

2-6
8+
30 p.



RICHARD GARFIELD TOKIÓ KIRÁLYA

★győzelmi pontok



♥életerő



Dühöngő óriásszörnyek vagytok, és az állatok véghezvitt pusztítás dicsőségét, azaz győzelmi pontokat (★) hoz nektek. Az győz, aki előbb összegyűjt 20-at - vagy, ha a pusztítás orgiájára vágytok, az a szörny, amelyik utolsóként állva marad.

TARTOZÉKOK

- szabályfüzet
- Tokiótábla **1**
- 66 kártya **2**
- 28 jelző **3** (3 füst-, 1 utánzás-, 12 zsugor-, 12 méregjelző)
- 8 dobókocka (6 fekete és 2 zöld) **4**
- 6 szörnytábla **5**
- 6 szörnybábu kartonból és 6 műanyag talp **6**
- egy marék energiakocka **7**



A JÁTÉK CÉLJA

Mind arra törekedtek, hogy belőletek váljék Tokió királya. A játék akkor ér véget, amikor egy szörny összegyűjt 20 győzelmi pontot vagy ha az összes többi szörny kiesik a játékból.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon magának egy szörnyet, és vegye magához a hozzá tartozó figurát **6** és táblát **5**. Minden szörny 10 életerővel és 0 győzelmi ponttal kezd.

A Tokiótáblát **1** rakjátok ki az asztal közepére úgy, hogy mindenki számára könnyen elérhető legyen. A táblán Tokió városa látható, két megkülönböztetett helyszínnel: a belvárossal (zöld **1**) és az öböllel (sárga **1**). Ha egy kártya csak Tokióra hivatkozik, akkor mindkét helyszínt beleértendő.

A játék elején még nincs szörny Tokióban, így a Tokiótábla üresen marad.

Ha ez az első játékokot, vagy ha önél kevesebben játszotok, a helyszínek közül csak a belvárost használjátok. Csak öt vagy hat játékosnál van szükség az öbölre.

Keverjétek meg a kártyákat **2**, egy paklit alkotva azokból, majd a legfelső három lapot csapjátok fel a Tokiótábla és a különféle jelzők kupacai mellé.

A 6 fekete dobókockát **4** is készítsétek közvetlenül a Tokiótábla mellé, a zöldeket viszont egyelőre rakjátok félre (ezekre csak bizonyos kártyáknál lesz szükségetek). Végül az energiakockákat **7** is készítsétek a Tokiótábla mellé.

A JÁTÉK MENETE

Mindenki dobjon a 6 fekete kockával. Az kezd, aki a legtöbb támadást (👉) dobja.

A továbbiakban a „szörny” alatt a játékosat is értjük.

Először a kezdőjátékos, majd sorban, az óramutató járása szerint a többi szörny köre következik. Az éppen aktív szörny köre az alábbi fázisokból áll össze, ebben a sorrendben:

A SZÖRNY KÖRE

1. Dobás és újradobások
2. Az eredmény végrehajtása
3. Kártyavásárlás (opcionális)
4. A kör vége

1. DOBÁS ÉS ÚJRADOBÁSOK

Amikor rád kerül a sor, dobj mind a 6 dobókockával. Két újradobási lehetőség van, ezek során akárhány kockát újradobhatsz. Ha az első újradobás előtt féleraksz kockákat, ezekkel is dobhatsz a második újradobásnál, ha akarsz.

2. AZ EREDMÉNY VÉGREHAJTÁSA

Az előző fázis végén kidobott eredmény – a különböző szimbólumok – határozza meg, mit teszel ebben a körben.

A kockák szimbólumai

A dobókockákon az alábbi szimbólumokat láthatod:

- 1 / 2 / 3** : győzelmi pontok (★)
- ⚡ : energia ⚡
- 👉 : támadás
- ♥ : gyógyulás ♥

A KOCKÁK HATÁSAI

GYŐZELMI PONTOK

Ha három **1**-et, **2**-t vagy **3**-at dobál, ennyi győzelmi pontot kapsz (vagyis három **3**-as összesen három ★-ot ér, nem 9-et).

Minden további ilyen eredmény plusz 1 ★-ot ér.



ENERGIA

Ahány ⚡-t dobál, annyi energiakockát kapsz.

Ehhez nem kell tetsző dobnod.

Energiakockáidat átviheted egyik körödből a másikba.



TÁMADÁS

Ahány 👉-t dobál, annyit sebzél azokba a szörnyekbe, akik nem ott vannak, ahol te.

- **Ha Tokióban vagy** (a belvárosban vagy az öbölben), minden nem Tokióban lévő szörnyet megsebzelsz.

- **Ha nem vagy Tokióban**, minden Tokióban (a belvárosban és az öbölben) lévő szörnyet megsebzelsz.

Minden sebzés 1 életerő (1♥) elvesztésével jár.

Ha egy szörny összes életerője (♥) elfogyott, kiesik a játékból.



Az első olyan szörny, akinek van legalább 1 👉-a, nem sebez, ellenben elfoglalja Tokiót, a bábuját a belvárosra kell rakni.

GYÓGYULÁS

Ahány ♥-t dobál, annyit elveszített (♥)-det visszakapod.

Egy szörny életerője sosem lehet 10-nél több.



SPECIALIS KÁRTYÁK

ÁTTEKINTÉS



MÉG NAGYOBB!

Ha elveszíted ezt a kártyát, elveszted a vele kapott 2 ♥-t is.



NAPENERGIA

Már abban a körben is használhatod, amikor megvásároltad.



HULLAZABALÓ

Ha egy játékos csak azért nem esett ki, mert „gyermek van”, az ♥-je neki is 0-ra csökkent közben.

OPPORTUNISTA

Ha két opportunistája van, az éppen soron lévő szörnyhez játéksorrendben (az óramutató járása szerint) közelebbi opportunistája vásárolhat előbb az éppen felcsapott kártyákból.



A MAGASBÓL LECSAPVA

Ha az öbölben vagy, már Tokióban vagy, így nem szerzed meg a belvárost.



+2★ és elfoglalod Tokiót (ha még nem vagy ott).



PARAZITA CSAPOK

Képességeket is csak saját köröd kártyavásárlási fázisában vásárolhatsz. Ha a megvett kártyán voltak jelzők, azokat is megkapod.



TÜZLEHELET

Szomszédnak a téled balra, valamint jobbra ülő játékos számít. Akkor is megsebzí őket a tűzleheleted, ha nem voltak célpontjai támadásodnak, de ez a plusz sebzés nem számít támadásnak.



MÉREGKÖPET ÉS ZSUGORSUGAR

A méreg- és zsugorjelzők azután is hatnak, hogy az okozó kártya kikerül a játékból. Amíg Tokióban vagy, nem szabadulhatsz meg ezektől a jelzőktől, hiszen ahhoz gyógyulnod kellene.

UTÁNZÓ

Ha a lemásolt kártya bármi okból (például mert a szörnye kiesett) kikerül a játékból, vedd vissza az utánzásjelzőt, amit a köröd elején újra lerakhatsz 1 ⚡-ért.

Ha a lemásolt kártyán voltak jelzők, te úgy kapsz jelzőket, mintha most játszottad volna ki az adott kártyát.



ALAKVÁLTÓ

Elaadni a kártyavásárlási fázisod végén tudsz. Akkor is a rendes árán adsz el egy kártyát, ha azt (például egy másik kártya képessége miatt) leértékelve vásároltad meg.



Köröd végén eldobhatod bármely kártyádat annyi ⚡-ért, amennyibe kerültek.





A KÁRTYÁK

1: A kártya költsége a bal felső sarokban látható, és energiakockákkal (⚡) kell kifizetni.

2: A hatás leírása fölött látható, **hogyan** kell kijátszani a kártyát.



TARTSD MEG: Ezeket a kártyákat a szörnyek a játék végéig megtartják (néhány esetben a hatásnál olvasható, hogy bizonyos helyzetekben el kell dobni).



DOBD EL: A szörnyek azonnal végrehajtják a hatást és utána eldobják a kártyát.

3: A kártya **hatása**.

• Példa az eredmény végrehajtására:

Ez épp Gigazaur köre, aki nincs Tokióban. Fogja a kockákat és dob:



Kettő kivételével 3-3 újradobja a kockákat, és az eredmény:



Van még egy újradobása, és most úgy dönt, újradobja a 3-3-at és a -t, így ez a végeredménye:



• Az eredmény végrehajtása:

Mivel 2-es terce van, kap 2★-ot, valamint még 1★-ot a plusz egy 2-es miatt; ez összesen 3★.

Gigazaur kap 1 energiakockát (⚡) az -t miatt.

Dobott 1 -t is. Tokióban éppen CyberBunny van, aki veszít 1 -t.

Ha Gigazaur Tokióban lett volna, minden szörny, aki nincs Tokióban, veszített volna 1 -t.

Gigazaur nem dobott -t, de nem is volt rá szüksége, mert 10 -je van.

Gigazaur nem vásárol kártyát, így átadja a dobókockákat a tőle balra ülő játékosnak.

3. KÁRTYAVÁSÁRLÁS

Az eredmény végrehajtása után, ha akarsz, akármennyit megvehetsz a három felcsapott kártyából.

2 energiakockáért (2⚡) el is söpörheted (eldobathatod) a felcsapott három kártyát, hogy másik hármat csapjatok fel helyettük.

A vásárlások és söprések tetszőleges számban és mennyiségben követhetik egymást – amíg bírod energiakockáival.

• *Krakennek 10⚡-ja van, ám a felcsapott kártyák közül egy se tetszik neki. Elkölt 2⚡-t és eldobja a három lapot, újakat csapva fel helyettük.*

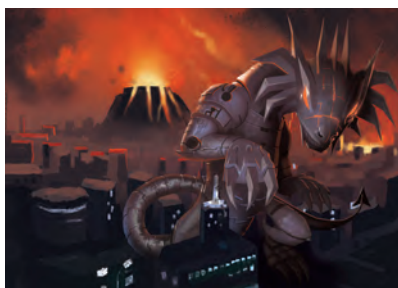
• *Még van 8⚡-ja, és lát is egy 3⚡-s kártyát, ami tetszik neki. Megveszi, és helyette felcsap egy újat. 5⚡-ja marad, de úgy dönt, ezeket átviszi következő körébe.*

A megvásárolt kártya helyett azonnal újat kell felcsapni a pakli tetejéről.

4. A KÖR VÉGE

Egyes kártyahatások ekkor hajtódnak végre.

Ha befejezted a körodet, a dobókockákat add át a bal oldali szomszédodnak.



TOKIÓ KIRÁLYA

A játék elején még nincs szörny Tokióban.

Ha Tokió üres, az első olyan szörny, aki legalább 1 -t dob, elfoglalja Tokiót, a bábuját oda kell rakni. Ilyenkor a szörny nem sebz meg a többieket.

Ha Tokióban vagy, amikor megtámadnak, és már nem akarsz ott maradni (megértünk, kemény hely az), megfutamodhatsz a téged támadó szörny elől, aki elfoglalja a helyedet. Ettől még sebzódsz.

Ha Tokióban vagy, és egy támadás miatt kiesel a játékból, a téged támadó szörny automatikusan elfoglalja Tokiót.



Figyelem! Nem számít támadásnak az, ha egy eldobás kártya sebez meg téged.

Ha egy ilyen kártya hatása miatt esel ki, senki se foglalja el a helyedet, Tokió üres lesz.

Ha 5 vagy 6 szörny játszik, egyszerre két szörny lehet Tokióban.

TOKIÓ HATÁSAI

Annak, hogy Tokióban (a belvárosban vagy az öbölben) vagy, vannak előnyei és hátrányai is:

• Amikor elfoglalod Tokiót, kapsz 1★-ot (→1★).

• Ha körodet Tokióban kezded, kapsz 2★-ot (+2★).

• Ha Tokióban vagy, nem használhatod gyógyulásra a kidobott -ket (kártyákkal ilyenkor is gyógyulhatsz) (☹️).



Támadásaid célpontjai is aszerint változnak, hogy hol vagy:

• Tokió belvárosában vagy öbölben lévő szörny által dobott -ok minden nem Tokióban lévő szörnyet megsebeznek.

• Nem Tokióban lévő szörny által dobott -ok csak a Tokió belvárosában és öbölben lévő szörnyeket sebeznek.

A Tokiót elfoglaló szörny a bábuját lerakja a belvárosra.



Ha 5 vagy 6 szörny játszik, a második szörny, aki szintén elfoglalja Tokiót, a bábuját az öbölre rakja.

• 5 szörny – példa

A belvárosban Gigazaur, az öbölben Kraken van éppen, rajtuk kívül még King, MekaDragon és Cyberbunny játszik. MekaDragon 4 🟩-t dob.

Mind Gigazaur, mind Kraken 4-et sebződik, és mindkettő inkább otthagyja Tokiót. MekaDragon elfoglalja a belvárost, és ezért kap 1 ★-ot; az öböl üresen marad.

Most Gigazaur jön és 1 🟩-t dob.

Mivel az öbölben nincs senki, csak MekaDragont sebz meg. MekaDragon

marad a belvárosban, és mivel az öböl üres, azt Gigazaur kénytelen elfoglalni. Ezért kap 1 ★-ot. Ha MekaDragon feladta volna a belvárost, Gigazaur oda ment volna és az öböl üres lenne.

CyberBunny is 1 🟩-t dob, megsebezve Gigazaurt és MekaDragont egyaránt. Gigazaur otthagyja az öblöt, MekaDragon viszont kitart a belvárosban. CyberBunny elfoglalja az öblöt, ezért kap 1 ★-ot.

King, majd Kraken sem dob 🟩-t.

MekaDragon jön újra, és mivel a körét Tokióban kezdi, azonnal kap 2 ★-ot.

Sikerül 3 🟩-t dobnia, ennyit sebződik Gigazaur, King és Kraken is – CyberBunny viszont nem, mivel ő az öbölben van, és a Tokióban lévő szörnyek nem támadják egymást. Gigazaurnak elfogyott az életerege, kiesik a játékból. Mivel már csak négy szörny van, az öbölben többé nem lehet senki, így CyberBunny kénytelen csatlakozni a Tokió határain kívül fenekedő Krakenhez és Kinghez.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy szörnynek 20 ★-ja van, vagy ha egy híján már minden szörny kiesett.

A szörny, akinek 20 ★-ja van, illetve aki egyedülként állva maradt, Tokió koronázott királya lesz.

HALADÓ JÁTÉK

Az öböl – 5 vagy 6 tapasztalt szörny számára.

5 vagy 6 szörny esetén az öböl is használandó. Így kicsit több hely lesz Tokióban, ami sok szörnynek már célszerű.

Mind a belvárosban, mind az öbölben lévő szörnyek „Tokióban vannak”.

Ha egy Tokión kívüli szörny támadást hajt végre, és akár a belváros, akár az öböl üres – vagy épp kiürítik –, azt el kell foglalnia.

Ha mindkettő üres, a belvárost foglalja el.

Ahogy a normál játékban, itt sem sebez az a szörny, akinek támadásakor üres a belváros.

Ha az öböl üres, a Tokiót támadó szörny megsebzí a belvárosban lévő szörnyet, és utána elfoglalja az öblöt – kivéve, ha a belvárosban lévő szörny megfutamodik, mert akkor a belvárost szerzi meg.

Az öböl és a belváros előnyei és hátrányai megegyeznek.

Ha az öbölben lévő szörnyet támadás éri, megfutamodhat (ilyenkor is sebződik). Ekkor helyére az öt támadó szörny kerül – kivéve, ha a belváros is üres, mert akkor azt foglalja el, és az öböl ideiglenesen üressé lesz.

Nem lehet egy szörny egyszerre a belváros és az öböl.

Ha egy szörny kiesik, és így a szörnyek száma 5 alá csökken, az öböl többé nem használható, és ha ott volt szörny, az nyomban elhagyja Tokiót.

Ha egy kártya Tokióra hivatkozik, abba a belváros és az öböl is beleértendő.

A KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

• Ha egy kártyán egy számot ★ követ, ennyit győzelmi pontot kap a kártya megvásárolója. Ha például egy szörny megveszi, majd eldobja a felhőkarcolót, kap 4 ★-t.

• Megtörténhet, hogy egy szörny összegyűjti a 20 ★-ot, de kártyahatások miatt még abban a körben ki is esik. Csak az a szörny nyeri meg a játékot, aki kihúzza a saját köre végéig.

Az is megtörténhet, hogy minden szörny kiesik. Hát, így jártatok, vesztesek!

Kártyahatás miatt csak akkor lehet egy szörnynek 10 ♥-nél többje, ha ez külön fel van tüntetve.

SZÓSZEDET

• **Újradobás:** Ha egy hatásnál újradobás olvasható, a szörny kap a körében egy plusz újradobást. Akármennyi kockáját újradobhatja, kivéve, ha külön fel van tüntetve, hogy csak egyet.

• **Sebződés:** ♥ elvesztése.

• **Támadás/támadó szörny:** Kizárólag az a szörny számít támadónak, amelyik dobott legalább 1 🟩-t. Vagyis ha például egy kártya hatása megnöveli egy támadás sebzését, nem növeli 0-ról 1-re a sebzést, ha a szörny 1 🟩-t sem dobott.

Ha egy támadás végül nem sebez (pl. álcázás miatt), az olyan hatások számára, mint a méregköpet vagy a növényevő, nem számít többé támadásnak.

Ha egy kártya a megvásárlásakor sebez (pl. ilyen az olajfinomító), az nem számít támadásnak. Az ígígyen sebződött szörnyek nem adhatják fel Tokiót, és a támadásokra ható kártyák nem hatnak erekre a lapokra.

• **Tokió feladása/megfutamodás:** Egy szörny feladhatja Tokiót (elmenekülve onnét) annak a szörnynek, aki megtámadta. A támadó akkor is elfoglalja Tokiót, ha a megtámadott a kártyahatások miatt végül 0 sebzéssel távozik.

• **Kiesés:** 0 ♥ elérésekor.



KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Richard Garfield

Fejlesztők: Richard Garfield, Skaff Elias

Szerkesztők: Cédric Barbé, Patrice Boulet

Projektmenedzser: Thibault Gruel

Asszisztens: Gabriel Durnerin

Játéktesztelők (USA): Mons Johnson, Bill Rose, Randy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kaskel,

Daniel Allcock, Rob Watkins, Chris Lopez, Robert Gutschera, Marc LeBlanc, Alan Corner, Jim Lin, Greg Canessa, Dave-Bob Lee, Joel Mick, Tom Lehman, Terry Garfield, és maga Tokió Átka, Schuyler Garfield.

© 2010–2014 Iello. All rights reserved.

Dizájn és fejlesztés: ORIGAMES
Gyártáskoordinátor: Guillaume Gille-Naves

Művészeti vezető: Igor Polouchine

Illusztrátor: Benjamin Raynal

Színezők: Igor Polouchine,

Kevin Lemoigne, Jérôme Viguet, Jérôme Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier

Játéktesztelők (Franciaország):

Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Émeric és Fabrice.

A magyar változat munkatársai:

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Attila

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition
© Delta Vision Ltd., 2014
Minden jog fenntartva!

Magyarországon kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.
1092 Budapest,
Ferenc krt. 40.
www.deltavision.hu

Kövess minket a facebookon:
www.facebook.com/DeltaVisionKiado

