

LIVRET DE RÈGLES



BATAILLE DE FRUITS

ROYALE

BATAILLE DE FRUITS

GALACTIQUE

Chaque jeu de cartes Mindbug est un jeu complet et indépendant, compatible avec les autres jeux Mindbug ou cartes promotionnelles. Explorez l'univers Mindbug et trouvez votre façon préférée de jouer !

Retrouvez les règles, un mode multijoueur et la FAQ actualisée sur notre site :

iello.fr

**« VOUS ÊTES DÉSORMAIS SOUS
MON CONTRÔLE, TERRIEN ! JE VOUS
AI CHOISI POUR COMMANDER
MES CRÉATIONS DANS LA BATAILLE
CONTRE MES ANCIENS ENNEMIS. »**



RÈGLES DE MINDBUG

1

APERÇU DU JEU

Dans **MINDBUG**, vous invoquez des créatures hybrides et les envoyez au combat contre les créatures de votre adversaire. Mais faites attention : lorsque vous invoquez une créature, votre adversaire peut utiliser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle.

Déjouez votre adversaire lors d'un duel tactique fascinant, dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut s'avérer fatal.

2

MATÉRIEL

MINDBUG contient les éléments suivants :

48 cartes Crédit



2 compteurs Santé



Livret de règles



2 aides de jeu



4 cartes Mindbug



Résoudre des effets :

Lorsque vous résolvez un effet, faites-le toujours autant que possible et ignorez ce qui ne peut être résolu.

Exemple : Si un effet vous demande de vous défausser de deux cartes, mais que vous n'en avez qu'une seule en main, défaussez-vous uniquement de celle-ci.

Lors de la résolution d'un effet, le joueur qui effectue l'action fait tous les choix liés à cet effet, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Exemple : Si l'une de vos cartes a pour effet « Détruisez une créature ennemie », vous choisissez la créature ennemie à détruire, puisque vous effectuez l'action. Si une autre de vos cartes a pour effet « Un adversaire se défausse d'une carte », il choisit la carte dont il se défausse, puisqu'il effectue l'action.

Effets simultanés :

Si plusieurs effets s'appliquent en même temps (par exemple, lorsque deux créatures sont détruites simultanément), le joueur actif décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus. Veillez à toujours terminer la résolution d'un effet avant d'en résoudre un autre.

Étape 1 : Distribuer les Mindbugs

Distribuez 2 Mindbugs à chaque joueur. Chacun les place face visible devant lui.

Étape 2 : Mélanger et distribuer les cartes

Mélangez les cartes Créature et distribuez-en 10 à chaque joueur, face cachée, pour que chacun forme sa pioche. Chacun laisse un peu de place à côté de sa pioche pour y avoir sa défausse. Mettez de côté toutes les cartes restantes (appelées la « pile inutilisée »).

Étape 3 : Composer sa main

Chaque joueur pioche 5 cartes de sa pioche personnelle pour former sa main de départ.

Étape 4 : Fixer les Points de Vie (PV) de départ

Chaque joueur commence la partie avec 3 PV. Pour comptabiliser les PV, chaque joueur prend 1 compteur Santé et l'ajuste sur la valeur « 3 ».

Remarque : Vous pouvez aussi utiliser des dés, des jetons ou 3 cartes face cachée de la pile inutilisée pour comptabiliser vos PV.

MISE EN PLACE



Compteur Santé



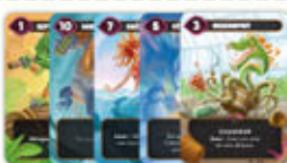
Mindbugs

Zone de jeu
Joueur 1



Pioche

Défausse



Main du joueur

Idem pour le joueur 2

5

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

But du jeu

Vous gagnez immédiatement la partie lorsque les PV de votre adversaire sont réduits à 0.

Points de Vie (PV)

Vous commencez la partie avec 3 PV. Chaque fois que vous perdez des PV, réduisez d'autant de points votre compteur Santé. Chaque fois que vous gagnez des PV, augmentez d'autant de points votre compteur Santé. Il n'y a pas de limite au nombre de PV que vous pouvez avoir.

Cartes Crédure

Chaque carte représente une créature, avec son nom et sa puissance. Les créatures peuvent avoir un ou plusieurs **MOTS-CLÉS** (indiqués sur la première ligne en dessous du nom) et une **CAPACITÉ** (le texte sous les mots-clés).

Puissance

Nom

Mot-clé

Capacité



Remarque : Les créatures ne peuvent jamais avoir une puissance inférieure à 1, même si d'autres effets modifient leur puissance.

Piocher des cartes

Chaque fois que vous avez moins de 5 cartes en main, piochez immédiatement des cartes de votre pioche jusqu'à avoir un total de 5 cartes en main. Faites cela avant d'appliquer tout autre effet (par exemple, avant qu'un joueur ne prenne le contrôle d'une carte à l'aide d'un Mindbug ou qu'un effet **Jouer** ne soit déclenché). Si votre pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Jouer votre tour

Pour désigner le premier joueur, chacun révèle une carte de la pile inutilisée (les cartes restantes mises de côté). Comparez la puissance de ces cartes. Le joueur qui possède la valeur la plus élevée devient le premier joueur. En cas d'égalité, répétez ce processus. Les cartes révélées ne font pas partie du jeu. Elles restent face visible et tous les joueurs peuvent toujours les consulter pendant la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chacun de vos tours, vous devez effectuer une seule action. Elle est appelée *l'action joueur*. Vous pouvez choisir votre *action joueur* parmi les options suivantes :

1. Jouer une seule carte

OU

2. Attaquer avec une seule créature

Si vous êtes dans l'impossibilité d'effectuer une action joueur, vous perdez immédiatement la partie.

Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible sur la table. Montrez-la clairement à votre adversaire en la tournant temporairement vers lui pour qu'il puisse la lire. Votre adversaire a alors deux options :

Option 1 : Votre adversaire refuse d'utiliser un Mindbug

Chaque fois que vous jouez une carte de votre main, votre adversaire peut utiliser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. S'il n'a plus de Mindbug ou s'il refuse d'en utiliser un, placez la carte Créature jouée dans votre zone de jeu et résolvez son effet **Jouer**, si elle en possède un. Votre tour prend alors fin et c'est à votre adversaire de jouer.

Option 2 : Votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug

Si votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug, il joue immédiatement la carte que vous avez choisie à votre place et perd un Mindbug. Il retourne ce Mindbug face cachée pour indiquer qu'il a été utilisé et place la carte Créature dans sa zone de jeu. Votre adversaire résout l'effet **Jouer** de la créature comme s'il l'avait jouée depuis sa main. Vous devez ensuite effectuer une autre action joueur lors de ce même tour (jouer une carte ou attaquer avec une créature).

Remarque : Si une créature est mise en jeu autrement que par une *action joueur* (par exemple, en utilisant l'effet d'une carte), votre adversaire ne peut pas utiliser un Mindbug pour en prendre le contrôle.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser un Mindbug pour prendre le contrôle d'une créature déjà en jeu. Vous ne pouvez pas non plus utiliser un Mindbug sur une créature dont votre adversaire a déjà pris le contrôle à l'aide d'un Mindbug.

Remarque : Si une créature dont le contrôle a été pris à l'aide d'un Mindbug est détruite lors de la partie, elle est placée dans la défausse du joueur qui contrôle actuellement la créature. Ce joueur résout également l'effet **Détruit** de cette créature, si elle en possède un.

Exemple : Alice joue la carte *Dr Axolotl* depuis sa main et pioche une carte de façon à avoir de nouveau 5 cartes en main. Max a encore deux Mindbugs. Il décide d'en utiliser un, place le *Dr Axolotl* dans sa zone de jeu et active donc son effet **Jouer** (pour gagner 2 PV). Alice doit maintenant effectuer une autre action joueur lors de ce même tour. Elle utilise cette action joueur supplémentaire pour jouer un *Baril Étrange* et pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. Max a encore un Mindbug. Il pourrait l'utiliser pour prendre le contrôle du *Baril Étrange*. Cependant, il choisit de garder son Mindbug et Alice place son *Baril Étrange* dans sa zone de jeu.

Attaquer avec une créature

Choisissez une seule créature de votre zone de jeu (une créature alliée) pour attaquer. Votre adversaire peut ensuite choisir une seule créature de sa propre zone de jeu (une créature ennemie) pour bloquer l'attaque. S'il décide de ne pas bloquer, il perd 1 PV. S'il bloque l'attaque, les 2 créatures se combattent. Pour cela, comparez leurs puissances. La créature avec la plus faible puissance est détruite et placée dans la défausse du joueur qui la contrôle. Si les créatures ont la même puissance, elles sont toutes deux détruites. Chaque joueur peut consulter les cartes de n'importe quelle défausse pendant la partie.

Exemple : Alice attaque avec son Gorillion, qui a une puissance de 10. Max a en jeu l'Oursabeille, qui a une puissance de 8. Il peut bloquer l'attaque avec son Oursabeille.

S'il le fait, il ne perd pas de PV mais son Oursabeille est détruite et placée dans sa défausse. Il choisit à la place de ne pas bloquer l'attaque. Il perd donc 1 PV.



Mots-clés

Les cartes Crédit peuvent avoir un ou plusieurs mots-clés. Un mot-clé sert à indiquer un comportement commun à toutes les cartes possédant ce mot-clé.

Il existe 6 mots-clés : **CHASSEUR**, **CORIACE**, **FURIE**, **FURTIF**, **RAPIDE** et **VENIMEUX**.



CHASSEUR : Lorsque vous attaquez avec cette créature, vous pouvez choisir une créature ennemie, qui doit alors la bloquer.

Remarque : Vous pouvez forcer n'importe quelle créature ennemie à bloquer, même une créature qui ne peut normalement pas bloquer votre créature (à cause de mots-clés ou d'autres effets). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le mot-clé CHASSEUR. Si vous le faites, vous ne pouvez pas l'utiliser pour attaquer directement votre adversaire.



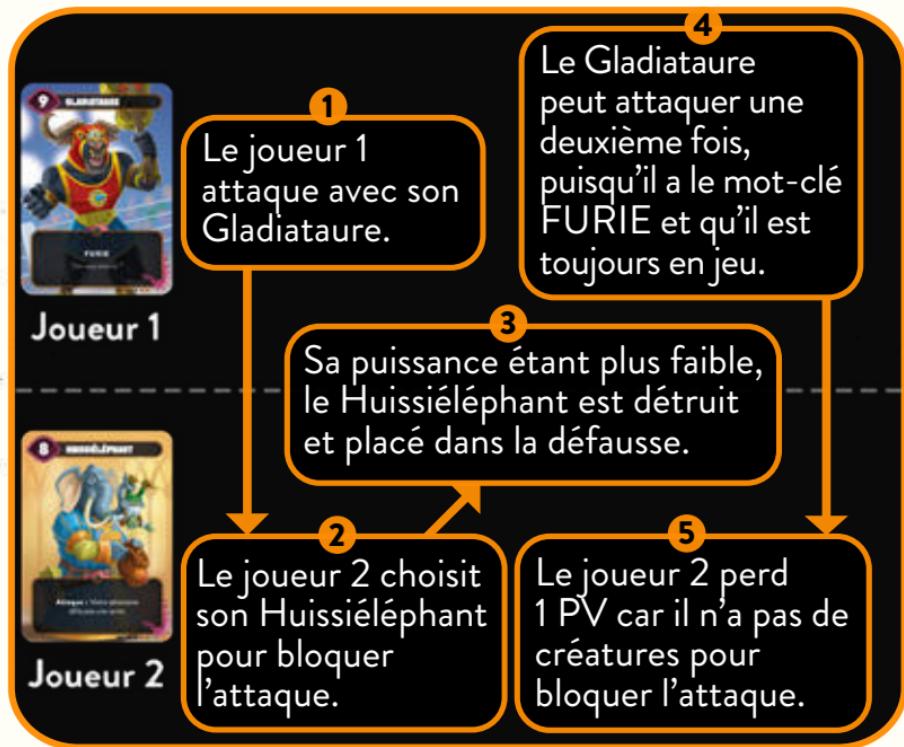
CORIACE : Si cette créature devait être détruite alors qu'elle n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire. Cela s'applique qu'elle soit détruite à l'issue d'un combat ou par l'effet d'une carte.

Incliner signifie faire pivoter la carte à l'horizontale pour indiquer qu'elle a déjà utilisé son mot-clé CORIACE. Être inclinée n'empêche pas une créature d'effectuer des actions (elle peut toujours attaquer, bloquer une attaque et utiliser ses capacités).

Remarque : Si une créature ayant VENIMEUX a une puissance supérieure ou égale à celle d'une créature ayant CORIACE qu'elle combat, cette dernière est inclinée, mais n'est pas détruite.



FURIE : Cette créature peut attaquer deux fois lors de chaque tour, si elle est toujours en jeu.



FURTIF : Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures ayant le mot-clé FURTIF.

Remarque : Elle peut toujours bloquer des créatures ennemis comme une créature normale.

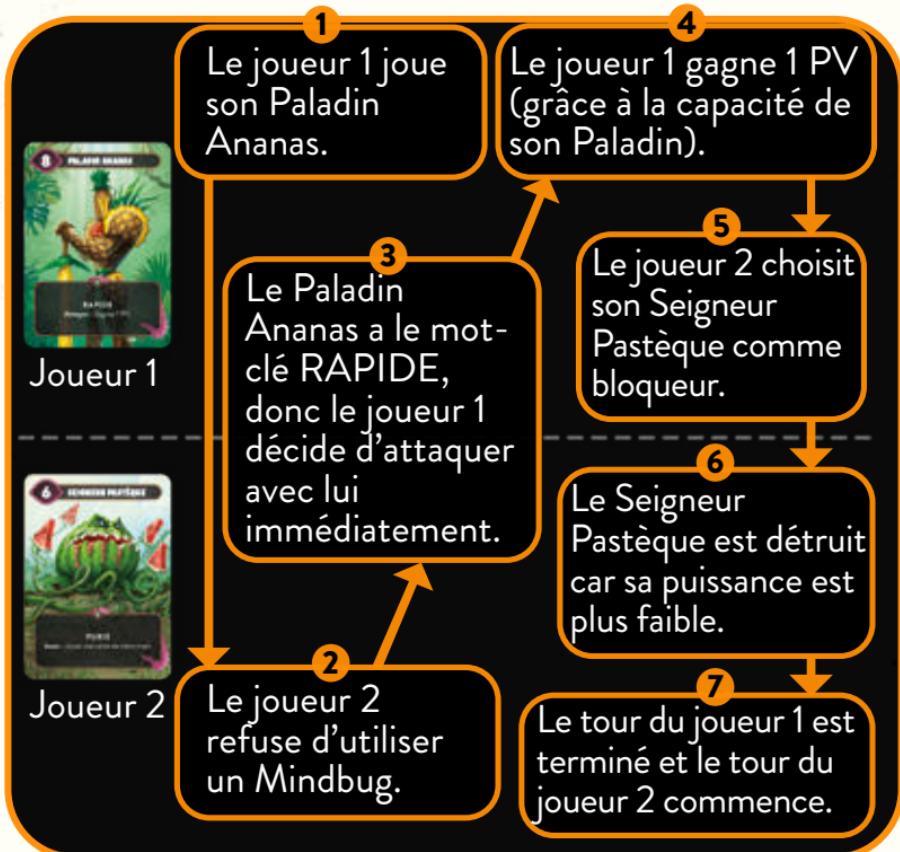
Joueur 1

Joueur 2

1 Le joueur 1 attaque avec son Arachnhibou (une créature ayant le mot-clé FURTIF).

2 Le joueur 2 a deux créatures en jeu, mais il ne peut choisir que son Tigrécureuil pour bloquer l'attaque (car le mot-clé FURTIF est nécessaire pour pouvoir bloquer).

RAPIDE : Cette créature peut attaquer ou activer son effet **Action** lors du tour où elle est mise en jeu (après son effet **Jouer**). Si votre adversaire utilise un Mindbug sur une créature ayant le mot-clé RAPIDE, il peut attaquer avec elle ou activer son effet **Action** lors de ce tour, même si c'est encore votre tour.



VENIMEUX : Lors de la résolution du combat avec cette créature, la créature ennemie est toujours détruite.

Remarque : Si la puissance de la créature ennemie est supérieure ou égale à celle de la créature ayant le mot-clé VENIMEUX, cette dernière est également détruite.





Déclencheurs

La plupart des créatures ont une capacité spéciale qui se déclenche à un moment précis durant la partie. L'effet correspondant s'applique pour le joueur qui contrôle la créature. Les cartes peuvent indiquer les déclencheurs suivants :

Jouer : Cet effet se déclenche lorsque la créature qui le possède est mise en jeu. Il s'applique peu importe la manière dont la créature a été mise en jeu (même si un autre effet vous permet de jouer cette carte depuis votre défausse, par exemple). Si votre adversaire utilise un Mindbug pour prendre le contrôle d'une carte que vous jouez, l'effet **Jouer** s'applique pour lui, mais pas pour vous.

Attaque : Cet effet se déclenche lorsque la créature qui le possède attaque, mais avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer l'attaque.

Détruit : Cet effet se déclenche lorsque la créature qui le possède est détruite (immédiatement après que la créature a été retirée de la zone de jeu et placée dans la défausse du joueur qui la contrôle). Une créature peut être détruite lors d'un combat ou suite à l'effet d'une autre carte. Notez que cet effet ne se déclenche pas si l'adversaire prend le contrôle de la créature, la renvoie dans votre main, si vous la défaussez ou si elle devient inclinée au lieu d'être détruite.

Spécifique à **Bataille de Fruits Galactique** :

Action : Lorsque vous avez une créature en jeu possédant un effet **Action**, vous pouvez utiliser votre *action joueur* pour activer cet effet au lieu de jouer une carte ou d'attaquer avec une créature. Si l'effet ne fait rien, vous ne pouvez pas l'activer.

Les capacités avec un événement déclencheur spécifique, comme celles commençant par les mots « **lorsque** » ou « **à la fin du tour** », sont également considérées comme des capacités à déclencheur. L'effet correspondant s'applique immédiatement lorsque la condition indiquée survient.

Autres capacités

Capacités permanentes :

Si une carte a une capacité sans déclencheur (c'est-à-dire sans **Jouer**, **Attaque**, **Détruit**, **Action**, **Récolte** ou un événement déclencheur spécifique comme « **lorsque** » ou « **à la fin du tour** »), il s'agit alors d'une capacité permanente qui est toujours active tant que la carte est en jeu et que les conditions indiquées par la capacité sont remplies.

Jetons Octonite

Spécifique à **Bataille de Fruits Royale** :

Certaines créatures portent une substance mystérieuse appelée « **Octonite** » . Dans *Bataille de Fruits Royale*, certaines créatures sont mises en jeu avec des jetons  sur elles (avant que leur effet **Jouer** ne soit résolu).

Le nombre de jetons  est indiqué par ce symbole situé en haut à gauche de leur zone de texte : 

 Un nouveau type de déclencheur figure sur certaines créatures dans *Bataille de Fruits Royale* : **Récolte**. Il a la signification suivante :

Récolte : Au début de votre tour, retirez 1  de cette créature. Lorsque le dernier  est retiré, activez immédiatement son effet **Récolte**.

Remarque : Il y a donc deux capacités en une. La première vous fait retirer 1  au début de votre tour. La seconde vous fait activer l'effet **Récolte** lorsque le dernier  est retiré. Ces deux capacités ne sont pas facultatives et doivent être résolues.

Remarque : Au début de votre tour, vous devez immédiatement retirer 1 . Vous ne pouvez pas effectuer votre *action joueur* avant.

Remarque : Si vous contrôlez plusieurs créatures avec un effet **Récolte**, vous devez retirer 1  de chacune de ces créatures au début de votre tour. Si vous activez plusieurs effets **Récolte** en même temps, vous décidez (en tant que joueur actif) de l'ordre de leur résolution. Veillez à toujours terminer la résolution d'un effet avant d'en résoudre un autre.

Remarque : Au début de votre tour, si vous contrôlez une créature avec un effet **Récolte** qui n'a déjà plus aucun  sur elle, il ne se passe rien et vous n'activez pas son effet **Récolte** à nouveau.

Exemple : Le Roi Litchi est mis en jeu avec 2  sur lui. Deux tours plus tard, son effet **Récolte** doit être activé, faisant perdre 1 PV à votre adversaire.



Rappel : Lors de chacun de vos tours, vous devez effectuer une action joueur. Si vous jouez une carte de votre main et que votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug sur cette carte, **vous devez effectuer une autre action joueur lors de ce même tour** (vous permettant soit de jouer une carte, soit d'attaquer avec une créature, comme indiqué à la section « Jouer votre tour »). Par conséquent, puisqu'il s'agit du même tour de jeu, vous ne retirez aucun  supplémentaire.

★ Spécifique à *Bataille de Fruits Galactique* :

Dans *Bataille de Fruits Galactique*, certaines créatures sont également mises en jeu avec des jetons  sur elles, mais vous pouvez immédiatement répartir tout ou partie de leurs  sur n'importe quelles créatures (avant de résoudre leur effet **Jouer**). Le nombre de jetons  est indiqué par ce symbole situé en haut à gauche de leur zone de texte : 

Remarque : Lorsque cette créature est mise en jeu, vous pouvez répartir tout ou partie de ses  de la manière que vous souhaitez, c'est-à-dire sur n'importe quel nombre de créatures alliées et/ou de créatures ennemis. Cette créature peut également conserver tout ou partie de ses propres  sur elle. Vous pouvez répartir ses  uniquement au moment où cette créature est mise en jeu, et non pas ultérieurement pendant la partie.

Certaines créatures de *Bataille de Fruits Galactique* ont des effets **Action** ou **Attaque** qui nécessitent de payer un .

• **Action**  : Similaire à l'effet **Action**, mais nécessite de dépenser 1  de cette créature pour être activé.

• **Attaque**  : Similaire à l'effet **Attaque**, mais nécessite de dépenser 1  de cette créature pour être activé. Lorsque vous attaquez avec cette créature, vous devez (si possible) dépenser 1  et activer cet effet.

Exemple : Le Kiwaïe est mis en jeu avec 2  sur lui. Lorsqu'il est mis en jeu, vous pouvez immédiatement répartir tout ou partie de ses  sur n'importe quelles créatures. À chaque fois que vous attaquez avec votre Kiwaïe, vous devez dépenser 1  de cette créature, si possible. Si vous le faites, renvoyez une carte de votre défausse dans votre main.



Ce lexique répertorie un certain nombre de termes que les joueurs peuvent rencontrer durant la partie.

Adversaire : Les capacités des cartes utilisent une formulation spécifique, comme « un adversaire », ou « les adversaires » pour le **mode 2v2** (à découvrir dans l'extension *Tag Team – Mode 2v2*). Si vous jouez en mode 1v1, cette formulation équivaut à « votre adversaire ».

Créature alliée / créature ennemie : Les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu sont appelées **créatures alliées**. Les cartes qui se trouvent dans la zone de jeu de votre adversaire sont appelées **créatures ennemis**. Si un effet affecte à la fois les créatures alliées et les créatures ennemis, il indique simplement le terme « **créatures** ». Les cartes qui se trouvent dans votre main et votre défausse sont simplement appelées « **cartes** ».

Pile inutilisée : Les cartes restantes qui n'ont pas été distribuées aux joueurs forment la pile inutilisée. Celle-ci reste face cachée. Si un effet vous permet de piocher une carte de la pile inutilisée, vous prenez la carte du dessus et la mettez dans votre main.

Prendre le contrôle d'une créature : Si l'effet d'une carte vous permet de prendre le contrôle d'une créature, placez cette dernière dans votre zone de jeu. Si vous prenez le contrôle d'une créature, elle conserve son état actuel (par exemple, inclinée) et aucun effet **Jouer** n'est déclenché.

Récupérer : Si un effet vous permet de récupérer l'un de vos Mindbugs, retournez l'un de vos Mindbugs utilisés face visible afin de pouvoir l'utiliser à nouveau pendant la partie. Si tous vos Mindbugs sont déjà face visible, cet effet ne vous fait rien gagner.

Se défausser d'une carte : Se défausser d'une carte signifie que vous devez la retirer de votre main et la placer dans votre défausse, face visible. Si un effet vous force à vous défausser de plus de cartes que vous n'en avez dans votre main, défaussez-vous d'autant de cartes que possible et ignorez le reste.

Voler : Si un effet vous permet de voler une carte, prenez-la dans la main de votre adversaire et placez-la dans la vôtre. Si un effet vous permet de voler 1 PV, votre adversaire perd 1 PV et, le cas échéant, vous gagnez également 1 PV.

- Avant de jouer une carte de votre main, assurez-vous que vous serez en mesure de vous protéger contre cette carte, si votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug pour en prendre le contrôle.
- Lorsque vous jouez une carte de votre main, montrez-la clairement à votre adversaire en la tournant temporairement vers lui pour qu'il puisse la lire et qu'il n'oublie pas de décider d'utiliser ou non un Mindbug.
- Si votre adversaire utilise un Mindbug, n'oubliez pas que vous devez effectuer une autre *action joueur* lors de ce même tour.
- Vous ne possédez que 2 Mindbugs au début de la partie. Assurez-vous donc de les utiliser au bon moment. Essayez de ne pas vous faire prendre au piège ou au bluff de votre adversaire. En effet, vous serez plus vulnérable lorsque vos deux Mindbugs auront déjà été utilisés.
- Les créatures ennemis ayant le mot-clé FURTIF ne sont pas difficiles à battre. Vous pouvez bloquer leur attaque en utilisant votre propre créature ayant le mot-clé FURTIF. Vous pouvez les détruire en utilisant une créature ayant le mot-clé CHASSEUR ou ayant une capacité spéciale. Vous pouvez également utiliser une créature ayant le mot-clé FURIE pour remporter la course aux PV, en attaquant deux fois lors de chaque tour.

Conception : Christian Kudahl, Marvin Hegen,
Richard Garfield, Skaff Elias

Illustrations :

Denis Martynets

<https://denism.artstation.com/>

Design graphique :

Maximilian Gotthold

<https://maxgotthold.de>

Testeurs : Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Arne Böthling, Baptiste Lotigier, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Dante Bonino, Diego Gionta, Emil Grubak Schmalfeldt, Franck Strohmenger, Frederik Ahlefeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerék, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Kushagra Shah, Laura Kudahl, Leon Nguyen, Linus Hegen, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Max Randall, Nicola Preda, Oliver "Nerliot" Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Ryan Scherr, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Stefan Munder, Steffen Klein, Stephan Heim, Tanguy Vilcot, Tristan Grausi, Yoann Leorier

Nouvelle version du livret de règles : Alexandre Guignard

Traduction française : Ambre Poilvé pour The Geeky Pen, Alexandre Guignard pour Nerdlab Games

IELLO pour la version française :

Gestion de projet : Guillaume Dejonghe

Selecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz, Claire Wach

Remerciements : Ali Soufane, Arkhane, Camille Malapert, Carole Babelot, Cédric Carre, Cyril A., Dylan Xavier, Emmanuel Clochard, Franck Strohmenger, François Varloot, Jeff, Jocelyn Mouden, Julien Bruguier, Julien Demaria, Kamol, Leon Nguyen, Lionel Bravo-Roman, Lucie Guignard, Maphe, Matthieu Guignard, Max et Cha Lavigne, Nicolas Galan, Quentin Lemercier, Romain Lapostolle, Samuel Hardoy-Roudaut, Sevan Sirapian, Slimane Mami, Tanguy Vilcot, Tom Allier, Yoann Leorier





MOTS-CLÉS

CHASSEUR: Lorsque vous attaquez avec cette créature, vous pouvez choisir une créature ennemie, qui doit alors la bloquer.

CORIACE: Si cette créature devait être détruite alors qu'elle n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire.

FURIE: Cette créature peut attaquer deux fois lors de chaque tour, si elle est toujours en jeu.

FURTIF: Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures ayant le mot-clé FURTIF.

RAPIDE: Cette créature peut attaquer ou activer son effet Action lors du tour où elle est mise en jeu. Si votre adversaire utilise un Mindbug sur cette créature, elle peut agir ainsi lors de ce tour.

VENIMEUX: Lors de la résolution du combat avec cette créature, la créature ennemie est toujours détruite.

DÉCLENCHEURS ET CAPACITÉS

Jouer: Se déclenche lorsque cette créature est mise en jeu. Si votre adversaire utilise un Mindbug, l'effet Jouer s'applique pour lui, mais pas pour vous.

Attaque: Se déclenche lorsque cette créature attaque, mais avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer l'attaque.

Détruit: Se déclenche lorsque cette créature est détruite, généralement lors d'un combat ou suite à l'effet d'une autre carte.

  : Cette créature est mise en jeu avec le nombre de jetons Octonite  indiqué sur elle.

Récolte: Au début de votre tour, retirez 1  de cette créature. Lorsque le dernier  est retiré, activez immédiatement son effet Récolte.

  : Lorsque cette créature est mise en jeu, vous pouvez répartir tout ou partie de ses  sur n'importe quelles créatures.

Action: Tant que cette créature est en jeu, vous pouvez activer son effet Action au lieu de jouer une carte ou d'attaquer lors de ce tour.

Action : Similaire à l'effet Action, mais nécessite de dépenser 1  de cette créature pour être activé.

Attaque : Similaire à l'effet Attaque, mais nécessite de dépenser 1  de cette créature pour être activé.

 Spécifique à **Bataille de Fruits Royale**

 Spécifique à **Bataille de Fruits Galactique**