

ZAŁADY GRY **POTWORY W TOKIO**

GRA
RICHARDA GARFIELDA

POTWORY W TOKIO to gra dla 2 do 6 graczy.
Każdy kieruje potwornym mutantem, szalonym robotem
lub wstępnym kosmitą w walce o dominację nad Tokio.
Rzucaj kostkami. Wybierz swoją strategię.
Czy zaatakujesz przeciwników? Wyleczysz swoje rany?
A może rozwiniesz swojego potwora?

**WYGRYŹ SOBIE DROGĘ
DO ZWYCIĘSTWA
I ZOSTAŃ
KRÓLEM TOKIO!**

CEL GRY

GRĘ MOŻESZ WYGRAĆ NA 2 SPOSOBY

Zdobądź jako pierwszy 20 punktów zwycięstwa ★
(punkty zdobywasz za sianie destrukcji w Tokio)
albo
pozostań jako ostatni w grze
(użyj swoich pazurów
i zniszcz przeciwników)!

ELEMENTY GRY

6 PLANSZ POTWORÓW

Plansze przedstawiają potwory, którymi będziecie grać. W każdej planszy znajdują się pokrętła do punktów zwycięstwa (★) i punktów życia (♥).

★ punkty zwycięstwa



imię

♥ punkty życia

1 PLANSZA TOKIO

Plansza reprezentuje miasto Tokio. Są na niej 2 pola na pionki graczy – Centrum ① i Zatoka ②. Gdy zasady odnoszą się do „Tokio”, dotyczy to zarówno gracza w Centrum, jak i w Zatoce. *Zatoki używa się tylko w grze 5–6 osobowej, co zostało wyszczególnione w instrukcji niebieskim kolorem.*



6 CZARNYCH KOSTEK

Na każdej kostce jest 6 symboli, które pozwalają na wykonywanie różnych działań:



1 2 3 – zdobywanie punktów zwycięstwa (★)

⚡ – zdobywanie energii (⚡)

🐾 – atakowanie przeciwników (tracą ♥)

♥ – leczenie (zdobywasz ♥)

66 KART

Każda karta ma nazwę, koszt w kostkach energii (⚡), rodzaj (**ZATRZYMAJ** / **ODRZUĆ**) i opis działania.



Są 2 rodzaje kart:

- **ZATRZYMAJ**: Po kupieniu karty kładziesz ją przed sobą na stole. Możesz korzystać z działania tej karty do końca gry.
- **ODRZUĆ**: Po kupieniu karty natychmiast wykonaj przedstawione na niej działanie i odrzuć ją do pudełka.

6 PIONKÓW POTWORÓW

Pionki reprezentują kontrolowane przez was potwory i służą do oznaczenia, czy jesteście w Tokio, czy poza nim.



KOSTKI ENERGII

Kostki energii służą do kupowania kart z banku. Możesz je zdobyć, wyrzucając ⚡. Trzymasz je przed sobą, aż do momentu ich wykorzystania.



28 ZNACZNIKÓW I 2 ZIELONE KOSTKI

Znaczniki i zielone kostki są używane z niektórymi kartami.



3 znaczniki dymu

1 znacznik imitacji



12 znaczników zmniejszenia

12 znaczników trucizny

PRZYGOTOWANIE GRY



1 Każdy wybiera potwora, którym będzie grać, bierze pionek i planszę wybranego potwora i kładzie je przed sobą. Ustawcie punkty życia (♥) na 10 i punkty zwycięstwa (★) na 0.

2 Połóżcie planszę na środku stołu.

3 Potasujcie karty i ułóżcie je w zakryty stos.

4 Weźcie 3 karty z wierzchu stosu i ułóżcie je odkryte obok stosu. Będzie to bank kart.

6 Połóżcie kostki energii (⚡) z boku, w zasięgu wszystkich graczy.



W GRZE 2-4-OSOBOWEJ
Używane jest tylko pole Centrum.

W GRZE 5-6-OSOBOWEJ:
Używane są pola Centrum i Zatoka.

5 Połóżcie czarne kostki na środku stołu, a zielone kostki z boku (są używane tylko z kartą „Dodatkowa głowa”).

PRZEBIEG GRY

Każdy po kolei rzuca 6 czarnymi kostkami. Ten, kto wyrzuci najwięcej , zaczyna grę. W razie remisu rzucicie jeszcze raz (aż do rozstrzygnięcia). Rozpoczynający gracz wykonuje swoją kompletną turę, potem robi to gracz po jego lewej itd.

PRZEBIEG TURY

1. Rzuty kostkami
2. Wykorzystanie symboli na kostkach
3. Wejście do Tokio (jeżeli jest puste)
4. Zakup kart (opcjonalnie)
5. Zakończenie tury – przekazanie kostek sąsiadowi z lewej

1. RZUTY KOSTKAMI

Weź 6 czarnych kostek. Możesz wykonać nimi maksymalnie 3 rzuty.

Po każdym rzucie możesz (ale nie musisz) odłożyć na bok dowolną liczbę kostek. Pozostałymi kostkami rzucaś dalej. Możesz rzucać także kostkami, które wcześniej odłożyłeś na bok. 2 zielone kostki używane są tylko z kartą „Dodatkowa głowa”.

2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Do symboli na kostkach przypisane są różne działania. Wykonujesz te działania po zakończeniu wszystkich rzutów. Kolejność wykonywania działań jest dowolna, ale musisz wykorzystać wszystkie symbole (nawet jeżeli nie chcesz).

PUNKTY ZWYCIĘSTWA



Jeżeli wyrzucisz 3 takie same cyfry, np. **1, 1, 1**, zdobywasz tyle , ile wskazuje cyfra. Każda kolejna cyfra daje ci dodatkowo 1 .

PRZYKŁAD

Rafał wyrzucił **2 2 2 2**

$$= \underbrace{2 \ 2 \ 2}_{2\star} + \underbrace{2}_{1\star} = 3\star$$

ENERGIA



Każdy symbol  daje 1 kostkę energii  z banku. Wszystkie zdobyte  trzymasz przed sobą do momentu ich wykorzystania.

-  punkty życia
-  kostki energii
-  punkty zwycięstwa

ATAK



Każdy symbol  zadaje 1 obrażenie innym graczom.

- **Jeżeli gracz jest w Tokio** (w Centrum lub Zatoce) – zadaje obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.
- **Jeżeli gracz jest poza Tokio** – zadaje obrażenia graczom znajdującym się w Tokio (Centrum i Zatoce).

Każde otrzymane obrażenie oznacza utratę 1 punktu życia . Gracz, który otrzyma obrażenia, zmniejsza odpowiednio  na swojej planszy potwora.

Gracz, któremu  spadnie do 0, zostaje wyeliminowany z gry .

Na początku gry Tokio jest puste, więc symbole  wyrzucone w pierwszej turze gracza rozpoczynającego nie zadają obrażeń.

UWAGA!

Niektóre karty zadają obrażenia, ale nie są atakiem. Tylko symbol  jest traktowany jako atak, co ma znaczenie podczas opuszczania Tokio (patrz na następnej stronie).

LECZENIE



Każdy symbol  pozwala odzyskać 1 punkt życia .

Jeżeli jesteś w Tokio, nie możesz używać  do leczenia.

UWAGA!

Gracz może mieć maksymalnie 10 . Limit ten może zostać zwiększony przez kartę „Jeszcze większy!”.





PRZYKŁAD RZUTU KOSHKAMI I WYKORZYSTANIA SYMBOLI



• Rzuty kostkami:

Janek rzucił kostkami, na których wypadło:



Zatrzymuje **3 3**, a pozostałymi rzuca ponownie. Wynik po 2. rzucie:



Janek odkłada **2 2 2**, a pozostałymi rzuca ponownie. Wynik po 3. rzucie:



• Wykorzystanie symboli:

2 2 2 dają Jankowi 2 ★.

dodatkowa czwarta **2** daje Jankowi 1 ★.

⚡ daje Jankowi 1 ⚡.

🐾 pozwala Jankowi zadać 1 obrażenie Rafałowi, który jest w Tokio. Gdyby Janek był w Tokio, zadałby po 1 obrażeniu wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.

Janek nie wyrzucił żadnego **♥**, więc nie może się leczyć.



W TOKIO

Bycie w Tokio ma swoje zalety i wady:

- ➡ **1 ★**: Zdobywasz 1 ★, kiedy wchodzisz do Tokio.
- **[+2 ★]**: Zdobywasz 2 ★, jeżeli rozpoczynasz swoją turę w Tokio.
- **🚫** Jeżeli jesteś w Tokio, nie możesz używać **♥** do leczenia lub odrzucenia znaczników trucizny i zmniejszenia (ale wciąż możesz leczyć się za pomocą kart).

Pozostałe zasady dotyczące Tokio:

- Jeżeli jesteś w Tokio, zadajesz obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.
- Jeżeli jesteś poza Tokio, zadajesz obrażenia graczom znajdującym się w Tokio.
- W grze 2–4-osobowej tylko 1 gracz może być w Tokio w danym momencie, w grze 5–6 osobowej – 2 graczy.
- Jeżeli będąc w Tokio, zostaniesz zaatakowany **🐾**, możesz (ale nie musisz) opuścić Tokio. Przetaw wtedy swój pionek poza Tokio. Teraz Tokio jest puste i gracz, który cię zaatakował w fazie 3, będzie musiał do niego wejść. Uwaga! Opuścić Tokio możesz tylko, kiedy zostaniesz zaatakowany (czyli poza swoją turą). Nawet jeżeli opuścisz Tokio, to i tak otrzymujesz zadane obrażenia.

3. WEJŚCIE DO TOKIO

Jeżeli Tokio jest puste (nie ma tam żadnego gracza), **musisz przenieść swój pionek na pole Centrum**. Jeżeli Tokio jest zajęte (w centrum znajduje się już gracz), pomijasz fazę „Wejście do Tokio”.

W grze 2–4 osobowej tylko 1 gracz może być w Tokio.

👥 W rozgrywce 5–6-osobowej 5–6 w Tokio może jednocześnie znajdować się 2 graczy. Jeżeli Centrum jest już zajęte, a Zatoka pusta, to **musisz wejść do Zatoki**. Obaj gracze (w Centrum i Zatoce) są traktowani, jakby byli w Tokio. Zatoka jest rozpatrywana tak samo jak Centrum.

Gdy w grze pozostało już mniej niż 5 graczy, zatoka przestaje być dostępna. Gracz będący w zatoce musi ją opuścić (chyba że Centrum jest wolne, to wtedy przenosi się tam).

UWAGA! Na początku gry Tokio jest puste. Oznacza to, że gracz rozpoczynający grę musi w tej fazie wejść do Tokio.



4. ZAKUP KART

Możesz (ale nie musisz) kupić karty, które znajdują się w banku. Aby kupić daną kartę, musisz zapłacić jej koszt w kostkach energii ⚡. Po kupieniu karty natychmiast uzupełnij bank, dokładając do niego nową kartę ze stosu. Możesz wymienić karty w banku, jeżeli ci nie od-



powiadają. Płacisz wtedy 2 ⚡ i odkładasz wszystkie karty z banku do pudełka. Na ich miejsce wykladasz 3 nowe karty ze stosu. Możesz kupić dowolną liczbę kart i wielokrotnie wymieniać karty w banku, jeżeli masz wystarczającą liczbę kostek energii ⚡.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI 5-OSOBOWEJ

Początkowa sytuacja:

W tym przykładzie skupiamy się tylko na pokazaniu mechanizmu ataku i związanego z tym wchodzenia do Tokio i jego opuszczania. Pozostałe wyniki graczy są pominięte.

W swojej turze Rafał wyrzucił 4 . Zadaje 4 obrażenia Jankowi i Tomkowi (graczom w Tokio). Oba postanawiają opuścić Tokio.

Po rozpatrzeniu symboli na kostkach Rafał wchodzi do Tokio (do Centrum) i zdobywa za to 1 . Zatoka na razie pozostaje pusta. Następnie swoją turę wykonuje Janek, który wyrzucił 1 . Tylko Rafał traci 1 serce (bo jest sam w Tokio). Rafał decyduje się zostać w Tokio. Janek musi teraz wejść do zatoki i zdobywa za to 1 .

Teraz do gry przystępuje Tomek. Wyrzuca 1 . Rafał i Janek (gracze w Tokio) tracą 1 . Rafał opuszcza Tokio, a Janek zostaje. Po rozpatrzeniu wyników Tomek musi wejść do pustej Zatoki i zdobywa za to 1 . Gdyby Rafał także zdecydował się zostać w Tokio, Tomek nie wszedłby do Tokio (bo oba pola byłyby zajęte).

Patryk i Agnieszka w swoich turach nie wyrzucają , więc sytuacja w Tokio się nie zmienia.

Rafał rozpoczyna swoją turę w Tokio i zdo-



bywa 2 . Wyrzuca 3 i gracze poza Tokio tracą 3 (Janek, Patryk, Agnieszka). Tomek nie traci , bo jest w Tokio razem z Rafałem (gracze w Tokio nie atakują się wzajemnie).

Janek ma 0 , więc zostaje wyeliminowany. Teraz w grze są już tylko 4 osoby. Tomek musi opuścić zatokę i przenosi swój pionek poza Tokio (gdy liczba graczy spadnie poniżej 5, Zatoka znowu przestaje być dostępna dla graczy). Rafał zostaje sam w Tokio.

PRZYKŁAD ZAKUPU KART

Tomek ma 10 . Nie podobają mu się karty w banku (zawsze są 3 widoczne), postanawia je wymienić i płaci 2 . Odrzuca karty z banku i na ich miejsce dobiera nowe ze stosu. Kupuje kartę za 3 i na jej miejsce dobiera nową ze stosu. Tomek ma jeszcze 5 , ale chce zachować je na później.

5. Koniec gry

Teraz są rozpatrywane niektóre karty (np. „Farmer energii”, „Wegetarianin” czy „Nadchodzi pomoc”). Przekaz kostki sąsiadowi z lewej. Gracz ten przystępuje do gry.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie 20 punktów lub pozostanie jako jedyny w grze (pozostali gracze zostaną wyeliminowani). Ten gracz zwycięża.

Gracz ogłasza wygraną na koniec swojej tury (nie w trakcie tury). Jeżeli gracz zdobędzie 20 i zostanie wyeliminowany w tej samej turze, to gra toczy się dalej. Gdy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani w tej samej turze, gra kończy się remisem.

Autor: Richard Garfield • **Ilustracje** (inspirowane potworami Igora Polouchine'a): Régis Torres • **Kolory:** Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet • **Podziękowania:** Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon • **projekt opakowania:** Origames

Wersja Polska: opracowane przez Portal Games na podstawie edycji Egmont



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl



© 2021 Portal Games Sp. z o.o.

© 2021 Iello. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: <http://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

WYJAŚNIENIE NAJCZĘSTSZYCH WĄTPLIWOŚCI DOTYCZĄCYCH KART

SŁOWNICZEK

Otrzymujesz 1 obrażenie: Tracisz 1 ♥.

Wyliminowany: Gdy masz 0 ♥, odpadasz z gry.

Przerzut: Ponowny rzut wybranymi kostkami.

Atak: Gdy wyrzucisz 🎲 na kostkach albo będziesz mieć kartę dodającą 🎲 do wyniku (np. „Atak kwasem”). Zawsze musisz rozpatrzyć atak, nawet gdy jest to dla ciebie niekorzystne.

Niektóre karty zadają obrażenia, ale nie są atakiem (np. „Miotacz ognia”, „Rafineria”). Gracz, który otrzymał obrażenia tylko za pomocą tych kart, nie może opuścić Tokio (tylko gracz zaatakowany może je opuścić).



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 znaczniki/kostki energii, weź z ogólnych zasobów ich odpowiednią liczbę i połącz 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 2 kart z wierzchu stosu.

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



POTWÓR Z GUMY

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



POTWÓR Z GUMY, WIELKA DOLEWKA, SZYBKIE 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.



PASOŻYT

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



PIEKIELNY ODEDECH

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



MEDYK

Gracz w Tokio może leczyć innych graczy za pomocą swoich ♥. Gracz w Tokio może być wyleczony przez innego gracza za pomocą „MEDYKA”.



REGENERACJA

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

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



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.



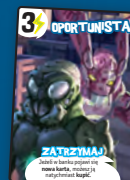
TRUJĄCA ŚLINA I PROMIENI ZMNIEJSZAJĄCY

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



ZATRZYMANIE CZASU

Jeżeli wyrzucisz 1 1 1, w dodatkowej turze wykonujesz jeszcze 1 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 najbliższej graczowi aktualnie rozgrywającego turę (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



GRA DLA CAŁEJ RODZINY
MISTERNE ŚLEDZTWO
CZAS ROZPOCZĄĆ

