

2-6
8+
30'

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!

КОМПОНЕНТЫ:

10 ПЛАНШЕТОВ МОНСТРОВ

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

★ **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.



1 КАРТОННЫЙ ДАЙС-ТРЕЙ



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 кубы энергии (⚡)

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

♥ : Восстановить свои жизни (♥)

6 ОРАНЖЕВЫХ КУБИКОВ

Эти кубики входят в Хэллоуинское дополнение, которое является частью Монстр-бокса. Вы можете использовать их вместо черных кубиков.



66 КАРТ

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

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

11 ПРОМОКАРТ

Это особые промокарты, входящие в Монстр-бокс. Вы можете просто добавить их в основную колоду карт. Каждая промокарта отмечена специальной иконкой 🗡️ в правом нижнем углу.

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.



96 КАРТ МУТАЦИЙ

Необязательное правило. См. стр. 6.



12 КАРТ КОСТЮМОВ

Необязательное правило. См. стр. 7.



10 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.



36 ЖЕТОНОВ И 2 ЗЕЛЕННЫХ КУБИКА

Некоторые карты и мутации вводят в игру зеленые кубики и жетоны.



1 жетон «имитации» 3 жетона «Чужоида»



3 жетона «дыма»



1 жетон «цели»



12 жетонов «уменьшения»



3 жетона «НЛО»



1 жетон «льда»



12 жетонов «яда»



1 жетон Малыша Гигазавра
Этот жетон используется при игре со шкалой ярости (микродополнение, которое не входит в комплект).

ПОДГОТОВКА

4 Выложите 3 верхние карты лицом вверх на стол, рядом с полем Токио, чтобы сформировать рынок. Оставшуюся колоду положите рядом с рынком. Разместите жетоны неподалеку.

6 Сформируйте резерв кубов энергии (⚡).

3 Перемешайте все карты и сформируйте из них колоду.

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.

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





ПРИМЕР БРОСКА КУБИКОВ



• Бросок кубиков:

Киберкиса находится в Токио-Сити. Начинает 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 ♥.



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).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При игре вдвоем мы рекомендуем использовать следующие правила для контроля над Токио (все остальные правила остаются без изменений):

Вместо получения 1 ★ при входе в Токио вы получаете 1 ⚡.

Вместо 2 ★, которые вы получаете, начиная свой ход в Токио, вы получаете 1 ⚡.



4. ПОКУПКА КАРТ

Теперь вы можете купить одну или более карт из 3 открытых на рынке. 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

У Космопингина 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 Космопингина 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 хода, 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 на предыдущем ходу 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».

- **Рана или атака:** монстр ранит или атакует другого монстра, когда он заставляет его потерять ♥, разыгрывая свои 🗡 во время фазы розыгрыша результатов.
- **Ход:** использование результата 🗡, в результате которого монстр теряет ♥.

ПРИМЕР ИГРЫ НА 5 ИГРОКОВ



Расположение фигурок в начале хода

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

Ход Мехадркона. Он разыгрывает 4 🗡.

Гигазавр и Космопингин 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 ★.

Затем Космопингин разыгрывает 1 🗡. Гигазавр и Мехадракон теряют по 1 ♥. Гигазавр решает отступить из Токийского залива, а Мехадракон остается в Токио. После розыгрыша кубиков Космопингин должен зайти в Токийский залив 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 ♥. Космопингин 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. Космопингин должен тут же покинуть Токийский залив, оставив Мехадркона в одиночестве в Токио.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПОДЗАРЯДКА!

Борьба за обладание титулом повелителя Токио только что вышла на новый уровень! Монстры мутируют, и теперь им доступны новые невероятные способности! Каждый из них имеет доступ к уникальному набору мутаций, используемых во время игры.

Мутации открывают вам новые возможности для игры в «Повелителя Токио». Возьмите мутации, предназначенные монстрам, которые принимают участие в игре, остальные отложите обратно в коробку.

ПОДГОТОВКА

Возьмите 8 мутаций, соответствующих вашему монстру, перемешайте и положите колоду перед собой. **Каждый монстр начинает игру с 1 мутацией.** Возьмите две мутации из своей колоды мутаций и выберите одну из них. Оставьте выбранную карту себе (не показывая ее другим игрокам), другую замешайте обратно в колоду.

ПРОЦЕСС МУТАЦИИ

После фазы розыгрыша результатов, если монстр разыграет 🗡 🗡 🗡 или больше, **вытяните 2 мутации, выберите одну из них** (не показывая ее другим игрокам) и сбросьте другую.

Важно: результаты на кубиках не являются платой за мутацию, а только условием для ее получения. Вы по-прежнему можете использовать эти результаты, чтобы восстановить ♥ (если только вы не в Токио) либо для эффекта **ОСТАВЬТЕ** или другой мутации. Нахождение в Токио не запрещает вам взять мутации.

Если колода пуста, перемешайте карты из сброса, чтобы создать новую колоду.

Держите мутации в руке до тех пор, пока не решите разыграть их. Помните, что их можно разыграть не только в свой ход, но и в ход другого игрока, если на карте прямо не указано, когда ее эффект должен быть применен.



МУТАЦИИ

Есть два типа мутаций:

- **Временная мутация:** сбросьте после использования.
- **Постоянная мутация:** разыграйте перед собой лицом вверх. Эффект такой мутации действует, пока она остается в игре.

Важно: когда карта из базовой игры или мутация указывает на «карту» без какого-либо пояснения, то подразумевается НЕ мутация.

ОПИСАНИЕ МУТАЦИИ

ИМЯ МОНСТРА

Указывает, к какому монстру относится эта мутация

ТИП МУТАЦИИ

Мутация может быть временная или постоянная



ВИД

Каждый монстр относится к одному из следующих видов: мутант, захватчик или робот. Виды монстров предназначены для турнирных правил, а также для будущих дополнений.

НАЗВАНИЕ И ЭФФЕКТ МУТАЦИИ

ПОДАРКИ

Подарки — это особый тип мутаций, которые монстры могут получить в течение игры.

- Сыграйте их прямо из руки на монстра, которого вы ранили.
- Они остаются лежать перед игроком, как постоянные мутации.
- Монстр может передать подарок другому монстру, когда ранит его.
- Владельцем подарка всегда является монстр, чье имя написано на подарке.
- Эффект действует на монстра, перед которым лежит карта, если только этот монстр не является владельцем подарка (и поэтому невосприимчив к эффекту).
- Когда монстр выбывает из игры, уберите из игры все принадлежащие ему карты, включая подарки, лежащие перед другими монстрами.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Следующие изменения помогут вам привести соревновательную составляющую при игре с дополнением «Подзарядка!».

- Перемешайте мутации всех монстров и раздайте каждому игроку по 8 мутаций (да, теперь любой монстр может использовать любые мутации!).
- Игроки одновременно выбирают одну мутацию и выкладывают ее перед собой лицом вниз, а затем передают оставшиеся мутации игроку слева. Далее каждый игрок просматривает полученные 7 мутаций, выбирает одну и передает оставшиеся 6 игроку слева. Повторяйте до тех пор, пока у каждого игрока на руках не окажется по 8 мутаций.
- Каждый игрок перемешивает свою колоду мутаций и кладет ее лицом вниз перед собой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ХЭЛЛОУИН

**ПРИБЛИЖАЕТСЯ ХЭЛЛОУИН,
И ВЫ ПРИГЛАШЕНЫ НА ВЕЧЕРИНКУ!
НЕ ЗАБУДЬТЕ НАДЕТЬ
СВОЙ САМЫЙ СТРАШНЫЙ
КОСТЮМ!**



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты костюмов — новый тип карт в «Повелителе Токио». Их рубашка отличается от рубашек других карт. **Все игроки начинают партию с одной картой костюма.** Каждый игрок тянет 2 карты костюмов и выбирает одну, после чего кладет ее перед собой. Оставшиеся карты костюмов замешиваются в основную колоду карт.

КОСТЮМЫ

Карта костюма разыгрывается по тем же правилам, что и карты **ОСТАВЬТЕ**: вы выкладываете ее перед собой на стол. Однако карты костюмов не считаются картами **ОСТАВЬТЕ**, и поэтому на них не влияют эффекты карт, взаимодействующие с картами **ОСТАВЬТЕ** (например, «Мимик» или «Метаморф»).

- **У вас может быть любое число карт костюмов.** Да, ваш Гигазавр может нарядиться зомби-принцессой!
- **Вы можете украсть карты костюмов у других монстров.** Разыгрывая хотя бы , вы можете украсть одну или несколько карт костюмов у каждого монстра, которого ранили. Для этого вы должны выплатить им стоимость украденных вами карт костюмов.
- **Кража карты костюма не отменяет потерю ♥.**



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 .



ОПОРТУНИСТ

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



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.



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 .



МЕТАМОРФ

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

СОЗДАТЕЛИ

Автор: Ричард Гарфилд

Разработка игры: Ричард Гарфилд и Скафф Элиас

Редакторы: Седрик Барбе и Патрис Буле

Руководитель проекта: Флоран Бодри

Поставщик: Origames

Графика: Венсан Мужено

Оформление (вдохновленное монстрами Игоря Полушина): Реджис Торрес

Колористы: 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 Эляас, 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.

Переводчики: Андрей Мательский, Денис Ефимов, Артем Ясинский

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Данила Евстифеев

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюкова

Руководитель проекта: Артем Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© 000 «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

