

GRA

RICHARDA GARFIELDA

INSTRUKCJA GRY POTWORY W TOKIO™

PIERWSZE STARCIE

POTWORY W TOKIO: PIERWSZE STARCIE to gra dla 2 do 4 graczy. Każdy kieruje potwornym mutantem, szalonym robotem lub wstrętnym 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

GRY 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



4 PLANSZE POTWORÓW

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

★ punkty zwycięstwa



imię

♥ punkty życia

50 KART

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

koszt

4

nazwa

WIELKA DOLEWKA

rodzaj

ZATRZYMAJ

działanie

Zapłać 1 ⚡, aby wykonać 1 dodatkowy ruch kostkami.

1 PLANSZA TOKIO

Plansza reprezentuje miasto Tokio.



4 PIONKI POTWORÓW

Te pionki reprezentują kontrolowane przez was potwory. Gdy przejmujesz kontrolę nad Tokio, umieść swojego potwora na planszy.



6 KOSTEK



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

1 2 3 : zdobywanie punktów zwycięstwa (★)

⚡ : zdobywanie energii (⚡)

♥ : leczenie (zdobywasz ♥)

🐾 : atakowanie przeciwników (tracą ♥)

KOSTKI ENERGII

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



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 na środku stołu.

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

PRZEBIEG GRY

Wybierzcie rozpoczynającego gracza w następujący sposób:

Każdy po kolei rzuca wszystkimi 6 kostkami. Ten, kto wyrzuci najwięcej 🍀, zaczyna grę. W razie remisu rzućcie 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

W swojej turze możesz wykonać maksymalnie 3 rzuty. Możesz przestać rzucać w dowolnym momencie.

Podczas pierwszego rzutu rzuć wszystkimi 6 kostkami. Jeśli któreś wyniki ci odpowiadają, możesz odłożyć je na bok i podczas drugiego rzutu rzucić ponownie tylko tymi kostkami, których wyniki nie były zadowalające. Podczas trzeciego rzutu, jeśli zmienisz zdanie, możesz rzucić ponownie dowolnymi kostkami spośród tych odłożonych wcześniej na bok, razem z tymi, których wyniki wciąż ci się nie podobają.

Gdy wykonasz wszystkie 3 rzuty (albo wcześniej postanowisz przestać rzucać), przejdź do kolejnego kroku.

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: **1**, **2** albo **3**, zdobywasz tyle ★ ile wskazuje cyfra. Każda kolejna cyfra daje ci dodatkowo 1★.

PRZYKŁAD

Rafał wyrzucił **1 1 1 1**

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

ENERGIA

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

LECZENIE

Każdy symbol pozwala odzyskać 1 punkt życia . Jeżeli jesteś w Tokio, nie możesz używać do leczenia (ale możesz użyć do tego kart).

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

- punkty życia
- kostki energii
- punkty zwycięstwa

ATAK

Każdy symbol zadaje 1 obrażenie innym graczom.

- Jeżeli gracz jest w Tokio i wyrzuci , zadaje obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.
- Jeżeli gracz jest Tokio i wyrzuci , zadaje obrażenia graczowi znajdującemu się w Tokio.

Ten gracz musi wybrać jedno z poniższych:

- Opuszcza Tokio: gracz zabiera figurkę potwora i umieszcza przed sobą (nawet podczas opuszczania Tokio gracz traci);

ALBO

- Pozostaje w Tokio: nic się nie zmienia.

Gracz, któremu spadnie do 0, zostaje wyeliminowany z gry (jego karty **ZATRZYMAJ** i kostki Energii są odrzucane).

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).

PRZYKŁAD RZUTU KOSHKAMI I WYKORZYSTANIA SYMBOLI



RZUTY KOSHKAMI

Janek jest w Tokio. Trwa tura Rafała. Rafał bierze swoje kości i wyrzuca:



Zatrzymuje 3 3 i rzuca ponownie pozostałymi czterema. Wynik po 2. rzucie to:



Został mu jeden rzut. Tym razem zatrzymuje 2 2 2 i rzuca ponownie trzema pozostałymi kostkami. Wynik po 3. rzucie to:



WYKORZYSTANIE SYMBOLI

2 2 2, dają Rafałowi 2 ★, dodatkowa czwarta 2 daje mu 1 ★.

⚡ daje Rafałowi 1 ⚡.

👉 pozwala Rafałowi zadać 1 obrażenie Jankowi, który jest w Tokio. Gdyby Rafał był w Tokio, zadałby po 1 obrażeniu wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio. Rafał nie wyrzucił żadnego ♥, więc nie może się leczyć.

3. WEJŚCIE DO TOKIO

Jeśli Tokio jest puste (nie ma tam żadnego gracza), twój potwór musi przejąć kontrolę nad Tokio. Umieść go na planszy.

Możesz opuścić Tokio tylko wtedy, gdy tracisz ♥ w wyniku 🗲 wyrzuconych przez innego gracza.

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



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 (ale wciąż możesz leczyć się za pomocą kart).

Poza tym, od tego gdzie się znajdujesz, zależy cel twojego ataku:

- Wynik 🗲 gracza znajdującego się w Tokio zadaje obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.
- Wynik 🗲 graczy znajdujących się poza Tokio zadaje obrażenia graczowi znajdującemu się w Tokio.

Możesz opuścić Tokio tylko po utracie ♥ wskutek 🗲 z rzutu innego gracza.

OPCJONALNE ZASADY GRY DLA 2 GRACZY

Jeżeli chcesz zagrać w tę grę w 2 graczy, zalecamy użycie tych zmienionych zasad dotyczących przejmowania kontroli nad Tokio (pozostałe zasady pozostają bez zmian):

Wchodząc do Tokio, zdobywasz 1 ⚡ zamiast 1 ★.

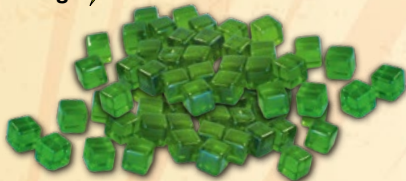
Rozpoczynając swoją turę w Tokio, zdobywasz 1 ⚡ zamiast 2 ★.

4. ZAKUP KART

Możesz (ale nie musisz) teraz kupić jedną lub więcej kart spośród trzech odkrytych kart z banku. Aby kupić daną kartę, musisz opłacić jej koszt w kostkach energii ⚡ (wskazany w górnej części karty). **Po zakupie karty natychmiast uzupełnij puste miejsce w banku nową kartą, dobraną z wierzchu stosu.** Nowe karty są od razu dostępne do kupienia.

Możesz również wydać 2⚡, aby odrzucić na stos kart odrzuconych wszystkie karty z banku, a następnie wyłożyć na ich miejsce trzy nowe karty ze stosu. Są one natychmiast dostępne do zakupu.

Możesz kupić dowolną liczbę kart i wielokrotnie wymieniać karty w banku, jeżeli masz wystarczającą liczbę kostek energii ⚡.



Karty nie pozwalają graczom na przekroczenie limitu 10♥, chyba że polecenie na karcie **ZATRZYMAJ** mówi inaczej.

PRZYKŁAD

Zuza ma 10⚡. Nie podobają jej się żadne z dostępnych kart. Płaci 2⚡ aby je odrzucić i odkryć trzy nowe na ich miejsce. Wciąż ma 8⚡. Karta, która jej się podoba, kosztuje 3⚡.

Kupuje tę kartę i doбира na jej miejsce nową ze stosu. Ma jeszcze 5⚡, ale chce zachować na później.

Są dwa rodzaje kart:

▶ **ZATRZYMAJ**: po kupieniu karty kładziesz ją przed sobą na stole. Możesz korzystać z działania tej karty do końca gry (chyba że inne polecenie będzie nakazywało inaczej).

▶ **ODRZUĆ**: po kupieniu karty natychmiast wykonaj przedstawione na niej działanie i odrzuć ją na stos kart odrzuconych.

5. KONIEC TURY

Niektóre efekty kart są rozpatrywane na koniec twojej tury.

Gdy już zakończysz swoją turę, przekaz kostki graczowi po lewej.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy na koniec tury któryś z graczy zdobędzie 20★ lub pozostanie jako jedyny w grze.

Gracz, który osiągnie 20★ lub będzie ostatnim ocalałym, zostanie ogłoszony Królem Tokio!

Jeśli gracz osiągnie 20★ i zejdzie do 0♥ w tej samej turze wskutek działania karty, zostanie wyeliminowany. Aby wygrać, musi przetrwać swoją turę. Jeśli wszystkie potwory zostaną wyeliminowane w tym samym czasie, wszyscy przegrywają!

SŁOWNICZEK

- **Rzut**: czynność rzucania kostek na stół. Przed kolejnym rzutem gracz może zdecydować o zachowaniu wybranych kostek z wcześniejszego swojego rzutu. Gracz może również zdecydować o ponownym rzucie kostkami, które wcześniej zachował.
- **Opuszczanie Tokio**: Gracz może opuścić Tokio tylko po utracie ♥ poprzez Atak innego gracza.
- **Zadawanie obrażeń**: Podczas etapu wykorzystania symboli na kostkach, gracz zadaje obrażenia innemu graczowi swoimi ♣, sprawiając, że traci on 1 lub więcej ♥.



NIECH TWOJA GRA EWOLUJE!



Aby urozmaicić rozgrywkę, możesz wymieszać karty z gier „Potwory w Tokio: Pierwsze Starcie” i „Potwory w Tokio” na trzy różne sposoby:

1. Dodaj 14 nowych kart oznaczonych symbolem ★.
2. Dodaj wszystkie 50 kart (niektóre z nich będą się powtarzać).
3. Dodaj tylko te, które chcesz.



TWÓRCY GRY

Autor: Richard Garfield

Rozwój gry: Richard Garfield & Skaff Elias

Project Manager: Florent Baudry & Max-Tobias Walter

Tłumaczenie: Danni Loe

Projekt graficzny: Frédéric Derlon

Redakcja: William Niebling

Podziękowania: Guillaume Gille Naves, Igor Polouchine

Originalne pakowanie: Origames

Ilustracje: Régis Torres

Kolory: Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet

Wersja polska: Zespół Portal Games.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

www.portalgames.pl

© 2024 Portal Games Sp. z o.o.

© 2024 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 nich:

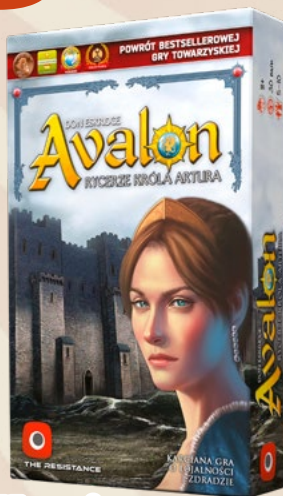
<http://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



szukasz czegoś nowego?



**Imprezowe
blefowanie**



**Odkryj
sekrety Kamelot!**



**Dla fanów
karcianej rozbudowy**



**Rozkręcają
każdą ekipę!**



**Świetny
klimat
i masa śmiechu**

www.sklep.portalgames.pl

