii nieużytych kart, możesz dobrać wierzchnią kartę z tej talii na rękę.

4

TRYB EPICKIEGO STARCIA

Dla epickich (i dłuższych) rozgrywek 2 na 2 w Trybie Drużynowym, możecie grać z następującymi zasadami:

Każdy gracz zaczyna grę z 5 kartami na ręce i 5 kartami w talii, podobnie jak w standardowych rozgrywkach 1 na 1. Każdy gracz ma do dyspozycji 2 Mindbugi i 1 Mindfropa.

