

INSTRUKCJA



BOJOWOCE
KRÓLESTWO

BOJOWOCE
GALAKTYKA

Każdy zestaw Mindbug może być używany samodzielnie lub w połączeniu z innymi zestawami lub kartami promocyjnymi. Odkryj świat Mindbug i znajdź swój ulubiony sposób gry!



**„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 przyzywanym stworem.

Przechytz przeciwnika w fascynującym pojedynku taktycznym, w którym posiadanie lepszych kart i zagranie ich w złym momencie może być zgubne.

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 zaczniesz się rozpatrywać kolejną.

Krok 1: Rozdaj Mindbugi

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

Krok 2: 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. Pozostałe karty odłóżcie na bok – będzie to „talia nieużytych kart”.

Krok 3: Dobierzcie karty na ręce

Każdy z was dobiera na rękę po 5 kart ze swojej talii złożonej z 10 kart, stworzonej podczas kroku 3.

Krok 4: 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 zakrytych kart z talii nieużytych kart, które macie pod ręką.

PRZYGOTOWANIE

Tak samo dla Gracza 2



Licznik życia



Mindbugi

Obszar gry
Gracza 1



Talia

Stos kart
odrzuconych



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

PODSTĘPNY

Umiejętność

Atak: Przeciwnik traci
1 punkt życia.

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 ręce. 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 ręce.

Tura gracza

Aby wyznaczyć gracza rozpoczynającego, każdy z graczy odstawia losową kartę z talii nieużytych kart (spośród kart odłożonych na bok). Gracze porównują wartość siły na odstawionych kartach. Gracz, którego karta ma większą siłę, zostaje graczem rozpoczynającym. (W przypadku remisu powtórzcie proces). Odkryte w ten sposób karty nie biorą udziału w grze. Pozostają odkryte, aby były widoczne dla wszystkich graczy.

Rozgrywacie swoje tury na zmianę. W każdej swojej turze musisz wykonać jedną akcję, nazywaną *akcją tury*. Możesz wybrać jedną z poniższych *akcji tury*:

A) Zagraj jedną kartę
albo

B) Zaatakuj jednym stworem

Jeśli nie jesteś w stanie wykonać *akcji tury*, natychmiast **przegrywasz grę**.



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, połów 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. Następnie musisz **wykonać kolejną akcję tury** podczas tej samej tury (zagrać kolejną kartę albo zaatakować stworem).

Uwaga: Jeśli stwór wchodzi do gry w jakikolwiek inny sposób niż poprzez zagranie z ręki w ramach akcji tury (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 musi teraz natychmiast wykonać kolejną akcję tury w trakcie tej samej tury. Ania wykorzystuje tę dodatkową akcję tury, aby zagrać 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.

SZYBKI: Ten stwór może Atakować lub aktywować swoją Akcję w turze, w której został zagrany (po rozpatrzeniu efektu Zagrania). Jeżeli przeciwnik użyje Mindbuga na stworze z cechą SZYBKI, może on zaatakować lub aktywować Akcję w tej turze, nawet jeśli nadal jest to twoja tura.



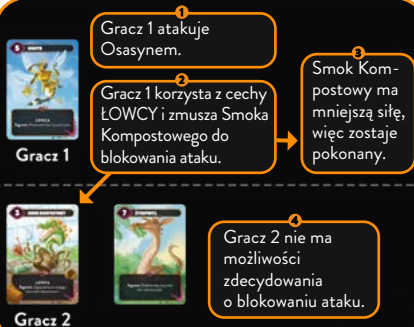
WŚCIEKŁY: Po swoim pierwszym ataku w danej turze, ten stwór może (jeśli nadal jest w grze) zaatakować drugi raz w tej samej turze.



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 dowolnego stwora, który normalnie nie mógłby blokować tego ataku (z powodu Cechy lub innego efektu).



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.



Gracz 1

1

Gracz 1 atakuje
Kłomornikiem.



Gracz 2

2

Gracz 2 odrzuca
kartę (z powodu
umiejętności
Kłomornika)
i natychmiast
dobiera do 5 kart.

3

Gracz 2 decyduje, że
będzie blokował atak
Sówką Pająkówką.

4

Kłomornik
pokonuje Sówkę
Pająkówkę,
ponieważ ma
wyższą siłę, ale
jednocześnie sam
zostaje poko-
nany, bo Sówka
Pająkówka jest
TRUJĄCA.

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.



Gracz 1

1
Gracz 1 atakuje Sówkę Pająkówką, która jest PODSTĘPNA.



Gracz 2



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 ciebie kartę z ręki, to on użyje jej umiejętności **Zagranie** zamiast ciebie.

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

Specjalne umiejętności zaczynające się od „**kiedy**” albo „**na koniec tury**” również traktowane są jako zdarzenia. Ich efekty wchodzi w życie natychmiast po spełnieniu warunków.

Inne Umiejętności:

Stałe umiejętności: Jeśli na karcie znajduje się opis umiejętności bez zaznaczonego Zdarzenia (**Zagranie**, **Atak**, **Pokonany**, **Akcja**, **Zbiory** albo specjalne zdarzenie z „**kiedy**” lub „**na koniec tury**”), taka umiejętność jest stała i działa dopóki stwór pozostaje w obszarze gry i spełnione są wszystkie warunki opisane w tej umiejętności.

Znaczniki Oktonitu

 **Dodatkowo dla samodzielnego rozszerzenia Bojowoce: Królestwo:**
Niektóre stwory noszą mistyczną substancję zwaną „Oktonitem” . W rozszerzeniu Bojowoce: Królestwo, niektóre stwory wchodzi do gry ze znacznikami  na sobie (zanim ich efekt **Zagrania** zostanie aktywowany).

Liczba znaczników  wskazana jest przez liczbę znajdującą się w lewym górnym rogu ramki z tekstem:  2.

 Na niektórych kartach stworów z rozszerzenia *Bojowoce: Królestwo*, znajduje się nowe Zdarzenie: **Zbiory**, które obowiązują poniższe zasady:

Zbiory: Na początku swojej tury usuń 1  z tego stwora. Kiedy zostanie usunięty ostatni znacznik z danej karty, natychmiast aktywuj jej efekt Zbiorów.

Uwaga: Przedstawione są tutaj dwie umiejętności Zbiorów. Pierwsza z nich usuwa 1  na początku twojej tury. Druga wymusza wykorzystanie efektu Zbiorów, gdy zostanie odrzucony ostatni . Obie umiejętności są obowiązkowe i muszą być rozpatrzone.

Uwaga: Na początku swojej tury, musisz natychmiast usunąć 1 . Nie możesz przed tym wykonać akcji tury.

Uwaga: Jeżeli kontrolujesz kilka stworów z cechą Zbiorów, to na początku tury musisz usunąć po 1  z każdego takiego stwora. Jeśli aktywujesz kilka Zbiorów w tym samym czasie, ty (jako aktywny gracz) decydujesz o kolejności ich rozpatrywania. Zawsze musisz zakończyć rozpatrywanie jednego efektu, zanim przejdziesz do kolejnego.

Uwaga: Na początku swojej tury, jeśli kontrolujesz stwora z cechą Zbiorów, który nie posiada na sobie , nic się nie dzieje i nie aktywujesz efektu Zbiorów ponownie.

Przykład: Króliczi wchodzi do gry z 2  na sobie. Dwie tury później jego efekt Zbiorów musi zostać aktywowany, sprawiając, że przeciwnik traci 1 punkt życia.



Przypomnienie: Podczas każdej swojej tury, musisz wykonać jedną akcję tury. Jeżeli zagrywasz kartę z ręki i przeciwnik zdecyduje się użyć Mindbuga, musisz **wykonać kolejną akcję tury w tej samej turze** (możesz ponownie zagrać kartę albo zaatakować stworem, jak opisano w sekcji „Tura gracza”). Nie usuwasz jednak ponownie kolejnych  w tej turze.

 **Dodatkowo w samodzielnym rozszerzeniu Bojowoce: Galaktyka:** W rozszerzeniu Bojowoce: Galaktyka niektóre stwory wchodzi do gry ze znacznikami  na sobie, które możesz natychmiast rozdzielić pomiędzy inne stwory (zanim rozpatrzysz efekt **Zagrania**). Liczba znaczników  wskazana jest w lewym górnym rogu ramki z tekstem: .

Uwaga: Gdy stwór z powyższą ikoną wchodzi do gry, możesz rozdzielić dowolne z jego  pomiędzy inne stwory według własnego uznania, np. pomiędzy dowolną liczbę swoich stworów i/albo stworów przeciwnika. Możesz je również zachować na tym stworze. Możesz rozdzielać jedynie w momencie, gdy stwór wchodzi do gry, ale nie podczas rozgrywki.

W rozszerzeniu Bojowoce: Galaktyka niektóre stwory mają **Akcję** lub **Atak**, które wymagają wydania  z tego stwora.

Akcja 🏆: Tak samo jak **Akcja**, ale wymaga wydania 1 🏆 z tego stwora, aby móc ją aktywować.

Atak 🏆: Tak samo jak **Atak**, ale wymaga wydania 1 🏆 z tego stwora, aby efekt został aktywowany. Kiedy Atakujesz tym stworem, musisz (jeśli to możliwe) wydać 1 🏆, by aktywować efekt.

Przykład: Kiwinoid wchodzi do gry z 2 🏆. Gdy zostaje zagrany, możesz rozdzielić jego 🏆 na dowolne stwory. Za każdym razem, gdy Atakujesz Kiwinoidem, musisz wydać 1 🏆, jeśli to możliwe. Jeśli to zrobisz, bierzesz na rękę kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.



Poniżej opisane zostały zwroty, z którymi gracze mogą się zetknąć w trakcie gry.

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.

Odśwież: Efekty mogą pozwolić ci Odświeżyć swojego Mindbuga, co oznacza odwrócenie jednego ze swoich zakrytych Mindbugów, którego już użyłeś w trakcie gry. Jeśli wszystkie Twoje Mindbugi są odkryte, nic się nie dzieje.

Przeciwnik: W opisie niektórych Umiejętności kart pojawiają się zwroty takie jak „przeciwnik” lub „każdy przeciwnik”, co ma znaczenie dla wariantu Drużynowego 2 na 2. Jeśli gracze w trybie 1 na 1, traktujcie to jako „przeciwnik”.

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**.

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.

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**.

Zabierz: Jeśli umiejętność pozwala ci na zabranie karty, to bierzesz ją z ręki przeciwnika i umieszczasz na swojej ręce. Jeśli efekt nakazuje Zabranie 1 punktu życia, przeciwnik traci 1 punkt, a ty go zyskujesz.



Przed zagraniem 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 akcji tury w trakcie tej samej tury.

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!

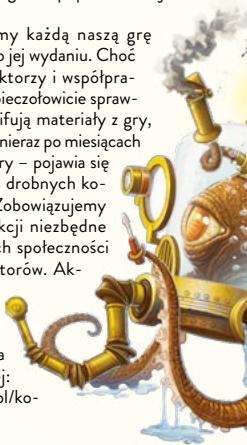
Wrogie PODSTĘPNE stwory nie są trudne do pokonania. Możesz je zablokować używając własnego PODSTĘPNEGO stwora (albo Rekinia Krabo-Psio-Mumiornica). Możesz ich pokonać, używając stwora z cechą ŁOWCA lub ze specjalną umiejętnością (Kangurex, Żabuum, Harpia Matka). Możesz także użyć stwora z cechą WŚCIEKŁY, aby zaatakować dwukrotnie, zwiększając szansę na to, że przeciwnik zostanie zmuszony do bronienia PODSTĘPNYM stworem!

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach

czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-mindbug>



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: Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Arne Böhling, Baptiste Lotigier, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Dante Bonino, Diego Gionta, Emil Grubak Schmalfeldt, Franck Strohmer, Frederik Ahlefeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerak, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Kushagra Shah, Laura Kudahl, Leon Nguyen, Linus Hegen, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Óliver “Nerliot” Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Ryan Scherr, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Stefan Munder, Steffen Klein, Stephan Heim, Tanguy Viltot, Tristan Grausi, Yoann Leorier.

Tłumaczenie: Wojciech Giżyński, Damian Mazur

Skład edycji polskiej: Mateusz Cieślik, Radosław Dawid

Bezpłatne konsultacje: Łukasz Cyran, Karol Kaszkiel, Grzegorz Laszczyk, Jasiak Łuszczki, Ewelina Milichiewicz, Filip Miłunski, 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

ŁOWCA: Gdy atakujesz ŁOWCĄ, możesz wybrać stwora przeciwnika, który będzie zmuszony blokować ten atak.

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

SZYBKI: Ten stwór może atakować albo aktywować Akcję w turze, w której został zagrany. Jeżeli przeciwnik użyje Mindbuga, może również skorzystać z tego stwora w tej turze.

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.

TWARDY: Jeśli ten stwór miałby zostać pokonany, a nie został wcześniej wyczerpany, to wyczerp go zamiast go pokonywać (obróć o 90 stopni).

WŚCIEKŁY: Jeśli ten stwór przetrwa swój pierwszy atak w trakcie tury, może zaatakować drugi raz w tej samej turze.

ZDARZENIA

✦ **Akcja:** Kiedy ten stwór jest w twoim obszarze gry, możesz użyć jego umiejętności **Akcja** zamiast ataku albo zagrywania karty w turze.

✦ **Akcja** 🏆: Tak samo jak Akcja, ale wymaga wydania 1 🏆 z tego stwora, aby ją aktywować.

Atak: Zachodzi, gdy ten stwór atakuje, jeszcze zanim przeciwnik zdecyduje, czy chce blokować ten atak.

✦ **Atak** 🏆: Tak samo jak Atak, ale wymaga wydania 1 🏆 z tego stwora, aby aktywować efekt.

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

Zagranie: Zachodzi, gdy ta karta wchodzi do gry. Jeśli przeciwnik skorzysta z Mindbuga, to on używa umiejętności **Zagranie**, a nie ty.

♥ **Zbiory:** Na początku swojej tury, usuń 1 🏆 z tego stwora. Kiedy usunięty zostanie ostatni znacznik, natychmiast aktywuj efekt Zbiorów.

♥ **2** 🏆: Ten stwór wchodzi do gry ze wskazaną liczbą znaczników 🏆 (nazywanych Oktonitem) na sobie.

✦ **2** 🏆: Kiedy ten stwór wchodzi do gry, możesz rozdzielić dowolne jego 🏆 na dowolne stwory.

🏆 dotyczy tylko samodzielnego dodatku *Bojowoce: Królestwo*

✦ dotyczy tylko samodzielnego dodatku *Bojowoce: Galaktyka*