

TAG TEAM

MODALITÀ 2vs2

1

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Passo 1: Scegliere le squadre

Dividi i 4 giocatori in 2 squadre da 2 ciascuna. Ogni giocatore si siede di fronte al proprio compagno di squadra, con i due avversari a destra e a sinistra.

Passo 2: Distribuire i Mindbug e Mindfrog

Distribuisci a ogni giocatore 1 Mindbug e 1 Mindfrog. Posizionali a faccia in su di fronte a ognuno. Vedi a pagine 4-5 come si usano.

Passo 3: Mescolare e distribuire i mazzi

Mischia le carte creatura dall'espansione *Tag Team* insieme a quelle del tuo set di Mindbug preferito. Distribuisci a ciascun giocatore 6 carte coperte come mazzo di pesca. Lasciate un po' di spazio vicino al vostro mazzo per la pila degli scarti.

Passo 4: Pescare le mani

Ogni giocatore pesca 3 carte dal proprio mazzo di pesca come mano iniziale.

Passo 5: Impostare i punti vita iniziali

Ogni squadra inizia la partita con 3 punti vita che sono con-
divisi dai compagni di squadra. Per tracciare i punti vita, ogni squadra prende una ruota dei punti vita e la imposta a 3.

PANORAMICA



CONFIGURAZIONE PER CIASCUNO



2

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scopo del gioco

La tua squadra vince immediatamente la partita quando i punti vita della squadra avversaria sono ridotti a zero.

Pescare le carte

Ogni volta che hai meno di 3 carte in mano, pesca immediatamente carte dal tuo mazzo di pesca fino ad averne 3 in mano.

Parlare

Non è consentito rivelare il contenuto della tua mano al tuo compagno di squadra. Questo include mostrare, descrivere o alludere a una o più carte in mano, per intero o in parte, in qualsivoglia maniera.

Nei tornei e stili di gioco affini, non è permesso comunicare in alcun modo con il proprio compagno di squadra. Per partite amichevoli, è consigliato concordare col gruppo un livello più permissivo di comunicazione che includa qualche battuta bonaria.

Fare a Turno

I giocatori si alternano a turno in senso orario. Durante ciascuno dei tuoi turni, devi compiere una singola azione, chiamata l'azione di turno. Non puoi scegliere di saltarla.

Puoi scegliere la tua azione di turno tra le seguenti opzioni:

1. **Giocare una singola carta**
oppure
2. **Attaccare con una singola creatura**
oppure
3. **Attivare l'effetto Azione di una singola creatura**

Se non puoi compiere un'azione di turno nel tuo turno, devi saltare il turno ma non sei eliminato e le tue carte non sono rimosse dal gioco. Puoi ancora interagire con gli altri giocatori durante i loro turni (per esempio usando il tuo Mindbug/Mindfrog o bloccando un attacco con una tua creatura). A ogni modo, se anche il tuo compagno di squadra non può compiere un'azione di turno nel suo turno, facendo sì che passiate entrambi di fila, la vostra squadra perde immediatamente la partita.

Giocare una carta

Quando giochi una carta dalla tua mano, l'avversario alla tua sinistra può usare un Mindbug per prendere il controllo di quella carta. Se non lo fa, il tuo compagno di squadra (seduto di fronte a te) può usare un Mindfrog per prenderne il controllo. Se a sua volta non lo fa, l'avversario alla tua destra può usare un Mindbug.

Se uno qualsiasi di loro ne prende il controllo, devi compiere *un'altra azione* di turno durante questo stesso turno. Altrimenti, metti la carta nella tua area di gioco e risolvi eventuali effetti **Gioco**. Poi, termina il tuo turno. Ora tocca all'avversario alla tua sinistra.

Tutte le altre regole per la normale modalità 1vs1 sui Mindbug si applicano anche alla modalità 2vs2.

Nota: Si può usare un Mindbug solo su una carta giocata da un avversario. Un **Mindfrog** si può usare solo su una carta giocata dal compagno di squadra. Funziona come i Mindbug sotto ogni altro aspetto. I Mindfrog non contano come Mindbug ai fini degli effetti che si riferiscono a essi.

Attaccare con una Creatura

Anziché attaccare un avversario, attacchi la squadra avversaria. Quando attacchi, l'avversario alla tua sinistra può scegliere una singola creatura dalla propria area di gioco per bloccare l'attacco. Se non lo fa, l'avversario alla tua destra può bloccare. Se a sua volta non lo fa, l'attacco va a segno e la squadra avversaria perde 1 punto vita dal proprio totale condiviso. Se questo ne riduce i punti vita a zero, la tua squadra vince immediatamente la partita.

3

TERMINI DI GIOCO

Creatura Alleata / Creatura Nemica:

Quando le carte sono nella tua area di gioco e/o in quella del tuo compagno di squadra, sono chiamate **creature alleate**. Quando si trovano nell'area di gioco di un avversario, sono chiamate **creature nemiche**.

Dare una carta dalla tua mano:

Quando un effetto ti dice di dare una carta dalla tua mano a un altro giocatore, quel giocatore la aggiunge alla propria mano.

Avversario:

Per chiarezza, tutte le nuove carte usano formulazioni più precise per la modalità 2 vs 2 al posto del vecchio, e ambiguo, "l'avversario".

Tutte le carte precedenti erano state stampate per la modalità 1 vs 1, prima del lancio della nuova modalità 2 vs 2. Le vecchie carte con scritto "l'avversario" ora ricevono una chiarificazione ufficiale come segue:

- Le abilità a innesco (Gioco, Attacco, Sconfitto, Azione, Raccolto, o con uno specifico evento di innesco come quelli che iniziano con le parole "quando" o "alla fine del turno") vanno lette con "un avversario" al posto de "l'avversario".

Questo significa che devi scegliere uno dei tuoi due avversari.

Nota che gli effetti che riguardano direttamente i punti vita (come "l'avversario perde 1 punto vita") non necessitano di scegliere, perché la squadra avversaria condivide i punti vita. Per questa ragione, gli effetti riguardanti i punti vita mantengono la loro formulazione originale ("l'avversario").

- Le abilità costanti (senza un innesco) vanno lette semplicemente con "gli avversari" al posto de "l'avversario". Questo significa che entrambi gli avversari sono coinvolti.

Queste formulazioni rivedute e aggiornate per ogni carta (con eccezioni per una manciata di carte) si possono trovare anche in rete a <http://mindbug.me/rules>. Nota che, giocando in modalità 1 vs 1, queste formulazioni sono funzionalmente identiche a quelle precedenti.



4

VARIANTE: MODALITÀ EPICA

Per partite 2 vs 2 più lunghe, potete giocare con le seguenti regole.

Ciascun giocatore inizia la partita con 5 carte in mano e 5 carte nel proprio mazzo di pesca, come nella modalità 1 vs 1. Ciascun giocatore ha 2 Mindbug e 1 Mindfrog.

