



2-6



8+



30xh

ПРАВИЛА

ВОЛОДАР ТОКІО

ГРА

РІЧАРДА ГАРФІЛДА

ВОЛОДАР ТОКІО - це гра для 2-6 гравців, в якій величезні монстри, скажені роботи чи навіть мерзенні прибульці б'ються в атмосфері веселого хаосу. Кидайте кубики і обирайте свою стратегію: Ви будете атакувати своїх ворогів? Загоювати свої рани? Вдосконалювати свого монстра? Протопчіть свій шлях до перемоги!



ВАШЕ ЗАВДАННЯ:
ЗРУЙНУЙТЕ ВСЕ НА СВОЄМУ ШЛЯХУ,
ЩОБ СТАТИ ЄДИНИМ І БЕЗЗАПЕРЕЧНИМ

**ВОЛОДАРЕМ
ТОКІО!**

СТИСЛИЙ ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Ви – велетенський Монстр,
який за будь-яку ціну прагне стати
ВОЛОДАРЕМ ТОКІО.

Вчинені вами руйнації принесуть вам славу у вигляді Переможних Балів (★). Щоб виграти, станьте першим, хто набере 20 Переможних Балів.

Або ж покажіть усю міць своїх пазурів і завдайте ворогам добрячої прочуханки. Бо останній, хто встоїть на ногах, стане переможцем!

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

6 ПЛАНШЕТІВ МОНСТРІВ

Ці планшети представляють Монстрів, якими ви будете грати. Кожен має Прізвисько, лічильник Переможних балів (★) і лічильник Життєвих сил (♥).

★ *Переможні бали*



1 ІГРОВЕ ПОЛЕ ТОКІО

Ігрове поле представляє місто Токіо, поділене на дві зони: Токіо Сіті 1 та Токійську Затоку 2. *Якщо правило або карта посилається на «Токіо», то маються на увазі обидві зони.*



6 ЧОРНИХ КУБИКІВ

Кожен кубик має 6 символів, що представляють дії, які ви можете виконати у свій хід:



1 2 3 : Отримати Переможні бали (★)

⚡ : Отримати енергетичні куби (⚡)

✋ : Атакувати Монстрів, щоб відняти їх життєві сили (♥)

♥ : Відновити життєві сили (♥)

66 КАРТ

Кarti мають назву, ціну в енергетичних кубках (⚡), тип (**ЗАЛИШТЕ** / **СКИНЬТЕ**) та ефект.



Кarti поділяються на два типи:

▶ **ЗАЛИШТЕ** : Тримайте ці карти горілиць перед собою до кінця гри (якщо тільки щось не змусить їх скинути).

▶ **СКИНЬТЕ** : Негайно розіграйте ці карти, а потім скиньте у відбій.

6 КАРТОННИХ ФІГУРОК

Ці фігурки представляють Монстрів, за яких ви граєте. Тримайте їх біля себе. Коли ви берете Токіо під свій контроль, розташуйте свого Монстра на ігровому полі, у Токіо Сіті або Токійській затоці.



ЕНЕРГЕТИЧНІ КУБИ

Збирайте енергетичні куби, які ви отримали за допомогою ⚡. Ви можете витратити їх, щоб придбати чи розіграти карти, або активувати певні ефекти карт.



28 ТОКЕНІВ ТА 2 ЗЕЛЕНИХ КУБИКА

Токени та зелені кубики використовуються з певними ефектами карт.



ПІДГОТОВКА



1 Кожен гравець обирає Монстра і бере його фігурку та планшет. Встановіть Життєві сили (♥) Монстра на 10, а Переможні бали (★) на 0.

2 Розмістіть ігрове поле у центрі столу, щоб усі гравці могли легко дотягтись до нього.

ВІД 2 ДО 4 ГРАВЦІВ:
використовуйте лише
Токіо-сіті.

ВІД 5 ДО 6 ГРАВЦІВ:
використовуйте Токіо-сіті та
Токійську затоку.

3 Перетасуйте карти і сформуйте колоду.

4 Викладіть перші 3 карти горілиць біля ігрового поля. Покладіть поряд токени.

6 Сформуйте сховище всіх енергетичних кубів (⚡).

5 Покладіть чорні кубики в центрі столу. Відкладіть зелені кубики вбік (деякі карти вводять їх у гру).



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Кожен гравець кидає 6 чорних кубиків і той, у кого випало більше 🟩, ходить першим. У випадку нічиєї гравці кидають кубики, доки в одного з них не випаде більше 🟩.

ПОРЯДОК ХОДУ:

1. Кидок кубиків
2. Розіграш Результатів
3. Вхід у Токіо
4. Купівля карт
5. Кінець ходу

1. КИДОК КУБИКІВ

У свій хід ви можете кинути кубики до 3-х разів. Ви можете припинити кидання в будь-який момент.

Спершу киньте 6 чорних кубиків (та 1 або 2 зелених кубика, якщо маєте карту, яка дозволяє їх кидати). Вдруге ви можете відкласти кубики з результатами, які вас влаштовують, і кинути решту кубиків. Втретє, якщо ви передумали, можете знову кинути будь-які кубики, які відклали, разом з іншими кубиками, які вас досі не влаштовують.

Після того, як ви здійснили три спроби (або вирішили зупинитись раніше), перейдіть до «Розіграшу результатів».

2. РОЗІГРАШ РЕЗУЛЬТАТІВ

Ви можете розіграти результати в будь-якому порядку, але повинні розіграти їх усі.

Символи, отримані в результаті 3-х кидків, вказують на дії, які ви можете виконати у свій хід:

ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ



Викинувши 3 однакові числа (1 1 1, 2 2 2, або 3 3 3), отримайте стільки ★, скільки випало на кубиках (відповідно, 1, 2 або 3 ★).

За кожен додатковий кубик з таким же числом ви отримуєте 1 додатковий ★.

ПРИКЛАД

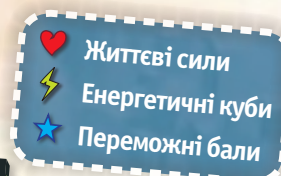
Гігазавр викинув 1 1 1 1

$$= \underbrace{1\ 1\ 1}_{1\ \star} + \underbrace{1}_{1\ \star} = 2\ \star$$

ЕНЕРГІЯ



Отримайте 1 ⚡ зі сховища за кожен викинутий ⚡. Покладіть енергетичні куби перед собою, у свій резерв, і зберігайте їх, доки не витратите.



АТАКА



За кожную викинуту 🟩 Монстри, які знаходяться з вами в різних зонах, втрачають по 1 ❤️.

- Якщо ви знаходитесь в Токіо (в Токіо-сіті або Токійській затоці) і викинули 🟩, всі Монстри за межами Токіо втрачають ❤️.
- Якщо ви за межами Токіо і викинули 🟩, то всі Монстри в Токіо втрачають ❤️ (в Токіо-сіті або Токійській затоці). Ці Монстри можуть вирішити: чи відступити і вийти з Токіо, чи залишитись. Відступаючи, Монстри все одно втрачають ❤️.

Кожен результат 🟩 віднімає 1 життєву силу ❤️. Якщо Монстр втрачає свою останню ❤️, він помирає ☠️ і вибуває з гри (усі його карти і енергетичні куби скидаються).

Оскільки ніхто з Монстрів не починає гру в Токіо, вони не можуть втрачати ❤️ через 🟩, розіграні першим гравцем.

УВАГА

Втрата ❤️ через ефект карти відрізняється від втрати ❤️ через 🟩. Монстр може відступити з Токіо тільки якщо втрачає ❤️ через 🟩.

ЗЦІЛЕННЯ



Якщо ви за межами Токіо, ви можете відновити ❤️ за кожне викинуте 🟩.

Якщо ви в Токіо, викинуте 🟩 не дозволяє вам відновити ❤️ (ви можете відновити ❤️ лише за допомогою карт).

УВАГА

Ви не можете відновити ❤️ понад 10 ❤️.



ПРИКЛАД КИДКА КУБИКІВ І РОЗІГРАШУ РЕЗУЛЬТАТІВ



• Кидок Кубиків:

Кіберкиця знаходиться в Токіо-Сіті. Зараз хід Гігазавра.

Гігазавр бере чорні кубики і викидає:



Він залишає 3 3 і кидає інші чотири кубики. Він отримує:

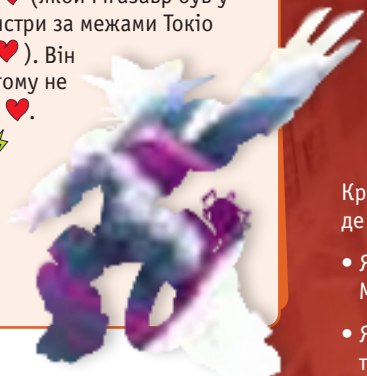


У нього лишився останній кидок. Цього разу він залишає 2 2 2 і кидає інші три кубики. Він отримує:



• Розіграш результатів:

Завдяки 2 2 2 Гігазавр отримує 2★ та ще 1 додатковий ★ за четверту 2. За ⚡ він отримує 1⚡. Викинувши ♠, він змушує Кіберкицю в Токіо втратити 1♥ (якби Гігазавр був у Токіо, то всі Монстри за межами Токіо втратили б по 1♥). Він не викинув ♣, тому не може відновити ♥. Гігазавр бере 1⚡ із сховища завдяки ⚡.



ВЛАСТИВОСТІ ТОКІО

Перебування в Токіо (в Токіо-Сіті чи Токійській затоці) має як свої переваги, так і недоліки:

- ➔ 1★: Ви отримуєте 1★, коли входите у Токіо.
- [+2★]: Ви отримуєте 2★, якщо починаєте свій хід у Токіо.
- 🎯: Монстри в Токіо не можуть використовувати ♣ (але вони можуть використовувати карти для відновлення ♥).

Крім того, цілі ваших атак залежать від того, де ви знаходитесь:

- Якщо Монстр в Токіо розіграє ♣, то всі Монстри за межами Токіо втрачають ♥.
- Якщо Монстр за межами Токіо розіграє ♣, то всі Монстри в Токіо втрачають ♥.

Ви можете покинути Токіо лише після того, як втратите ♥ через ♣, розіграну іншим Монстром.

3. ВХІД У ТОКІО

Якщо в Токіо нікого немає, ви повинні увійти в Токіо-Сіті, помістивши туди свого Монстра.

Ви можете відступити з міста тільки коли втрачає ♥ через ♣, розіграну іншим монстром.

УВАГА Жоден з Монстрів не починає гру в Токіо. Перший гравець входить у Токіо на цьому етапі.



Для 5-6 гравців, якщо Токіо-Сіті зайняте, але Токійська затока вільна, ви повинні зайти у Токійську затоку. Вважається, що Монстри у Токіо-Сіті і Токійській затоці знаходяться «в Токіо». Токійська затока має ті ж самі властивості, що і Токіо-Сіті.

Як тільки у грі залишається 4 або менше гравців, ви повинні негайно вийти з Токійської затоки (якщо Токіо-Сіті вільне, ви переміщуєтесь туди).



7. КУПІВЛЯ КАРТ

Тепер ви можете купити одну або декілька карт із трьох викладених горілиць. Щоб купити карту, витратьте стільки ⚡, скільки вказано у її ціні, вгорі карти. **Одразу ж замініть придбані карти новими картами з верха колоди, щоб вони стали доступні для купівлі.**



Також ви можете витратити 2⚡, щоб скинути усі 3 викладені карти і замінити їх новими 3-ма з колоди. Ці карти одразу ж стають доступні для купівлі.

Доки у вас є достатньо ⚡, ви можете купувати або замінювати карти.

ПРИКЛАД НА 5 ГРАВЦІВ

Гігазавр знаходиться у Токіо-Сіті, а Космічний Пінгвін у Токійській затоці. Кінг, Кіберкиця та Мехадракон знаходяться за межами Токіо.

Хід Мехадракона. Він розіграє 4👇.

Гігазавр і Космічний Пінгвін втрачають по 4♥. Вони обидва відступають з Токіо. Після розіграшу результатів кидка Мехадракон входить у Токіо і отримує 1★. Токійська затока вільна.

Тепер ходить Гігазавр. Він розіграє 1👇.

Лише Мехадракон втрачає 1♥, тому що Токійська затока порожня. Він вирішує лишитись в Токіо. А Гігазавр займає Токійську затоку і отримує 1★.

Наступним ходить Космічний Пінгвін і розіграє 1👇.

Гігазавр і Мехадракон втрачають по 1♥. Гігазавр вирішує покинути Токійську затоку, а Мехадракон лишається в Токіо-Сіті. Після розіграшу результатів Космічний Пінгвін займає Токійську затоку і отримує 1★.

У свій хід Кінг і Кіберкиця не викинули жодної👇, тому ніхто не займає і не лишає Токіо.

Мехадракон починає свій хід у Токіо і за це отримує 2★.

Розташування Монстрів на початку ходу



Він розіграє 3👇 і всі Монстри за межами Токіо (Гігазавр, Кінг та Кіберкиця) втрачають по 3♥. Космічний Пінгвін не втрачає ♥, оскільки Монстри в Токіо не атакують одне одного.

У Гігазавра не залишилось ♥ і він вибуває з гри. Тепер тільки 4 Монстри знаходяться в грі. Космічний Пінгвін має негайно покинути Токійську затоку, лишаючи в Токіо одного Мехадракона.

ПРИКЛАД

Космічний Пінгвін має 10⚡ і його не влаштовує жодна з доступних карт. Він витрачає 2⚡, щоб скинути їх у відбій, і викладає 3 нові карти. Він все ще має 8⚡ і бачить карту за 3⚡, яка йому подобається.

Купивши цю карту, він викладає на її місце нову. Він все ще має 5⚡, але зберігає їх для наступного ходу.

5. КІНЕЦЬ ХОДУ

Ефекти деяких карт активуються в кінці вашого ходу.

Після того, як ви завершили свій хід, передайте кубики гравцю, який сидить ліворуч від вас.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в кінці раунду, в якому один із Монстрів набирає 20★, або якщо живим залишився лише один Монстр.

Монстр, який набрав 20★ або залишився останнім уцілілим, проголошується Володарем Токіо!

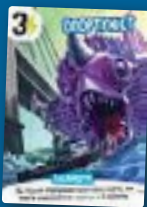
ТЕРМІНИ

- **Кидок:** кидання кубика на стіл. Перед кидком гравець може відкласти один або декілька кубиків з попереднього кидка. Він також може вирішити перекинути один або декілька кубиків з попереднього кидка.
- **Відступ:** Монстр може відступити з Токіо тільки після втрати ♥ через👇, розіграну іншим Монстром. Після чого атакуючий Монстр повинен зайняти його місце на етапі «Вхід у Токіо».
- **Атака:** розігруючи👇, ви змушуєте інших Монстрів втрачати ♥.

РОЗ'ЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ КАРТ

• Якщо ви одночасно досягнете 20 ★ і маєте 0♥ завдяки картам, ви вибуваєте з гри. Ви повинні вижити в свій хід, щоб перемогти. Якщо всі Монстри вибувають одночасно – усі програють!

• Карти не дозволяють Монстрам набрати більше 10♥, хіба що карта **ЗАЛИШТЕ** вкаже на протилежне.



ОПОРТУНІСТ

Якщо у грі два *Опортуніста* (завдяки *Імітації*), то Монстр, що сидить ліворуч від активного гравця, має можливість першим придбати щойно викладену карту.



ВОГНЯНЕ ДИХАННЯ

Монстри гравців, що сидять ліворуч і праворуч від вас, втрачають по 1♥, навіть якщо знаходяться в одній зоні з вами. Якщо у грі лише 2 гравця, ваш суперник втрачає лише 1♥.



ІМІТАЦІЯ

Імітація копіює ефекти карти так, ніби вона щойно була куплена (наприклад, разом з токенами на ній). Якщо скопійована карта скидається, *Імітація* втрачає свій ефект і ви забираєте відповідний токен. Ви можете покласти його на іншу карту **ЗАЛИШТЕ** на початку наступного ходу (перед кидком кубиків), витративши 1⚡.



ОТРУЙНА СЛИНА ТА ЗМЕНШУВАЛЬНИЙ ПРОМІНЬ

Токени *Отрути* та *Зменшення* лишаються у грі, навіть якщо відповідні карти скинули. Ви не можете прибрати ці токени, знаходячись у Токіо: ви повинні бути за межами Токіо і використати ♥, щоб прибрати їх.



МЕТАМОРФ

Скидання ваших карт **ЗАЛИШТЕ** відбувається в кінці ходу. Ви отримуєте повну вартість карти, навіть якщо купили її зі знижкою.

АВТОРИ ГРИ

Дизайн гри: Річард Гарфілд

Розробка гри: Річард Гарфілд і Скафф Еліас

Керівник проекту: Тімоті Сімонот

Подяка: Вірджинія Гільсон, Тібо Грюель, Габріель Дурнерін, Джефф Квік, Фредерік Дерлонг

Упаковка: Origames

Координатор: Гійом Гілле-Нейвс

Художній керівник: Ігор Полушин

Художник: Реджіс Торрес

Колір: Реджіс Торрес, Ентоні Вольф, Джиб, Габріель Булік, Джонатан Сильвестр, Ромен Гашет



Тестувальники (США): Монс Джонсон, Білл Роуз, Енді Бюлер, Майк Девіс, Джеймі Фрістром, Біл Дуган, Генрі Штерн, Майк Туріан, Скафф Еліас, Пол Петерсон, Чіп Браун, Брюс Каскель, Даніель Аллок, Роб Ваткінз, Кріс Лопес, Роберт Гуцчера, Марк Лебланк, Алан Комер, Джим Лін, Грег Канесса, Дейв-Боб Лі, Джоел Мік, Том Лемман, Террі Гарфілд і халепа Токіо - Шуйлер Гарфілд

Тестувальники (Франція): Седрік, Патріс, Габріель, Вінсент, Родольф, Гійом, Тібо, Ігор, Бенджамін, Фред, Жоан, Тетяна, Віктор, Теодор, Еліот, Ізабель та Фабріціо

Переклад українською: Ксенія Муравська та Ігор Павлишинець

Редагування: Оксана Квасняк

FOLLOW US ON:



©2016 IELLO USA LLC., KING OF TOKYO, IELLO та їх логотипи є товарними знаками компанії IELLO USA LLC. в США та IELLO - у інших країнах. Всі права захищені.

Попередження: цей продукт містить дрібні деталі, які можна проковтнути, і не підходить для використання дітьми віком до 36 місяців.

Виготовлено в Шанхаї, Китай.

WWW.IELLOGAMES.COM

info@iellogames.com



ІгроМаг
www.igromag.ua





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>