



ПЕРВЫЙ
КОНТАКТ

ПРАВИЛА

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/)



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



ПРАВИЛА ИГРЫ

1

ОБ ИГРЕ

В **MINDBUG** в бою сойдутся гибриды разных существ, которых будете призывать вы и ваш противник. Однако будьте осторожны, призывая существо: соперник может получить над ним контроль, разыграв одного из своих Мозгохватов. Перехитрите противника в захватывающей тактической дуэли, в которой ваша сильная карта может обернуться против вас, если разыграть её не вовремя.

2

КОМПОНЕНТЫ

MINDBUG включает в себя следующие компоненты:

48 карт существ



2 счётчика
здоровья



Правила



2 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 её 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

Раздайте каждому игроку по 2 карты Мозгохватов: их нужно положить лицом вверх перед собой.

Шаг 2: перемешайте и раздайте карты

Перемешайте карты существ и раздайте каждому игроку по 10 карт лицом вниз — это личные колоды игроков. Оставьте рядом с ними немного места для стопок сброса. Оставшиеся карты существ положите рядом — это стопка неиспользуемых существ.

Шаг 3: возьмите карты

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

Шаг 4: выставьте стартовое здоровье

В начале игры у каждого игрока 3 здоровья. Чтобы отслеживать текущее здоровье, каждый игрок берёт счётчик здоровья и выставляет на нём значение 3.

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

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ



5

ХОД ИГРЫ

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

Каждая карта — это существо со своим названием и значением силы. Существа могут иметь одно или несколько **КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ** (первая строка ниже названия) и **СВОЙСТВО** (текст ниже ключевых слов).

Значение
силы

Название
карты

Ключевые
слова

Свойство



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.

Очередность ходов

Чтобы определить первого игрока, каждый игрок берёт случайную карту из стопки неиспользуемых существ, а затем игроки сравнивают значения сил на этих картах. Игрок, у которого значение силы на взятой карте больше, 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 из указанных ниже **действий хода**. Если вы не можете выполнить ни одно из них, вы немедленно проигрываете.

1. Разыграть одну карту

или

2. Атаковать одним существом



Розыгрыш карты

Выберите любую карту в своей руке 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. 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. Затем в этот же ход вы должны выполнить ещё одно действие хода (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 Доктора Айксолотля и добирает одну карту до пяти. У Бориса есть два Мозгохвата. Он решает использовать одного из них, поэтому помещает Доктора Айксолотля в свою игровую зону и применяет его эффект **розыгрыша** (получить 2 здоровья). Алиса теперь должна выполнить ещё одно действие хода. В качестве такого дополнительного действия хода она разыгрывает Странную бочку и добирает одну карту до пяти. У Бориса остался один Мозгохват, которого он мог бы использовать, чтобы забрать Странную бочку, но он решает его приберечь, поэтому Алиса помещает Странную бочку 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 блокирует 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 Горилльвом с силой 10. У Бориса в игровой зоне есть Топтыж-ж-жка с силой 8, которым он может заблокировать эту атаку. В этом случае он не потеряет здоровье, но его Топтыж-ж-жка 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 эта карта делает.

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



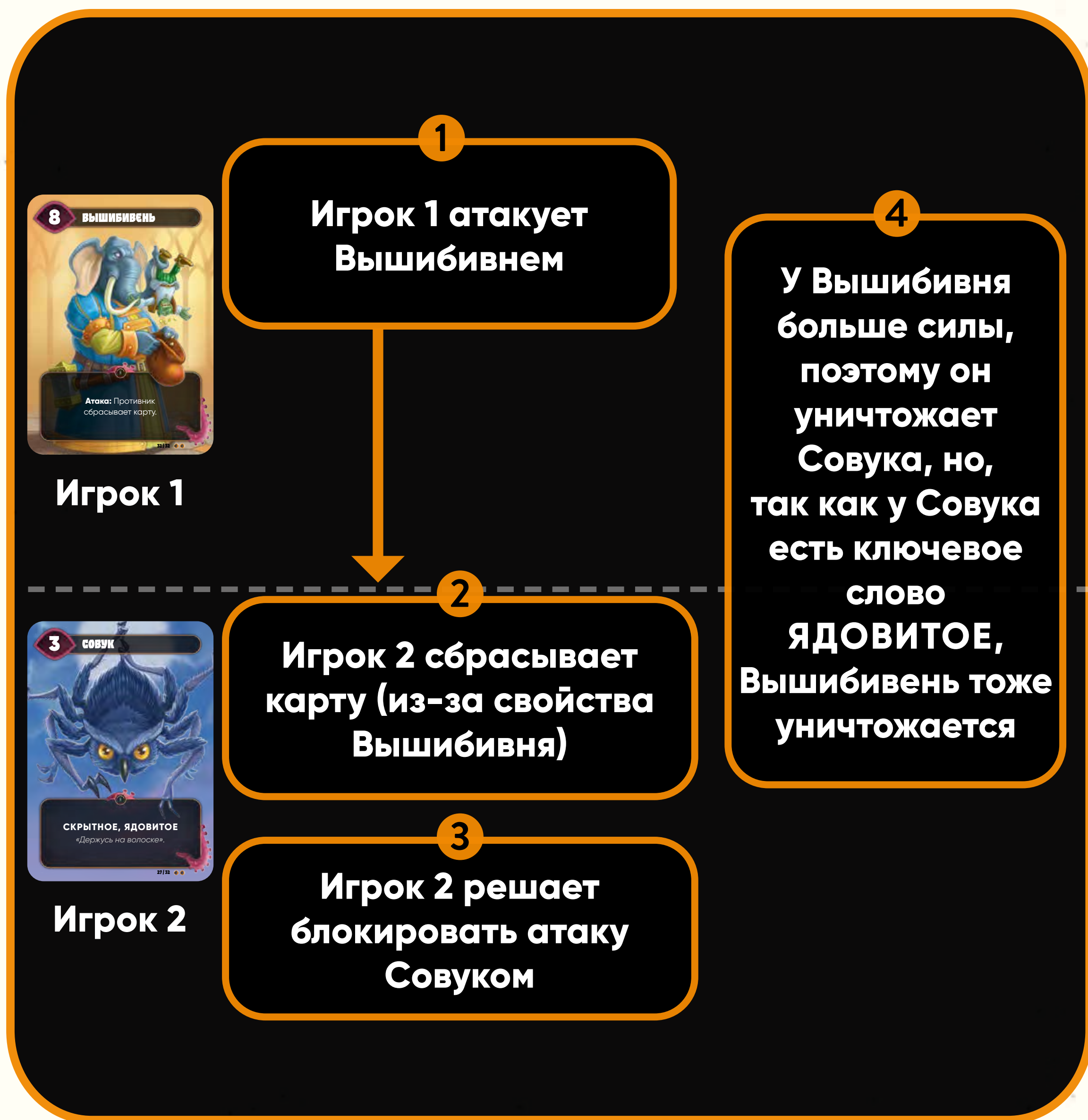
ОХОТНИК: атакуя таким существом, вы можете выбрать вражеское существо, которое должно будет его заблокировать.

Примечание: вы даже можете выбрать вражеское существо, которое иначе не смогло бы заблокировать эту атаку. Вы не обязаны применять эффект ключевого слова ОХОТНИК. С помощью этого эффекта нельзя напрямую атаковать противника.



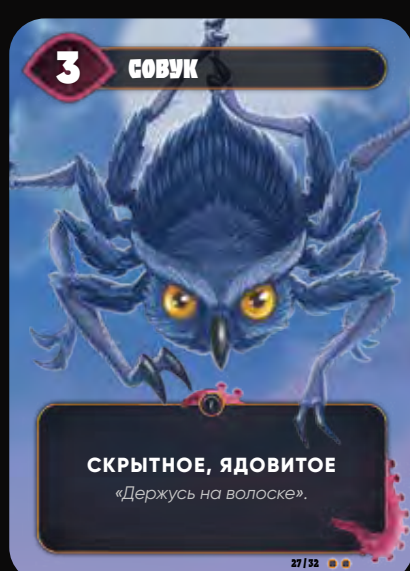
ЯДОВИТОЕ: в результате сражения с участием такого существа вражеское существо всегда уничтожается.

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



Игрок 2



1

Игрок 1 атакует Совуком
(это СКРЫТНОЕ
существо)

2

У игрока 2 под контролем
два существа,
но заблокировать атаку
он может только
Тигробелкой (только
у неё есть ключевое
слово СКРЫТНОЕ)

КРЕПКОЕ: когда такое существо должно быть уничтожено, 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 этот эффект применяет он, а не вы.

Атака: эффект атаки применяется, когда существо с таким эффектом атакует, но до того, как противник решит, будет ли он блокировать эту атаку.

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**, **атака** или **уничтожение**), то он считается постоянным: он действует, пока карта находится в игре и соблюдаются все указанные в эффекте требования.

«А ТЕПЕРЬ СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО, ЧЕЛОВЕЧИШКО. КТО, КАК НЕ ИХ СОЗДАТЕЛЬ, ЗНАЕТ МОИХ ТВАРЕЙ ЛУЧШЕ ВСЕГО?»



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 **существа**. 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.

Украдите: если эффект указывает вам украсть карту, то вы забираете карту из руки противника себе в руку.

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**.

- 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 Мозгохвата, не забывайте, что после этого вы должны немедленно выполнить ещё одно действие хода.
- 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 СКРЫТНОЕ победить несложно. Вы можете блокировать их своими существами с этим же ключевым словом (или Акулином Крабомумиосьмипсом). Вы можете уничтожить их, атакуя существами с ключевым словом ОХОТНИК или применяя особые эффекты (например, Кенгузавра рекса, Жабомбы или Мамули гарпии). А существо с ключевым словом ЯРОСТНОЕ, которое может атаковать дважды в ход, снижает здоровье противника быстрее, чем это делает СКРЫТНОЕ существо.

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

Иллюстрации:

Денис Мартынец
www.denism.com.ua

Графический дизайн:

Максимилиан Готтгольд
<https://maxgotthold.de>

Тестировщики:

Андерс Кларсков Кнудсен, Андреас Шеллеруп Иверсен, Бо Стентебьерг-Хансен, Даниела Геген, Даниель Герберт, Эмиль Грубак Шмальфельдт, Гаррот Коул, Гуксунг Ан, Джаред Паттерсон, Йенс Балчерек, Джеппе Ду Гунсдаль, Джоселин Моуден, Джошуа Рэйнак, Каспер Майер, Кони Гарфилд, Кристофер Дюргаард Сёренсен, Лаура Кудаль, Линус Геген, Лукаш Влодарчик, Мануэль Смак, Маркус Пещина, Макс Рэнделл, Никола Преда, Паскаль Богеншпергер, Фу Винь Нгуен, Шуйлер Гарфилд, Себастьян Никель, Саймон Дюпуи, Сёрен Юуль Ларсен, Штеффен Кляйн, Штефан Хайм.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик:

Дмитрий Баранчиков

Корректор:

Елена Даценко

Редактор:

Иван Ионов

Дизайнер-верстальщик:

Наталья Логинова

Руководитель проекта:

Артём Савельев

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа 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, 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.

Атака: применяется, когда такое существо атакует, но до того, как противник решит, будет ли он блокировать эту атаку.

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