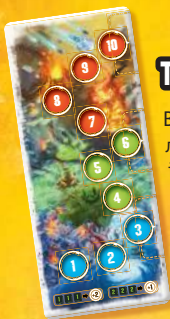


РІЧАРД ГАРФІЛД

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 монстра треком люті.

ПРИМІТКА

3 не надіють б ли люті.

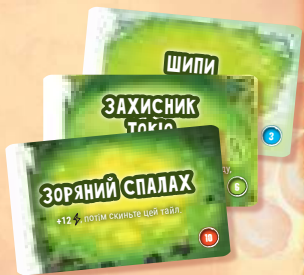
Якщо в ш токен монстра дітвся до позначки **3**, **6** чи **10** бо перетнув її, візьміть зі стосу цього рівня т йл люті н свій вибір.

ПРИМІТКА

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

Покладіть т йл перед собою. Відтепер ця сила активна. В ш токен монстра злишється н своєму місці н треку люті.

Ви можете мати щонайбільше один т йл рівня **3**, один т йл рівня **6**, й один – рівня **10**.



ПРИКЛАД

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

РОЗ'ЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ ТАЙЛІВ ЛЮТІ

ІМІТАЦІЯ

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

5

ІМІТАЦІЯ

«Імітація» не буває в карті, її не можна скопіювати. Якщо ви скопіювали її з будь-якої причини, «Імітація» втрачає свій ефект.


Ви можете вибрати іншу карту для копіювання на початку свого наступного ходу (перед тим, як ви кинете кубики).

ОТРУЙНА СЛИНА

Дайте по 1 токену отрути кожному монстру, якому ви завдали пошкодження своїми атаками. Наприкінці свого ходу монстри втрачають по 1 за кожний свій токен отрути. Токен отрути можна скинути, використавши **ВІДНОВЛЕННЯ** замість відновлення 1.

3

ОТРУЙНА СЛИНА

Токени отрути зливаються з гри і продовжують діяти, навіть якщо тайл «Отруйна слина» виділено з гри. Ви не можете скинути токени отрути, перебуваючи у Токіо, оскільки не можете відновлювати свої .

ПРИМІТКА

Якщо ви отримали будь-якого ефекту, ви повинні скинути всі свої токени отрути, а кожний скинути всі токени отрути.

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Українська локалізація: ТОВ «Ігром»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Болдирєва
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Зборяється будь-яке використання приватної інформації з цієї гри без згоди владних органів.

© ТОВ «Ігром», 2023. Усі права збережено.
www.igromag.ua Версія приватної 1.0



Ігромаг

Автор: Річард Грфілд
Керівник проєкту: Флоранс Бодрі
Ілюстрації: Періс Торрес
Графічний дизайн: Фредерік Дерлон
Переклад: Денні Лу
Коректура: Уільям Ніблінг

© 2021 IELLO. IELLO, King of Tokyo та їхні логотипи є зареєстрованими торговельними знаками IELLO.