

RICHARD GARFIELD POTWORY W TOKIO



Rzucasz **kostkami potworów** i wykonujesz różne działania: atakujesz, leczysz się, zdobywasz energię i punkty.



Za zdobyte **kostki energii** możesz kupić karty, które **wzmocnią** twojego potwora.



Zdobyte punkty i odniesione obrażenia zaznaczasz na swojej **planszy potwora**.



Jeżeli zdobędziesz odpowiednią kartę, możesz rzucać **dodatkowymi kostkami potworów**.

Możesz wkroczyć do **Tokio** i siać zniszczenie. Pozostając poza miastem, regenerujesz siły do dalszej walki.

Na przerażonych mieszkańców Tokio padł błąd strach. Grupa potworów walczy o dominację nad miastem. Bezradna armia nie jest w stanie czołgami i lotnictwem powstrzymać potworów sięgających zniszczenie w mieście. Wciel się w jednego z potworów i dołącz do walki. Atakuj inne potwory, lecz rany i gromadź energię, która pozwoli ci stać się jeszcze bardziej przerażającym monstrem. Istnieją dwie drogi do zwycięstwa: zniszczenie Tokio lub unicestwienie innych potworów. Którą drogą podążysz?

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.egmont.pl

© 2013 EGMONT Polska Sp. z o.o.

krainaplanszowek.pl



OSTRZEŻENIE

Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia. Zachowaj opakowanie i instrukcję, zawierają ważne informacje.



GRPOTWORY

2-6 graczy
8-108 wiek
30 min

GRĘ POLECAJĄ:



DEMOTYWATORY.PL



kultura.wp.pl





RICHARD GARFIELD POTWORY W TOKIO

★ Punkty
zwycięstwa

♥ Punkty
życia

ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 2 66 kart
- 3 28 znaczników
(3 dymu, 1 imitacji,
12 zmniejszenia, 12 trucizny)
- 4 6 czarnych kostek potworów
- 5 2 zielone kostki potworów
- 6 6 pionków potworów
z podstawkami
- 7 6 plansz potworów
- 8 kostki energii

CEL GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie **20 punktów** lub gracz, który **pozostanie jako jedyny w grze** (pozostali gracze zostaną wyeliminowani).

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **Planszę** połóżcie na środku stołu. Na planszy są dwa pola – *Centrum* i *Zatoka*. W podstawowej wersji gry używane jest tylko pole *Centrum*. *Zatoka* jest dodatkowym polem używanym tylko w wariantcie zaawansowanym – opisanym na końcu instrukcji.
- 2 **Potasujcie karty** i ułóżcie je w stos obok planszy. Weźcie 3 karty z wierzchu stosu i ułóżcie je obrazkami do góry obok stosu. Będzie to **bank kart**.
- 3 **Znaczniki** połóżcie obok planszy.
- 4 **Czarne kostki potworów** połóżcie obok planszy.
- 5 **Zielone kostki potworów** połóżcie z boku stołu.

- 6 Każdy gracz wybiera swój **pionek potwora** i kładzie go przed sobą.
- 7 Każdy gracz bierze odpowiednią **planszę potwora**, po czym kładzie ją na stole przed sobą. Na planszy potwora każdy ustawia punkty życia (♥) na 10 i punkty zwycięstwa (★) na 0.
- 8 **Kostki energii** połóżcie z boku stołu, tak aby były w zasięgu wszystkich graczy.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który potrafi wydać z siebie najbardziej przerażający ryk (lub gracz najmłodszy). Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje następujące działania w poniższej kolejności:

1. **Rzuty kostkami potworów.**
2. **Wykorzystanie symboli na kostkach.**
3. **Zakup kart (opcjonalnie).**
4. **Zakończenie tury gracza – przekazanie kostek graczowi z lewej strony.**

1. RZUTY KOSTKAMI POTWORÓW

Gracz może wykonać **maksymalnie 3 rzuty** w swojej turze. Po każdym rzucie może (ale nie musi) odłożyć na bok **dowolną** liczbę kostek. Pozostałymi kostkami rzuca dalej. Gracz może rzucać także kostkami, które wcześniej odłożył na bok.

2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Do symboli na kostkach przypisane są różne działania. Gracz wykonuje te działania **w dowolnej kolejności** po zakończeniu swoich rzutów.

Symbole na kostkach:

- 1 / 2 / 3 : Punkty zwycięstwa (★)
 ⚡ : Energia (⚡)
 🐾 : Atak
 ❤️ : Leczenie (❤️)

3. ZAKUP KART

Gracz może (ale nie musi) kupić karty, które znajdują się w banku kart. Aby kupić daną kartę, gracz musi zapłacić jej koszt w kostkach energii (⚡). Po kupieniu karty gracz natychmiast uzupełnia bank, dokładając do niego nową kartę ze stosu. Gracz może wymienić karty w banku, jeżeli mu nie odpowiadają. Płaci wtedy 2 ⚡ i odkłada wszystkie karty z banku do pudełka. Na ich miejsce wykłada 3 nowe karty ze stosu. Gracz może kupić kilka kart i wielokrotnie wymieniać karty w banku, jeżeli ma wystarczającą liczbę kostek energii (⚡).



DZIAŁANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Aby zdobyć punkty (★), gracz musi wyrzucić na kostkach **3 takie same** cyfry (na przykład 1 1 1). Cyfra na kostce wskazuje liczbę ★ zdobytych przez gracza. Na przykład kostki 2 2 2 dadzą graczowi 2 ★. Każda kolejna kostka z tą samą cyfrą daje graczowi dodatkowo 1 ★. Gracz od razu po zdobyciu punktów ustawia odpowiednio licznik ★ na swojej planszy potwora.

ATAK

Każdy symbol 🐾 zadaje 1 obrażenie innym graczom.

Jeżeli gracz jest w Tokio – zadaje obrażenia **wszystkim** graczom znajdującym się **poza Tokio**.

Jeżeli gracz jest poza Tokio – zadaje obrażenia graczowi znajdującemu się **w Tokio**.

Każde otrzymane obrażenie oznacza utratę jednego punktu życia. Gracz, który otrzyma obrażenia, zmniejsza odpowiednio ♥ na swojej planszy potwora. Gracz, któremu ♥ spadnie do 0, zostaje wyeliminowany z gry. Pierwszy gracz, który na początku gry wyrzuci co najmniej jeden symbol 🐾 przemieszcza swój pionek do Tokio (nie zadając obrażeń).

LECZENIE

Każdy symbol ❤️ pozwala odzyskać jeden utracony punkt życia. Gracz może mieć maksymalnie 10 ♥. Limit ten może zostać zwiększony przez kartę *Jeszcze większy!* **Uwaga!** Gracz będący w Tokio nie może wykorzystywać symboli ❤️ do leczenia swoich obrażeń.

ENERGIA

Każdy symbol ⚡ pozwala wziąć jedną kostkę energii (⚡) z banku. Gracz trzyma przed sobą wszystkie zdobyte ⚡ do momentu, gdy będzie chciał za nie kupić karty.

OPIS KART

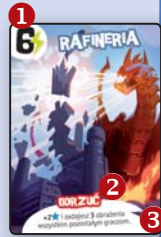
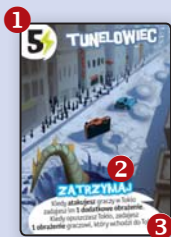
1 Koszt: Pokazuje, ile kostek energii należy oddać, aby kupić tę kartę.

2 Rodzaj karty:

ZATRZYMA: Po kupieniu karty gracz kładzie ją przed sobą na stole. Gracz może korzystać z działania tej karty do końca gry.

ODRZUC: Po kupieniu karty gracz natychmiast wykonuje przedstawione na niej działanie i odrzuca kartę do pudełka.

3 Działanie: Opis działania karty.




4. ZAKOŃCZENIE TURY GRACZA

Gracz przekazuje kostki graczowi z lewej strony. Gracz ten przystępuje do gry.

TOKIO

Poniżej zasady dotyczące Tokio.

- Na początku gry Tokio jest puste – na planszy nie ma żadnego pionka potwora.
- Gdy Tokio jest puste, gracz, który wyrzuci przynajmniej jeden symbol , przenosi swój pionek do Tokio na pole Centrum (nie zadaje wtedy obrażeń).
- Gracz, którego pionek potwora jest w Tokio, określane jest jako „gracz w Tokio”. Pozostali gracze są określane jako „gracze poza Tokio”.



Przykładowa tura gracza:

Jarek rzucił kostkami potworów, na których wypadło:




Postanowił odłożyć na bok **3 3**, a pozostałymi kostkami rzuca ponownie:



Jarek odkłada **2 2 2**.

Może rzucić kostkami jeszcze jeden raz.

Postanawia rzucić ponownie trzema kostkami:

3 3 (które odłożył wcześniej) i .


Na kostkach wypadło:






Po ostatnim rzucie Jarek ma więc do dyspozycji:






Następnie Jarek wykonuje działania odpowiadające symbolom na kostkach:

2 2 2 – zdobywa 2 .

2 – dodatkowa czwarta **2** daje mu 1 .

 – bierze jedną kostkę energii () z banku i kładzie ją przed sobą.

 – zadaje obrażenie Michałowi, który jest w Tokio (Michał przekreśla licznik  na planszy swojego potwora). Michał postanawia opuścić Tokio. Jarek zajmuje jego miejsce. Przemieszcza pionek swojego potwora do Tokio i zdobywa 1 .







Na koniec swojej tury Jarek przekazuje kostki Przemkowi, który siedzi po jego lewej stronie.

- W tym samym momencie tylko jeden gracz może być w Tokio.
- Jeżeli gracz w Tokio zostanie zaatakowany, może (ale nie musi) opuścić Tokio. Przesłania wtedy swój pionek poza Tokio. Jego miejsce zajmuje pionek gracza, który go zaatakował.
- Gracz zawsze, jeżeli ma taką możliwość, musi wejść do Tokio (nawet gdy jest to dla niego niekorzystne).

Gracz, który wchodzi do Tokio przenosi swój pionek na pole Centrum



Korzyści i zagrożenia dla gracza w Tokio

-  Za każdym razem, gdy gracz wchodzi do Tokio, zdobywa 1 .
-  Im dłużej gracz będzie przebywać w Tokio, tym więcej punktów zdobędzie. Na początku każdej swojej tury w Tokio gracz zdobywa 2 .
-  Gracz, który jest w Tokio, nie może korzystać z symboli  na kostkach. Nie może więc za pomocą tych symboli leczyć swoich obrażeń oraz odrzucać znaczników trucizny i zmniejszenia.
- Gracz w Tokio zadaje obrażenia wszystkim graczom, którzy są poza Tokio.
- Gracze poza Tokio zadają obrażenia tylko graczowi w Tokio.

WARIANT ZAAWANSOWANY DLA 5 O 6 GRACZY


Wariant ten polecamy graczom doświadczonym, którzy znają dobrze podstawowe zasady gry. W tym wariantcie dostępne jest dla graczy dodatkowe pole na planszy – Zatoce.

Poniżej zasady dotyczące gry z Zatoką:

- Dwóch graczy może jednocześnie być w Tokio: jeden w Centrum, drugi w Zatoce.

- Jeżeli na kartach lub w instrukcji pojawiają się działania dotyczące gracza w Tokio, odnosi się to do graczy będących w Centrum i w Zatoce.

- Gracz w Zatoce zadaje obrażenia wszystkim graczom poza Tokio.

- Gdy Centrum i Zatoce są puste, gracz, który pierwszy wyrzuci , zamiast zadawać obrażenia, wchodzi w pierwszej kolejności do Centrum.

- Jeżeli w Centrum jest gracz, a Zatoce jest pusta, atakujący gracz najpierw zadaje obrażenia graczowi w Centrum, po czym wchodzi do Zatoce.

- Gracze poza Tokio zadają obrażenia graczowi w Centrum oraz temu w Zatoce.

- Zarówno gracz w Centrum, jak i ten w Zatoce może opuścić Tokio, gdy zostanie zaatakowany.

- Jeżeli atakowany gracz opuści Zatokę, gracz atakujący musi zająć jego miejsce.

- Jeżeli obaj zaatakowani gracze (w Centrum i Zatoce) postanowią opuścić Tokio, gracz, który atakował, wchodzi do Centrum (Zatoce pozostaje pusta).

- Gdy w grze pozostało mniej niż 5 graczy, Zatoce przestaje być dostępna dla graczy. Gracz, który jest w Zatoce, musi ją opuścić.

- Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 20 punktów zwycięstwa lub jako jedyny jest jeszcze w grze (tak jak w podstawowym wariantcie).

Autor gry: Richard Garfield
Ilustracje: Benjamin Raynal

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
©2011 IELLO
Original title: KING OF TOKYO

Wydawca: Jarosław Basałyga
DTP: Cezary Szulc

 krainaplanszowek.pl

DODATEK

WYJAŚNIENIE NAJCZĘSTSZYCH WĄTPLIWOŚCI DOTYCZĄCYCH KART

Informacje zawarte w tym dodatku nie są potrzebne do rozpoczęcia gry. Po rozegraniu kilku partii warto zapoznać się z poniższymi informacjami, aby rozwiać ewentualne wątpliwości dotyczące działania niektórych kart.

ATAKOWANIE I ZADAWANIE OBRAZEŃ

Jeżeli na karcie w opisie działania jest określenie „kiedy atakujesz” lub „zaatakowałeś”, odnosi się to do wyrzucenia co najmniej jednego symbolu 🍀 na kostkach. Jeżeli gracz nie wyrzucił 🍀, karty te nie mają żadnego działania.

Przykładowe karty z tym określeniem: *Potwór alfa*, *Kolczasty ogon*, *Piekielny oddech*, *Miastożerny*.

Niektóre karty **zadają obrażenia**, ale **nie są atakiem** (np. karty *Ognisty oddech*, *Rafineria*).

Gracz, który otrzymał obrażenia tylko za pomocą tych kart, nie może opuścić Tokio (tylko gracz zaatakowany może).



WSZYSTKOŻERNY

Jeden symbol na kostce można wykorzystać w kilku kombinacjach dających punkty.

Np.: **1 1 1 2 3** daje 3 ★ z kartą *Wszystkożerny*.



POTWÓR Z GUMY

Możesz połączyć działanie tej karty z innymi kartami, które odnoszą się do symboli na kostkach (np. z kartą *Kamufaż*).



IMITACJA

Jeżeli karta, na której leży znacznik imitacji została odrzucona do pudełka, zabierz ten znacznik z powrotem. Możesz go położyć na innej karcie na początku swojej następnej tury, płacąc 1 ⚡. Jeżeli na karcie, którą kopiujesz, są jakieś znaczki/kostki energii, weź z ogólnych zasobów ich odpowiednią liczbę i połóż je na karcie *Imitacja*. Gdy kopiujesz swoją kartę, działanie tych kart rozpatrujesz oddzielnie, ale jednocześnie (jakbyś miał 2 takie same karty). Poniżej kilka przykładów.

2 x ZATRZYMANIE CZASU – **1 1 1** daje dwie dodatkowe tury.

2 x JESZCZE WIĘKSZY! – Twoje maksymalne punkty życia (♥) wynoszą 14. Zdobyczasz 4 ♥.

2 x NAUKOWY EKSPERYMENT – Jeżeli kupisz kartę, którą podejrzysz, możesz podejrzeć kolejną kartę. Nie możesz jednak podejrzeć jednocześnie dwóch kart z wierzchu stosu.

2 x WSZYSTKOŻERNY – Jeżeli wyrzucisz **1 2 3**, zdobyczasz 4 ★.



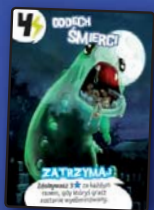
POTWÓR Z GUMY, TELEPATA, SZYBKE LECZENIE,

Działanie przedstawione na karcie możesz wykonać kilkakrotnie w swojej turze, jeżeli posiadasz odpowiednią ilość ⚡.



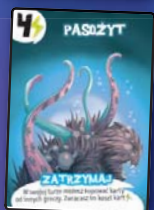
METAMORFOZA

Możesz sprzedawać karty zaraz po ich kupieniu. Możesz użyć działania tej karty w tej samej turze, w której ją kupiłeś.



ODDECH ŚMIERCI

Jeżeli wyeliminowany gracz pozostał w grze dzięki karcie *Jaki ojciec, taki syn*, to nadal zdobywasz 3 ★.



PASOŻYT

Karty możesz kupować tylko w swojej turze. Jeżeli na karcie, którą kupiłeś, są jakieś znaczki, przejmujesz je razem z kartą.



PIEKIELNY ODDECH

Twoi sąsiedzi zawsze otrzymują obrażenia, kiedy atakujesz (nawet kiedy nie są celem ataku).



REANIMACJA

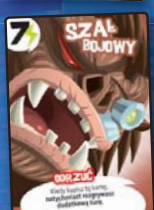
Gracz w Tokio może leczyć innych graczy za pomocą swoich ♥. Gracz w Tokio może być wyleczony przez innego gracza za pomocą *Reanimacji*.



REGENERACJA

Karta *Regeneracja* nie ma żadnego działania, gdy jesteś leczony przez innego gracza.

+ REANIMACJA – gdy leczysz innego gracza, jednorazowo leczysz jedno dodatkowe obrażenie, za które gracz musi ci zapłacić (na przykład jednym symbolem ♥) leczysz 2 obrażenia za 4 ⚡.



SZAŁ BOJOWY

Natychmiast rozgrywasz dodatkową turę, ignorując działania, które miałyby wykonać na koniec swojej tury (np. działanie karty *Energia słoneczna*).



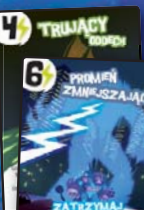
JESZCZE WIĘKSZY!

Gdy stracisz tę kartę, tracisz także 2 ♥, które dzięki niej zdobyłeś.



SŁODZIAK

+ ENERGIA SŁONECZNA – na koniec swojej tury zdobywasz 2 ⚡, jeżeli nie masz żadnej ⚡.
+ METAMORFOZA – działania kart nie łączą się.
+ MONSTRUALNE BATERIE – działania kart nie łączą się.



TRUJĄCY ODDECH I PROMIEN ZMNIEJSZAJĄCY

Znaczniki oraz ich działanie pozostają w grze, nawet jeżeli te karty zostały odrzucone do pudełka.



ZATRZYMANIE CZASU

Jeżeli wyrzucisz **1 1 1 1**, w dodatkowej turze wykonujesz jeszcze jedną turę. W ten sposób możesz wykonać kilka dodatkowych tur. Każda dodatkowa tura przebiega tak jak normalna tura, ale z jedną kostką mniej.



OPORTUNISTA

Jeżeli w grze jest dwóch graczy, którzy mogą skorzystać z działania tej karty (dzięki karcie *Imitacja*), pierwszy kupuje kartę ten, który jest najbliższym graczem aktualnie rozgrywającego turę (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).