

ПРАВИЛА



В эту игру, как и в другие наборы серии Mindbug, можно играть самостоятельно и смешивая вместе с другими наборами и промокартами. Откройте для себя вселенную Мозгохватов и находите новые стратегии, возможные комбинации и пути к победе!

На нашем сайте вы найдёте
видеообъяснения правил, режим
для игры вчетвером и ответы
на часто задаваемые вопросы:

[https://gaga.ru/game/
mindbug-first-contact/](https://gaga.ru/game/mindbug-first-contact/)



**«ТЕПЕРЬ Я УПРАВЛЯЮ ТОБОЙ!
ТЕБЕ ВЫПАЛА ВЕЛИКАЯ ЧЕСТЬ
ПОВЕСТИ МОИ СОЗДАНИЯ
НА БИТВУ С МОИМИ
ДРЕВНИМИ ВРАГАМИ».**



1

ОБ ИГРЕ

Мозгохваты воспользовались загадочным порталом и попали в Токио, где обнаружили легендарных кайдзю и других монстров. Так что теперь они тоже под вашим контролем!

В **Mindbug × Повелитель Токио** вам предстоит призывать легендарных монстров из вселенной «Повелителя Токио» и с их помощью сражаться против существ противника. Однако будьте осторожны, призывая существо: противник может получить над ним контроль, разыграв одного из своих Мозгохватов. Сможете ли вы перехитрить противника в борьбе за право властвовать над Токио или же у него получится обратить ваших существ против вас?

2

КОМПОНЕНТЫ

Mindbug × Повелитель Токио включает в себя следующие компоненты:



32 карты существ



16 карт способностей



2 кубика



20 кубов энергии



2 счётчика здоровья



Правила



4 карты-памятки



4 карты Мозгохватов

Применение эффектов

Когда вы применяете эффект, вы должны применить его полностью, игнорируя только ту часть, применить которую невозможно.

Пример: если по эффекту вы должны сбросить две карты, а у вас в руке только одна, то сбросьте эту карту и игнорируйте требование сбросить вторую.

Если при применении эффекта нужно сделать выбор, то этот выбор делает игрок, выполняющий указанное в этом эффекте действие (если не сказано иное).

Пример: если у вашей карты эффект «Уничтожьте вражеское существо», то, поскольку вы выполняете это действие, вы выбираете, какое из вражеских существ уничтожить. Если у другой вашей карты эффект «Противник сбрасывает карту», то, поскольку действие выполняет противник, именно он выбирает карту для сброса.

Одновременные эффекты

Если несколько эффектов применяются одновременно (например, при одновременном уничтожении двух существ), то порядок их применения выбирает игрок, чей сейчас ход. Перед тем как применять новый эффект, вы должны завершить применение предыдущего эффекта.

Шаг 1: раздайте Мозгохватов и кубики

Раздайте каждому игроку по 2 карты Мозгохватов одного цвета: их нужно положить лицом вверх перед собой. Затем каждый игрок получает кубик того же цвета, что и его Мозгохваты.

Шаг 2: подготовьте карты способностей и кубы энергии

Перемешайте карты способностей и сформируйте из них колоду. Разместите колоду лицом вниз возле игровой зоны, оставив рядом место для сброса. Выложите 3 верхние карты способностей рядом с колодой лицом вверх.

Сформируйте общий запас кубов энергии ⚡. У игроков нет кубов энергии в начале игры.

Если вы играете в **Mindbug * Повелитель Токио** вместе с другими наборами серии Mindbug (или некоторыми картами из них), то этот шаг всё равно выполняется так, как описано выше.

Шаг 3: перемешайте и раздайте карты

Перемешайте карты существ и раздайте каждому игроку по 10 карт лицом вниз: это будут личные колоды игроков. Оставьте рядом с ними немного места для стопок сброса. Оставшиеся карты существ отложите в сторону, образуя стопку неиспользуемых существ.

Шаг 4: возьмите карты

Каждый игрок берёт по 5 карт из своей колоды, формируя стартовую руку.

Шаг 5: выставьте стартовое здоровье

В начале игры у каждого игрока 3 здоровья. Чтобы отслеживать текущее здоровье, каждый игрок берёт счётчик здоровья того же цвета, что и его Мозгохваты, и выставляет на нём число 3.

Примечание: чтобы отслеживать здоровье, можете также пользоваться кубиками, жетонами или неиспользованными картами.



Карты способностей

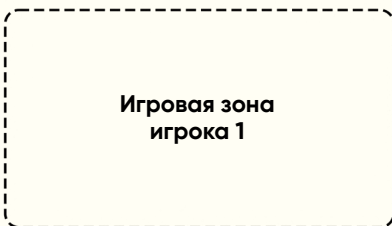
Колода карт способностей



Счётчик здоровья



Мозгохваты



Игровая зона
игрока 1



Личная колода



Стопка сброса



Кубик



Карты в руке

То же самое
для игрока 2

Цель игры

Вы немедленно побеждаете в игре, когда здоровье противника опускается до нуля.

Здоровье

В начале игры у вас 3 здоровья. Каждый раз, когда вы теряете здоровье, уменьшайте значение на вашем счётчике здоровья на соответствующее число. Каждый раз, когда вы получаете здоровье, повышайте значение на вашем счётчике здоровья на соответствующее число. В игре нет ограничений по количеству здоровья, которое у вас может быть.



Карты существ

На каждой карте существа есть его название и значение силы. Существа могут иметь одно или несколько **КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ** (первая строка ниже названия) и **СВОЙСТВО** (текст под ключевыми словами). Также они могут иметь один или два **СИМВОЛА БРОСКА КУБИКА**.



Примечание: значение силы существа не может быть меньше 1, даже если на него влияют другие эффекты.

Добор карт

Каждый раз, когда у вас в руке становится меньше 5 карт, вы немедленно берёте карты из вашей колоды, пока у вас снова не будет 5 карт. Вы делаете это до применения всех прочих эффектов (например, до использования противником Мозгохвата или до применения эффекта **розыгрыша**). Если в вашей колоде закончились карты, то вы не берёте дополнительные. Количество карт, которое может быть у вас в руке, неограниченно.

Очерёдность ходов

Чтобы определить первого игрока, каждый участник берёт случайную карту из стопки неиспользованных существ (тех карт, которые были отложены при подготовке), затем игроки сравнивают значения сил на этих картах. Игрок, у которого больше значение силы на взятой карте, становится первым. В случае ничьей повторите этот процесс. Задействованные в этом карты не участвуют в игре. Они остаются лежать лицом вверх всю игру так, чтобы все игроки имели возможность их посмотреть.

Игроки ходят по очереди. В каждый свой ход вы должны выполнить одно действие, называемое *действием хода*. Вы можете выбрать *действие хода* из двух вариантов:

- 1. Разыграть одну карту**
или
- 2. Атаковать одним существом**

Если вы не можете выполнить *действие хода*, вы немедленно проигрываете.

Розыгрыш карты

Выберите любую карту из своей руки и выложите её на стол лицом вверх. Каждый раз, когда вы разыгрываете карту из руки, ваш противник может использовать одного из своих Мозгохватов, чтобы получить над ней контроль. Покажите её своему противнику, временно повернув карту к нему, чтобы он смог её изучить. После этого у вашего противника есть 2 варианта:

Вариант 1: противник не хочет использовать Мозгохвата

Если у вашего противника нет Мозгохвата или он отказывается его использовать, поместите разыгранную карту существа в свою игровую зону и примените её эффект **розыгрыша**, если такой имеется. Затем завершите ваш ход, после чего право хода передаётся противнику.

Вариант 2: противник решает использовать Мозгохвата

Если ваш противник решает использовать Мозгохвата, он немедленно разыгрывает эту карту вместо вас. Для этого он должен потратить одного Мозгохвата, перевернув его карту лицом вниз. Если он это сделал, поместите разыгранное существо в игровую зону противника. Он должен применить эффекты **розыгрыша** этой карты, как если бы он разыгрывал её из своей руки. После этого вы должны выполнить ещё одно действие хода в этот же ход (либо разыграть карту, либо атаковать существом).

Примечание: если существо не разыгрывается из руки в качестве действия хода, а входит в игру по любой другой причине (например, по эффекту карты), то получить контроль над ним с помощью Мозгохвата нельзя.

Примечание: с помощью Мозгохвата нельзя получить контроль над существами, уже находящимися в игровой зоне. Также нельзя использовать Мозгохвата на существо, контроль над которым противник получил с помощью своего Мозгохвата.

Примечание: если существо, на которое использовался Мозгохват, уничтожается, то его карта уходит в сброс игрока, который контролирует его в этот момент. Этот игрок также применяет эффекты **уничтожения** этого существа.

Пример: Алиса разыгрывает карту Космопингвина и добирает карту до пяти. У Бориса есть два Мозгохвата. Он решает использовать одного из них, поэтому помещает Космопингвина в свою игровую зону и применяет его эффект **розыгрыша** (получает 1 здоровье). Алиса теперь должна выполнить ещё одно действие хода. В качестве своего дополнительного действия хода она разыгрывает Гигаавра, а затем добирает карту. У Бориса остался один Мозгохват, которого он мог бы использовать, чтобы забрать Гигаавра, но он решает его приберечь, поэтому Алиса помещает Гигаавра в свою игровую зону.

Атака существом

Выберите одно существо в вашей игровой зоне (союзное существо), чтобы атаковать им. Ваш противник теперь может выбрать одно существо в своей игровой зоне (вражеское существо), чтобы заблокировать им атаку. Если противник решил не блокировать атаку, он теряет 1 здоровье. Если он решил блокировать атаку существом, то участвующее в сражении существо с меньшей силой уничтожается и уходит в сброс игрока, который его контролирует. Если у сражающихся существ одинаковая сила, то они оба уничтожаются. Во время игры вы можете смотреть карты в любой стопке сброса.

Пример: Алиса атакует Гигазавром с силой 9. У Бориса в игровой зоне есть Мехадракон с силой 7, которым он может заблокировать эту атаку. В этом случае он не потеряет здоровье, но его Мехадракон будет уничтожен и уйдёт в сброс. Борис решает не блокировать атаку, поэтому теряет 1 здоровье.





Ключевые слова

На картах существ может быть одно или несколько ключевых слов. Такие слова заменяют собой описание того, что делает эта карта.

ЯРОСТНОЕ: такое существо может атаковать дважды в ход, если оно ещё в игре.



ОХОТНИК: атакуя таким существом, вы можете выбрать вражеское существо, которое должно будет его заблокировать.

Примечание: вы даже можете выбрать вражеское существо, которое иначе не смогло бы заблокировать эту атаку (из-за ключевых слов или других эффектов). Вы не обязаны применять эффект ключевого слова ОХОТНИК. С помощью этого эффекта нельзя напрямую атаковать противника, только его существ.



ЯДОВИТОЕ: в результате сражения с участием такого существа вражеское существо всегда уничтожается.

Примечание: если сила вражеского существа равна силе существа с ключевым словом **ЯДОВИТОЕ** или больше неё, то уничтожаются оба существа.



СКРЫТНОЕ: такое существо может быть заблокировано только существом с ключевым словом СКРЫТНОЕ.

Примечание: СКРЫТНОЕ существо может блокировать других существ по обычным правилам.



Игрок 1

1
Игрок 1 атакует
Космопингином (это
СКРЫТНОЕ существо)



Игрок 2



2
У игрока 2 под контролем
два существа,
но блокировать атаку
он может только
Пандакаем (только у него
есть ключевое слово
СКРЫТНОЕ)

КРЕПКОЕ: когда такое существо должно быть уничтожено (из-за атаки или по эффекту карты), если оно ещё не истощено, вместо этого оно становится истощённым и поворачивается на 90 градусов, чтобы отразить, что ключевое слово КРЕПКОЕ уже использовалось. Истощённое существо по-прежнему может атаковать или блокировать, и его свойства продолжают действовать.

Примечание: если сила существа с ключевым словом КРЕПКОЕ равна силе вражеского существа с ключевым словом ЯДОВИТОЕ или меньше неё, то при сражении между ними КРЕПКОЕ существо становится истощённым, а не уничтожается.



Условия применения эффектов

У большинства существ есть особые эффекты, которые применяются при выполнении определённых условий. Эти эффекты применяет игрок, контролирующий существо. Условия бывают следующих видов:

Розыгрыш: эффект **розыгрыша** применяется, когда существо с таким эффектом входит в игру. При этом неважно, как именно существо вошло в игру: например, оно может быть разыграно из сброса по эффекту другой карты. Если противник получает контроль над существом с эффектом **розыгрыша** с помощью Мозгохвата, то он применяет этот эффект, а не вы.

Уничтожение: эффект **уничтожения** применяется, когда существо с таким эффектом уничтожается – то есть когда оно уходит из игровой зоны в сброс контролирующего его игрока. Существо может быть уничтожено в результате сражения или по эффекту карты. Такой эффект не применяется, когда противник получает контроль над существом, когда вы сбрасываете карту существа из руки или когда вместо уничтожения существо становится истощённым.

Другие эффекты

Постоянные эффекты: если на карте есть эффект без условия применения (без слов **розыгрыш** или **уничтожение**), то он считается постоянным: он действует, пока карта находится в игре и соблюдаются все указанные в эффекте требования.

Символ броска кубика

Некоторые карты существ имеют один или два символа броска кубика, расположенные в верхнем левом углу их рамки с текстом. Они позволяют вам бросить особый кубик, чтобы активировать мощные эффекты при атаке.



Когда вы **атакуете** противника существом, которое имеет один символ броска кубика, вы должны немедленно **бросить один кубик**. Бросьте кубик **до того**, как ваш противник примет решение блокировать атаку или нет (а также до прочих эффектов, таких как эффекты с условием «Атака», если вы играете с картами из других наборов). Если вам не нравится выпавший результат, **вы можете перебросить кубик один раз**, после чего выпавший результат является окончательным.



Когда вы атакуете противника существом, которое имеет два символа броска кубика, вы должны **бросить два кубика** вместо одного. Для этого используйте ваш кубик и кубик противника. Результатом броска кубиков является комбинация обоих выпавших значений. Если вы захотите перебросить кубики, вы можете один раз либо перебросить оба, либо только один из них.

После определения окончательного результата броска вы должны **немедленно разыграть эффект броска** перед тем, как противник решит блокировать атаку или нет. Если вы бросали два кубика, вы можете разыграть их эффекты в любой последовательности, но вы должны разыграть их все. Эффект бросков действует на вас, поскольку вы контролируете атакующее существо.

Различные результаты броска кубика и их эффекты:



РОСТ

Это существо имеет +1, +2 или +3 силы в этот ход (в зависимости от выпавшего результата).



ЭНЕРГИЯ

Вы получаете 1 или 2 куба энергии ⚡ из общего запаса (в зависимости от выпавшего результата). Положите кубы в свой запас. Кубы энергии остаются у вас до тех пор, пока вы их не потратите. Если вам нужно взять куб из общего запаса, а они закончились, вы можете заменить их чем-нибудь другим.



ТАРАН

Противник сбрасывает карту из руки.

Приобретение карт способностей

Карты способностей дают вам особые эффекты, способные перевернуть игру в вашу пользу. Каждая карта способности имеет название, стоимость покупки в кубах энергии ⚡ и немедленный эффект.

В начале каждого своего хода (до выполнения действия хода и применения эффектов) вы **можете купить одну или больше** карт способностей из трёх, лежащих лицом вверх рядом с колодой карт способностей.

Чтобы купить карту способности, потратьте количество кубов энергии ⚡, указанное в левом верхнем углу карты.

На место купленной карты сразу же выкладывается новая карта из колоды карт способностей, после чего становится доступной для покупки. Таким образом, для покупки всегда должны быть доступны 3 карты способностей, если возможно. Если колода карт способностей закончилась, то она **не замешивается заново**. Когда карты способностей заканчиваются, игроки больше не могут их покупать.

После замены купленной карты **разыграйте указанный на ней эффект**, после чего отправьте её в сброс лицом вверх рядом с колодой карт способностей. В ходе игры игроки могут свободно просматривать карты в этом сбросе.

Вы можете покупать сколько угодно карт способностей, пока у вас достаточно кубов энергии ⚡ для их покупки, но вы можете делать это только в начале своего хода.

Примечание: покупка карт способностей **не** считается действием хода. Она считается **дополнением** к вашему обычному действию хода (т. е. розыгрышу карты из руки или атаке противника одним существом).

В этом разделе вы найдёте различные термины, которые могут встретиться вам во время игры.

Союзное/вражеское существо: карты существ, находящиеся в вашей игровой зоне, считаются **союзными существами**. Карты существ, находящиеся в игровой зоне противника, считаются **вражескими существами**. Если эффект можно применить и к союзным, и ко вражеским существам, то в его описании будет просто написано **существо**. Существа, находящиеся в вашей руке или в сбросе, считаются просто **картами**.

Сбросьте: когда вы сбрасываете карту, вы должны убрать её из вашей руки в ваш сброс. Если по эффекту вы должны сбросить больше карт, чем есть у вас в руке, то сбросьте из руки все карты.

Противник: если вы играете в **командном режиме 2 на 2**, эффекты со словом «противник» касаются обоих противников, если влияют на их общие ресурсы (например, жизни) или компоненты (например, стопку сброса), в противном случае — одного из противников на выбор игрока, применяющего эффект.

Получите контроль над существом: если эффект карты позволяет вам получить контроль над существом, то вы забираете его в вашу игровую зону. Если вы получаете контроль над существом, оно сохраняет своё текущее состояние (например, истощённость) и вы не применяете его эффекты **розыгрыша**.

Стопка неиспользуемых существ: оставшиеся карты существ, которые не были розданы игрокам перед игрой, образуют стопку неиспользуемых существ, лежащую лицом вниз. Если эффект карты позволяет вам взять карту из стопки неиспользуемых существ, возьмите верхнюю карту из неё себе в руку.



- Прежде чем разыграть карту из руки, убедитесь, что вам есть, чем на неё ответить, если ваш противник решит получить над ней контроль с помощью Мозгохвата.
- Когда разыгрываете карту из руки, покажите её противнику, временно развернув её в его сторону, чтобы он мог её изучить и решить, хочет ли использовать Мозгохвата.
- Если ваш противник использует Мозгохватов, не забывайте, что вы должны выполнить дополнительное *действие* хода в этот ход.
- В начале игры вы получаете всего 2 Мозгохвата, поэтому дождитесь выгодного момента для их использования. Постарайтесь распознать все ловушки и блеф вашего противника, ведь без Мозгохватов вы станете очень уязвимы.
- Вражеских существ с ключевым словом СКРЫТОЕ победить несложно. Вы можете блокировать их своими существами с этим же ключевым словом. Вы можете уничтожить их, атакуя существами с ключевым словом ОХОТНИК или применяя особые эффекты. А существо с ключевым словом ЯРОСТНОЕ, атакуя дважды в ход, позволит вам быстрее снизить здоровье противника до 0.

Авторы: Кристиан Кудаль,
Марвин Геген, Ричард Гарфилд,
Скафф Элиас

Разработка: Александр Гиньяр,
Доминик Лоренц, Маркус Пешина,
Ромен Лапостоль

Иллюстрации: Денис Мартынец

Графический дизайн:
Максимилиан Готтгольд

Тестировщики: Александр Гиньяр,
Андерс Кларсков Кнудсен, Андреас
Шеллеруп Иверсен, Арне Бётлинг,
Батист Лотижье, Блэйз Муди,
Бо Стентебьерг-Хансен, Cheesus,
Даниела Геген, Даниель Герберт,
Данте Бонино, Диего Гионта, Эмиль
Грубак Шмальфельдт, Франк
Штроменгер, Фредерик Алефельдт,
Гаррот Коул, Гуксунг Ан, Генрик
Ларссон, Джаред Паттерсон,
Йенс Балчерек, Джеппе Ду Гунсдаль,
Джоселин Моуден, Джошуа Рэйнак,
Каспер Майер, Кони Гарфилд,
Кристофер Дюргаард Сёренсен,
Кушагра Шах, Лаура Кудаль,
Леон Нгуен, Линус Геген, Люси Гиньяр,
Лукаш Влодарчик, Мануэль Смак,
Марсель Оклер, Маркус Пешина,
Мэтью Гиньяр, Макс Рэнделл,
Никола Преда, Оливер «Nerliot»
Бенавенте, Паскаль Богеншпергер,
Фу Винь Нгуен, Ромен Лапостоль,
Райан Шерр, Шуйлер Гарфилд,
Себастьян Никель, Саймон Дюпуи,
Сёрен Юуль Ларсен, Штеффен Кляйн,
Штефан Хайм, Тангуй Вилкот,
Тристан Граузи, Иоанн Леорье

Редакция правил:
Александр Гиньяр

Товарный знак Mindbug
принадлежит компании Nerdlab
Games. Товарный знак «King of
Tokyo» и все сопутствующие
товарные знаки и объекты
авторского права являются
собственностью IELLO.
Использование осуществляется
с разрешения правообладателя.
Все права сохранены.

**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Дмитрий Баранчиков

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Тимофей Шохин

Дизайнер-верстальщик:
Ксения Есина

Руководитель проекта:
Артём Савельев

Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва

Общее руководство:
Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя
запрещены.

© ООО «GaGa Трейд», 2025 —
правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.



ПАМЯТКА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ЯРОСТНОЕ: такое существо может атаковать дважды в ход, если оно ещё в игре.

ОХОТНИК: атакуя таким существом, вы можете выбрать вражеское существо, которое должно будет его заблокировать.

ЯДОВИТОЕ: в результате сражения с участием такого существа вражеское существо всегда уничтожается.

СКРЫТНОЕ: такое существо может быть заблокировано только существом с ключевым словом СКРЫТНОЕ.

КРЕПКОЕ: когда такое существо должно быть уничтожено, вместо этого оно становится истощённым (поворачивается на 90°), если оно ещё не истощено.

УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Розыгрыш: применяется, когда такое существо входит в игру. Если противник использует Мозгохвата, эффект **розыгрыша** применяет он, а не вы.

Уничтожение: применяется, когда такое существо уничтожается в результате сражения или по эффекту карты.



: когда это существо атакует, вы должны немедленно бросить один кубик до того, как ваш противник примет решение блокировать атаку или нет. Если вам не нравится результат, вы можете перебросить кубик один раз.



: то же, что выше, но вы должны бросить два кубика вместо одного и разыграть выпавший результат. Если вы захотите перебросить кубики, вы можете один раз либо перебросить оба, либо только один из них.



: это существо имеет +1, +2 или +3 силы в этот ход (в зависимости от выпавшего результата).



: получите 1 или 2 куба энергии ⚡.



: противник (на ваш выбор) сбрасывает карту из руки.



: в начале вашего хода можете купить одну или больше карт способностей, лежащих лицом вверх, заплатив указанную стоимость в ⚡. Разыграйте их эффекты сразу после покупки.