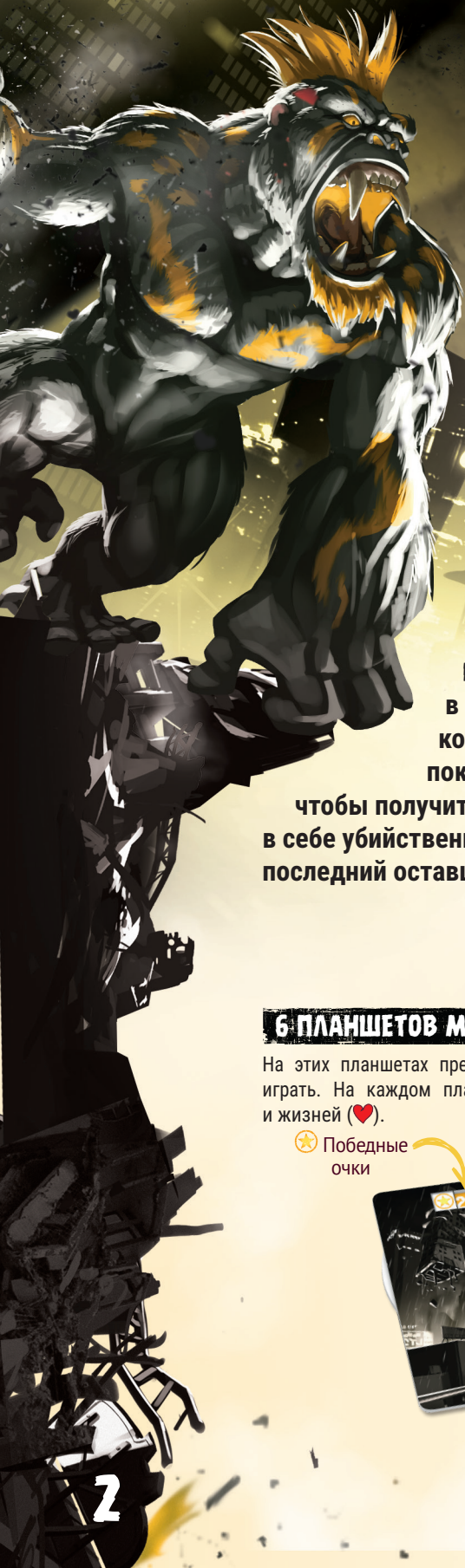


# **ПРАВИЛА**

**ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛДА • ИЛЛЮСТРАЦИИ ПОЛЯ МАФАЙОНА**



# ГОРОД ПОГРУЗИЛСЯ ВО ТЬМУ. ЗВУКИ СИРЕН СМЕШАЛИСЬ С КРИКАМИ ОТЧАЯНИЯ. В ЭТУ БЕЗЛУННУЮ НОЧЬ МУТАНТЫ И МОНСТРЫ ВОШЛИ В ТОКИО.

Ревущие силуэты крушат все на своем пути, сметая мосты и уничтожая здания. Гигантские роботы и бесстрашные инопланетяне схватились во взрывном противостоянии. Эта битва будет эпической, и только один окажется истинным повелителем разрушенного города.

Но... Кто эти два ужасно знакомых силуэта, что выходят из темноты?

## КРАТКИЙ ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО. ТЁМНОЕ ИЗДАНИЕ — это игра для 2-6 игроков, в которой вы возьмете под контроль одного из монстров, которые пойдут на все, чтобы захватить Токио. Бросайте кубики, покупайте карты, покажите свою ярость, сокрушите все вокруг, чтобы получить победные очки (★), и победить в игре. А если вы чувствуете в себе убийственную настрой, то можете просто устранить соперников, ведь последний оставшийся и получит звание победителя!

Если вы знакомы с : **ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО**, то вам достаточно прочитать лишь ту часть правил, что помечена этим значком.



## КОМПОНЕНТЫ

### 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 (🏙️) и Токийский залив (🌊). Когда в правилах или на картах упоминается название «Токио», то подразумеваются обе области.

🏙️ Токио-Сити



🌊 Токийский залив

Шкала ярости

## 6 СЕРЫХ 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 фишки энергии (⚡)

**🐾** : Атаковать монстров, чтобы они потеряли жизни (❤️)

**❤️** : Восстановить свои жизни (❤️)



## 66 КАРТ

У каждой карты есть название, цена розыгрыша в фишках энергии (⚡), тип (**ОСТАВЬТЕ/СБРОСЬТЕ**) 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).

### СБРОСЬТЕ

Выполните эффект, указанный на карте, и сразу же положите ее в сброс.



## 10 ЖЕТОНОВ ЯРОСТИ

Жетоны ярости двусторонние. На каждой стороне есть название, текст с эффектом и номер (нижний правый угол).

Все жетоны ярости, которые игроки приобретают, остаются лежать перед ними лицом вверх до конца игры (или до тех пор, пока не будет сказано иного).



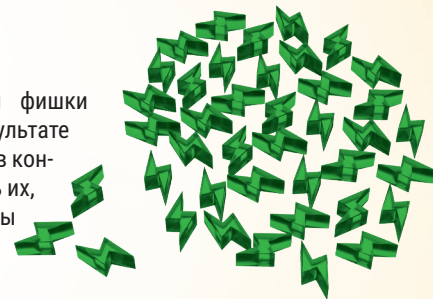
## 6 КАРТОННЫХ ФИГУРОК

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 зал (🏢).



## ФИШКИ ЭНЕРГИИ

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



## 6 МАРКЕРОВ ЯРОСТИ

Эти маркеры используются для отслеживания ваших очков ярости на шкале, расположенной на поле.



## 27 ЖЕТОНОВ И 2 ЖЕЛТЫХ КУБИКА

Некоторые карты вводят в игру желтые кубики и жетоны.



3 жетона дыма



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.



5

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

2

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

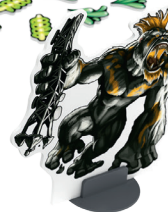
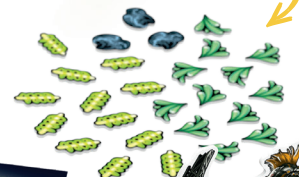


3

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 фишек энергии (⚡).

7



Поместите маркеры ярости рядом со шкалой ярости. Стопки жетонов ярости поместите рядом с пронумерованными кругами с соответствующей им ценой. 4 жетона должны располагаться рядом с 3, 4 жетона рядом с 6 и 2 жетона рядом с 10.

Жетоны ярости двусторонние. Используйте красную сторону для вашей первой партии. В последующих играх вы можете выбрать: использовать все жетоны красной стороной, использовать все жетоны зеленой стороной или часть на красной стороне, а часть на зеленой.



**ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ:**  
используйте только Токио-Сити.



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

# 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 желтых, 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 ☆.



### ОЧКИ ЯРОСТИ

В дополнении к победным очкам **1 1 1** и **2 2 2** принесут вам и очки ярости:

- за каждые 3 разыгранных **1** вы получите 2 очка ярости;
- за каждые 3 разыгранных **2** вы получите 1 очко ярости.

**3 3 3** не приносят вам очков ярости.

♥ Жизни ⚡ Фишки энергии ☆ Победные очки

Когда вы получаете очки ярости, передвигайте свой маркер по шкале ярости.



Если ваш маркер перемещается через/на деление **3**, **6**, или **10** вы можете выбрать один из жетонов, доступных на этом уровне ярости.

Выложите жетон перед собой, его эффект с этого момента активен. Учтите, что вы передвигаете маркер вверх (никогда не сбрасывая его значение до нуля) и получаете жетон единожды за прохождение каждого из значений.

Как только вы выбрали жетон на одном из уровней, вы больше не можете взять еще один жетон того же уровня.



### ПРИМЕР

Гигазавр бросил **1 1 1 1**  
= **1 1 1** + **1** = 2 ☆ + 2 очка ярости.  
1 ☆ + 2      1 ☆  
Очка ярости


### ЭНЕРГИЯ

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




Фишки 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  который вы разыграли.







▶ **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 фишки 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




### • БРОСОК КУБИКОВ

Киберкролик находится в Токио-Сити. Начинается ход Гигазавра. Он находится вне Токио, и его маркер ярости находится на отметке 2 шкалы ярости. Гигазавр бросает серые кубики:





Он оставляет   и бросает четыре оставшихся кубика.




  (оставленные ранее) и      (переброшенные)


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



   (оставленные) и    (переброшенные)

### • РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ


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


  также приносят ему 1 очко ярости, и он продвигает свой маркер вперед на одно деление по шкале ярости. Гигазавр достигает 3 деления шкалы, выбирает один из жетонов, доступных на делении , и размещает его перед собой.


 приносит ему 1 ⚡.

С помощью  он атакует Киберкролика в Токио (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 ♥.

## 3. ВХОД В ТОКИО

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

**ПРИМЕЧАНИЕ:** 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 карту или более из 3 открытых. Чтобы купить карту, вам необходимо потратить количество , указанное в ее верхней части. Если эта карта **СБРОСЬТЕ** , то сразу же разыграйте ее эффект, прежде чем совершать любые другие действия. Если эта карта **ОСТАВЬТЕ** , то поместите ее перед собой, эффект карты сразу же становится активен. 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 Кинга 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 Кинга остается 8 , и он видит карту, которая ему нравится и стоит 3 . Он покупает карту и выкладывает на опустевшее место новую. У Кинга 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.

## 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, включая дополнительные ходы из-за разных эффектов.

: 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.



#### ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



Если вы играете вдвоем, мы рекомендуем использовать приведенный ниже вариант правил.

- Вместо получения 1★ при входе в Токио получайте 1 .
- Вместо получения 2★ при начале хода в Токио получайте 1 .

## 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».

**РАНИТЬ** или **АТАКОВАТЬ** : монстр ранит или атакует другого монстра, когда он заставляет его потерять одну или более с помощью , использованной в фазе розыгрыша результатов.

**ХОД** : ход заканчивается, когда один игрок передает кубики следующему, чтобы тот начал свой ход.

## ПРИМЕР ИГРЫ НА 5 ИГРОКОВ

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

Ход Мехадракона. Он разыгрывает 4 🖐️.

Гигазавр и Кракен теряют по 4 ❤️. Они оба отступают из Токио. После розыгрыша результатов броска Мехадракон входит 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 Киберкролик не разыгрывают 🖐️, поэтому никто не входит в Токио и не покидает его. Мехадракон и Кракен не могут отступить из Токио, так как никто их не атаковал. Мехадракон начинает свой ход в Токио и получает 2 ⭐ за это.

Он разыгрывает 3 🖐️, и все монстры за пределами Токио теряют 3 ❤️. Кракен 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. Кракен должен тут же покинуть Токийский залив, оставляя Мехадракона в одиночестве в Токио.

## ОБЗОР ОСОБЫХ КАРТ

☀️ Если вы достигнете 20 ⭐ и 0 ❤️ одновременно, то вы выбываете. Вы должны выжить, чтобы победить. Если все монстры выбывают одновременно — все проигрывают!

☀️ Карты и жетоны ярости не позволяют монстрам набрать более 10 ❤️, если только карта или жетон не указывает иное.



### ОППОРТУНИСТ

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



### ЯДОВИТАЯ СЛЮНА И УМЕНЬШАЮЩИЙ ЛУЧ

Жетоны яда и уменьшения остаются на монстре, даже если карта или жетон ярости, связанный 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 игроков, сидящих от вас слева и справа, теряют по 1 ❤️. Они теряют ❤️ даже если 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.



### ИМИТАЦИЯ

«Имитация» копирует эффект карты, как будто карта только что разыграна (например, с полным запасом жетонов). Если скопированная карта сбрасывается, «Имитация» теряет скопированные свойства. Жетон имитации можно поместить на другую карту ((ОСТАВЬТЕ)) в начале следующего хода (перед броском кубиков).

## СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Ричард Гарфилд

Разработка игры: Ричард Гарфилд и Скафф Элаяс

Художник: Поль Мафайон

Редакторы: Седрик Барбе и Патрис Буле

Руководитель проекта: Дельфин Бреннан и Флорен Бодри

Отдельная благодарность: Origames и Фредерику Дерлону

©2020 IELLO. IELLO, KING OF TOKYO, KING OF TOKYO Dark Edition and their logos are trademarks of IELLO USA LLC under permission from IELLO.

KING OF TOKYO Dark Edition. © 2020 IELLO. All rights reserved

Тестировщики: Монс Джонсон, Билл Роуз, Энди Булер, 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.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGAGAMES.

Переводчик: Андрей Мательский

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

