



О ИГРЕ:

Mind Bug. Химерия: Первый контакт (Mindbug: First Contact) — это

динамичная карточная дуэль, в которой два игрока управляют армиями генетически измененных существ, созданных путем слияния самых разных форм жизни. Здесь встречаются тигробелки, улитки и другие фантастические причудливые создания, каждое из которых имеет свои способности и тактическую роль. Игра создана легендарными авторами Ричардом Гарфилдом (Magic: The Gathering) и Марвином Гоерингом, сочетает глубину стратегического мышления с простыми правилами, что делает ее идеальным выбором для быстрых и напряженных поединков.

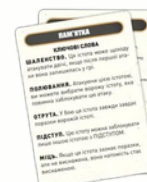
КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке содержатся 48 карт существ, 4 карты химерий, 2 карты-памятники, 2 счетчика жизней и правила игры.



ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра рассчитана на 2 игрока в возрасте от 8 лет и длится около 15–25 минут. Она понравится поклонникам дуэльных карточных игр, которые ценят простые правила, но стратегическую глубину. Идеально подходит для друзей, пар или поклонников скорых, но напряженных поединков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок получает две карты химерий, которые выкладываются перед ним навзничь, и бревно из десяти карт существ. Из собственного бревна каждый берет 5 карт в руку. Счетчик жизней выставляется на отметку «3». Победа достигается тогда, когда жизненный счетчик соперника снижается до нуля.



ХОД ИГРЫ

Во время хода игрок может сыграть карту или атаковать существом.

- Сыграть карту – выложите существо из своей руки перед собой. Соперник может либо принять действие карты, либо использовать одну из двух своих химерий, чтобы перехватить контроль над этим существом и сыграть его против вас.
- Атаковать – выберите существо из своей игровой зоны, которое атакует соперника. Он может выставить свое существо для защиты или принять удар и потерять жизнь.

Когда существо погибает, оно переходит к сбросу контролирующего его игрока. Большинство карт имеют специальные способности, которые активируются при розыгрыше, атаке или уничтожении. Постоянные эффекты действуют, пока карта находится в игре.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра продолжается, пока счетчик жизней одного из игроков не опускается до нуля. Тот, кто остается с жизнями, становится победителем. Победа символизирует абсолютный контроль над причудливыми существами и их сознанием.

Советы для игры:

01

Помните, что любое существо, которое вы сыграли, соперник может «захимерить» против вас, поэтому выбирайте момент для розыгрыша ключевых карт очень осторожно.

02

Сохраняйте баланс между атакой и обороной, используйте способности существ в нужное время и не забывайте следить за количеством химерий оппонента – когда они иссякнут, вы получите полное преимущество.