No 1 JAN 2026

AN ENTERTAINING KOT COMIC

ПРАВИЛА

РАСПРАВЬТЕСЬ С НОВЫМИ ПРАВИЛАМИ

10¢

Едва ночь опускается на Токио, из клубящегося над разрушенными небоскрёбами дыма вырастают два массивных силуэта.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО

Лишь тот, кто сумеет одолеть соперника или заставит трепетать толпу, станет единоличным повелителем Токио.

ДУЭЛЬ

НАСТАЛО ВРЕМЯ ПОСЛЕДНЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ!

ПЕРВОЕ ИЗДАНИЕ!

СОСТАВ И ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

x6 ПЛАНШЕТОВ МОНСТРОВ

На этих планшетах представлены монстры, за которых вы будете играть. На каждом планшете есть:

1. имя монстра;
2. уникальная способность;
3. начальное количество жизней ♥.

x6 КУБИКОВ

На каждом кубике изображены 6 символов, которые позволяют вам выполнить определённое действие в свой ход.

x13 ЖЕТОНОВ ШУМА

Каждый такой жетон состоит из 1, 2 или 3 ячеек и, как правило, имеет бонус шума.

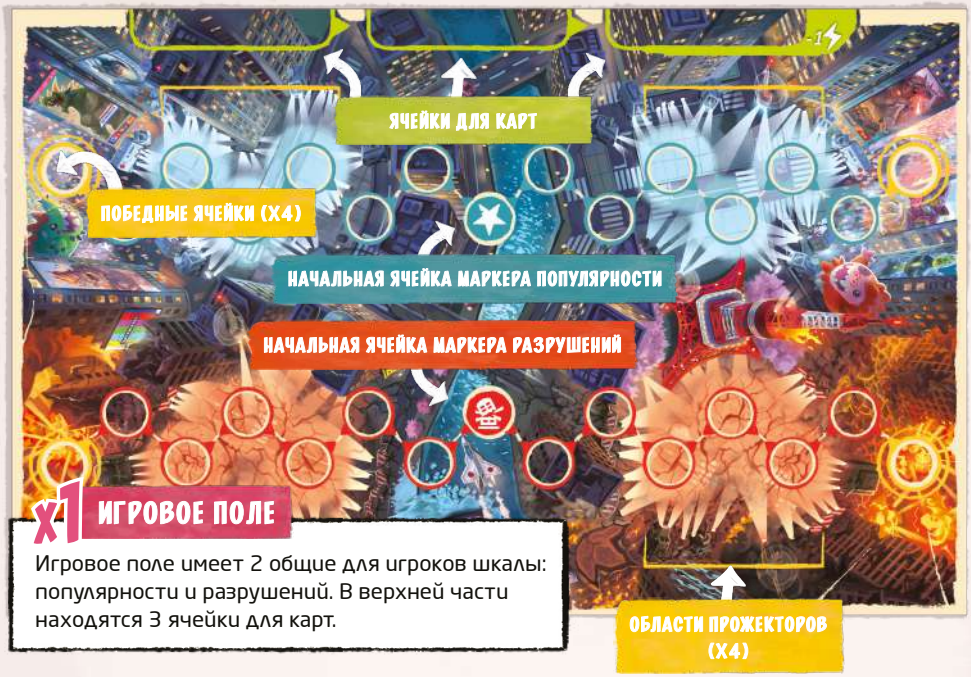
x4 ЖЕТОНА КУБИКОВ
x2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КУБИКА

Некоторые карты и эффекты позволяют получить дополнительные кубики и жетоны кубиков.

x1 МАРКЕР ПОПУЛЯРНОСТИ ★
x1 МАРКЕР РАЗРУШЕНИЙ

Маркеры перемещаются в одну и в другую сторону по соответствующим шкалам на игровом поле.

КУБЫ ЭНЕРГИИ ⚡



x1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле имеет 2 общие для игроков шкалы: популярности и разрушений. В верхней части находятся 3 ячейки для карт.

x50 КАРТ

У каждой карты есть:

1. название;
2. стоимость в кубах энергии (⚡);
3. тип (ОСТАВЬТЕ / СБРОСЬТЕ);
4. эффект;
5. символ шума (в некоторых случаях).

x2 СЧЁТЧИКА ЖИЗНЕЙ

С их помощью можно отслеживать количество ваших жизней (❤). Символ 💀 обозначает 0 жизней.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок выбирает планшет монстра и кладёт его перед собой лицом вверх (см. раздел **ВЫБОР МОНСТРОВ** на с. 12).

2. Каждый игрок получает счётчик жизней и выставляет на нём то количество ❤, которое указано на его планшете монстра.

4. Перемешайте карты и сформируйте из них колоду. Положите её рядом с игровым полем лицом вниз.

5. Выложите 3 верхние карты из колоды лицом вверх в 3 соответствующие ячейки на игровом поле.

3 › Поместите игровое поле между игроками так, чтобы каждый из них находился со своего конца шкал. Поместите маркеры ★ и 🤖 на соответствующие начальные ячейки.

ШКАЛЫ ПОПУЛЯРНОСТИ И РАЗРУШЕНИЙ

Продвигая маркер популярности (★) в свою сторону по игровому полю, вы получаете поддержку толпы и становитесь ближе к победе благодаря известности. Продвигая маркер разрушений (🤖) в свою сторону по игровому полю, вы разоряете город и приближаетесь к победе путём устрашения.

6 › Отложите в сторону кубики, кубы энергии, жетоны шума, жетоны кубиков и дополнительные кубики.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше , ходит первым (в случае ничьей повторите этот шаг). Второй игрок получает и кладёт перед собой 1⚡.

ПОРЯДОК ХОДА

1. БРОСОК КУБИКОВ
2. РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ
3. ПОКУПКА КАРТ ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ 1⚡
4. КОНЕЦ ХОДА

1 БРОСОК КУБИКОВ

В свой ход вы бросаете кубики до 3 раз. В любой момент вы можете остановиться и перейти к розыгрышу результатов.

Перед первым броском вы можете сбросить жетоны кубиков , чтобы добавить столько же дополнительных кубиков к своему броску (у вас не может быть больше 2 таких жетонов одновременно).

В первый раз вы бросаете 6 кубиков (плюс 1-2 дополнительных, если вы сбросили или если у вас есть соответствующая способность). Нельзя бросить больше 8 кубиков за раз.

Важно! *В свой первый ход первый игрок бросает 5 кубиков вместо 6.*

Перед вторым броском вы можете отложить кубики, результаты которых вы хотите оставить, затем перебросить остальные.

Во время своего третьего броска, в случае если вы передумали, можете вновь бросить любое количество кубиков, которые вы откладывали ранее, а также кубики, результаты которых вас всё ещё не устраивают.

Держите кубики перед собой после того, как вы завершили третий бросок (или решили остановиться раньше). Это результаты вашего броска.

Учитывайте их при розыгрыше карт и любых других эффектов, связанных с результатами броска.

Переходите к фазе ***2. РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ***.

2 РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ

Вы можете разыгрывать результаты броска в любом порядке, но должны разыграть их все в соответствии с выпавшими символами:

АТАКА

Ваш соперник получает 1 за каждый выпавший результат . Каждый отнимает у вашего соперника 1 . Если он теряет свою последнюю , на его счётчике жизней появляется символ и вы побеждаете (см. **КОНЕЦ ИГРЫ** на с. 11).

ЛЕЧЕНИЕ

Восстановите 1 за каждый выпавший результат .

монстра не могут подняться выше начального количества, указанного на его планшете.

ЭНЕРГИЯ

Получите и поместите перед собой 1 из резерва за каждый выпавший результат .

представлена кубами энергии. Они остаются у вас до тех пор, пока вы их не потратите.

Энергия бесконечна. Если вам нужно получить , а в резерве закончились кубы энергии, используйте любую подходящую замену.

ПОПУЛЯРНОСТЬ

РАЗРУШЕНИЯ

За каждые 3 выпавших результата ★ или 💥 продвиньте соответствующий маркер ★ или 💥 по его шкале на 1 ячейку к себе.

За каждый следующий такой же символ в результатах броска продвиньте соответствующий маркер ★ или 💥 к себе ещё на 1 ячейку.

Если игрок продвигает маркер ★ или 💥 в победную ячейку на своей стороне поля или оба маркера находятся в областях прожекторов на его стороне поля, этот игрок немедленно побеждает (см. **КОНЕЦ ИГРЫ** на стр. 11).

Пример

Продвиньте 💥 на 1 ячейку.

Продвиньте 💥 на 3 ячейки.

★ ИЛИ 💥 НА ЖЕТОНЕ ШУМА

В ходе игры, благодаря некоторым картам, вы можете размещать на шкалах и перемещать по ним жетоны шума, которые могут добавлять бонусы шума в пустые ячейки (см. **КАРТЫ С СИМВОЛОМ ШУМА** на с. 10).

Каждый раз, когда вы продвигаете маркер ★ или 💥 в ячейку с бонусом шума, примените следующий эффект:

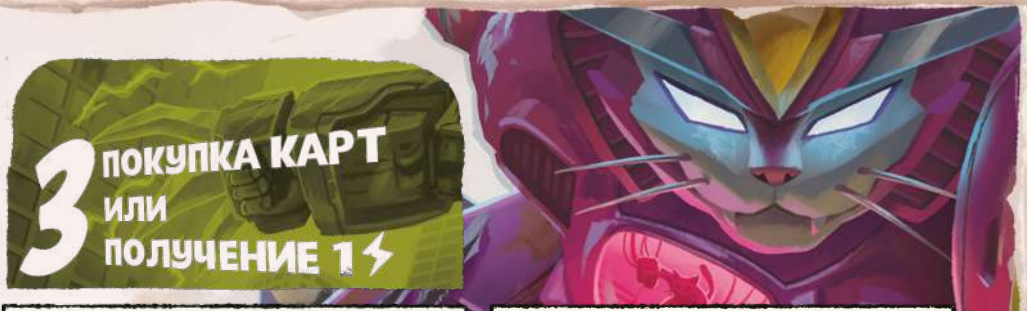
- 💥 › Ваш соперник получает 1💥.
- ❤ › Восстановите 1❤.
- ⚡ › Получите 1⚡.
- 🎲 › Получите 1🎲. Их не может быть больше 2.

! УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обратите внимание на уникальную способность на вашем планшете монстра (см. **ВЫБОР МОНСТРОВ** на с. 12). Если у вас достаточно ! в результатах броска, вы можете активировать эту способность несколько раз.

При каждой активации уникальной способности все + ! › эффекты на вашем планшете монстра могут быть использованы только один раз.

Разыграв все результаты броска, переходите к фазе ***3. ПОКУПКА КАРТ ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ 1⚡***.



3 ПОКУПКА КАРТ ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ 1⚡

ПОКУПКА КАРТ

Вы можете купить одну или более из 3 раскрытых карт с игрового поля (по одной за раз).

Чтобы купить карту, вам необходимо потратить количество ⚡, указанное в её левой верхней части. **Карта в крайней справа ячейке на игровом поле всегда стоит на 1⚡ меньше** указанной стоимости.

Каждый раз, покупая или сбрасывая карту, **сдвигайте оставшиеся карты вправо**, чтобы освободить ближайшую к колоде ячейку. Затем поместите в неё верхнюю карту из колоды. Новая карта сразу же доступна для покупки. Это значит, что вы можете купить несколько карт подряд по сниженной на 1⚡ стоимости за один ход.

Вы также можете **потратить 2⚡, чтобы переместить все 3 раскрытые карты в сброс и заменить их новыми картами из колоды. Эти карты сразу же доступны для покупки**.

Пока у вас достаточно ⚡, вы можете приобретать или перемещать в сброс карты для их замены.

ИЛИ

ПОЛУЧЕНИЕ 1⚡

Если вы не хотите или не можете купить карты в свой ход, получите 1⚡. Сброс и замена 3 карт путём траты 2⚡ не считается покупкой.

ТИПЫ КАРТ

Карты бывают двух типов:

ОСТАВЬТЕ: держите эти карты перед собой лицом вверх до конца игры (если только что-то не заставит вас их сбросить).

СБРОСЬТЕ: сразу же выполняйте эффекты, указанные на таких картах, а затем перемещайте их в сброс.

КАРТЫ С СИМВОЛОМ ШУМА

Эффекты некоторых карт способны заставить толпу взреветь от восторга. **На них рядом со стоимостью в ⚡ изображён символ шума.**

Когда вы покупаете одну из таких карт, **прежде чем активировать какие бы то ни было эффекты**, возьмите указанный на карте жетон шума и разместите его на игровом поле, соблюдая следующие правила:

- Жетон шума должен быть размещён в одной или нескольких ячейках любой из шкал.
- Жетон шума нельзя разместить в ячейке, в которой уже находится другой жетон шума, а также маркер ★ или 🤖.
- Если вы покупаете карту, жетон шума которой уже находится на игровом поле, вы можете переместить этот жетон (если на нём не стоит маркер ★ или 🤖).

Примечание: некоторые карты позволяют разместить жетон шума, а затем продвинуть маркер ★ или 🤖. Таким образом можно сразу же получать бонусы шума, если размещать жетоны шума с умом. Некоторые жетоны шума удлиняют шкалу, добавляя новые ячейки. Помещайте их на сторону поля соперника, чтобы усложнить ему путь к победе. Не забывайте, что ваш соперник также может использовать бонусы этих же жетонов шума, когда продвинет на них маркер в своём направлении.

Пример размещения жетонов шума:

Эффекты некоторых карт активируются в конце хода. Разыгрывайте их в любом порядке.

Закончив ход, передайте кубики сопернику. Он начинает свой ход с фазы *1. БРОСОК КУБИКОВ*.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может завершиться в любой момент. Чтобы одержать победу, необходимо выполнить любое из следующих условий:

- **Счётчик ❤ вашего соперника достиг 💀.**
- **Оба маркера ★ и 🚨 находятся в областях прожекторов на вашей стороне игрового поля.**
  Если жетон шума хотя бы частично находится в такой области, то все целиком попадающие в неё ячейки жетона шума считаются областью прожекторов (в отличие от ячеек, только частично попадающих в неё или целиком находящихся за пределами области).
- **Маркер ★ или 🚨 находится в победной ячейке на вашей стороне игрового поля.**
  Победная ячейка считается таковой, даже если в ней находится жетон шума.

Жетоны шума в области прожекторов:

Ячейки жетонов шума в области прожекторов

ВЫБОР МОНСТРОВ

! ! › Продвиньте ★ или 🏙 на 1.

СЛОЖНОСТЬ 1

Гигазавр может продвинуть либо ★, либо 🏙 за 2 выпавших !. Используйте эту способность, чтобы легко одержать победу в области прожекторов.

Пример броска:

Продвиньте ★ на 1 ячейку *+2 ♥*

! ! › Добавьте любой символ к результату вашего броска.

\+ ! › Добавьте этот же символ ещё раз.

СЛОЖНОСТЬ 1

Чужоид использует 2 или 3 выпавших ! как любой символ. Теперь вы легко соберёте комбинацию из 3 ★ или 🏙, либо без труда получите решающий ✋ или ⚡ для победы в игре.

Пример броска:

+1 ♥ *1 🏙* *1 🏙*

Продвиньте 🏙 на 2 ячейки

СЛОЖНОСТЬ 2

Космопингвин создаёт , чтобы бросать больше кубиков в следующих ходах. Усиливайте и комбинации или собирайте более мощные очереди , чем ваш соперник.

Пример броска:

СЛОЖНОСТЬ 2

Мехадракон умножает общее количество выпавших на количество выпавших при розыгрыше результатов броска. Испытайте удачу, чтобы увидеть всю мощь этой способности.

Пример броска:

СЛОЖНОСТЬ 3

Киберкиса использует комбинации , чтобы получать больше . Покупайте карты, которые нужны вам для победы, но избегайте вечной погони за новыми силами.

Пример броска:

СЛОЖНОСТЬ 3

Кинг использует жетоны шума, чтобы замедлять продвижение соперника по шкале. Планируйте стратегию, блокируя его путь к победным ячейкам и областям прожекторов или облегчая своё продвижение.

Пример броска:

ЖЕТОНЫ ШУМА КИНГА

Только уникальная способность Кинга позволяет использовать эти жетоны. Их всего 2. Если один из таких жетонов уже находится на поле, Кинг может либо переместить его (если это возможно), либо разместить второй.

Эти жетоны имеют следующий эффект:

Когда соперник Кинга продвигает маркер ★ или 🤖 на жетон шума Кинга, его движение немедленно прерывается. Неиспользованное движение теряется.

Пример:
Вы продвигаете ★ только на 1 ячейку, после чего должны остановить его на жетоне шума.

Если маркер ★ или 🤖 начинает движение с жетона шума Кинга, он продвигается по шкале обычным образом.

СОЗДАТЕЛИ

Игровой дизайн: Ричард Гарфилд
Иллюстратор: Квентин Ренье
Руководители проекта: Макс-Тобиас Уолтер и Флоран Бодри
Графический дизайнер: Винсент Мужено
3D-дизайнер: Алекс Шиян
Редакторы: Макс-Тобиас Уолтер и Флоран Бодри
Дизайнер эмодзи: Франческо Мацца
Помощь в эскизах: Тристан Луазон
Переводчик: Дэнни Ло
Корректор: Уильям Ниблинг
Выражаем благодарность Origames.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Валерия Зитева
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Ксения Хацкалёва
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая
Руководитель проекта: Полина Коптева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин
Особая благодарность Артёму Савельеву.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.