

ОБЗОР ОСОБЫХ КАРТ



ЕЩЁ БОЛЬШЕ

Лишившись этой карты, потеряйте 2 ♥, которые получили при её покупке.



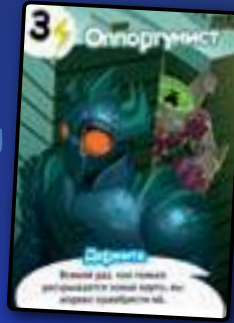
ЩУПАЛЬЦА-ПАРАЗИТЫ

Покупать карты можно только в свою фазу приобретения карт. Если на карте есть жетоны, они остаются на ней.



ПРЫЖОК С БОЛЬШОЙ ВЫСОТЫ

Если вы в Токийском заливе, то уже находитесь в Токио, поэтому не захватываете Токио-сити.



ОППОРТУНИСТ

Если Оппортунистов двое, сначала право купить раскрытые карты получит тот из них, кто сидит ближе к действующему монстру, считая от него по часовой стрелке.



ПОЖИРАТЕЛЬ МЁРТВЫХ

Если игрок остался в игре из-за карты «Оно оставило потомство!», всё равно считается, что его ♥ упало до 0.



ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ

Добавочная рана плюсуется к любой вашей атаке по соседу. Если сосед не атакован, нанесение добавочной раны не считается атакой.



ЭНЕРГИЯ СОЛНЦА

Можете использовать свойство этой карты в тот же самый ход, когда приобрели её.



ИМИТАЦИЯ

Если копируемая карта выходит из игры (допустим, её хозяин погибает), заберите жетон имитации. В начале своего хода можете заплатить 1 ⚡, чтобы положить его на новую карту. Если копируемая карта работает с жетонами, используйте свои жетоны, как будто вы только что сыграли эту карту.



МЕТАМОРФ

Вы продаёте карты после покупки, так что можете продать даже ту карту, которую только что приобрели.



ЯДОВИТАЯ СЛЮНА И УМЕНЬШАЮЩИЙ ЛУЧ

Жетоны яда и уменьшения остаются в игре и действуют, даже если карты «Ядовитая слюна» и «Уменьшающий луч» были сброшены.



Создатели игры

Автор игры: Ричард Гарфилд

Развитие: Ричард Гарфилд и Скаф Элайес

Редактура: Седрик Барбе и Патрис Буле

Менеджер проекта: Тибо Грюэль

Ассистент: Габриэль Дюрнерен

Игру тестировали (США): Монс Джонсон, Билл Роуз, Рэнди Бюлер, Майк Дэвис, Джейми Фристром, Билл Дуган, Генри Стерн, Майк Туриан, Скаф Элайес, Пол Петерсон, Чип Браун, Брюс Каскел, Дэниел Олкок, Роб Уоткинс, Крис Лопез, Роберт Гутчера, Марк Леблан, Алан Камер, Джим Лин, Грег Канесса, Дэйв-Боб Ли, Джоэл Мик, Том Леман, Терри Гарфилд и бич Токио — Шайлер Гарфилд.

Координатор: Гийом Жиль-Наве

Арт-менеджер: Игорь Полушин

Художник: Бенжамен Рейналь

Цвет: Кевин Лемойн, Жером Виге, Жером Бризар, Аманье Ребу, Лорен Шателье

Перевод: Жиль Морис

Игру тестировали (Франция): Седрик, Патрис, Габриэль, Венсан, Родольф, Гийом, Тибо, Игорь, Бенджамен, Фред, Джоан, Татьяна, Виктор, Изабель, Эмерик, Фабрис.

© 2010 Iello. Все права защищены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Сергей Ковалев, Владимир Сергеев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛДА ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО

Токио должен быть разрушен! Почувствуйте себя гигантским монстром, который бесчинствует на улицах японской столицы. Крушите небоскрёбы, давите танки и расправляйтесь с соперниками, чтобы стать единственным и неповторимым Повелителем Токио!



СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Игровое поле (Токио) 1
- 66 карт 2
- 28 жетонов 3
- 8 кубиков 4
- 6 планшетов 5
- 6 фигурок монстров и 6 подставок 6
- Набор маркеров энергии 7

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы вам надо либо набрать 20 очков (★), либо уничтожить всех соперников. Как только это произойдёт, вы объявляетесь Повелителем Токио и игра завершается.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе монстра, берёт его фигурку 6 и планшет 5, на котором выставляет 10 жизней и 0 победных очков.

Положите игровое поле 1 на стол так, чтобы всем было удобно. На поле есть две зоны: Токио-сити 1 и Токийский залив 1. Всякий раз, когда

говорится о Токио, речь идёт про обе зоны.

В начале игры в Токио нет монстров.

Если это ваша первая партия или в игре участвует не более 4 игроков, используйте только Токио-сити.

В партии на 5–6 игроков также используйте Токийский залив.

Перетасуйте карты 2, соберите их в колоду и выложите три карты лицом вверх рядом с колодой и жетонами.

Чёрные кубики 4 положите на середину стола, а зелёные уберите в сторону (они могут понадобиться после розыгрыша особых карт).

Сложите полупрозрачные маркеры в пул энергии 7. Всё, можно начинать игру!

РЕЗУЛЬТАТЫ
БРОСКОВ

Очки победы

За три одинаковые цифры (1, 2 или 3) монстр получает соответствующее число победных очков (например, три 3 приносят 3 — но никак не 9). Каждый дополнительный кубик с такой же цифрой приносит ещё одно.

Энергия

За каждый монстр получает маркер энергии. Маркеры энергии можно копить: в конце хода они не сгорают.

Атака

За каждый наносите 1 рану монстрам, которые находятся не там же, где находитесь вы, то есть:

• если вы находитесь в любой части Токио, каждый ваш наносит рану каждому монстру за пределами Токио;

• если вы находитесь за пределами Токио, каждый ваш наносит рану каждому монстру, находящемуся в любой части Токио.

Каждая рана отнимает у монстра одну жизнь (1). Монстр, потерявший последнюю жизнь (0), выбывает из игры.

Первый монстр в игре, кому выпадет хотя бы 1, ран не наносит: он берёт под контроль Токио (его фигурка перемещается в Токио-сити).

Лечение

Каждая возвращает монстру одну жизнь (1). Здоровье монстра не может подняться выше 10.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

• **Пример броска и розыгрыша**

У него есть ещё одна попытка: Гигаавр перебрасывает 3 3 и . Итог следующий:

Он оставляет 3 3 и перебрасывает все остальные кубики, получая:

• **Розыгрыш**

Тройная 2 приносит Гигаавру 2★ плюс ещё 1★ за четвёртую 2: всего 3★.

За 4 Гигаавр берёт маркер энергии.

Также у Гигаавра есть 1. В Токио сейчас КиберКроль, и тот теряет 1.

Если бы Гигаавр стоял в Токио, все прочие монстры потеряли бы по 1.

Гигаавру не выпали, что хорошо: у него здоровье и без того на максимуме (10).

Карт Гигаавр не покупает, кубики переходят соседу слева.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки бросают по 6 чёрных кубиков. Первым ходит тот, кому выпало больше всего атак (4).

Примечание: в дальнейшем игроки будут называться монстрами.

Начиная с первого игрока, каждый монстр делает ход и передаёт право действия соседу слева. Ход монстра состоит из нескольких фаз.

СТРУКТУРА ХОДА

- Броски и перебросы кубиков
- Розыгрыш результатов
- Покупка карт (по желанию)
- Конец хода

1. Броски и перебросы кубиков

Затем вы можете два раза перебросить все или некоторые из кубиков.

Кубики, не участвовавшие в первом перебросе, можно перебросить во втором.



• **Пример:** У Кракена есть 10, но ни одна из трёх доступных карт ему не нужна. Отдав 2, он отправляет их в сброс и раскрывает взамен три новые. Среди них Кракен видит ту, которая нужна. Он покупает её за 3 и раскрывает новую карту. Оставшиеся 5 Кракен решает сохранить на будущее.

Купленную карту тут же нужно заменить верхней картой из колоды.

4. Конец хода

В этой фазе вступают в силу эффекты некоторых карт.

Завершив ход, передайте кости соседу слева.

КАК СТАТЬ ПОВЕЛИТЕЛЕМ ТОКИО

В начале игры в Токио нет монстров. Тот монстр, который первым выбросит хотя бы один, захватывает пустой Токио, не причиняя вреда соперникам.

Если монстра, который находится в Токио, атакуют, и он не хочет оставаться в городе (не стоит этого стыдиться — там бывает

Фигурка монстра, который захватил Токио, ставится в Токио-сити



жарко!), то напавший занимает его место. Покидая Токио, монстр получает все положенные раны.

Если монстр погибает, находясь в Токио, его убийца автоматически берёт город под свой контроль.

Внимание: рана, нанесённая в результате розыгрыша карты, атакой не считается. Если монстр погиб после розыгрыша карты, никто не занимает его место в городе. Токио снова свободен.

В партии на 5 или 6 игроков в Токио может находиться два монстра одновременно.

Влияние Токио

Пребывание в Токио (как в Токио-сити, так и в Токийском заливе) одновременно выгодно и опасно для монстра:

• **Пример игры внятером**
Гигаавр занимает Токио-сити, Кракен занимает Токийский залив. Конг, МехаДракон и КиберКроль находятся за пределами Токио. У МехаДракона выпадает 4.

И Гигаавр, и Кракен получают по 4 раны. Оба выходят из Токио. МехаДракон захватывает Токио-сити, что приносит ему 1★. Токийский залив свободен.

Ход Гигаавра. Ему выпадает 1. Единицу жизни теряет только МехаДракон, так

как в Токийском заливе никого нет. МехаДракон остаётся в Токио-сити, а Гигаавр обязан войти в пустой Токийский залив. Он получает 1★. Если бы МехаДракон бежал из Токио-сити, Гигаавр захватил бы Токио-сити, оставив Токийский залив пустым.

КиберКроль в свой ход выбрасывает 1, нанося по ране Гигаавру и МехаДракону. Гигаавр снова уходит из Токио, но МехаДракон держится за Токио-сити всеми лапами. КиберКроль входит в опустевший Токийский залив и получает 1★.

Конг и Кракен в свои ходы не атакуют.

Начав ход в Токио, МехаДракон получает 2★. Затем он выбрасывает 3. Гигаавр, Конг и Кракен стоят за пределами города и получают по 3 раны каждый. КиберКроль в Токийском заливе защищён от атак соседа по Токио. Гигаавр гибнет. На поле остаётся всего 4 монстра. Токийский залив занимать больше нельзя. По итогам хода МехаДракон держит Токио-сити, КиберКроль, Конг и Кракен теснятся на окраинах.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Токийский залив. Правило для 5–6 опытных монстров.

В партии на 5 или 6 монстров можно добавить в игру Токийский залив. В Токио будет больше места, что удобно для большого количества монстров.

Оба монстра — и тот, кто занял Токио-сити, и тот, кто занял Токийский залив — считаются находящимися в Токио.

Монстр, который атакует Токио из-за его пределов, может занять пустую или оставленную прежним хозяином часть города. Если есть выбор, первым всегда захватывается Токио-сити.

Как и в обычной игре, при захвате пустого Токио-сити монстр не наносит ран.

Если Токийский залив пуст, когда в Токио-сити есть хозяин, атакующий монстр наносит раны владыке Токио-сити и захватывает либо Токийский залив, либо Токио-сити, если полученные повреждения заставляют предыдущего хозяина отступить из Токио.

Токийский залив и Токио-сити идентичны по своим свойствам.

- Атакованный монстр может уйти из Токийского залива по собственному желанию (как и в случае с Токио-сити). При этом атаковавший монстр входит в Токийский залив. Но если в этот момент ещё и Токио-сити пуст, монстр входит в Токио-сити, оставляя Токийский залив для других.
- Монстр не может захватить Токио-сити и Токийский залив одновременно.

Если после гибели монстра в игре осталось всего 4 участника, с этого момента Токийский залив захватывать нельзя. Хозяин Токийского залива должен выйти из Токио.

Любая карта, отсылающаяся к Токио, подразумевает и Токио-сити, и Токийский залив.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ КАРТ

• Видите на карте число с ★ за ним? Столько победных очков получит тот, кто купит карту. Например, купив

и сбросив «Небоскрёб», монстр получит 4★.

• Монстр может набрать 20★ и погибнуть в один и тот же ход. В таком случае он не считается победителем.

Если все оставшиеся в игре монстры одновременно погибают, никто не становится победителем!

• Карта не может поднять ★ выше 10, если это не указано особо.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

• **Переброс:** если карта позволяет сделать переброс, монстр в свой ход получает право на ещё один бросок любого количества костей или, в отдельных случаях, на переброс одной кости.

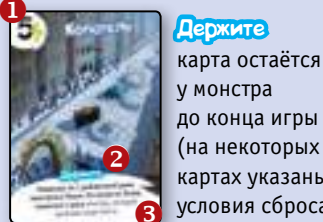
• **Рана:** потеря ★.

• **Атака/атакующий монстр:** монстр атакует, только если он разыгрывает хотя бы 1. Иначе атака не происходит. Таким образом, карта, которая увеличивает число ран от атаки, не сработает, если монстр не выбросил и не разыграл хотя бы 1.

СТРОЕНИЕ КАРТ

1 **Цена карты** в верхнем левом углу указывает, сколько маркеров энергии (★) надо заплатить для её покупки.

2 **Принцип действия** указывает, как работает карта:



3 **Держите** карта остаётся у монстра до конца игры (на некоторых картах указаны условия сброса). Сбросьте такая карта воздействует на игру сразу после покупки и уходит в сброс.

3 **Эффект карты.**

Если атака не причиняет вреда (например из-за «Камуфляжа»), она не считается атакой для применения таких карт, как «Ядовитая слюна» или «Травоядность».

Раны, нанесённые картами (такими как «Нефтеперерабатывающий завод»), не считаются следствием атаки. С помощью таких карт нельзя захватить Токио, и на них не действуют карты, влияющие на атаки.

• **Отступление из Токио:** монстр может оставить Токио тому, кто только что его атаковал.

Даже если карта позволяет монстру уйти из города без ран, его соперник всё равно захватит Токио.

• **Гибель:** монстр погибает, когда у него становится 0★.