



ELSŐ  
TALÁLKOZÁS

**JÁTÉKSZABÁLY**

A green alien character with large, pointed ears and a wide, toothy grin. He is wearing a futuristic headpiece with a clear dome containing a pink, bubbly substance and a blue eye-like structure. The headpiece is secured with pink straps and a gold-colored band. He is also wearing an orange jacket. A speech bubble is positioned above his head, containing Hungarian text. The background is a bright, hazy yellow and orange color.

**„MOST ÉN IRÁNYÍTALAK,  
FÖLDLAKÓ! A TE FELADATOD  
LESZ AZ, HOGY PARANC SOLJ  
A LÉNYEIMNEK ÉS LEGYÖZD  
AZ ELLENSÉGEIMET!”**

## 1

## ÁTTEKINTÉS

A **MINDBUGBAN** különböző hibrid lényeket fogsz megidézni, akiket csatába küldhetsz, hogy legyőzd az ellenfeledet. De vigyázz, mert az ellenfeled használhatja az egyik Elmecsápját, hogy átvegye az irányítást felettük! A célod ebben a párbajban, hogy túljárv az ellenfeled eszén, és minél erősebb lapokat játssz ki a megfelelő időben.

## 2

## TARTOZÉKOK

48 lény kártya



2 életerő-számláló



Játékszabály



2 játékosgedlet



4 Elmecsáp kártya



**Hatások végrehajtása:**

Amikor végrehajtasz egy hatást, próbáld meg a lehető legteljesebben végrehajtani, és hagyd figyelmen kívül azt a részét, amit nem tudsz.

**Példa:** Ha egy hatás azt mondja, hogy dobj el 2 kártyát, de csak 1 van a kezedben, akkor dobd el a kezedben lévő, és hagyd figyelmen kívül a másodikat.

Egy hatás végrehajtása során mindig a végrehajtó játékosé a döntés, kivéve, ha egy másik hatás ezt felülírja.

**Példa:** Ha az egyik kártyádon az szerepel, hogy „legyőz egy lényt”, te választhatod ki, melyik lény legyen az, mivel te hajtod végre az akciót. De ha egy olyan kártyát játszol ki, amin ez áll: „Az ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát”, ő választhatja ki, melyik kártyát dobja el, mivel ő hajtja végre a hatást.

**Egyidejű hatások:**

Ha egyszerre több hatás is érvényesül (például, ha két lényt egyszerre legyőztek), mindig az aktív játékos dönt a hatások sorrendjéről. Mindig teljesen be kell fejezni az egyik hatást, mielőtt végrehajtanád a következőt.

**1. lépés: Elmeccsápok kiosztása**

Osszatok játékosonként 2 Elmeccsápot, és tegyétek őket képpel felfelé magatok elé.

**2. lépés: pakli összeállítása**

Keverjétek meg a lény kártyákat, és hozzatok létre minden játékosnak egy 10 lapos, képpel lefelé fordított húzópaklit. A húzópaklik mellett hagyjatok helyet a dobópakliknak. A megmaradt kártyákat tegyétek félre.

**3. lépés: húzás**

Húzzatok fel 5 kártyát a húzópaklitokból a kezetekbe.

**4. lépés: életerő**

Minden játékos 3 életerővel kezd. Vegyetek magatokhoz egy-egy életerő-számlálót, és állítsátok 3-ra.

**Megjegyzés:** Használhattok kockát, kártyát vagy bármilyen jelölőt az életerőtök jelzésére.

# ELŐKÉSZÍTÉS



Életerő-számláló



Elmecsapók

Az 1-es játékos  
játékterülete



Dobó-  
pakli

Húzópakli



Kéz

A 2-es játékosnak ugyanígy néz ki a játékterülete

## 5

## A JÁTÉK MENETE

### A játék célja

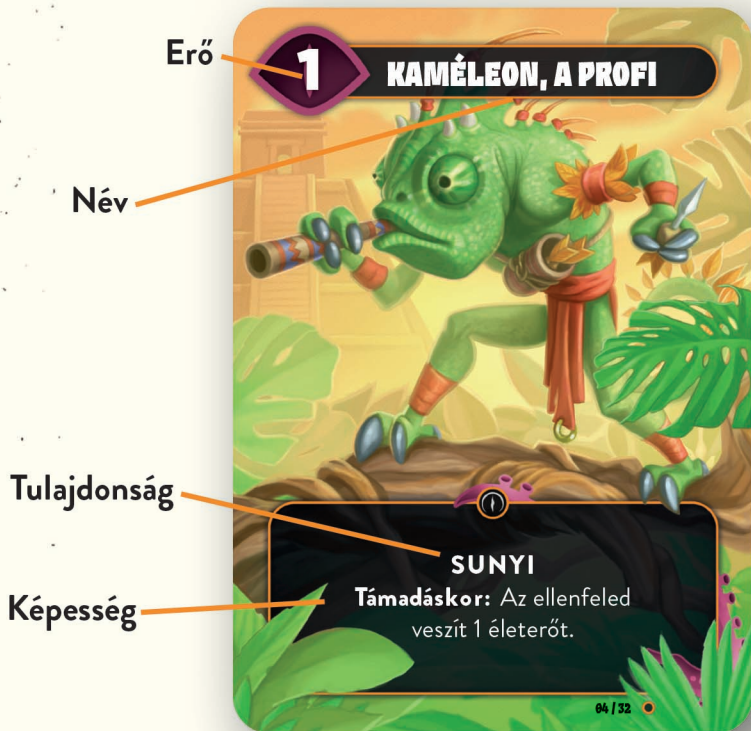
Amint valakinek az életeréje 0-ra csökken, a másik játékos azonnal győz.

### Életerő

3 életerővel kezditek a játékot. Amikor életerőt veszítesz, akkor csökkentsd, ha életerőt szerzel, növeld a számlálón a megfelelő számra. Bármennyi életerőd lehet.

## Lény kártyák

Minden kártyán egy lény van, aminek neve és ereje van. A lényeknek lehet egy vagy több **TULAJDONSÁGUK**, illetve egy **KÉPESSÉGÜK**.



**Megjegyzés:** A lényeknek sohasem lehet 1-nél kisebb az erejük, még egy másik hatás miatt sem.

## Kártyák húzása

Amikor 5-nél kevesebb kártya van a kezedben, azonnal húzz fel annyi kártyát a húzópakliból, hogy a kezedben újra 5 legyen. Ezt még azelőtt tedd meg, mielőtt bármilyen másik hatás életbe lépne (pl. mielőtt Elmezsápot használnának egy kijátszott kártyára vagy annak kijátszásakor aktiválódó hatása életbe lépne). Ha a húzópakliból elfogynának a kártyák, nem húzhatsz új lapot. Bármennyi lap lehet a kezedben.

## A játékosok körei

Válasszatok kezdőjátékost, úgy, hogy mindketten véletlenszerűen felcsaptok 1-1 kártyát a félretett kártyákból (a használaton kívüli lénykártyákból). Hasonlítsátok össze a kártyán látható erő értékét. Aki nagyobb értéket húzott, az lesz a kezdőjátékos. Döntetlen esetén ismételjétek, míg eredményre nem juttok.

A játékosok körei felváltva követik egymást. A saját körödben végre kell hajtani az alábbi két akciót egyikét. Ha nem tudsz akciót végrehajtani, azonnal veszítesz.

1. Játssz ki egy kártyát  
vagy
2. támadj egy lénygel



## Kártya kijátszása

Válassz egy kártyát a kezedből, és helyezd azt képpel felfelé az asztalra. Átmenetileg fordítsd úgy, hogy az ellenfeled el tudja olvasni. Két lehetősége van:

### **1. lehetőség: az ellenfeled nem használ Elmezsápot**

Amikor kártyát játszol ki, az ellenfeled használhatja az egyik Elmezsápját, hogy átvegye fölötte az irányítást. Amennyiben nincs már elérhető Elmezsápjá vagy nem akarja használni, helyezd a kijátszott lényt a saját játékterületedre. Ha van rajta olyan aktiválódó hatás, amely **kijátszáskor** aktiválódik, akkor azt hajtsd végre. Ezután vége a körödnek, és az ellenfeled következik.

### **2. lehetőség: az ellenfeled Elmezsápot használ**

Ha az ellenfeled úgy dönt, hogy Elmezsápot használ, akkor a választott kártyádat ő játssza ki helyetted, és veszít egy Elmezsápot. Az Elmezsápot képpel lefelé kell fordítania, ezzel jelezve, hogy elhasználta, a lény kártyát pedig a saját játékterületére helyezi. Ha van rajta olyan aktiválódó hatás, amely **kijátszáskor** aktiválódik, akkor azt végrehajtja, mintha ő játszotta volna ki.

Ezután végre kell hajtaniod egy újabb akciót ugyanebben a körben (kijátszol egy kártyát vagy támadsz).

**Megjegyzés:** Ha egy lény nem a kártya kijátszása akcióval kerül játékba (például kártyahatás miatt), nem lehet rá Elmezsápot használni.

**Megjegyzés:** Nem használhatsz Elmezsápot, hogy olyan lény fölött vedd át az irányítást, ami már játékterületen van. Olyan lénynél sem használhatod az Elmezsápot, amit az ellenfeled megszerzett az Elmezsápjával.

**Megjegyzés:** Ha egy Elmezsáp által irányított lényt legyőznek, akkor annak a játékosnak a dobópaklijába kerül, aki irányította, és ő aktiválja a **legyőzés**kor hatását.

**Példa:** Laura kijátssza az Axolotl xanitécet a kezéből, és felhúz egy kártyát a húzópaklijából, hogy 5-re egészítse ki a kezét. Petinek még van 2 Elmezsápjja, és úgy dönt, hogy használja az egyiket, így a saját játékterületére teszi a kártyát, és aktiválja a **kijátszáskor** hatását (kap 2 életerőt). Laurának most ugyanebben a körében végre kell hajtania egy újabb akciót. Petinek még maradt egy Elmezsápjja, de úgy dönt, nem használja, így Laura a játékterületre helyezi a Különös hordót.

## Támadás egy lényel

Válassz a játékterületről egy lényt (szövetséges lény) a támadáshoz. Az ellenfeled ekkor választhat egy lényt a saját játékterületéről (ellenséges lény), hogy kivédje a támadást. Ha úgy dönt, hogy nem védekezik, akkor veszít 1 életerőt. Ha védekezik, a kisebb erővel rendelkező lényt legyőzik, és a játékos a dobópaklijába kerül. Ha mindkét lénynek ugyanakkora az ereje, mindkettőt legyőzik. A játékosok bármikor megnézhetik a dobópaklikat.

**Példa:** Laura Gorilleóval támad, akinek 10 az ereje. Petinek a Méhesmackója van játékban 8-as erővel, akivel ki tudná védeni a támadást, és nem veszítene életerőt, viszont így a Méhesmackót legyőznék, és a dobópakliba kerülne. Ehelyett Peti úgy dönt, nem védekezik, és veszít 1 életerőt.



## Tulajdonságok

A lény kártyáknak egy vagy több tulajdonságuk is lehet. A tulajdonság egy olyan kulcsszó, ami a rá vonatkozó szabályt összefoglalja.

**TOMBOLO:** Ez a lény kétszer támadhat egy körön belül, ha még játékban van.



**VADÁSZ:** Ha ilyen lényel támadsz, választhatsz egy ellenséges lényt, akinek ki kell védenie a támadást.

**Megjegyzés:** Bármelyik ellenséges lényt választhatod, akár olyat is, aki egyébként nem védhetné ki a támadást (tulajdonság vagy más hatás miatt). A VADÁSZ tulajdonság használata nem kötelező, de ha használod, nem támadhatod vele közvetlenül az ellenfeledet.



**MÉRGEZŐ:** Ha harcban használod, ez a lény mindig legyőzi az ellenséges lényt.

**Megjegyzés:** Ha az ellenséges lény ereje nagyobb vagy egyenlő, akkor a MÉRGEZŐ tulajdonsággal rendelkező lényt is legyőzik.



1-es játékos

**1**  
Az 1-es játékos az Ormánytisztviselővel támad.



2-es játékos

**2**  
A 2-es játékosnak el kell dobnia egy lapot a kezéből a dobópaklijába (az Ormánytisztviselő képessége miatt).

**3**  
A 2-es játékos a Neszkuvikot választja védekezéshez.

**4**  
Az Ormánytisztviselő legyőzi a Neszkuvikot, mivel nagyobb az ereje, de őt is legyőzik a Neszkuvik MÉRGEZŐ tulajdonsága miatt.

**SUNYI:** Vele szemben csak SUNYI lény védekezhet.

**Megjegyzés:** Ugyanúgy védekezik, mint egy egyszerű lény.



1-es játékos

1

Az 1-es játékos a Neszkuvikkal támad (lény SUNYI tulajdonsággal).



2-es játékos



2

A 2-es játékosnak két lény van játékban, de csak a Tigrismókussal tud védekezni, mivel neki van egyedül SUNYI tulajdonsága.

**SZÍVÓS:** Ha egy ilyen lényt legyőznének, és még nem merült ki, merítsd ki ahelyett, hogy legyőznék.

**Kimerítés:** Fordítsd el 90 fokkal a kártyát, ezzel jelezve, hogy használtad a SZÍVÓS tulajdonságát. A kimerült állapot nem befolyásolja a további cselekvésben, továbbra is támadhat, védekezhet, használhatja a képességeit.

**Megjegyzés:** Ha egy nagyobb erővel rendelkező MÉRGEZŐ lény küzd egy SZÍVÓS lényel, akkor a SZÍVÓS lényt nem győzik le, csak kimerül.





## Aktiválódó hatások

A legtöbb lénynek különleges hatása van, ami a játék egy adott pillanatában aktiválódik. Az alábbi hatások találhatóak meg a kártyákon:

**Kijátszáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lény játékba kerül. Nem számít, hogyan került játékba, akkor is aktiválódik, amikor például egy másik hatás miatt a dobópakliból játszhatod ki. Ha az ellenfél használja rajta egy Elmeországját, hogy átvegye fölötte az irányítást, akkor a **kijátszáskor** hatást csak ő aktiválja.

**Támadáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor úgy döntesz, hogy támadásra használod a lényt, de még mielőtt az ellenfél eldöntené, hogy védekezik-e.

**Legyőzéskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lényt legyőzik, azaz a játékterületről a játékos dobópaklijába kerül. Egy lényt legyőzhetnek harcban és egy kártyahatással is. Fontos megjegyezni, hogy ez nem aktiválódik, ha az ellenfél átveszi fölötte az irányítást, ha visszaküldi a kezedbe, ha a dobópakliba dobod a kezedből, vagy ha kimerül ahelyett, hogy legyőznék.

## Egyéb képességek

**Állandó képességek:** Ha egy kártya rendelkezik képességgel, ami nem aktiválódó hatás (**kijátszáskor, támadáskor, legyőzéskor**), akkor az egy állandó képesség, amely mindaddig használható, amíg játékban van és teljesült minden feltétele.

**„NA, FIGYELJ, TE SEMMIREKELLŐ EMBERI LÉNY! ITT VANNAK A LÉNYEIM, AMIKKEL JÁTSZANI FOGSZ!”**



**Szövetséges/ellenséges lény:** Ha egy lény a te játékterületeden van, akkor azt **szövetséges lénynek** hívjuk, az ellenfeled játékterületén lévőket pedig **ellenséges lénynek**. Ha egy hatás a szövetséges és ellenséges lényekre is vonatkozik, akkor egyszerűen **lényekre** hivatkozik. A kézben és dobópakliban lévő kártyákra egyszerűen **kártyaként** hivatkozunk.

**Eldobás:** Egy kártya eldobása azt jelenti, hogy a kezedből a kártyát a dobópaklidba teszed. Ha egy hatás miatt több kártyát kellene eldobnod, mint amennyi a kezekben van, akkor dobd el az összes kézben tartott lapot, a többit hagyd figyelmen kívül.

**Lopás:** Ha azzal a kifejezéssel találkozol, hogy „lopj el...”, akkor az ellenfeled kezéből húzol egy lapot, és a saját kezembe teszed.

**Irányítás átvétele egy lény fölött:** Ha egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy egy lény fölött átvedd az irányítást, akkor azt tedd a játékterületedre. Ha így teszel, akkor mindig az aktuális állapotának megfelelően helyezd el (pl. a kimerült lényeket kimerülten), és ezzel nem aktiválsz a **kijátszáskor** aktiválódó hatást. (Egy Elmeccsáp használata nem kártyahatás.)

- Mielőtt kijátszanál egy kártyát, gondold végig, hogy ki tudod-e védeni a támadását, ha egy Elmezsáp átvinné fölötte az irányítást.
- Amikor kijátszol egy kártyát a kezedből, először mindig úgy fordítsd, hogy az ellenfeled el tudja olvasni, hogy eldönthesse, használ-e Elmezsápot vagy sem.
- Ha az ellenfeled Elmezsápot használ, ne feledd, hogy utána végre kell hajtaniod egy újabb akciót ugyanebben a körben.
- 2 Elmezsáppal kezditek a játékot, így fontos odafigyelni az időzítésre. Ha hamar elhasználod mindkettőt, könnyen sebezhetővé válsz.
- ASUNYI lényeket nem lehetetlen legyőzni. Kivédheted a támadását egy saját SUNYI lényel (vagy a Szuperkorccsal). Könnyen legyőzheted, ha VADÁSZ lényt használsz vagy képességekkel (pl. Ugráló zsarnokgyík, Pukkancs, Anyahárpia). Vagy használhatsz TOMBOLÓ tulajdonsággal rendelkező lényt, hogy a többszöri támadásaival még azelőtt győzelmet arass, hogy ellenfeled SUNYI lényei problémát okoznának.

**Szerzők:** Christian Kudahl, Marvin Hegen,  
Richard Garfield, Skaff Elias

**Illusztrációk:**

Denis Martynets  
[www.denism.com.ua](http://www.denism.com.ua)

**Grafika:**

Maximilian Gotthold  
<https://maxgotthold.de>

**Játékesztelők:**

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

**A magyar kiadás kreatív csapata:**

Nagy Levente, Vágó I. Dániel



Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)  
[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)





## JÁTÉKOSSEGÉDLET

### TULAJDONSÁGOK

**TOMBOLO:** Ez a lény kétszer támadhat egy körön belül, ha játékban van.

**VADÁSZ:** Ha ilyen lényel támadsz, te választhatod ki, melyik ellenséges lénynek kell védekeznie.

**MÉRGEZŐ:** Ha harcban használod, ez a lény mindig legyőzi az ellenfelét.

**SUNYI:** Ellene csakis SUNYI lényt lehet használni védekezésre.

**SZÍVÓS:** Ha egy ilyen lényt legyőznének, és még nem merült ki, mértsd ki ahelyett, hogy legyőznék (forgasd el 90 fokkal).

### AKTIVÁLÓDÓ HATÁSOK

**Kijátszáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lény játékba kerül. Ha az ellenfél használja rajta egy Elmeclésp-ját, a hatást csak ő érvényesítheti.

**Támadáskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, ha úgy döntesz, hogy támadásra használod, de még mielőtt az ellenfél eldöntené, hogy védekezik-e.

**Legyőzéskor:** Ez a hatás akkor aktiválódik, amikor a lényt legyőzik, általában harcban vagy kártyahatással.