



LIVRET DE RÈGLES

Vous trouverez également une vidéo des règles, des modes multijoueurs 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.

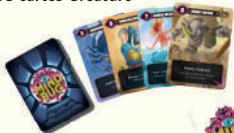
Déjouez votre adversaire lors d'un duel tactique fascinant, dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut s'avérer fatal.

2

MATÉRIEL

MINDBUG contient les éléments suivants :

48 cartes Créature



Livret de règles

4 cartes Mindbug



Résoudre des effets :

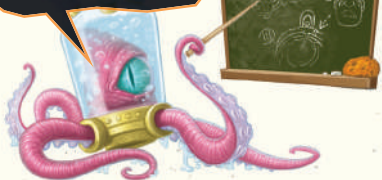
Lorsque vous résolvez un effet, faites-le toujours autant que possible et ignorez ce qui ne peut être résolu.

Exemple : *Si un effet vous demande de défausser deux cartes, mais que vous n'en avez qu'une seule en main, défaussez uniquement 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 seront 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 et placez-les face visible en face de chacun.

Étape 2 : Mélanger et distribuer les cartes

Mélangez les 48 cartes Créature et distribuez-en 10 à chaque joueur, face cachée, pour former leurs pioches. 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 Points de Vie. Pour garder le compte des PV, chaque joueur prend 3 cartes de la pile de cartes inutilisées (la pile des 28 cartes qui n'ont pas été distribuées) et les place face cachée devant lui. Nous vous conseillons de placer ces cartes PV à l'horizontale.

Note : Vous pouvez aussi utiliser des dés ou des jetons pour garder le compte de vos PV.

MISE EN PLACE

Faites de même pour le joueur 2



Points de Vie



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 zéro.

Points de Vie (PV)

Vous commencez la partie avec 3 Points de Vie. Chaque fois que vous perdez un PV, retirez l'une de vos cartes PV de la partie. Chaque fois que vous gagnez un PV, prenez une carte inutilisée et ajoutez-la à vos cartes PV. 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

Mots-clés

FURTIF

Attaque : Votre adversaire perd 1 PV.

Capacité



Piocher des cartes

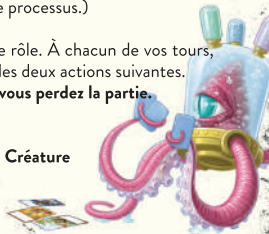
Chaque fois que vous retirez une carte de votre main (par exemple, en jouant ou en défaussant une carte), prenez immédiatement des cartes de votre pioche jusqu'à avoir un total de 5 cartes en main. Faites cela avant d'appliquer tout autre effet (par exemple, avant qu'un joueur ne prenne le contrôle d'une carte à l'aide d'un Mindbug ou qu'un effet Jouer ne soit déclenché). Si votre pioche est vide, vous ne piochez plus de cartes supplémentaires. 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, chaque joueur révèle une carte au hasard 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**
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 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).

Note : 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.

Note : 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 a déjà été contrôlée par votre adversaire à l'aide d'un Mindbug.

Exemple : Alice joue la carte Dr. Axololt depuis sa main et pioche une carte de façon à avoir de nouveau 5 cartes en main. Bob a encore deux Mindbugs. Il choisit d'en dépenser un, place le Dr. Axololt 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 des cartes jusqu'à en avoir 5 en main. Bob 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 un PV. S'il bloque l'attaque, les 2 Créatures 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. Bob 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 Points de Vie mais son Oursabeille est détruite et placée dans sa défausse. Il choisit à la place de ne pas bloquer l'attaque. Il perd donc un PV.



Mots-clés

Les cartes Créature peuvent avoir un ou plusieurs Mots-clés. Il s'agit d'un mot ou groupe de mots qui résume une capacité 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
Gladiateur.

Le Gladiateur 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
un PV car il n'a pas
de Créature pour
bloquer l'attaque.

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

Note : 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.

Note : Si la puissance de la Créature ennemie est égale ou supérieure, la Créature Venimeuse est également détruite.



Joueur 1

Le joueur 1
attaque avec son
Huissieléphant.



Joueur 2

Le joueur 2
défausse 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.

Note : Elle peut toujours bloquer les Créatures ennemies comme une Créature normale.



Joueur 1

Le joueur 1 attaque avec une Créature Furtive (Arachnhibou).



Joueur 2



Le joueur 2 a deux Créatures en jeu, mais 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 en combat ou par l'effet d'une carte.

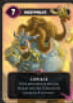
Incliner signifie faire pivoter la carte à l'horizontale pour indiquer qu'elle a déjà utilisé sa capacité Coriace. Être incliné n'empêche pas une Créature d'effectuer des actions (elle peut toujours attaquer, bloquer une attaque et utiliser ses capacités).

Le joueur 1
attaque avec son
Kangousaurus Rex.



Joueur 1

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



Joueur 2



Le Kangousaurus
Rex est détruit
et placé dans la
défausse.

Les deux Créatures
sont censées être
détruites car leurs
puissances sont
identiques.

Étant donné que
le Pachypoulpe est
Coriace (et pas
encore incliné), il est
incliné et non détruit.

Capacités & 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 (également 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 (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.

6

LEXIQUE DU JEU

Le lexique du jeu indique 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.

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

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

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.

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

<http://mindbug.me/rules>



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

Illustrations :

Denis Martynets
(www.denism.com.ua)

Graphismes :

Maximilian Gotthold
(<https://maxgotthold.de/>)

Tests du jeu :

Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Bo Stentebjerg-Hansen, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Jared Patterson, Jens Balcersek, Jeppe Due Hunsdahl, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Manuel Smak, Markus Peschina, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim

Traduction française : Ambre Poilvé pour The Geeky Pen

Arkhané, Cédric Carre, François Varloot, Jeff, Max et Cha Lavigne, Jocelyn Mouden, Julien Bruguier, Kamol, Lionel Bravo-Roman, Maphe, Romain Lapostolle et 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 carte 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

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

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

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.

Furtif : Cette Créature ne peut être bloquée que par des Créatures Furtives.

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