

# TRYB DRUŻYNOWY

Zastrzeżenie: poniższe zasady są wciąż testowane przez autorów gry.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Stwórzcie dwie dwuosobowe drużyny. Każdy gracz zajmuje miejsce naprzeciwko drugiego członka swojej drużyny tak, aby zarówno po swojej lewej, jak i prawej stronie miał gracza drużyny przeciwnej.

Każda drużyna zaczyna grę, mając po 3 punkty życia, współdzielone przez obu członków drużyny.

Każdy gracz dobiera po 2 Mindbugi\* oraz po 10 kart do swojej talii, z których dobiera na rękę 5 kart. Każdy gracz ma swój własny stos kart odrzuconych.

\*Można również grać z 1 Mindbugiem na gracza, jeśli macie do dyspozycji tylko zestaw podstawowy. Rekomendujemy jednak, by każdy z graczy miał po 2 Mindbugi.



### Cel gry

Celem gry jest zredukowanie punktów życia przeciwnej drużyny do zera.



## ROZGRYWKA

Tak samo jak w grze pojedynkowej (1 na 1), tura gracza polega na zagranie karty albo zaatakowaniu stworem. Rundy przebiegają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Wszystkie akcje rozpatruje się zgodnie ze standardowymi zasadami, z uwzględnieniem poniższych zmian.

### Zagraj kartę

Gdy zagrywasz kartę, każdy inny gracz (także gracz z twojej drużyny) może zdecydować, że użyje jednego ze swoich Mindbugów, aby przejąć tego stwora. Najpierw gracz z przeciwnej drużyny po twojej lewej stronie decyduje, czy użyje Mindbuga. Jeśli nie zdecyduje się tego zrobić, taką samą możliwość otrzymuje członek twojej drużyny. Jeśli i on nie użyje Mindbuga, decyzję o przejęciu stwora podejmuje członek drużyny przeciwnej, siedzący po twojej prawej stronie.

Jeśli dowolny z graczy użyje Mindbuga, zakończ swoją turę i natychmiast rozegraj kolejną. W przeciwnym razie połóż zagranego stwora w swoim obszarze gry (i rozpatrz jego Zagranie). Twoja tura dobiega końca.

### **Zaatakuj stworem**

Gdy atakujesz stworem, najpierw gracz po twojej lewej stronie decyduje, czy chce zablokować ten atak. Jeśli zrezygnuje, atak może zablokować gracz po twojej prawej stronie. Jeśli atak nie zostanie zablokowany, przeciwna drużyna traci 1 ze swoich wspólnych punktów życia.

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





## TERMINOLOGIA

Zwrot **twoje stwory** odnosi się tylko do stworów w twoim obszarze gry i nie dotyczy stworów w obszarze gry członka twojej drużyny. Natomiast **stwór przeciwnika** to dowolny stwór kontrolowany przez dowolnego z członków przeciwnej drużyny.

Gdy karta odnosi się do przeciwnika, mogą wystąpić dwa przypadki.

1. Gdy aktywowane jest zdarzenie **ZAGRANIE, ATAK** lub **POKONANIE**, wybierasz jednego z dwóch przeciwników.

Przykład:

**Kłomornik** posiada umiejętność: „**ATAK: Przeciwnik odrzuca kartę**”. Za każdym razem gdy atakujesz tym stworem, wybierasz, który z przeciwników odrzuca kartę.

2. **Stałe umiejętności** wpływają na obu przeciwników.

Przykład:

**Słoniornica** posiada umiejętność: „**Przeciwnik nie może blokować stworami o sile 4 lub mniejszej**”. Wpływa to na obu przeciwników.



## KLARYFIKACJA EFEKTÓW KART

**Samotny Yeti:** ma +5 siły i jest WŚCIEKŁY nawet, jeśli gracz z twojej drużyny ma stwory w swoim obszarze gry, dopóki Yeti jest twoim jedynym stworem.

**Kangurozaur:** pokonuje wszystkie wskazane stwory obu przeciwników.

**Hydra ślimacza:** gdy rozpatrujesz zdarzenie tej karty, wybierasz przeciwnika z którym porównujesz liczbę kontrolowanych stworów. Jeśli masz ich mniej, pokonujesz stwora w dowolnym obszarze gry (może nawet należeć do drugiego z przeciwników).

**Muszka umysłówka / Harpia matka:** możesz użyć także do przejścia stworów członka twojej drużyny.

