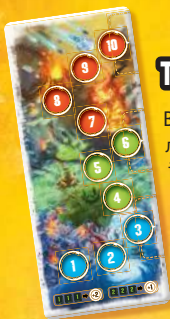


РІЧАРД ГАРФІЛД

ВОЛОДАР ТОКІО™

ЩЕ БІЛЬШЕ ЛЮТІ

ВМІСТ ГРИ



ТРЕК ЛЮТІ

Ви зн йдете трек люті н дод тковому ігровому пл ншеті.



10 ТАЙЛІВ ЛЮТІ

Т йли люті двобічні.

Н кожному боці вк з н цифр (у пр вому нижньому кутку), н зв т ефект. Гр вці трим ють усі здобуті т йли перед собою горілиць до кінця гри.

15 ТОКЕНІВ МОНСТРІВ

Кожен із цих токенів зобр ж є одного з монстрів б зової гри т доповнень «Волод ря Токіо». З їхньою допомогою ви відстежув тимете б ли люті н треку.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



1 Після того як ви підготуєте все для б зової гри «Волод р Токіо», покл діть поряд із ігровим полем трек люті.

2 Покл діть токени тих монстрів, що беруть уч сть у грі, поряд із треком люті.

3 Покл діть стоси т йлів люті поряд із треком, відповідно до цифр, з зн чених у кружечк х, т ким чином, щоб поряд із **3** було 4 т йли, поряд із **6** – 4 т йли і поряд із **10** – 2 т йли.



ПРИМІТКА

Т йли двобічні. Для своєї першої гри використовуйте пом р нчевий бік. У под льших ігр х ви вибир тимете: гр ти всім т йл ми пом р нчевим боком догори бо всім т йл ми зеленим боком догори чи н віть з міш ти т йли різними бок ми догори.

ХІД ГРИ

Додатково до переможних блів (★), **1** і **2** надіють в мб ли люті т ким чином:

- з кожні три викинуті **1** ви здобуєте 2 б ли люті;
- з кожні три викинуті **2** ви здобуєте 1 б ли люті.

Відстежуйте здобуті б ли, пересувючи свій токен монстр треком люті.

ПРИМІТКА

3 не надіють б ли люті.

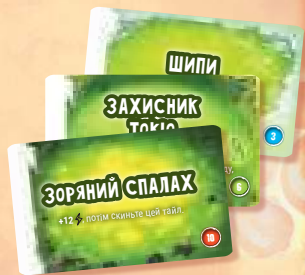
Якщо в ш токен монстр дітвся до позначки **3**, **6** чи **10** бо перетнув її, візьміть зі стосу цього рівня т йл люті н свій вибір.

ПРИМІТКА

Не перевертйте т йли. Ви не можете використовувати силу зі зворотного боку.

Покладіть т йл перед собою. Відтепер ця сил ктивн . В ш токен монстр з лишється н своєму місці н треку люті.

Ви можете м ти щон йбільше один т йл рівня **3**, один т йл рівня **6**, й один – рівня **10**.



ПРИКЛАД

$$\begin{aligned} & \text{Гіг з вр викинув} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \\ & = \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} + \mathbf{1} \\ & \quad \quad \quad 1 \star + \quad \quad 1 \star \\ & \quad \quad \quad 2 \text{ бали люті} \\ & = 2 \star + 2 \text{ бали люті} \end{aligned}$$

РОЗ'ЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ ТАЙЛІВ ЛЮТІ

ІМІТАЦІЯ

Коли ви вваляй цей тайл, покладіть його перед картою **ЗАМІСТЕ** будь-якого гравця. Тепер цей тайл **важасться копією карти ЗАМІСТЕ**. Ви можете вибрати іншу карту для копіювання на початку свого ходу. 5

ІМІТАЦІЯ

«Імітація» н був є х р ктеристик скопійов ної к рти, ніби вон бул щойно зігр н (н прикл д, із токен ми). Якщо скопійов ну к рту скинули з будь-якої причини, «Імітація» втр ч є її ефект.

Ви можете вибр ти іншу к рту для копіювання ння н поч тку свого **наступного** ходу (перед тим, як ви кинете кубики).

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Українська локалізація: ТОВ «Ігром г»
Керівниця проєкту: Аліс Соляніченко
Перекладачка з англійської: Ді н Болдирев
Редакторка: Аліні Керімов
Головна редакторка: Окс н Кв сняк

З бороняється будь-яке використ ння пр вил бо їхніх ч стин із метою комерційної ре ліз ції без згоди вл сник вторських пр в.

© ТОВ «Ігром г», 2023. Усі пр в з стережено.
www.igromag.ua Версія пр вил 1.0



ОТРУЙНА СЛИНА

Дайте по 1 токени отрути кожному монстру, якому ви завдали пошкодження своїми 🐉. Наприкінці свого ходу монстри втрачають по 1 🐉 за кожен свій токен отрути. Токен отрути можна скинути, використавши 🗑️ замість відновлення 1 🐉. 3

ОТРУЙНА СЛИНА

Токени отрути з лиш ються у грі т продовжують діяти, н віть якщо т йл «Отруйна слина» вид лено з гри. Ви не можете скинути токени отрути, перебув ючи у Токіо, оскільки не можете відновлюв ти свої 🐉.

ПРИМІТКА

Якщо вн слідок будь-якого ефекту ви повинні скинути всі свої к рти, т кож скиньте всі т йли люті.

Автор: Річ рд Г рфілд
Керівник проєкту: Флор н Бодрі
Ілюстрації: Peric Торрес
Графічний дизайн: Фредерік Дерлон
Переклад: Денні Лу
Коректура: Уільям Ніблінг

© 2021 IELLO. IELLO, King of Tokyo т їхні логотипи є з реєстров ними торговельними н рк ми IELLO.