



MANUAL DE REGRAS



DEVIR

Pode encontrar um tutorial
em vídeo, modos multijogador
e perguntas frequentes
atualizadas nesta página:

mindbug.devir.com/



**ESTÁ AGORA SOB MEU COMANDO,
TERRÂQUEO! ESCOLHI-O PARA
LIDERAR AS MINHAS CRIAÇÕES
NA BATALHA CONTRA OS MEUS
ANTIGOS INIMIGOS.**



REGRAS

1

DESCRIÇÃO

Neste jogo, irá convocar criaturas híbridas e as enviará para batalhar contra as criaturas do seu adversário. Tenha, porém, cuidado ao invocar uma criatura: o adversário pode usar um dos seus próprios Mindbugs para controlá-la. Seja mais astuto que o seu adversário num fascinante duelo tático, onde ter as melhores cartas e jogá-las na hora errada pode ser-lhe fatal.

2

COMPONENTES

O **MINDBUG** consiste nos seguintes componentes:

48 cartas de criatura



2 contadores de pontos de vida



4 cartas Mindbug



Manual de
regras



Resolução de efeitos:

Ao resolver um efeito, resolva sempre o máximo de efeito que puder e ignore qualquer parte do dito que não puder ser resolvida.

Exemplo: se um efeito indicar que deve descartar duas cartas, mas tiver apenas uma carta na mão, descarte essa carta e ignore a segunda.

Efeitos simultâneos:

Se mais de um efeito ocorrer ao mesmo tempo (por exemplo, quando duas criaturas são derrotadas simultaneamente), é o jogador ativo quem decide a ordem de resolução dos efeitos.

"AGORA PRESTE ATENÇÃO, SEU HUMANO DESPREZÍVEL. AFINAL DE CONTAS, VAI JOGAR COM AS MINHAS CRIAÇÕES."



Passo 1: distribuir Mindbugs

Distribua 2 cartas de Mindbug a cada jogador e coloque-as, viradas para cima, à frente de cada um.

Passo 2: misture e distribua os baralhos

Embaralhe as 48 cartas de criatura e distribua 10 cartas, viradas para baixo, a cada jogador; essas cartas formarão os seus baralhos pessoais. Deixe algum espaço ao lado de cada baralho para a pilha de descarte.

Passo 3: preencher a mão inicial

Cada jogador tira 5 cartas do seu baralho pessoal (criado no passo 2). Estas formarão a mão inicial de cada jogador.

Passo 4: definir os pontos de vida iniciais

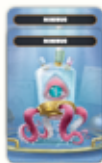
Cada jogador começa a partida com 3 pontos de vida. Para contar os pontos de vida, cada jogador recebe um contador de pontos de vida e o coloca no número 3.

PREPARAÇÃO

(O mesmo para o jogador 2)



Contador
de pontos de vida



Mindbugs

Área de jogo
do jogador 1



Baralho
pessoal

Pilha de
descarte



Mão de cartas

5

COMO JOGAR

Objetivo do jogo

Um jogador ganha a partida no momento em que os pontos de vida do seu adversário são reduzidos a zero.

Pontos de vida

Cada jogador começa a partida com 3 pontos de vida. Quando perde pontos de vida, reduz o número correspondente no contador de pontos de vida. Quando ganha pontos de vida, aumenta o número correspondente no contador de pontos de vida. Não há limite para o número de pontos de vida que um jogador pode ter.

Cartas de criatura

Cada carta representa uma criatura com um nome e um valor de força. As cartas podem ter uma ou mais **PALAVRAS-CHAVE** (a primeira linha abaixo do nome) e uma **HABILIDADE** (o texto abaixo das palavras-chave).

Força

Nome

Palavras-chave

Habilidade



Tirar cartas

Sempre que se desfazer de uma carta da sua mão (por exemplo, ao jogar ou descartar uma carta), tire imediatamente cartas do seu baralho até ter 5 cartas na mão. Faça isto antes de ocorrerem quaisquer outros efeitos (por exemplo, antes que o adversário use um Mindbug ou o próprio efeito da carta seja ativado). Se o seu baralho pessoal ficar sem cartas, não poderá tirar mais cartas. Não há limite para o número de cartas que possa ter na sua mão.

Turnos

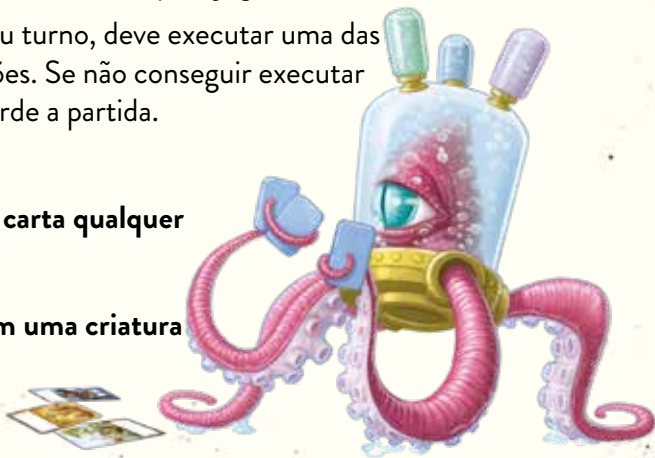
Para determinar o jogador inicial, cada jogador revela uma carta aleatória do baralho não utilizado (as restantes 28 cartas de criatura que não foram distribuídas).

Compare a força dessas cartas. O jogador que tiver o número mais alto é o jogador inicial. Se houver empate, esse processo é repetido até ao desempate.

Os jogadores se alternam para jogar os seus turnos.

Durante o seu turno, deve executar uma das seguintes ações. Se não conseguir executar nenhuma, perde a partida.

- 1. Jogar uma carta qualquer**
- ou**
- 2. Atacar com uma criatura**



Jogar uma carta

Escolha uma carta da sua mão e coloque-a virada para cima na mesa. O seu adversário tem agora duas opções:

Opção 1: o seu adversário recusa-se a usar um Mindbug

Sempre que joga uma carta da sua mão, o seu adversário pode gastar um dos seus Mindbugs para assumir o comando dessa carta. Se ele não tiver mais Mindbugs ou não quiser usar um, coloque a carta de criatura jogada na sua área de jogo e resolva os seus efeitos de jogo (se houver).

Depois, o seu turno termina e passa a ser a vez do seu adversário jogar.

Opção 2: o seu adversário decide usar um Mindbug

Se o seu adversário decidir usar um Mindbug, ele pega na sua carta de criatura e a joga em vez de si, perdendo o Mindbug. O jogador vira o Mindbug para baixo para mostrar que foi usado e coloca a carta de criatura na respectiva área de jogo. O adversário resolve quaisquer efeitos de jogo da criatura como se tivesse sido jogada da sua mão.

Depois, o seu turno termina e ganha imediatamente outro turno (no qual pode jogar outra carta ou atacar com uma criatura).

Nota: se uma carta entrar em jogo de outra forma que não seja a de ser jogada da sua mão (por exemplo, usando o efeito de uma carta), não há opção de usar um Mindbug para assumir o seu comando.

Nota: não pode gastar um Mindbug para assumir o comando de uma carta que já esteja em jogo. Também não pode usar

um Mindbug numa criatura onde o seu adversário já tenha usado um Mindbug.

Exemplo: Marta joga a carta Doutor Axolote da sua mão e tira uma carta. Ricardo só tem dois Mindbugs. Ele escolhe gastar um e coloca o Doutor Axolote na sua área de jogo, ativando a sua habilidade (ganhar 2 pontos de vida). Marta termina o seu turno e começa um novo turno. Ela usa este novo turno para jogar o Barril Estranho e tira cartas até ter 5 na mão. Ricardo tem um Mindbug restante e poderia gastá-lo para controlar o Barril Estranho. No entanto, ele prefere guardar o seu Mindbug e Marta coloca o Barril Estranho na sua área de jogo.

Atacar com uma criatura

Escolha uma única criatura da sua área de jogo (uma criatura aliada) para atacar. O seu adversário pode então escolher uma criatura da área de jogo dele (uma criatura inimiga) para bloquear o ataque. Se ele optar por não bloquear o ataque, perderá uma vida. Se ele decidir bloquear o ataque, as duas criaturas se enfrentam. Para isso, compare a sua força. A criatura com o menor número é derrotada e enviada para a pilha de descarte desse jogador.

Se as criaturas tiverem a mesma força, ambas são derrotadas.

Exemplo: Marta ataca com o Gorileão, que tem força 10. Ricardo tem um Urso Abelha na sua área de jogo, que tem força 8. Ele poderia bloquear o ataque com o seu Urso Abelha. Nesse caso, ele não perderia nenhum ponto de vida, mas o seu Urso Abelha seria derrotado e iria para a pilha de descarte. Porém, ele prefere não bloquear o ataque, o que o faz perder um ponto de vida.

Palavras-chave

As cartas de criatura podem ter uma ou mais palavras-chave. Uma palavra-chave é uma palavra ou um conjunto de palavras que substitui as regras explicativas do que essa carta faz.

Caça: quando ataca com uma criatura com Caça, pode escolher, em vez do seu adversário, a criatura inimiga que vai bloquear.

Nota: pode escolher uma criatura que, de outra forma, não poderia bloquear este ataque. Usar a Caça é opcional, mas se o fizer, não poderá usá-la para atacar diretamente o adversário.



Jogador 1

O jogador 1
ataca com a
Vespa Assassina.

O jogador 1 obriga o
Dragão do Pomar a
bloquear.

O Dragão
do Pomar é
derrotado
porque tem
menos força.



Jogador 2



O jogador 2 não
pode escolher
outro bloqueador.

Dissimulação: esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com Dissimulação.

Nota: uma criatura com Dissimulação pode bloquear criaturas inimigas, como uma criatura normal.

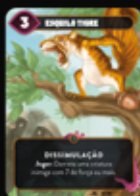


Jogador 1

O jogador 1 ataca com uma criatura com Dissimulação (Corujaranha).

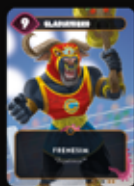


Jogador 2



O jogador 2 tem duas criaturas em jogo, mas apenas o Esquilo Tigre pode ser escolhido para bloquear (já que requer Dissimulação).

Frenesim: após uma criatura com frenesim fazer um primeiro ataque durante o seu turno, ela pode, se ainda estiver em jogo, atacar uma segunda vez nesse turno.



Jogador 1

○ jogador 1 ataca com o Gladiatouro.

○ Gladiatouro pode atacar uma segunda vez, pois está em frenesim e sobreviveu ao primeiro ataque.

○ Extorquifante é derrotado e vai para a pilha de descarte, pois tem menos força.



Jogador 2

○ jogador 2 escolhe o Extorquifante para bloquear.

○ jogador 2 perde um ponto de vida porque não tem nenhuma criatura para bloquear.

Resistência: se uma criatura com Resistência for derrotada e não estiver esgotada, esgote-a em vez de derrotá-la. Não importa se a criatura é derrotada em combate ou pelo efeito de uma carta.

Esgotar significa girar a carta 90° para indicar que ela já ativou a sua habilidade uma vez. Estar esgotada não afeta o que uma criatura pode fazer (ela ainda pode atacar, bloquear e usar as suas habilidades).

O jogador 1 ataca com o Cangusaurus Rex.



Jogador 1

O jogador 2 escolhe bloquear com o Elefantopus.



Jogador 2



O Cangusaurus Rex é derrotado e vai para a pilha de descarte.

Ambas as criaturas seriam derrotadas porque têm a mesma força.

Como o Elefantopus é uma criatura com Resistência (e ainda não está esgotado), ele se esgota, mas não é derrotado.

Veneno: além da resolução normal de combate, esta criatura derrota sempre a criatura inimiga, mesmo que a sua força seja menor que a da criatura inimiga.

Nota: se a força da criatura inimiga for igual ou maior, a criatura com Veneno também é derrotada.



Jogador 1

O jogador 1 escolhe o Extorquifante para atacar.

O Extorquifante derrota a Corujaranha, já que tem maior força, mas também é derrotado porque a Corujaranha tem Veneno.



Jogador 2

O jogador 2 descarta uma carta (devido à habilidade do Extorquifante).

O jogador 2 escolhe a sua Corujaranha para bloquear.

Habilidades e palavras-chave

A maioria das criaturas tem uma habilidade especial que é ativada em um momento específico da partida. As seguintes palavras-chave podem ser encontradas nas cartas:

Ataque: este efeito ocorre quando uma criatura com esta palavra de ativação ataca, mas antes que o adversário decida se deseja bloqueá-la.

Derrota: este efeito ocorre quando a criatura é derrotada, ou seja, quando a criatura é movida da área de jogo para a pilha de descarte. Uma criatura pode ser derrotada em combate ou pelo efeito de outra carta.

Atenção que o efeito não é ativado se o seu adversário assumir o comando da criatura, se a devolver à sua mão ou se a enviar diretamente da sua mão para a pilha de descarte.

Habilidades permanentes: se uma carta tiver um texto de habilidade sem uma palavra de ativação associada (Jogar, Ataque ou Derrota), isso é uma habilidade permanente, ou seja, uma habilidade que está sempre ativa enquanto a carta estiver em jogo e estejam cumpridas todas as condições indicadas pela habilidade.

Jogar: este efeito ocorre quando a carta entra em jogo. Isto acontece independentemente de como a carta entra em jogo, como por exemplo, se um outro efeito permitir que jogue uma carta da sua pilha de descarte. Se o seu adversário gastar um Mindbug para assumir o comando de uma carta que jogou, o efeito “Jogar” aplica-se a ele e não a si.

O Glossário inclui, em ordem alfabética, uma série de termos que os jogadores podem encontrar durante a partida.

Assumir o comando de uma criatura: se um efeito de carta permitir que assuma o comando de uma criatura, coloque-a na sua área de jogo. Se assumir o comando de uma criatura, ela permanecerá no seu estado atual (por exemplo, se estiver esgotada) e não ativará nenhum efeito “**Jogar**”.

Criatura aliada / Criatura inimiga: as cartas na sua área de jogo são chamadas de **criaturas aliadas**. As cartas que estão na área de jogo do adversário são chamadas de **criaturas inimigas**. Se um efeito se aplicar tanto a criaturas aliadas quanto a criaturas inimigas, ele simplesmente se referirá a elas como **criaturas**. As cartas que estão na sua mão ou na sua pilha de descarte são chamadas simplesmente de **cartas**.

Descartar: descartar uma carta significa movê-la da sua mão para a sua pilha de descarte. Se um efeito o forçar a descartar mais cartas do que as que tem na mão, descarte tantas quanto puder e ignore o efeito restante.

Roubar: se um efeito fizer com que roube uma carta, tire a carta da mão do seu adversário e a coloque na sua mão.

CRÉDITOS

Ideia do jogo: Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Ilustrações: Denis Martynets

Grafismo: Maximilian Gotthold

Jogadores Teste: 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

CRÉDITOS DEVIR

Editor: Xavi Garriga

Tradução para português: Rui Ferrão

Revisão: Marcelo Fernandes, Ricardo Gomes

Adaptação gráfica: CeciRC



www.devir.com

Devir Livraria, Ltda. Pólo Industrial,
Brejos de Carreiros, Escritório 2,
Olhos de Água 2950-554 Palmela,
devir.pt@devir.com, Tel: (351) 212
139 440 - **Devir Livraria Ltda.** Rua
Chamatu, 197-A, Vila Formosa, CEP
03359-095 São Paulo - SP, CNPJ
57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br
com.br. Telefone (11) 2924-6918



© 2023 Nerdlab Games
Frohsinnstr. 10 / 63755 Alzenau / Alemanha





REFERÊNCIA DAS REGRAS

PALAVRAS DE ATIVAÇÃO

Ataque: ativa quando a carta ataca, mas antes que o adversário decida se quer bloqueá-la.

Derrota: ativa quando a carta é movida da área de jogo para a pilha de descarte.

Jogar: ativa quando a carta entra em jogo. Se o seu adversário gastar um Mindbug, o efeito “Jogar” aplica-se a ele e não a si.

PALAVRAS CHAVE

Caça: ao atacar, pode escolher a criatura inimiga que vai bloquear.

Dissimulação: esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com Dissimulação.

Frenesim: se esta carta sobreviver ao seu primeiro ataque durante um turno, ela pode atacar uma segunda vez nesse mesmo turno.

Resistência: se esta criatura for derrotada e não estiver esgotada, esgote-a em vez de derrotá-la.

Veneno: além da resolução normal de combate, esta criatura derrota sempre a criatura inimiga, mesmo que a sua força seja menor do que a da criatura inimiga.

