



ПРАВИЛА ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО

ИГРА
РИЧАРДА ГАРФИЛДА

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО — это игра для 2–6 игроков, в которой неистовые мутанты, огромные роботы и даже мерзкие инопланетяне сражаются в атмосфере веселого хаоса. Бросьте кубики и выберите свою стратегию. Будете ли вы атаковать врагов? Залечивать свои раны? Улучшать своего монстра? Протопчите свой путь к победе!

ВАША ЗАДАЧА:

УНИЧТОЖИТЬ ВСЕ, ЧТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ,
И СТАТЬ ЕДИНОЛИЧНЫМ

**ПОВЕЛИТЕЛЕМ
ТОКИО!**

**КРАТКИЙ ОБЗОР
И ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Вы — огромный монстр, который пойдет на все, чтобы стать **ПОВЕЛИТЕЛЕМ ТОКИО**.

Учиненные вами разрушения принесут вам славу в виде победных очков (★). Если вы первым наберете 20 победных очков — победа за вами.

Или покажите свои зубы и задайте жару врагам. Последний, кто останется стоять на ногах, объявляется победителем!

СОСТАВ

6 ПЛАНШЕТОВ МОНСТРОВ

На этих планшетах представлены монстры, за которых вы будете играть. На каждом планшете есть счетчик победных очков (★) и жизней (♥).

★ Победные очки



Имя

♥ Жизни

1 ПОЛЕ ТОКИО

Игровое поле, на котором изображен город Токио, поделено на 2 области: Токио-Сити **1** и Токийский залив **2**. Когда в правилах или на картах упоминается название «Токио», то подразумеваются обе области.



6 ЧЕРНЫХ КУБИКОВ

На каждом кубике изображено 6 символов, каждый из них позволяет вам выполнить определенное действие в ваш ход:



1 2 3 : Получить победные очки (★)

⚡ : Получить маркер энергии (⚡)

🐾 : Атаковать монстров, чтобы они потеряли жизни (♥)

♥ : Восстановить свои жизни (♥)

66 КАРТ

У каждой карты есть название, цена розыгрыша в кубках энергии (⚡), тип (**ОСТАВЬТЕ** / **СЕРСОСЬТЕ**) и эффект.



Цена → 5

Название →

Тип →

Эффект →

Карты могут быть одного из двух типов:

► **ОСТАВЬТЕ** : выложите эту карту перед собой лицом вверх. Она остается у вас до конца игры (если только что-то не заставит ее скинуть).

► **СЕРСОСЬТЕ** : выполните эффект, указанный на карте, и сразу же положите ее в сброс.

6 КАРТОННЫХ ФИГУРОК

6 картонных фигурок

Эти фигурки представляют монстров, за которых вы играете. Поставьте фигурку своего монстра рядом с собой. Когда вы входите в Токио, поставьте фигурку на поле в Токио-Сити или *Токийский залив*.



КУБЫ ЭНЕРГИИ

Держите рядом с собой кубы энергии, полученные в результате броска ⚡, они не сгорают в конце хода. Вы можете тратить их, чтобы покупать новые карты или активировать способности уже имеющихся.



28 ЖЕТОНОВ И 2 ЗЕЛЕННЫХ КУБИКА

Некоторые карты вводят в игру зеленые кубики и жетоны.



3 жетона «дыма»

1 жетон «имитации»

12 жетонов «уменьшения»

12 жетонов «яда»

ПОДГОТОВКА



1 Каждый игрок выбирает монстра и забирает себе его фигурку и планшет. Установите жизни (♥) монстра на 10 и победные очки (★) на 0.

2 Поместите поле Токио в центре стола, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

Для 2-4 ИГРОКОВ:
используйте только Токио-Сити.

Для 5-6 ИГРОКОВ:
используйте и Токио-Сити, и Токийский залив.

3 Перемешайте все карты и сформируйте из них колоду.

4 Выложите 3 верхние карты лицом вверх на стол, рядом с полем Токио. Разместите жетоны неподалеку.

6 Сформируйте резерв кубов энергии (⚡).



5 Поместите черные кубики в центр стола. Зеленые кубики отложите в сторону (некоторые карты позволят вам их использовать).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше всего 🟩, ходит первым. В случае ничьей игроки продолжают бросать кубики, пока у одного из них не будет больше 🟩. Ход передается по часовой стрелке.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Бросок кубиков
2. Розыгрыш результатов
3. Вход в Токио
4. Покупка карт
5. Конец хода

1. БРОСОК КУБИКОВ

В ваш ход вы можете бросить кубики до 3 раз. Вы можете остановиться в любой момент и перейти к розыгрышу имеющихся результатов.

В первый раз вы бросаете 6 черных кубиков (дополнительно к ним 1 или 2 зеленых, если у вас есть карта, позволяющая это сделать). Перед вторым броском вы можете отложить кубики, результаты которых вы хотите оставить, затем бросаете остальные. Для своего третьего броска, в случае если вы передумали, можете вновь бросить любое количество кубиков, которые вы откладывали ранее, а также кубики, результаты которых вас все еще не устраивают.

После того как вы завершили третий бросок (или решили остановиться раньше), переходите к фазе «Розыгрыш результатов».

2. РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ

Вы можете разыграть результаты броска в любом порядке, но вы должны разыграть их все.

Символы на кубиках, оставшиеся после последнего броска, указывают на то, какие действия вы можете совершить на этом ходу:

ПОБЕДНЫЕ
ОЧКИ



За 3 одинаковых числа 1, 2 или 3 на кубиках вы получаете количество победных очков, равное этому числу.

За каждый дополнительный кубик с таким же числом вы получаете 1 дополнительное ★.

ПРИМЕР

$$\begin{aligned} &\text{Гигазавр бросил } 1 \ 1 \ 1 \ 1 = \\ &= 1 \ 1 \ 1 + 1 = 2 \star \\ &\quad \underbrace{\hspace{1.5cm}}_{1\star} \quad \underbrace{\hspace{1.5cm}}_{1\star} \end{aligned}$$

ЭНЕРГИЯ



Получите 1 ⚡ из резерва за каждое значение ⚡ на кубике. Поместите кубы энергии в запас перед собой.

Кубы энергии остаются в вашем запасе, пока вы их не потратите.

АТАКА



Каждый монстр, находящийся не в том же месте, что и вы, теряет 1 ❤️ за каждый результат 🟩 на кубике.

• Если вы находитесь в Токио (Токио-Сити или Токийском заливе) и разыгрываете 🟩, то все монстры за пределами Токио теряют ❤️.

• Если вы находитесь за пределами Токио и разыгрываете 🟩, то все монстры в Токио теряют ❤️ (и в Токио-Сити, и в Токийском заливе). Эти монстры могут решить отступить и покинуть Токио или остаться. Монстры, которые отступают, все равно теряют ❤️.

Каждый результат 🟩 отнимает 1 ❤️. Если монстр потеряет свою последнюю ❤️, то на счетчике жизней появляется символ ☠️ и монстр выбывает из игры (все его карты и кубы энергии сбрасываются).

Так как в начале игры в Токио еще нет ни одного монстра, никто не теряет ❤️ в результате розыгрыша 🟩 первым игроком.

ВАЖНО

❤️ можно потерять не только вследствие 🟩, но и вследствие эффекта некоторых карт. Потеря ❤️ из-за эффекта карты и из-за 🟩 — не одно и то же. Монстр может отступить из Токио, только если он теряет ❤️ из-за 🟩.

ЛЕЧЕНИЕ

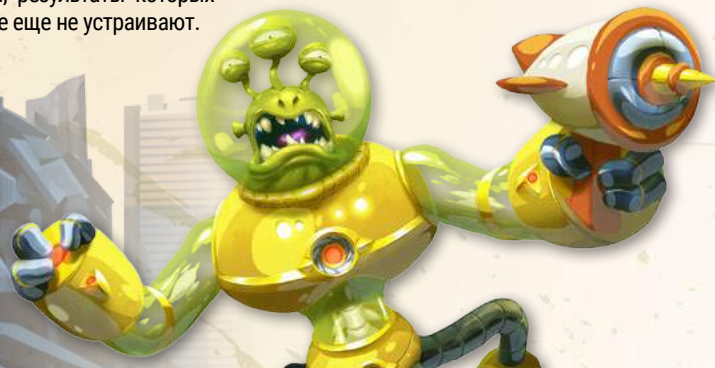


Если вы находитесь за пределами Токио, вы можете восстановить 1 ❤️ за каждый выпавший результат 🟩.

Если вы в Токио, 🟩 не позволяет вам восстанавливать ❤️ (только карты позволяют восстановить ❤️ в Токио).

ВАЖНО

❤️ монстра не могут подняться выше 10 ❤️.





ПРИМЕР БРОСКА КУБИКОВ



• Бросок кубиков:

Киберкиса находится в Токио-Сити. Начинается ход Гигазавра. Гигазавр бросает черные кубики.



Он оставляет **3 3** и бросает четыре оставшихся кубика.



У него остался один бросок. На этот раз он оставляет **2 2 2** и бросает 3 оставшихся кубика.



• Розыгрыш результатов:

Гигазавр получает 2 ★ за разыгранные **2 2 2** плюс 1 дополнительное ★ за четвертый результат **2**.

⚡ приносит ему 1 ⚡.

С помощью **👤** он атакует Киберкису в Токио, и она теряет 1 ❤️ (если бы Гигазавр был в Токио, то по 1 ❤️ потеряли бы все, кто был бы за пределами Токио).

У Гигазавра не выпало **👤**, поэтому он не получает ❤️. Гигазавр берет 1 ⚡ из резерва благодаря **⚡**.



СВОЙСТВА ТОКИО

Находиться в Токио (Токио-Сити или Токийском заливе) опасно, но очень выгодно!

- **→ 1 ★**: вы получаете 1 ★, входя в Токио.
- **[+2 ★]**: вы получаете 2 ★, начиная свой ход в Токио.
- **🚫**: монстры в Токио не могут использовать **👤** (но они по-прежнему могут использовать карты, чтобы восстанавливать ❤️).

Более того, цели, которые вы будете атаковать, зависят от того, где вы находитесь.

- Если монстр в Токио разыгрывает **👤**, то все монстры за пределами Токио теряют ❤️.
- Если монстр за пределами Токио разыгрывает **👤**, то все монстры в Токио теряют ❤️.

Вы можете покинуть Токио только после того, как вы потеряете ❤️ в результате **👤**, разыгранной другим монстром.

3. ВХОД В ТОКИО

Если в Токио никого нет, то вы должны войти в Токио-Сити. Поставьте туда своего монстра.

Вы можете отступить из города, когда вы теряете ❤️ из-за **👤**, разыгранной другим монстром.

ВАЖНО В начале игры в Токио никого нет. Первый игрок должен войти в Токио-Сити.



При игре с 5-6 игроками, если Токио-Сити занят, но Токийский залив пуст, вы должны войти в Токийский залив. Считается, что монстры в Токио-Сити и Токийском заливе находятся «в Токио». Токийский залив обладает такими же свойствами, что и Токио-Сити.

Как только в игре остается 4 игрока или менее, вы должны немедленно покинуть Токийский залив (если только Токио-Сити не пуст, в таком случае вы должны передвинуться в Токио-Сити).



4. ПОКУПКА КАРТ

Теперь вы можете купить одну или более карт из 3 открытых. Чтобы купить карту, вам необходимо потратить количество ⚡, указанное в ее верхней части. Тут же замените купленную карту новой картой из колоды. Новая карта тут же доступна для покупки.



Вы также можете потратить 2 ⚡, чтобы переместить все 3 открытые карты в сброс и заменить их новыми 3 картами из колоды. Эти карты сразу же становятся доступными для покупки.

До тех пор пока у вас достаточно ⚡, вы можете приобретать или перемещать в сброс карты.

ПРИМЕР ИГРЫ НА 5 ИГРОКОВ

Гигазавр находится в Токио-Сити, а Космопингвин — в Токийском заливе. Кинг, Киберкиса и Мехадракон находятся за пределами Токио.

Ход Мехадракона. Он разыгрывает 4 📉.

Гигазавр и Космопингвин теряют по 4 ❤️. Они оба отступают из Токио.

После розыгрыша результатов броска Мехадракон заходит в Токио-Сити и получает 1 ★. Токийский залив остается свободным.

Теперь наступает ход Гигазавра. Он разыгрывает 1 📉.

Так как в Токийском заливе никого нет, только Мехадракон теряет 1 ❤️. Он решает остаться в Токио. Гигазавр входит в Токийский залив, так как он свободен, и получает 1 ★.

В свой ход Кинг и Киберкиса не разыгрывают 📉, поэтому никто не входит в Токио и не покидает его.

Мехадракон начинает свой ход в Токио и получает 2 ★ за это.

Он разыгрывает 3 📉, и все монстры за пределами Токио теряют 3 ❤️. Космо-



пингвин не теряет ❤️, так как монстры в Токио не атакуют друг друга.

У Гигазавра заканчиваются ❤️, и он выбывает. Теперь в игре остается всего лишь 4 монстра. Космопингвин должен тут же покинуть Токийский залив, оставляя Мехадракона в одиночестве в Токио.

ПРИМЕР

У Космопингвина есть 10 ⚡, и ему не нравится ни одна из доступных для покупки карт. Он тратит 2 ⚡, чтобы переместить в сброс все доступные карты и открыть 3 новые. У него остается 8 ⚡, и он видит карту, которая ему нравится и стоит 3 ⚡.

Он покупает карту и выкладывает на опустевшее место новую карту. У Космопингвина по-прежнему есть 5 ⚡, и он решает оставить их на будущее.

5. КОНЕЦ ХОДА

Некоторые эффекты карт активируются в конце хода.

После того как вы закончили, передайте кубики игроку слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце раунда, в котором один из монстров достигает 20 ★, или когда в живых остается только один монстр.

Монстр, который набрал 20 ★ либо остался последним выжившим, нарекается Повелителем Токио!

ГЛОССАРИЙ

- **Бросок:** кидание кубиков на стол. Перед броском игрок может отложить 1 (или более) кубик с предыдущего броска. Он также может решить бросить 1 (или более) отложенный в предыдущем раунде кубик.
- **Отступить:** монстр может отступить из Токио только после потери ❤️ из-за 📉, разыгранной другим монстром. Атакующий монстр должен занять место отступившего монстра во время фазы «Вход в Токио».
- **Атака:** использование результата 📉, в результате которого монстр теряет ❤️.

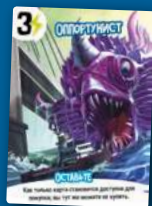
ОБЗОР ОСОБЫХ КАРТ

- Если вы достигнете 20 ★ и 0 ♥ одновременно благодаря эффекту карты, то вы выбываете. Вы должны выжить, чтобы победить. Если все монстры устранены одновременно – все проигрывают!
- Карты не позволяют монстрам набрать более 10 ♥, если только карта **ОСТАВЬТЕ** не указывает иного.



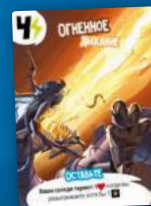
ИМИТАЦИЯ

Имитация копирует эффект карты, как будто карта только что куплена (например, с полным запасом жетонов). Если скопированная карта сбрасывается, имитация теряет скопированные свойства и жетон имитации возвращается владельцу. Жетон имитации можно поместить на другую карту **ОСТАВЬТЕ** в начале следующего хода (перед броском кубиков), потратив 1 ⚡.



ОППОРТУНИСТ

Если в игре 2 монстра со свойством «оппортунист» (благодаря имитации), то монстр, сидящий слева от активного игрока, получает возможность купить новую карту.



ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ

Монстры, сидящие от вас слева и справа, теряют по 1 ♥. Они теряют ♥, даже если они находятся в том же месте, что и вы. Если в игре всего 2 игрока, то ваш оппонент теряет только 1 ♥.



ЯДОВИТАЯ СЛЮНА И УМЕНЬШАЮЩИЙ ЛУЧ

Жетоны яда и уменьшения остаются на монстре, даже если карта, связанная с ними, сбрасывается. Вы не можете сбросить эти жетоны, пока вы в Токио. Вы должны находиться за пределами Токио, чтобы использовать ♥ для сброса жетонов.



МЕТАМОРФ

Сбрасывать карты **ОСТАВЬТЕ** можно только в конце хода. Вы получаете полную стоимость карты, даже если купили ее со скидкой.

СОЗДАТЕЛИ

Игровой дизайн: Ричард Гарфилд

Разработка игры: Ричард Гарфилд и Скафф Элаяс

Художник: Реджис Торрес

Редакторы: Седрик Барбе и Патрис Буле

Руководитель проекта: Тимоти Симоно

Поставщик: OrigAMES

Согласование: Гийом Гиль-Нэйвс

Художественный руководитель:

Игорь Полушин

Колорист: Реджис Торрес, Энтони Вульф, Джиб, Габриэль Булик, Джонатан Сильвестр, Ромен Гаше



Тестировщики: Монс Джонсон, Билл Роуз, Энди Бюлер, Майк Дэвис, Джейми Фристром, Билл Дуган, Генри Стерн, Майк Туриан, Скафф Элаяс, Пол Петерсон, Чип Браун, Брюс Каскель, Даниэль Алкок, Роб Уоткинс, Крис Лопес, Роберт Гутчера, Марк Леблан, Алан Комер, Джим Лин, Грег Канесса, Дэйв-Боб Ли, Джоэл Мик, Том Леман, Терри Гарфилд, бедствие Токио – Шайлер Гарфилд, Седрик, Патрис, Габриэль, Винсент, Родольф, Гийом, Тибо, Игорь, Бенджамин, Фред, Джоан, Татьяна, Виктор, Теодор, Эллиот, Изабель и Фабрицио

Русскоязычное издание подготовлено GaGaGames.

Переводчик: Андрей Мательский

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюжкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

©2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, «KING OF TOKYO», и их логотипы являются торговой маркой IELLO USA LLC.

©2016 ORIGAMES. ORIGAMES и их лого являются торговой маркой ORIGAMES.

**GAGA
GAMES**

**ORI
GAMES.fr**



**НОВЫЕ МОНСТРЫ,
НОВЫЙ ГОРОД,
ТА ЖЕ БИТВА!**

«ПОВЕЛИТЕЛЬ НЬЮ-ИОРКА» СОХРАНИЛ ВСЕ ОСОБЕННОСТИ, КОТОРЫЕ СДЕЛАЛИ «ПОВЕЛИТЕЛЯ ТОКИО» ХИТОМ: ГИГАНТСКИЕ МОНСТРЫ, СОКРУШИТЕЛЬНЫЕ БОИ И УДАЧНОЕ СОЧЕТАНИЕ СЛУЧАЙНОСТИ И СТРАТЕГИИ. СТАНЬТЕ НАСТОЯЩИМ УЖАСОМ БРОНКСА, УНИЧТОЖАЙТЕ НЕБОСКРЕБЫ, ОТБИВАЙТЕСЬ ОТ НАПАДЕНИЙ ЛЮДИШЕК...

**И ДА НАЧНЕТСЯ БИТВА
ЗА МАНХЭТТЕН!**

