



2-6



8+



30xв

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 з будь-яку ціну пр гне ст ти  
**ВОЛОДАРЕМ ТОКІО.**

Вчинені в ми руйн цієї принесуть в м сл ву у  
вигляді Переможних Б лів (★). Щоб вигр ти,  
ст ньте першим, хто н бере 20 Переможних  
Б лів.

Або ж пок жіть усю міць своїх п зурів і з вд йте  
ворог м добрячої прочух нки. Бо ост нній, хто  
встоїть н ног х, ст не переможцем!

# ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

## 6 ПЛАНШЕТИВ МОНСТРІВ

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

★ *Переможні бали*



♥ *Життєві сили*

## 1 ІГРОВЕ ПОЛЕ ТОКІО

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



## 6 ЧОРНИХ КУБИКІВ

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



1 2 3 : Отримати Переможні бали (★)

⚡ : Отримати енергетичні куби (⚡)

✋ : Атакувати Монстра, щоб відняти його життєві сили (♥)

♥ : Відновити життєві сили (♥)

## 66 КАРТ

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



Картки поділяються на дві типи:

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

▶ **СКИНЬТЕ** : Негло розіграйте ці картки, потім скиньте у відбій.

## 6 КАРТОННИХ ФІГУРОК

Ці фігурки предствляють Монстрів, з 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 отримаєте з допомогою ⚡. Ви можете витратити їх, щоб придбати чи розіграти картки, боковувати певні ефекти картки.



## 28 ТОКЕНІВ ТА 2 ЗЕЛЕНИХ КУБИКА

Токени та зелені кубики використовуються з певними ефектами картки.



3 токени Диму



1 токен Імітації



12 токенів Зменшення



12 токенів Отрути

# ПІДГОТОВКА



**1** Кожен гравець обирає Монстра і бере його фігурку та пачку карт. Встає новіть Життєві сили (♥) Монстра на 10, Переможні били (★) 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 з току**.

**3** Перегляньте карти і сформууйте колоду.

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

**6** Сформууйте сховище всіх енергетичних кубиків (⚡).



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

# ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гр вці ходять з годинниковою стрілкою. Кожен гр вещь кид є 6 чорних кубиків і той, у кого вип ло більше 🟩 ходить першим. У вип дку нічиєт гр вці кид ють кубики, доки в одного з них не вип де більше 🟩.

## ПОРЯДОК ХОДУ:

1. Кидок кубиків
2. Розігр ш Результ тів
3. Вхід у Токіо
4. Купівля к рт
5. Кінець ходу

## 1. КИДОК КУБИКІВ

У свій хід ви можете кинути кубики до 3-х р зів. Ви можете припинити кид ння в будь-який момент.

Спершу киньте 6 чорних кубиків (т 1 бо 2 зелених кубик , якщо м єте к рту, як дозволяє їх кид ти). **Вдруге** ви можете відкл сти кубики з результ тми, які в с вл штовують, і кинути решту кубиків. **Втретє**, якщо ви передум ли, можете знову кинути будь-які кубики, які відкл ли, р зом з іншими кубик ми, які в с досі не вл штовують.

Після того, як ви здійснили три спроби ( бо вирішили зупинитись р ніше), перейдіть до «Розігр шу результат тів».

## 2. РОЗІГРАШ РЕЗУЛЬТАТІВ

Ви можете розігр ти результ ти в будь-якому порядку, ле повинні розігр ти їх усі.

Символи, отрим ні в результат і 3-х кидків, вк зують н дії, які ви можете викон ти у свій хід:

**ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ**



Викинувши 3 одн кові числ (1 1 1, 2 2 2, бо 3 3 3), отрим йте стільки ★, скільки вип ло н кубик х (відповідно, 1, 2 бо 3 ★).

3 кожен дод тковий кубик з т тим же числом ви отримуєте 1 дод тковий ★.

## ПРИКЛАД

Гігазавр викинув 1 1 1 1  
= 1 1 1 + 1 = 2★  
1★ 1★

**ЕНЕРГІЯ**



Отрим йте 1 ⚡ зі сховищ з кожен викинутий ⚡. Покл дїть енергетичні куби перед собою, у свій резерв, і зберіг йте їх, доки не витр тите.

## АТАКА



З кожно викинуту 🟩 Монстри, які зн ходяться з в ми в різних зон х, втр ч ють по 1 ❤️.

• **Якщо ви зн ходитесь в Токіо** (в Токіо-сіті або *Токійській затоці*) і викинули 🟩 всі Монстри з меж ми Токіо втр ч ють ❤️.

• **Якщо ви з меж ми Токіо** і викинули 🟩, то всі Монстри в Токіо втр ч ють ❤️ (в Токіо-сіті або *Токійській затоці*). Ці Монстри можуть вирішити: чи відступити і вийти з Токіо, чи з лишитись. Відступ ючи, Монстри все одно втр ч ють ❤️.

Кожен результ т 🟩 віднім є 1 життєву силу ❤️. Якщо Монстр втр ч є свою ост нню ❤️, він помир є ☠ і вибув є з гри (усі його к рти і енергетичні куби скид ються).

Оскільки ніхто з Монстрів не почин є гру в Токіо, вони не можуть втр ч ти ❤️ через 🟩, розігр ні першим гр вцем.

## УВАГА

Втр т ❤️ через ефект к рти відрізняється від втр ти ❤️ через 🟩. Монстр може відступити з Токіо тільки якщо втр ч є ❤️ через 🟩.

## ЗЦІЛЕННЯ



Якщо ви з меж ми Токіо, ви можете відновити ❤️ з кожен викинуте 🟩.

Якщо ви в Токіо, викинуте 🟩 не дозволяє в м відновити ❤️ (ви можете відновити ❤️ лише з допомогою к рт).

## УВАГА

Ви не можете відновити ❤️ пон д 10 ❤️.

Життєві сили  
Енергетичні куби  
Переможні б ли





## ПРИКЛАД КИДКА КУБИКІВ І РОЗІГРАШУ РЕЗУЛЬТАТІВ



### • Кидок Кубиків:

Кіберкиця зн ходиться в Токіо-Сіті. З р з хід Гіг з вр .

Гіг з вр бере чорні кубики і викид є:



Він з лиш є 3 3 і кид є інші чотири кубики. Він отримує:



У нього лишився ост нній кидок. Цього р зу він з лиш є 2 2 2 і кид є інші три кубики. Він отримує:



### • Розігр ш результатів:

З вдяки 2 2 2 Гіг з вр отримує 2 ★  
т ще 1 дод тковий ★ з четверту 2.  
3 ⚡ він отримує 1 ⚡.

Викинувши 🖐, він змушує Кіберкицю в Токіо втр тити 1♥ (якби Гіг з вр був у Токіо, то всі Монстри з меж ми Токіо втр тили б по 1♥). Він не викинув 🖐, тому не може відновити ♥.

Гіг з вр бере 1 ⚡ із сховищ з вдяки ⚡.



## ВЛАСТИВОСТІ ТОКІО

Перебув ння в Токіо (в Токіо-Сіті чи Токійській з тоці) м є як свої перев ги, т к і недоліки:

• ➔ 1 ★: Ви отримуєте 1 ★, коли входите у Токіо.

• [+2 ★]: Ви отримуєте 2 ★, якщо почин єте свій хід у Токіо.

• 🎯: Монстри в Токіо не можуть використовув ти 🖐 ( ле вони можуть використовув ти к рти для відновлення ♥).

Крім того, цілі в ших т к з леж ть від того, де ви зн ходитесть:

• Якщо Монстр в Токіо розіграє 🖐, то всі Монстри з меж ми Токіо втр ч ють ♥.

• Якщо Монстр з меж ми Токіо розіграє 🖐, то всі Монстри в Токіо втр ч ють ♥.

Ви можете покинути Токіо лише після того, як втр тите ♥ через 🖐, розігр ну іншим Монстром.


## 3. ВХІДУ ТОКІО

Якщо в Токіо нікого нем є, ви повинні увійти в Токіо-Сіті, помістивши туди свого Монстр .

Ви можете відступити з міст тільки коли втр ч єте ♥ через 🖐, розігр ну іншим монстром.

**УВАГА** Жоден з Монстрів не почин є гру в Токіо. Перший гр вець входить у Токіо н цьому ет пі.



 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 виклдених горілиць. Щоб купити карту, витратьте стільки грошів, скільки вказано у її ціні, вгорі карти. **Одрозж змініти придбання карти новими картами з верх колоди, щоб вони стали доступні для купівлі.**



Тож ви можете витратити 2 гроші, щоб скинути усі 3 виклдені карти і замінити їх новими 3-ма з колоди. Ці карти одразу ж будуть доступні для купівлі.

**Доки у вас є достатньо грошей, ви можете купити або змінити карти.**

## ПРИКЛАД

Космічний Пінгвін має 10 грошей і його не влштоує жодна з доступних карт. Він витратить 2 гроші, щоб скинути їх у відбій, і виклде 3 нові карти. Він все ще має 8 грошей і бачить карту за 3 гроші, як йому подобається.

Купивши цю карту, він виклде на її місце нову. Він все ще має 5 грошей, але зберіг їх для наступного ходу.

## ПРИКЛАД НА 5 ГРАВЦІВ

Гіг з верши ходить у Токіо-Сіті, Космічний Пінгвін у Токійській з тоці. Кінг, Кіберкиця та Мех дркон зні ходяться з межми Токіо.

Хід Мех дркон. Він розіграє 4 гроші.

Гіг з верши і Космічний Пінгвін витратять по 4 серця. Вони обидва відступять з Токіо. Після розіграшу результатів кидка Мех дркон входить у Токіо і отримує 1 зірку. Токійський зток вільний.

Тепер ходить Гіг з верши. Він розіграє 1 грош.

Лише Мех дркон витратить 1 серце, тому що Токійський зток порожня. Він вирішує лишитись в Токіо. А Гіг з верши з його Токійську з току і отримує 1 зірку.

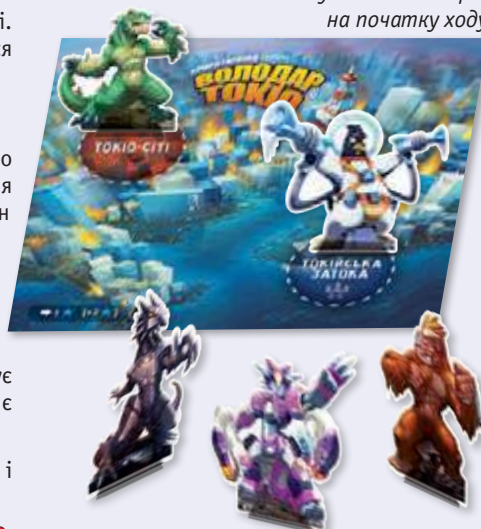
Наступним ходить Космічний Пінгвін і розіграє 1 грош.

Гіг з верши і Мех дркон витратять по 1 серцю. Гіг з верши вирішує покинути Токійську з току, Мех дркон лишеться в Токіо-Сіті. Після розіграшу результатів Космічний Пінгвін з його Токійську з току і отримує 1 зірку.

У свій хід Кінг і Кіберкиця не викинули жодної гроші, тому ніхто не з його є і не лише Токіо.

Мех дркон починає свій хід у Токіо і з цього отримує 2 зірки.

*Розташування Монстрів на початку ходу*



Він розіграє 3 гроші і всі Монстри з межми Токіо (Гіг з верши, Кінг та Кіберкиця) витратять по 3 серця. Космічний Пінгвін не витратить серця, оскільки Монстри в Токіо не можуть бути однією.

У Гіг з верши не залишилось серця і він вибуває з гри. Тепер тільки 4 Монстри зні ходяться в грі. Космічний Пінгвін має негійно покинути Токійську з току, лишючи в Токіо одного Мех дркон.

## 5. КІНЕЦЬ ХОДУ

Ефекти деяких карт ктивуються в кінці вшого ходу.

Після того, як ви звершили свій хід, передйте кубики гри, який сидить ліворуч від вас.

## КІНЕЦЬ ГРИ



Гри завершується в кінці рунду, в якому один із Монстрів набрав 20 зірок, бо якщо живим залишиться лише один Монстр.


Монстр, який набрав 20 зірок, бо залишиться остнім уцілим, проголошується Володарем Токіо!

## ТЕРМІНИ

- Кидок:** кидання кубика на стіл. Перед кидком гри вець може відкрити 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 витрати серця через гроші, розіграшу іншим Монстром. Після чого витрачючий Монстр повинен зняти його місце на ет пі «Вхід у Токіо».
- Атак:** розіграючи гроші, ви змушуєте інших Монстрів витратити серця.

# РОЗ'ЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ КАРТ

- Якщо ви одночасно досягнете 20  і маєте 0  завдяки карті, ви вибуваєте з гри. Ви повинні вижити в свій хід, щоб перемогти. Якщо всі Монстри вибувають одночасно – усі програвуть!

- Карти не дозволяють Монстру набрати більше 10 , хіба що карт **ЗАЛИШТЕ** взаємно протилежне.





## ОПОРТУНІСТ

Якщо у грі дві *Опортуніста* (з вдяки *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, в шахи суперника втрачає лише 1 .




## ІМІТАЦІЯ

*Імітація* копіює ефекти карти, на яку вона була куплена (наприклад, ризик з токеними). Якщо скопіювати карту

скидається, *Імітація* втрачає свій ефект і ви збираєте відповідний токен. Ви можете покрити його іншою картою **ЗАЛИШТЕ** на початку наступного ходу (перед кидком кубиків), втрачаючи 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 з меж Токіо і використати , щоб прибрати їх.



## МЕТАМОРФ

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

## АВТОРИ ГРИ

**Дизайнери гри:** Річард Грфілд

**Розробники гри:** Річард Грфілд і Скотт Еліс

**Керівник проекту:** Тімоті Сімонот

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

**Упаківка:** Origames

**Координатор:** Гійом Гіллі-Нейвс

**Художній керівник:** Ігор Полушин

**Художник:** Реджіс Торрес

**Колір:** Реджіс Торрес, Ентоні Вольф, Джим, Габріель Булік, Джонатан Сильвестр, Ромен Гешет



**Тестувальники (США):** Монс Джонсон, Білл Роуз, Енді Бюлер, Майк Девіс, Джеймі Фрістром, Біл Дуган, Генрі Штерн, Майк Турі, Скотт Еліс, Пол Петерсон, Чіп Брун, Брюс Каскель, Деніель Аллок, Роберт Кінз, Кріс Лопес, Роберт Гуццер, Марк Лебланк, Алан Комер, Джим Лін, Грег Кесс, Дейв-Боб Лі, Джоел Мік, Том Леммон, Террі Грфілд і Хелп Токіо - Шуйлер Грфілд

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

**Переклад українською:** Ксенія Мурвська та Ігор Павлишинець

**Редукція:** Оксана Квасняк

FOLLOW US ON:



©2016 IELLO USA LLC., KING OF TOKYO, IELLO та їх логотипи є торговельними 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 Шангаї, Китай.

[WWW.IELLOGAMES.COM](http://WWW.IELLOGAMES.COM)

[info@iellogames.com](mailto:info@iellogames.com)



**ІгроМаг**  
[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

