



Tłumaczenie instrukcji do rozszerzenia gry *Potwory w Tokio: Power Up*.

dotyczy fanowskiego tłumaczenia dodatków power Up i Halloween

POCZĄTEK GRY

Każdy gracz wybiera Potwora w sposób uprzednio uzgodniony ze współgraczami, dobiera dla niego 8 kart Ewolucji, tasuje je i kładzie zakryty stos przed sobą.

JAK GRAĆ

Jeżeli gracz wyrzuci co najmniej 3 , pobiera z wierzchu stosu kartę Ewolucji nie ujawniając jej pozostałym graczom. Serca nie muszą być użyte do odzyskania straconych punktów życia, co więcej, gracz może ich użyć do pobrania karty Ewolucji również będąc w Tokio. Karta nie zastępuje leczenia, jest jedynie dodatkiem do wyrzuconych w danym momencie serc. Jeżeli w stosie skończą się karty Ewolucji, wyrzucenie 3  nie spowoduje żadnych dodatkowych bonusów.

EWOLUCJE

Gracze trzymają w sekrecie zdobyte Ewolucje do czasu ich zagrania, co może nastąpić w dowolnym momencie. Występują dwa rodzaje ewolucji:

Ewolucja Tymczasowa

po wykorzystaniu jest usuwana z gry

Ewolucja Stała

*zostaje do końca gry tak jak karta **zatrzymaj***

*W dodatku **Halloween** występuje jeszcze trzeci rodzaj ewolucji: **Mimowolna** (są one charakterystyczne dla Potworów Boogie Woogie i Pumpkin Jack).*

*Taką kartę Ewolucji musi przyjąć od nas gracz, który dostał od nas obrażenia, po ujawnieniu Ewolucję taką traktujemy jako **Stałą**. Jeżeli gracz, w którego posiadaniu jest taka karta zada obrażenia kolejnemu, może mu też przekazać kartę Ewolucji.*

Uwaga. Na Ewolucje nie działają niektóre karty: **Imitacja** nie pozwoli na skopiowanie działania Ewolucji, natomiast **Pasożyt** nie da ci możliwości odkupienia od innego gracza Ewolucji.

OPIS KARTY EWOLUCJI



INNE WARIANTY GRY

1. AKTYWNA EWOLUCJA

Gracze zaczynają grę z jedną, losową Ewolucją z ich stosu.

2. KONTROLOWANA EWOLUCJA

Gracz zamiast jednej karty Ewolucji pobiera dwie, wybiera jedną z nich, po czym drugą odkłada pod spód swojego stosu.

3. EWOLUCYJNY DRAFT

- przed rozpoczęciem gry należy wymieszać razem **wszystkie** karty Ewolucji, po czym rozdać po 8 losowych karty graczom (wymieszane nie będą pasować do konkretnych Potworów);
- każdy z graczy wybiera **jednocześnie** jedną ewolucję, po czym pozostałe 7 kart przekazuje graczowi po lewej stronie, teraz z 7 kart wybiera kolejną i ponownie przekazuje w lewą stronę. Czynność należy powtórzyć, do czasu gdy każdy z graczy będzie miał ponownie 8 kart;
- każdy z graczy tasuje nową talię Ewolucji po czym kładzie ją zakrytą przed sobą.