

REGLAMENTO

DEVIR

Puedes encontrar un vídeo tutorial, modos multijugador y preguntas frecuentes actualizadas en esta página:

mindbug.devir.com/



REGLAMENTO

1 DESCRIPCIÓN

En ***MINDBUG*** invocarás criaturas híbridas y las enviarás a la batalla contra las criaturas de tu oponente. Pero ten cuidado cuando invoques a una criatura: el oponente podría usar uno de sus propios Mindbugs para controlarla. Supera a tu oponente en un fascinante duelo táctico, en el que tener las mejores cartas y jugarlas en el momento equivocado puede ser fatal.

2 COMPONENTES

MINDBUG consta de los siguientes componentes:

48 cartas de criatura



2 contadores de puntos de vida



4 cartas de Mindbug



Reglamento



3 CONCEPTOS CLAVE

Resolución de efectos:

Al resolver un efecto, siempre se resuelve todo el efecto posible y se omite cualquier parte del mismo que no pueda resolverse.

Ejemplo: *Si un efecto te pide que descartes dos cartas, pero solo tienes una en la mano, descarta esa carta e ignora la segunda.*

Efectos simultáneos:

Si se produce más de un efecto al mismo tiempo (por ejemplo, cuando dos criaturas son derrotadas simultáneamente), es el jugador activo quien decide el orden de resolución.



4 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Paso 1: Repartir Mindbugs

Repartid 2 cartas de Mindbug a cada jugador, y colocadlas boca arriba delante de cada uno.

Paso 2: Barajar y repartir los mazos

Barajad las 48 cartas de criatura y repartid 10 cartas boca abajo a cada jugador; estas cartas formarán sus mazos de robo personales. Dejad un poco de espacio junto a cada mazo de robar para la pila de descartes.

Paso 3: Robar mano inicial

Cada jugador roba 5 cartas de su mazo de robar personal (creado en el paso 2); estas cartas formarán la mano inicial de cada jugador.

Paso 4: Fijar los puntos de vida iniciales

Cada jugador empieza la partida con 3 puntos de vida. Para contar los puntos de vida, cada jugador toma un contador de puntos de vida y lo coloca en el número 3.

PREPARACIÓN

(Lo mismo para el jugador 2)



Contador de puntos de vida



Mindbugs

Área de juego Jugador 1



Mazo de robar

Pila de descartes



Mano de cartas

5 CÓMO JUGAR

Objetivo del juego

Un jugador gana la partida en el momento en que los puntos de vida de su oponente se reduzcan a cero.

Puntos de vida

Cada jugador empieza la partida con 3 puntos de vida. Cuando pierdas puntos de vida, reduces el número correspondiente en el contador de puntos de vida. Cuando ganes puntos de vida, aumentas el número correspondiente en el contador de puntos de vida. No hay límite en el número de puntos de vida que puedes tener.

Cartas de criatura

Cada carta representa una criatura con un nombre y un valor de poder. Las cartas pueden tener una o más **PALABRAS CLAVE** (la primera línea que se encuentra debajo del nombre) y una **HABILIDAD** (el texto que se encuentra debajo de las palabras clave).



Robar cartas

Siempre que te quites una carta de la mano (por ejemplo, al jugar o descartar una carta), roba inmediatamente de tu mazo de robar hasta tener 5 cartas en la mano. Haz esto antes de que se aplique cualquier otro efecto (por ejemplo, antes de que el oponente use un Mindbug o de que se active el propio efecto de la carta). Si tu mazo de robar se queda sin cartas, ya no podrás robar más cartas. No hay límite al número de cartas que puedes tener en la mano.

Turnos

Para determinar el jugador inicial, cada jugador revela una carta al azar del mazo de cartas sin usar (las 28 cartas de criatura restantes que no se han repartido).

Compara el poder de esas cartas. El jugador con el número más alto es el jugador inicial. Si hay empate, se repite este proceso hasta desempatar.

Los jugadores se alternan para jugar sus turnos.

Durante tu turno debes realizar una de las siguientes acciones. Si no puedes realizar ninguna, pierdes la partida.

1. Jugar una carta

o

2. Atacar con una criatura



Jugar una carta

Elige una carta de tu mano y colócala boca arriba sobre la mesa. Tu oponente tiene en ese momento dos opciones:

Opción 1: Tu oponente decide no gastar un Mindbug

Siempre que juegues una carta de tu mano, tu oponente puede gastar uno de sus Mindbugs para tomar el control de esa carta. Si no le queda ningún Mindbug o no quiere usar uno, coloca la carta de criatura jugada en tu área de juego y resuelve sus efectos de juego (si tiene alguno).

A continuación, tu turno finaliza y le toca jugar a tu oponente.

Opción 2: Tu oponente gasta un Mindbug

Si tu oponente decide usar un Mindbug, obtiene tu carta de criatura y la juega en tu lugar, perdiendo dicho Mindbug. El jugador coloca ese Mindbug boca abajo para mostrar que se ha usado y pone la carta de criatura en su área de juego. El oponente resuelve cualquier efecto de juego de la criatura como si la hubiera jugado de su mano.

Entonces, tu turno finaliza y obtienes otro turno inmediatamente (en el que podrás jugar otra carta o atacar con una criatura).

Nota: Si una carta entra en juego de alguna otra manera que no sea jugándola de la mano (por ejemplo, usando el efecto de una carta), no existe la opción de gastar un Mindbug para tomar el control de ella.

Nota: No puedes gastar un Mindbug para tomar el control de una carta que ya está en juego. Tampoco puedes usar un Mindbug en una criatura en la que tu oponente ya haya usado un Mindbug.

Ejemplo: *Marta juega la carta Sanador Ajolote de su mano y roba una carta. A Ricardo le quedan dos Mindbugs. Elige gastar uno, y pone al Sanador Ajolote en su área de juego y activa su habilidad (para ganar 2 puntos de vida). Marta termina su turno y comienza un nuevo turno. Ahora, Marta juega Barril Extraño y roba hasta tener 5 cartas. A Ricardo le queda un Mindbug y podría gastarlo para controlar Barril Extraño. Sin embargo, prefiere quedarse con su Mindbug y Marta pone el Barril Extraño en su área de juego.*

Atacar con una criatura

Elige una única criatura de tu área de juego (una criatura aliada) para atacar. Tu oponente puede elegir en ese momento una criatura de su área de juego (una criatura enemiga) para bloquear el ataque. Si decide no bloquear el ataque, pierde una vida. Si decide bloquear el ataque, las dos criaturas se enfrentan. Para ello, compara su poder. La criatura con el número más bajo es derrotada y enviada a la pila de descartes de ese jugador.

Si las criaturas tienen el mismo poder, ambas son derrotadas.

Ejemplo: *Marta ataca con el Gorileón, que tiene poder 10. Ricardo tiene un Abejaoso en su zona de juego, que tiene poder 8. Podría bloquear el ataque con su Abejaoso. En ese caso, no perdería ningún punto de vida, pero su Abejaoso sería derrotado e iría a su pila de descartes. Sin embargo, decide no bloquear el ataque, lo que le hace perder un punto de vida.*

Palabras clave

Las cartas de criatura pueden tener una o más palabras clave. Una palabra clave es una palabra o un conjunto de palabras que sustituye las reglas explicativas de lo que hace dicha carta.

Cacería: Cuando atacas con una criatura con Cacería puedes elegir la criatura enemiga que tiene que bloquear, en vez de que lo haga tu oponente.

Nota: Puedes elegir una criatura que no podría bloquear de otro modo. Usar Cacería es opcional, pero si lo haces, no puedes emplearla para atacar directamente al oponente.



Dureza: Si una criatura con Dureza es derrotada y no está agotada, agótala en lugar de derrotarla. No importa si la criatura es derrotada en un enfrentamiento o por el efecto de una carta.

Agotar significa girar la carta 90° para indicar que ya ha activado su habilidad una vez. Estar agotada no afecta a lo que puede hacer una criatura (aún puede atacar, bloquear y usar sus habilidades).

El jugador 1 ataca con el Cangusaurus Rex.

El Cangusaurus Rex es derrotado y va a la pila de descartes.



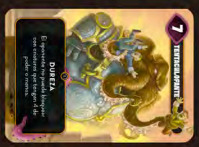
Jugador 1

El jugador 2 elige bloquear con el Tentaculofante.

Ambas criaturas serían derrotadas porque tienen igual poder.

Dado que el Tentaculofante es una criatura con Dureza (y aún no está agotada), se agota, pero no es derrotada.





Jugador 2

Frenesí: Después de que una criatura con Frenesí realice un primer ataque durante su turno puede, si todavía continúa en juego, atacar una segunda vez ese turno.



Sigilo: Esta criatura solo puede ser bloqueada por criaturas con Sigilo.

Nota: Una criatura con Sigilo puede bloquear a las criaturas enemigas como una criatura normal.



Jugador 1

El jugador 1 ataca con una criatura con Sigilo (Buharaña).

El jugador 2 tiene dos criaturas en juego, pero solo la Ardilla Tigre puede ser elegida para bloquear (ya que requiere que tenga Sigilo).





Jugador 2

Veneno: Además de la resolución normal del combate, esta criatura siempre derrota a la criatura enemiga, incluso si su poder es menor que el de la criatura enemiga.

Nota: Si el poder de la criatura enemiga es igual o superior, la criatura con Veneno también es derrotada.



Habilidades y palabras de activación

La mayoría de las criaturas tienen una habilidad especial que se activa en un momento concreto de la partida. En las cartas se pueden encontrar las siguientes palabras de activación:

Atacar: Este efecto ocurre cuando una criatura con esta palabra de activación ataca, pero antes de que el oponente decida si quiere bloquearla.

Derrotada: Este efecto ocurre cuando la criatura es derrotada, es decir, cuando la criatura se lleva del área de juego a la pila de descartes. Una criatura puede ser derrotada en combate o por el efecto de otra carta.

Ten en cuenta que el efecto no se activa si el oponente toma el control de la criatura, si la devuelve a tu mano, o si la envías directamente de tu mano a la pila de descartes.

Habilidades permanentes: Si una carta tiene un texto de habilidad sin una palabra de activación asociada (Jugar, Atacar o Derrotada), se trata de una habilidad permanente, es decir, una habilidad que siempre está activa mientras la carta esté en juego y se cumplan todas las condiciones indicadas por la habilidad.

Jugar: Este efecto ocurre cuando la carta entra en juego. Ocurre sin importar cómo entre en juego la carta, por ejemplo, si otro efecto te permite jugar una carta de tu pila de descartes. Si tu oponente gasta un Mindbug para tomar el control de una carta que has jugado, el efecto de juego ocurre para él y no para ti.

6 GLOSARIO

El Glosario incluye, ordenados alfabéticamente, una serie de términos que los jugadores pueden encontrar mientras juegan.

Criatura aliada / Criatura enemiga: Las cartas que están en tu área de juego se denominan **criaturas aliadas**. Las cartas que están en el área de juego del oponente se denominan **criaturas enemigas**. Si un efecto se aplica tanto a criaturas aliadas como a criaturas enemigas, simplemente se referirá a ellas como **criaturas**. Las cartas que están en tu mano o en tu pila de descartes se llaman simplemente cartas.

Descartar: Descartar una carta significa llevarla de tu mano a tu pila de descartes. Si un efecto te obliga a descartar más cartas de las que tienes en la mano, descarta tantas cartas como puedas e ignora el efecto restante.

Robar: Si un efecto te permite robar una carta, tomas la carta de la mano de tu oponente y la pones en tu mano.

Tomar el control de una criatura: Si el efecto de una carta te permite tomar el control de una criatura, la pones en tu área de juego. Si tomas el control de una criatura, permanece en su estado actual (por ejemplo, si está agotada) y no activa ningún efecto de juego.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Ilustraciones: Denis Martynets

Diseño gráfico: Maximilian Gotthold

Pruebas: 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

Traducción al español: Jaume de Marcos Andreu para *The Geeky Pen*
Revisión: David Nodar Rubio, moonguard, Mario Barceló, LordUmix, Carlos Vallejo Banegas, Alshter, Avantyr, Berto y Juarkonn.

CRÉDITOS DEVIR

Editor: Xavi Garriga

Revisión: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: CeciRC

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

© 2022 Nerdlab
Frohsinnstr. 10 / 63755 Alzenau / Alemania



REFERENCIA DE REGLAS

PALABRAS DE ACTIVACIÓN

Atacar: Se activa cuando la carta ataca, pero antes de que el oponente decida si quiere bloquearla.

Derrotada: Se activa cuando la carta se mueve del área de juego a la pila de descartes.

Jugar: Se activa cuando la carta entra en juego. Si tu oponente gasta un Mindbug, el efecto de juego ocurre para él y no para ti.

PALABRAS CLAVE

Cacería: Cuando atacas, puedes elegir la criatura enemiga que no tiene que bloquear.

Dureza: Si esta criatura es derrotada y no está agotada, agótala en lugar de derrotarla.

Frenesí: Si esta carta sobrevive a su primer ataque durante un turno, puede atacar una segunda vez en ese mismo turno.

Sigilo: Esta criatura solo puede ser bloqueada por criaturas con Sigilo.

Veneno: Además de la resolución normal del combate, esta criatura siempre derrota a la criatura enemiga, incluso si su poder es menor que el de la criatura enemiga.

