

Schritt 1: Teams wählen

Teilt die 4 Spieler in 2 Teams mit je 2 Spielern auf. Jeder Spieler sitzt seinem Teampartner gegenüber. Deine beiden Gegner sitzen links und rechts von dir.

Schritt 2: Mindbugs und Mindfrogs austeilern

Jeder Spieler erhält 1 Mindbug und 1 Mindfrog. Lege sie offen vor dir ab. Siehe S. 4-5, um zu erfahren, wie sie verwendet werden.

Schritt 3: Decks mischen und austeilern

Mische die Kreaturen aus dem Tag Team Add-On Pack zusammen mit einem beliebigen Mindbug-Set. Teile jedem Spieler 6 Karten verdeckt als Nachziehstapel aus. Lasse neben dem Nachziehstapel etwas Platz für einen Ablagestapel.

Schritt 4: Hände ziehen

Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem persönlichen Nachziehstapel als Starthand.

Schritt 5: Startlebenspunkte festlegen

Jedes Team startet das Spiel mit 3 Lebenspunkten, die beide Teampartner gemeinsam haben. Um die Lebenspunkte zu verfolgen, nimmt sich jedes Team einen Lebenspunktezhler und stellt ihn auf 3.

GESAMTAUFBAU



AUFBAU FÜR JEDEN SPIELER

**Ziel des Spiels**

Euer Team gewinnt das Spiel sofort, wenn die Lebenspunkte des gegnerischen Teams auf null reduziert sind.

Karten ziehen

Immer wenn du weniger als 3 Karten auf der Hand hast, ziehst du sofort Karten von deinem Nachziehstapel, bis du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

Tischgespräche

Es ist nicht erlaubt, deinem Teampartner den Inhalt deiner Hand zu verraten. Das umfasst das Zeigen, Beschreiben oder Andeuten von einer oder mehreren Karten deiner Hand, in irgendeiner Weise.

Für Turnierspiele ist es nicht erlaubt, überhaupt mit deinem Teampartner zu kommunizieren. Für gelegentliche Spiele wird empfohlen, mit eurer Gruppe einen entspannteren Umgang mit Tischgesprächen zu vereinbaren.

Abwechselnd spielen

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn mit ihren Zügen ab. Während eines Zuges musst du eine einzige Aktion ausführen. Diese wird als Zugaktion bezeichnet. Du darfst diese nicht auslassen.

Du kannst deine Zugaktion aus den folgenden Optionen wählen:

1. **Eine einzige Karte ausspielen** oder
2. **Mit einer einzigen Kreatur angreifen** oder
3. **Die Aktion einer einzigen Kreatur aktivieren**

Wenn du während deines Zuges keine Zugaktion ausführen kannst, musst du diesen Zug aussetzen, aber du bist nicht aus dem Spiel ausgeschieden und deine Karten werden nicht aus dem Spiel entfernt. Du kannst weiterhin mit anderen Spielern während ihrer Züge interagieren (zum Beispiel durch den Einsatz deines Mindbugs/Mindfrogs oder das Blocken eines Angriffs mit einer deiner Kreaturen). Wenn dein Teampartner jedoch in seinem nächsten Zug ebenfalls keine Zugaktion ausführen kann, ihr also beide nacheinander aussetzen müsst, verliert euer Team sofort das Spiel.

Eine Karte ausspielen

Immer wenn du eine Karte aus deiner Hand ausspielst, kann der Gegner zu deiner Linken einen Mindbug einsetzen, um die Kontrolle über diese Karte zu übernehmen. Wenn dieser Spieler passt, kann dein Teampartner (der dir gegenüber sitzt) nun einen Mindfrog einsetzen, um die Kontrolle darüber zu übernehmen. Wenn auch dieser Spieler passt, kann der Gegner zu deiner Rechten nun einen Mindbug einsetzen.

Wenn einer von ihnen die Kontrolle über die Karte übernimmt, musst du in diesem Zug eine weitere *Zugaktion* ausführen. Andernfalls lege die Karte in deinen Spielbereich und führe ihren „**Ausspiel**“-Effekte aus, falls sie einen hat. Dann endet dein Zug. Der Gegner zu deiner Linken ist als Nächstes an der Reihe.

Alle anderen Regeln des normalen 1-gegen-1-Modus für den Einsatz eines Mindbugs gelten auch für den 2-gegen-2-Modus.

Hinweis: Ein Mindbug kann nur auf eine Karte angewendet werden, die von einem Gegner gespielt wurde. Ein Mindfrog kann nur auf eine Karte angewendet werden, die von einem Teampartner gespielt wurde. In allen anderen Aspekten funktioniert er genauso wie ein Mindbug. Mindfrogs zählen nicht als Mindbugs im Sinne von Effekten, die sich auf diese beziehen.

Mit einer Kreatur angreifen

Anstatt einen Gegner anzugreifen, greifst du das gegnerische Team an. Wann immer du angreifst, kann der Gegner zu deiner Linken eine einzige Kreatur aus seinem Spielbereich wählen, um den Angriff zu blocken. Wenn dieser Spieler passt, kann der Gegner zu deiner Rechten blocken. Wenn auch dieser Spieler passt, geht dein Angriff durch und das gegnerische Team verliert 1 Lebenspunkt.

Wenn das ihre Lebenspunkte auf null reduziert, gewinnt dein Team sofort das Spiel.

3

GLOSSAR

Verbündete Kreatur / Gegnerische Kreatur:

Wenn sich eine Karte in deinem Spielbereich oder im Spielbereich deines Teampartners befindet, wird sie als **verbündete Kreatur** bezeichnet. Wenn sie sich im Spielbereich eines beliebigen Gegners befindet, wird sie als **gegnerische Kreatur** bezeichnet.

Eine deiner Handkarten geben:

Immer wenn ein Effekt dich anweist, eine deiner Handkarten einem anderen Spieler zu geben, nimmt dieser Spieler sie auf seine Hand.

Gegner:

Alle neuen Karten verwenden eine präzise Formulierung für den 2-gegen-2-Modus. Auf älteren Karten existiert jedoch die mehrdeutige Formulierung „*der Gegner*“. Früher gedruckte Karten, auf denen „*der Gegner*“ steht, sind wie folgt zu verstehen:

- Auslösefähigkeiten lauten jetzt „*ein Gegner*“ anstelle von „*der Gegner*“. Dies bedeutet, dass du einen deiner beiden Gegner auswählen musst, der von diesem Effekt betroffen ist.

Auslösefähigkeiten sind bspw. Ausspielen, Angreifen, Besiegen, Aktion, Ernten oder Auslöseereignisse mit den Worten „wenn“ oder „am Ende des Zuges“. Beachte, dass Effekte, die direkt die Lebenspunkte betreffen (wie „*der Gegner verliert 1 Lebenspunkt*“), dich nicht zwingt, einen deiner beiden Gegner auszuwählen, da das gegnerische Team seine Lebenspunkte gemeinsam hat. Aus diesem Grund behalten solche lebensbezogenen Effekte ihre ursprüngliche Formulierung („*der Gegner*“).

- Dauerhafte Fähigkeiten (ohne Auslöser) lauten nun einfach „*Gegner*“ anstelle von „*der Gegner*“. Dies bedeutet, dass beide Gegner betroffen sind.

Diese aktualisierten Kartentexte für jede Karte (zusammen mit Ausnahmen für einige Karten) sind auch online unter <http://mindbug.me/rules> zu finden. Beachtet, dass diese aktualisierten Formulierungen im 1-gegen-1-Modus funktional identisch mit der früheren Formulierung sind.



4

VARIANTE: EPISCHER MODUS

Für ein längeres 2-gegen-2-Spiel könnt ihr mit den folgenden Regeln spielen: Jeder Spieler startet das Spiel mit 5 Karten auf der Hand und 5 Karten in seinem Nachziehstapel, ähnlich dem 1-gegen-1-Modus. Jeder Spieler hat 2 Mindbugs und 1 Mindfrog.

Zurückhalten: Wenn dir ein Effekt erlaubt, einen deiner Mindbugs zurückzuerhalten, drehst du einen deiner benutzten Mindbugs wieder um, sodass du ihn erneut im Spiel einsetzen kannst. Wenn alle deine Mindbugs bereits einsatzbereit sind, erhältst du dadurch keinen weiteren Mindbug.

Ungenutzter Stapel: Die übrigen Karten, die nicht an die Spieler verteilt wurden, bilden den ungenutzten Stapel. Er bleibt verdeckt. Wenn ein Effekt dir erlaubt, eine Karte vom ungenutzten Stapel zu ziehen, nimmst du die oberste Karte auf deine Hand.

