



## ПРО ГРУ :

**Mind Bug. Химерія: Перший контакт (Mindbug: First Contact)** — це динамічна карткова дуель, у якій двоє гравців керують арміями генетично змінених істот, створених шляхом злиття найрізноманітніших форм життя. Тут зустрічаються тигробіллки, равликогідри та інші фантастичні химерні створіння, кожне з яких має свої здібності й тактичну роль. Гра створена легендарними авторами Річардом Гарфілдом (Magic: The Gathering) і Марвіном Гоєрнгом, поєднує глибину стратегічного мислення з простими правилами, що робить її ідеальним вибором для швидких і напружених поєдинків.

## КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці містяться 48 карт істот, 4 карти химерій, 2 карти-пам'ятки, 2 лічильники життів і правила гри.



## ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра розрахована на 2 гравців віком від 8 років і триває близько 15–25 хвилин. Вона сподобається шанувальникам дуельних карткових ігор, які цінують прості правила, але стратегічну глибину. Ідеально підходить для друзів, пар або шанувальників швидких, але напружених поєдинків.



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Кожен гравець отримує дві карти химерій, які викладаються перед ним горілиць, та колоду з десяти карт істот. Із власної колоди кожен бере 5 карт у руку. Лічильник життів виставляється на позначку «3». Перемога досягається тоді, коли життєвий лічильник суперника знижується до нуля.



## ХІД ГРИ

Під час свого ходу гравець може зіграти карту або атакувати істотою.

- Зіграти карту — викладіть істоту зі своєї руки перед собою. Суперник може або прийняти дію карти, або використати одну з двох своїх химерій, щоб перехопити контроль над цією істотою та зіграти її проти вас.
- Атакувати — оберіть істоту зі своєї ігрової зони, яка атакує суперника. Той може виставити свою істоту для захисту або прийняти удар і втратити життя.

Коли істота гине, вона переходить до скиду гравця, який її контролює. Більшість карт мають спеціальні здібності, що активуються під час розіграшу, атаки або знищення. Постійні ефекти діють, поки карта перебуває в грі.

## КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра триває, доки лічильник життів одного з гравців не опускається до нуля. Той, хто залишається із життями, стає переможцем. Перемога символізує абсолютний контроль над химерними істотами та їхньою свідомістю.

## Поради для гри:

01

Пам'ятайте, що будь-яку істоту, яку ви зіграли, суперник може «захимерити» проти вас, тому обирайте момент для розіграшу ключових карт дуже обережно.

02

Зберігайте баланс між атакою та обороною, використовуйте здібності істот у потрібний час і не забувайте слідкувати за кількістю химерій опонента — коли вони вичерпаються, ви отримаєте повну перевагу.