

Règles de Mindbug

Comment jouer à Mindbug

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire tomber les points de vie de votre adversaire à zéro en invoquant des créatures délirantes.
- **Mécanique principale** : Un duel de cartes où votre adversaire peut voler vos meilleures créatures grâce aux Mindbugs.
- **Condition de victoire** : Infliger 3 blessures à votre adversaire avant qu'il ne vous en inflige autant.

Imaginez un jeu de cartes où, au moment où vous jouez votre monstre le plus balèze avec un grand sourire, votre adversaire vous le pique et le retourne contre vous. Bienvenue dans Mindbug, un duel ultra-nerveux qui se joue en moins de 10 minutes et qui va vous retourner le cerveau (c'est le but, hein, c'est dans le nom).

On va reprendre tout ça calmement, histoire que vous puissiez attaquer votre première partie dès ce soir.

Le matériel et la mise en place

Mindbug se joue à 2 joueurs avec un paquet unique de **48 cartes créatures**, plus quelques jetons. Pas besoin de deckbuilding, pas besoin de boosters, tout est dans la boîte.

Préparer le duel

Avant de commencer, on prépare la table ensemble :

- Mélangez bien les 48 cartes créatures et formez une **pioche** commune face cachée.
- Distribuez **10 cartes à chaque joueur**. Attention : ces 10 cartes forment VOTRE pioche

personnelle, pas votre main.

- Les cartes restantes sont écartées du jeu sans les regarder (eh oui, personne ne verra tout le paquet, ça change à chaque partie).
- Chaque joueur pioche **5 cartes** de sa pile personnelle : voilà votre main de départ.
- Chaque joueur reçoit **2 jetons Mindbug** et **3 jetons points de vie**.

Comprendre l'aire de jeu

Devant vous, il y aura trois zones à surveiller : votre **main** (vos cartes secrètes), votre **zone de jeu** (les créatures qui sont sur le terrain) et votre **défausse**. Idem en face. Simple comme bonjour.

Le déroulement d'une manche

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions, et seulement deux :

- **Jouer une créature** de votre main dans votre zone de jeu.
- **Attaquer** avec une de vos créatures déjà en jeu.

C'est tout. Pas de phase de pioche compliquée, pas de mana à gérer. On choisit, on fait, on passe la main.

Jouer une créature (et le fameux Mindbug)

Quand vous posez une créature de votre main, votre adversaire peut dire « Mindbug ! ». À ce moment-là, il dépense un de ses **jetons Mindbug**, et il prend le contrôle de votre créature. Elle entre dans SA zone de jeu, pas la vôtre. Rageant, non ?

Petite astuce de testeur : réfléchissez toujours à deux fois avant de poser votre bombe atomique. Si l'adversaire a encore ses deux Mindbugs, il va salement l'utiliser. Parfois, mieux vaut jouer vos cartes moyennes en premier pour l'obliger à cramer ses jetons.

S'il choisit de ne PAS utiliser son Mindbug, la créature reste à vous et déclenche son **effet Jouée** (indiqué sur la carte). Puis vous repiochez une carte pour revenir à votre main habituelle.

Attaquer avec une créature

Vous désignez une créature en jeu pour attaquer. L'adversaire a alors deux options :

- **Bloquer** avec une de ses propres créatures. Les deux combattent : celle avec la plus grosse **Force** survit, l'autre va à la défausse. En cas d'égalité, les deux meurent.
- **Ne pas bloquer**. Dans ce cas, votre créature inflige 1 blessure directement à l'adversaire (il perd un jeton point de vie).

Avertissement bienveillant : ne gardez pas vos grosses créatures en main trop longtemps. Dans Mindbug, c'est l'inverse de la plupart des jeux de cartes, souvent, la discrétion paye plus que l'étalage de force.

[IMAGE_MATERIEL]

Les mots-clés à connaître

Les cartes ont des petits pouvoirs écrits dessus. Voici les plus courants que vous allez croiser dès la première partie :

Les capacités de combat

- **Frappe en premier** : votre créature attaque avant l'autre. Si elle tue sa cible, elle ne subit pas de dégâts en retour.
- **Mortel** : peu importe la Force, si votre créature touche une autre créature, celle-ci meurt instantanément.
- **Résistant** : votre créature ne meurt pas lors de son premier combat perdu. Elle reste en jeu, mais sera vulnérable au suivant.
- **Sournois** : seules les créatures Sournoises peuvent bloquer une créature Sournoise.
Pratique pour passer les défenses.

Les capacités déclenchées

- **Jouée** : effet qui se déclenche quand la créature arrive en jeu.
- **Attaque** : effet qui se déclenche quand elle part attaquer.

- **Vaincue** : effet qui se déclenche quand elle part à la défausse après un combat.

Si vous aimez les jeux de duel rapides avec des capacités à combiner, Mindbug est dans la même famille que [Arcana](#) ou le très fun [Skull](#), parfaits aussi pour des parties express.

Comment gagner la partie

Les règles de victoire sont redoutablement simples. On regarde ça dans un tableau pour que ce soit bien clair :

Situation	Conséquence
Un joueur perd son 3ème point de vie	Il perd la partie immédiatement
Un joueur doit piocher mais n'a plus de cartes	Il perd la partie immédiatement
Un joueur ne peut rien faire à son tour (ni jouer ni attaquer)	Il perd la partie immédiatement

Ce dernier point est important : vous DEVEZ faire une action à votre tour. Si vous n'avez plus rien en main et plus de créatures prêtes à attaquer, c'est fini pour vous. Gardez toujours un plan B sous le coude.

Petit conseil de fin de partie

Les deux derniers tours sont souvent les plus tendus. Comptez bien les cartes qu'il reste dans la pioche de votre adversaire : si vous voyez qu'il est à sec, parfois il vaut mieux temporiser et le laisser s'épuiser plutôt que de foncer.

[IMAGE_FIN]

Les variantes et modes de jeu

Mindbug propose aussi un mode **Draft** pour les joueurs qui veulent choisir leurs cartes avant la partie, et un mode **2 contre 2** en équipes. Mais pour vos premières parties, restez sur le mode classique : il est déjà bien assez retors.

Mode Draft rapide

Distribuez un paquet de cartes face visible entre les deux joueurs, et choisissez chacun votre tour une carte jusqu'à constituer vos decks de 10. Ça ajoute une couche de réflexion sympa quand on connaît bien les cartes.

Mode duo

À 4 joueurs, deux équipes de 2 s'affrontent. Chacun gère sa main, mais on partage les points de vie en équipe. Les parties sont plus longues et les retournements de situation hilarants.

Si vous cherchez d'autres jeux à sortir dans la foulée pour une soirée complète, jetez un œil aux règles de [Top Ten](#) pour l'ambiance ou à [Turing Machine](#) si vous préférez vous casser la tête avec de la déduction pure. Bonne partie à vous, et surtout : ne jouez jamais votre meilleure carte en premier !