



LIVRET DE RÈGLES

Vous trouverez également une vidéo des règles, des modes multijoueur et une FAQ actualisée sur le site :



<http://mindbug.me/rules>

**« VOUS ÊTES DÉSORMAIS SOUS
MON CONTRÔLE, TERRIEN ! JE VOUS
AI CHOISI POUR COMMANDER
MES CRÉATIONS DANS LA BATAILLE
CONTRE MES ANCIENS ENNEMIS. »**



RÈGLES DE MINDBUG

1

APERÇU DU JEU

Dans **MINDBUG**, vous invoquez des créatures hybrides et les envoyez au combat contre les créatures de votre adversaire. Mais faites attention : lorsque vous invoquez une créature, votre adversaire peut utiliser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle.

Déjouez votre adversaire lors d'un duel tactique fascinant, dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut s'avérer fatal.

2

MATÉRIEL

MINDBUG contient les éléments suivants :

48 cartes Créature



2 compteurs Santé



Livret de règles



4 cartes Mindbug



Résoudre des effets :

Lorsque vous résolvez un effet, faites-le toujours autant que possible et ignorez ce qui ne peut être résolu.

Exemple : Si un effet vous demande de vous défausser de deux cartes, mais que vous n'en avez qu'une seule en main, défaussez-vous uniquement de celle-ci.

Effets simultanés :

Si plusieurs effets s'appliquent en même temps (par exemple, lorsque deux créatures sont détruites simultanément), le joueur actif décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus.

« MAINTENANT SOYEZ ATTENTIF,
MISÉRABLE HUMAIN. APRÈS TOUT, C'EST AVEC
MES CRÉATIONS QUE VOUS ALLEZ JOUER. »



Étape 1 : Distribuer les Mindbugs

Distribuez 2 Mindbugs à chaque joueur. Chacun les place face visible devant lui.

Étape 2 : Mélanger et distribuer les cartes

Mélangez les 48 cartes Créature et distribuez-en 10 à chaque joueur, face cachée, pour que chacun forme sa pioche. Chacun laisse un peu de place à côté de sa pioche pour y avoir sa défausse.

Étape 3 : Composer sa main

Chaque joueur prend 5 cartes de sa pioche personnelle (créée à l'étape 2) pour former sa main de départ.

Étape 4 : Fixer les Points de Vie (PV) de départ

Chaque joueur commence la partie avec 3 PV. Pour comptabiliser les PV, chaque joueur prend 1 compteur Santé et l'ajuste sur la valeur « 3 ».

Remarque : Vous pouvez aussi utiliser des dés ou des jetons pour comptabiliser vos PV.

MISE EN PLACE

▲
Idem pour le joueur 2



Compteur Santé



Mindbugs

Zone de jeu
Joueur 1



Pioche

Défausse!



Main du joueur

5

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

But du jeu

Vous gagnez immédiatement la partie lorsque les PV de votre adversaire sont réduits à 0.

Points de Vie (PV)

Vous commencez la partie avec 3 PV. Chaque fois que vous perdez des PV, réduisez d'autant de points votre compteur Santé. Chaque fois que vous gagnez des PV, augmentez d'autant de points votre compteur Santé. Il n'y a pas de limite au nombre de PV que vous pouvez avoir.

Cartes Créature

Chaque carte représente une créature, avec son nom et sa puissance. Les cartes peuvent avoir un ou plusieurs **MOTS-CLÉS** (indiqués sur la première ligne en dessous du nom) et une **CAPACITÉ** (le texte sous les mots-clés).

Puissance

1

REPTIREUR D'ÉLITE

Nom

Mot-clé

FURTIF

Capacité

Attaque : Votre adversaire perd 1 PV.

Piocher des cartes

Chaque fois que vous retirez une carte de votre main (par exemple, en jouant ou en défaussant une carte), prenez immédiatement des cartes de votre pioche jusqu'à avoir un total de 5 cartes en main. Faites cela avant d'appliquer tout autre effet (par exemple, avant qu'un joueur ne prenne le contrôle d'une carte à l'aide d'un Mindbug ou qu'un effet Jouer ne soit déclenché). Si votre pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher (ne mélangez pas votre défausse pour reformer votre pioche). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Ordre des tours

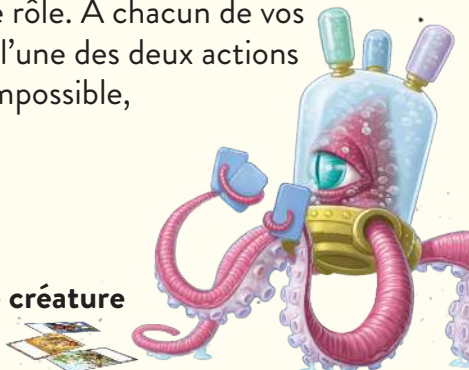
Pour désigner le premier joueur, chacun révèle au hasard une carte de la pile de cartes inutilisées (les 28 cartes qui n'ont pas été distribuées aux joueurs). Comparez la puissance de ces cartes. Le joueur qui possède la valeur la plus élevée devient le premier joueur. (En cas d'égalité, répétez ce processus.)

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chacun de vos tours, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes. Si cela vous est impossible, **vous perdez la partie.**

1. Jouer une carte

OU

2. Attaquer avec une seule créature



Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible sur la table. Votre adversaire a alors deux options :

Option 1 : Votre adversaire refuse de dépenser un Mindbug

Chaque fois que vous jouez une carte de votre main, votre adversaire peut dépenser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. S'il n'a plus de Mindbug ou s'il refuse d'en utiliser un, placez la carte Créature jouée dans votre zone de jeu et résolvez son effet Jouer, si elle en possède un. Votre tour prend alors fin et c'est à votre adversaire de jouer.

Option 2 : Votre adversaire dépense un Mindbug

Si votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug, il joue immédiatement la carte que vous avez choisie à votre place et perd un Mindbug. Il retourne ce Mindbug face cachée pour indiquer qu'il a été utilisé et place la carte Créature dans sa zone de jeu. Votre adversaire résout l'effet Jouer de la créature comme s'il l'avait jouée depuis sa main. Terminez ensuite votre tour puis **effectuez immédiatement un autre tour** (jouez une carte ou attaquez avec une créature).

Remarque : Si une carte entre en jeu autrement que par une action « Jouer une carte » (par exemple, en utilisant l'effet d'une carte), vous ne pouvez pas dépenser un Mindbug pour en prendre le contrôle.

Remarque : Vous ne pouvez pas dépenser un Mindbug pour prendre le contrôle d'une carte déjà en jeu. Vous ne pouvez pas non plus utiliser un Mindbug sur une créature qui vient d'être contrôlée par votre adversaire à l'aide d'un Mindbug.

Exemple : Alice joue la carte *Dr Axolotl* depuis sa main et pioche une carte de façon à avoir de nouveau 5 cartes en main. Max a encore deux Mindbugs. Il choisit d'en dépenser un, place le *Dr Axolotl* dans sa zone de jeu et active son effet *Jouer* (pour gagner 2 PV). Le tour d'Alice prend alors fin et elle effectue un autre tour. Elle l'utilise pour jouer un *Baril Étrange* et pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. Max a encore un Mindbug. Il pourrait le dépenser pour prendre le contrôle du *Baril Étrange*. Cependant, il choisit de garder son Mindbug et Alice place son *Baril Étrange* dans sa zone de jeu.

Attaquer avec une créature

Choisissez une seule créature de votre zone de jeu (une créature alliée) pour attaquer. Votre adversaire peut ensuite choisir une créature de sa zone de jeu (une créature ennemie) pour bloquer l'attaque. S'il décide de ne pas bloquer, il perd 1 PV. S'il bloque l'attaque, les 2 créatures se combattent. Pour cela, comparez leurs puissances. La créature avec la plus faible puissance est détruite et placée dans la défausse de son joueur.

Si les créatures ont la même puissance, elles sont toutes deux détruites.

Exemple : Alice attaque avec son Gorillion, qui a une puissance de 10. Max a en jeu l'Oursabeille, qui a une puissance de 8. Il peut bloquer l'attaque avec son Oursabeille. S'il le fait, il ne perd pas de PV mais son Oursabeille est détruite et placée dans sa défausse. Il choisit à la place de ne pas bloquer l'attaque. Il perd donc 1 PV.



Mots-clés

Les cartes Créature peuvent avoir un ou plusieurs mots-clés. Ils servent à indiquer la ou les aptitudes de la créature.

Furie : Après la première attaque de cette créature lors d'un tour, elle peut (si elle est toujours en jeu) attaquer une seconde fois lors de ce même tour.



Joueur 1

Le joueur 1
attaque avec son
Gladiataure.

Le Gladiataure peut
attaquer une deuxième
fois, puisqu'il a le
mot-clé Furie et qu'il a
survécu à sa première
attaque.

Sa puissance étant plus faible,
le Huissieléphant est détruit
et placé dans la défausse.



Joueur 2

Le joueur 2 choisit
son Huissieléphant
pour bloquer
l'attaque.

Le joueur 2 perd
1 PV car il n'a pas de
créatures pour
bloquer l'attaque.

Chasseur : Lorsque vous attaquez avec un Chasseur, vous pouvez choisir quelle créature ennemie doit bloquer l'attaque.

Remarque : Vous pouvez choisir une créature qui ne pourrait pas bloquer l'attaque en temps normal. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la capacité Chasseur. Mais si vous le faites, vous ne pouvez pas l'utiliser pour attaquer directement votre adversaire.



Joueur 1

Le joueur 1
attaque avec son
Abeille Tueuse.

Le joueur 1 force
le Dracompost à
bloquer l'attaque.

Sa puissance étant
plus faible, le
Dracompost
est détruit.



Joueur 2



Le joueur 2 ne peut
pas choisir s'il veut
bloquer ou non.

Venimeux : En plus de la résolution normale du combat, cette créature détruit toujours la créature ennemie, même si sa puissance est inférieure à celle de la créature ennemie.

Remarque : Si la puissance de la créature ennemie est égale ou supérieure à celle de la créature Venimeuse, cette dernière est également détruite.



Joueur 1

Le joueur 1
attaque avec son
Huissieléphant.



Joueur 2

Le joueur 2 se
défausse d'une carte.

Le joueur 2 choisit de
bloquer l'attaque avec
son Arachnhibou.

La puissance du
Huissieléphant
étant plus élevée,
ce dernier détruit
l'Arachnhibou.
Toutefois, il est
également détruit
étant donné que
l'Arachnhibou est
Venimeux.

Furtif : Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures Furtives.

Remarque : Elle peut toujours bloquer des créatures ennemies comme une créature normale.



Joueur 1

Le joueur 1 attaque avec une créature Furtive (Arachhibou).



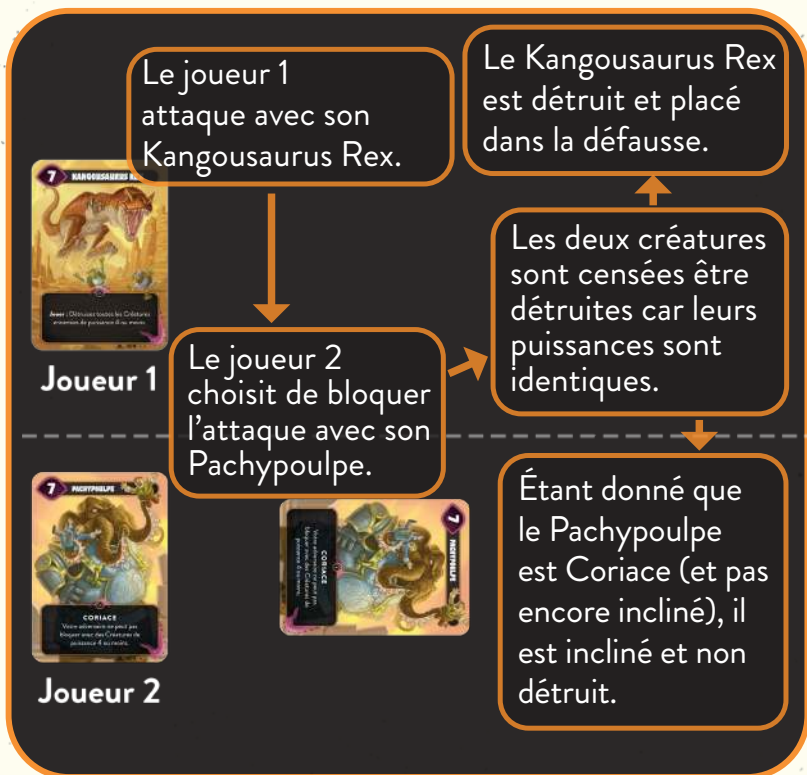
Joueur 2



Le joueur 2 a deux créatures en jeu, mais il ne peut choisir que son Tigrecureuil pour bloquer l'attaque (étant donné qu'il lui faut une créature Furtive).

Coriace : Si cette créature doit être détruite alors qu'elle n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire. Cela s'applique qu'elle soit détruite à l'issue d'un combat ou par l'effet d'une carte.

Incliner signifie faire pivoter la carte à l'horizontale pour indiquer qu'elle a déjà utilisé sa capacité Coriace. Être inclinée n'empêche pas une créature d'effectuer des actions (elle peut toujours attaquer, bloquer une attaque et utiliser ses capacités).



Capacités et déclencheurs

La plupart des créatures ont une capacité spéciale qui se déclenche à un moment précis durant la partie. Les cartes peuvent indiquer les déclencheurs suivants :

Jouer : Cet effet s'applique lorsque la carte est mise en jeu. Il s'applique peu importe la manière dont la carte a été mise en jeu (même si un autre effet vous permet de jouer une carte depuis votre défausse par exemple). Si votre adversaire dépense un Mindbug pour prendre le contrôle d'une carte que vous avez jouée, l'effet Jouer s'applique pour lui mais pas pour vous.

Attaque : Cet effet s'applique lorsqu'une créature qui le possède attaque, mais avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer ou non.

Détruit : Cet effet s'applique lorsque la créature qui le possède est détruite (lorsque la créature est retirée de la zone de jeu et placée dans la défausse). Une créature peut être détruite lors d'un combat ou suite à l'effet d'une autre carte. Notez que cet effet ne se déclenche pas si l'adversaire prend le contrôle de la créature, la remet dans votre main ou lorsque vous la défaussez de votre main et la placez dans votre défausse.

Capacités permanentes :

Si une carte a une capacité sans déclencheur (c'est-à-dire sans Jouer, Attaque ou Détruit), elle possède alors une capacité permanente qui est active tant que la carte est en jeu et que les conditions indiquées par la capacité sont respectées.

Ce lexique répertorie un certain nombre de termes que les joueurs peuvent rencontrer durant la partie. Ces termes sont classés par ordre alphabétique.

Créature alliée/créature ennemie : Les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu sont appelées **créatures alliées**. Les cartes qui se trouvent dans la zone de jeu de votre adversaire sont appelées **créatures ennemies**. Si un effet affecte à la fois les créatures alliées et les créatures ennemies, il indique simplement le terme « **créatures** ». Les cartes qui se trouvent dans votre main et votre défausse sont simplement appelées « cartes ».

Défausser : Se défausser d'une carte signifie que vous devez la retirer de votre main et la placer dans votre défausse. Si un effet vous force à vous défausser de plus de cartes que vous n'en avez dans votre main, défaussez-en autant que possible et ignorez le reste.

Prendre le contrôle d'une créature : Si l'effet d'une carte vous permet de prendre le contrôle d'une autre carte, placez cette dernière dans votre zone de jeu. Si vous prenez le contrôle d'une carte, elle conserve son état actuel (incliné ou non) et aucun effet Jouer n'est déclenché.

Voler : Si un effet vous permet de voler une carte, prenez-la dans la main de votre adversaire et placez-la dans la vôtre.

Conception : Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Illustrations :

Denis Martynets
www.denism.com.ua

Graphisme :

Maximilian Gotthold
<https://maxgotthold.de>

Testeurs :

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

Traduction française : Ambre Poilvé pour The Geeky Pen

Arkhane, Cédric Carre, François Varloot, Jeff, Max et Cha Lavigne, Jocelyn Mouden, Julien Bruguier, Kamol, Lionel Bravo-Roman, Maphe, Romain Lapostolle, Sevan Sirapian.



AIDE DE JEU

DÉCLENCHEURS

Jouer : Se déclenche lorsque la carte est mise en jeu. Si votre adversaire dépense un Mindbug, l'effet Jouer s'applique pour lui, pas pour vous.

Attaque : Se déclenche lorsque la créature attaque, mais avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer l'attaque.

Détruit : Se déclenche lorsque la carte est retirée de la zone de jeu et placée dans la défausse.

MOTS-CLÉS

Chasseur : Lorsque vous attaquez avec un Chasseur, vous pouvez choisir quelle créature ennemie doit bloquer l'attaque.

Coriace : Si cette carte devait être détruite mais n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire.

Furie : Si cette créature survit à sa première attaque lors d'un tour, elle peut attaquer une deuxième fois lors de ce même tour.

Furtif : Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures Furtives.

Venimeux : En plus de l'issue normale du combat, cette créature l'emporte toujours sur la créature ennemie, même si sa puissance est plus faible que celle de la créature ennemie.