



RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO LA FURIA DEI MOSTRI!

Alla fine del tuo turno puoi usare **1 cubi di Energia** per comprare **carte da tenere o scartare**.

La plancia del Mostro è usata per segnare quanti Punti Vita ti rimangono e quanti Punti Vittoria hai guadagnato.

I 6 dadi neri sono usati per ottenere combinazioni per attaccare gli altri Mostri, guarire recuperando Punti Vita, guadagnare Energia o Punti Vittoria.

Puoi usare **i dadi verdi** se hai la carta giusta.

Puoi essere dentro o fuori **Tokyo**. Il Mostro che controlla Tokyo ferisce tutti gli altri Mostri con lo stesso attacco...

Controlla un GigaMostro infuriato che distrugge tutto quello che trova! Lancia i dadi per ottenere la miglior combinazione per guarire, attaccare, comprare carte o guadagnare Punti Vittoria. Sta a te scegliere la migliore tattica per diventare il Re di Tokyo appena in tempo per liberarti di tutti i tuoi avversari in un unico devastante attacco... Il primo che guadagna 20 Punti Vittoria... o l'ultimo giocatore che resta vivo... vince la partita.

Un gioco di Richard Garfield



Edizione italiana: uplay.it edizioni
www.uplay.it

© IELLO www.iello.info



Le immagini sono puramente indicative, i colori e i dettagli possono variare.

Made in China





RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO LA FURIA DEI MOSTRI!

Sei un Mostro gigante infuriato! Le tue gesta distruttive ti porteranno gloria sotto forma di Punti Vittoria (★). Il primo che arriva a 20★ vince il gioco. Oppure l'ultimo che resta vivo – se deve finire così...

CONTENUTO

- Manuale
- 1 Tabellone Tokyo 1
- 66 carte 2
- 28 "segnalini" 3 (3 fumo, 1 imitatore, 12 ristretto, 12 veleno).
- 8 dadi (6 neri + 2 verdi) 4
- 6 Plance dei Mostri 5
- 6 sagome + 6 piedistalli 6
- Tanti cubi Energia 7

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è diventare il "Re di Tokyo". Il gioco finisce quando un Mostro guadagna 20 Punti Vittoria (★) o se resta l'ultimo Mostro in vita.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un Mostro, prende la sua sagoma 6, la sua plancia 5 e posiziona i suoi Punti Vita a 10 ed i Punti Vittoria a 0.

Piazza il tabellone di Tokyo 1 al centro del tavolo, dove sia raggiungibile da tutti. Questo rappresenta la Città di Tokyo ed è diviso in due luoghi: "Tokyo City" 1 e "Tokyo Bay" 1. Ogni volta che una carta fa riferimento

a Tokyo, si riferisce ad entrambi. All'inizio del gioco nessuno è dentro Tokyo.

Se è la prima partita o se ci sono meno di 5 giocatori, userete solo "Tokyo City".

Per una partita a 5 o 6 giocatori si utilizza anche "Tokyo Bay".

Mescola le carte 2, forma una pila e disponi le prime tre carte a faccia in su sul tavolo accanto al mazzo.

Metti i 6 dadi neri 4 al centro del tavolo e metti da parte quelli verdi (verranno usati solo con delle carte speciali).

Infine, forma un cumulo di cubi Energia 7.



★ Punti Vittoria



♥ Punti Vita



IL GIOCO

Ogni giocatore lancia 6 dadi neri. Chi ottiene più "Attacchi" (👤) diventa il primo giocatore.

Nota: Da ora in poi i giocatori verranno chiamati Mostri.

A cominciare dal primo giocatore, ogni Mostro gioca un turno e passa il turno al giocatore alla sua sinistra. Il turno si svolge nelle seguenti fasi in questo ordine:

SVOLGIMENTO DEL TURNO

1. Lanciare e rilanciare i dadi
2. Risolvere i dadi
3. Comprare carte (opzionale)
4. Fine del turno

1. LANCIARE E RILANCIARE I DADI

Nel tuo turno lanci i 6 dadi neri. Dopodiché puoi rilanciare un numero qualsiasi di dadi, due volte. I dadi tenuti al primo rilancio possono essere tenuti o rilanciati al secondo.

2. RISOLVERE I DADI

I simboli che hai tenuto alla fine della tua fase di lancio, sono le azioni del tuo turno.

I dadi riportano i seguenti simboli:

- 1 / 2 / 3 : Dadi Punti Vittoria (★)
- ⚡ : Dado Energia (⚡)
- 👤 : Dado Attacco (- ♥)
- ♥ : Dado Guarigione (♥)

EFFETTI DEI DADI

PUNTI VITTORIA

Con tre dadi uguali 1, 2 o 3 un Mostro ottiene i Punti Vittoria ★ riportati sul dado (per esempio, con tre 3 si ottengono 3★, non 9).

Ogni altro dado uguale dà un Punto Vittoria ★ extra.

ENERGIA

Per ogni ⚡ un Mostro può prendere un Cubo Energia (⚡).

Non c'è bisogno che si facciano combinazioni di dadi.

I Cubi Energia possono essere accumulati di turno in turno.

ATTACCO

Per ogni 👤 un Mostro compie un attacco contro ogni Mostro che non si trova nel suo stesso luogo.

- **Se sei dentro Tokyo** (Tokyo City o Tokyo Bay), quando ottieni 👤 attacchi tutti i Mostri che sono fuori Tokyo.

- **Se sei fuori Tokyo**, quando ottieni 👤 attacchi tutti i Mostri dentro Tokyo (Tokyo City o Tokyo Bay).

Ogni attacco fa perdere un Punto Vita (♥).

Quando un Mostro perde il suo ultimo ♥ è fuori dal gioco.

Il primo Mostro che ottiene almeno un 👤 non compie un attacco, ma prende il controllo di Tokyo e muove la sua sagoma dentro Tokyo City.

GUARIGIONE

Ogni ♥ permette ad un Mostro di recuperare un Punto Vita (1♥).

Un Mostro non può avere più di 10♥.

Descrizione delle carte:

1: Il costo di una carta si trova in alto a sinistra e si paga con i Cubi Energia (⚡) accumulati.

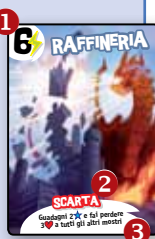
2: Come giocare la carta è indicato sopra la descrizione degli effetti.



TIENE: I mostri tengono queste carte per tutta la partita (su alcune carte viene indicato se la carta va scartata in alcune circostanze).

SCARTA: I mostri applicano immediatamente gli effetti di queste carte e poi le scartano.

3: Effetto della carta.



3. COMPRARE LE CARTE

Se vuole, dopo che sono state effettuate le azioni dei dadi, un Mostro può comprare una delle tre carte a faccia in su.

Un Mostro può decidere di utilizzare due Cubi Energia (⚡) per scartare le tre carte scoperte e cambiarle con tre nuove carte prese dal mazzo.

Acquisti e cambi di carte possono essere fatti in qualsiasi ordine e possono essere ripetuti finché un Mostro ha energia da spendere.

Esempio: Il Kraken ha 10⚡ e non vuole nessuna delle carte disponibili. Spende 2⚡, le scarta e ne mette a disposizione 3 nuove.

Ora ha 8⚡ e vede una carta che costa 3⚡ che vuole: la compra e ne rivela una nuova. Adesso ha 5⚡ rimanenti e decide di tenerli per spenderli in un altro turno.

Ogni carta acquistata viene subito rimpiazzata con la prima carta in cima al mazzo.

4. FINE DEL TURNO

Alcune carte vengono utilizzate durante questa fase.

Esempio di risoluzione dei dadi:

E' il turno di Gigazaur che, lanciando i dadi, realizza:

1 2 3 3 ♥ ⚡

Decide di tenere i 3 3 e rilanciare gli altri:

ottiene 3 3 2 2 2 ♥

Ha ancora un ritiro e questa volta decide di ritirare i 3 3 e il ♥, ottenendo:

2 2 2 2 ⚡ ♥

Risoluzione dei dadi:

Dal momento che ha almeno tre 2, guadagna 2★, più un punto extra (1★) per il quarto 2, per un totale di 3★.

Gigazaur ottiene anche un Cubo Energia (⚡) per l'unico ♥.

Gigazaur possiede poi 1 ♥. CyberBunny è attualmente dentro Tokyo e perde 1♥.

Se Gigazaur fosse stato dentro Tokyo, tutti gli altri Mostri avrebbero perso 1♥.

Gigazaur non ha ottenuto ♥, ma non ne avrebbe avuto bisogno dato che ha già 10♥.

Gigazaur non compra carte e passa il turno al giocatore alla sua sinistra.

Alla fine del tuo turno passi i dadi al giocatore alla tua sinistra.

DIVENTARE IL RE DI TOKYO

All'inizio del gioco nessun Mostro è dentro Tokyo.

Se Tokyo è libera, il primo che ottiene almeno un ♥ prende il controllo di Tokyo, posiziona la sua sagoma su Tokyo e non attacca (in quel turno) gli altri Mostri.

Se vieni attaccato mentre sei all'interno di Tokyo e non vuoi continuare a restarci (chi può biasimarti - è dura laggiù!), puoi arrenderti al Mostro che ti ha attaccato (che subentra in città). In ogni caso subisci l'attacco e la perdita di ♥.

Se vieni eliminato mentre sei a Tokyo, il Mostro che ti ha eliminato prende subito il controllo di Tokyo.

Nota: una carta **SCARTA** che ti fa perdere Punti Vita non è un attacco.

Se vieni eliminato da una di queste carte, nessuno prende il tuo posto a Tokyo, che diventa non occupata.



Il Mostro prende il controllo di Tokyo e posiziona la sua sagoma su "Tokyo City"



In una partita a 5 o 6 giocatori si possono avere due Mostri dentro Tokyo.

EFFETTI DI TOKYO

Essere dentro Tokyo (Tokyo City o Tokyo Bay) ha alcuni vantaggi e alcuni svantaggi:

- Quando prendi il controllo di Tokyo, guadagni 1★ (➔1★).
- Quando cominci il tuo turno dentro Tokyo, guadagni 2★ (+2★1).
- Un Mostro che si trova dentro Tokyo non può usare i ♥ dei propri dadi, ma può comunque guarire con le carte (♥).

Il bersaglio dei tuoi attacchi dipende dalla tua posizione:

- I ♥ dei Mostri dentro Tokyo City e Tokyo Bay fanno perdere ♥ a tutti i Mostri fuori da Tokyo.
- I ♥ dei Mostri fuori da Tokyo fanno perdere ♥ solamente ai Mostri dentro Tokyo City e Tokyo Bay.

VINCERE IL GIOCO

Il gioco finisce se un Mostro guadagna 20 Punti Vittoria (★) o nel momento in cui rimane l'ultimo Mostro in vita.

Il Mostro viene così incoronato l'indiscusso Re di Tokyo.



REGOLAMENTO PER 5 o 6 GIOCATORI

Tokyo Bay - Regolamento per 5 o 6 Mostri (esperti).

Quando si gioca una partita a 5 o 6 giocatori, si può utilizzare l'area di Tokyo Bay. Questa posizione crea uno nuovo spazio dentro Tokyo e rende il gioco più dinamico.

Sia i Mostri in Tokyo City che quelli in Tokyo Bay sono considerati "dentro Tokyo".

Dopo che un Mostro che non è dentro Tokyo avrà attaccato, questi deve occupare Tokyo se una delle due posizioni (Tokyo City o Tokyo Bay) è libera o viene abbandonata. Se è possibile scegliere, Tokyo City deve essere occupata per prima.

Come nel gioco normale, chi entra in Tokyo City (libera) non attacca.

Se Tokyo Bay è libera e non lo è Tokyo City, il Mostro che attacca Tokyo infligge il danno al Mostro dentro Tokyo e prende il controllo di Tokyo Bay - o di Tokyo City se il Mostro si arrende al Mostro che lo ha attaccato dentro Tokyo City (che va occupata sempre per prima).

Tokyo Bay equivale a Tokyo City.

• Il Mostro che viene attaccato a Tokyo Bay può scegliere se abbandonare Tokyo Bay (subendo, comunque, perdite come in Tokyo City). In questo caso il Mostro che ha attaccato deve prendere il suo posto, sempre che non si renda disponibile Tokyo City (nel qual caso Tokyo Bay diventa momentaneamente libera).

• Un Mostro non può mai occupare Tokyo City e Tokyo Bay contemporaneamente.

Se un Mostro viene eliminato e il numero di Mostri scende al di sotto di 5, Tokyo Bay non può più essere occupata. Il Mostro che vi si trova deve abbandonare Tokyo.

Qualsiasi carta che si riferisca a Tokyo, si applica sia a Tokyo City che Tokyo Bay contemporaneamente.

• Esempio di partita a 5 giocatori:

Gigazaur è dentro Tokyo City, Kraken è dentro Tokyo Bay; Kong, MekaDragon e CyberBunny sono gli altri Mostri. MekaDragon tiene 4 🟢

Sia Gigazaur che Kraken perdono 4 ❤️ ed entrambi abbandonano Tokyo; MekaDragon prende il controllo di Tokyo City e guadagna 1 ★. Tokyo Bay rimane vuota.

Ora è il turno di Gigazaur, che tiene 1 🟢.

MekaDragon è l'unico a subire il danno, dal momento che Tokyo Bay non è occupata.

CAPIRE LE CARTE

- Quando su una carta compare un numero seguito da ★ o da ❤️, esso indica quanti Punti Vittoria o Punti Vita guadagna o perde chi viene interessato dagli effetti di quella carta. Il nuovo totale di ★ e/o ❤️ va registrato sulle plance dei giocatori coinvolti.
- E' possibile che un giocatore raggiunga i 20 ★ e che venga eliminato allo stesso tempo da una carta. Devi sopravvivere per poter vincere e regnare su Tokyo!
- E' anche possibile che tutti i Mostri

MekaDragon rimane in Tokyo City e, visto che Tokyo Bay è vuota, Gigazaur deve prenderne il controllo e guadagna 1 ★. Se MekaDragon avesse abbandonato Tokyo City, avrebbe preso il controllo di Tokyo City e lasciato, ancora una volta, Tokyo Bay libera.

CyberBunny, tiene 1 🟢; sia Gigazaur che MekaDragon perdono 1 ❤️. Gigazaur abbandona Tokyo Bay, MekaDragon rimane in Tokyo City. CyberBunny deve allora entrare in Tokyo Bay e guadagna, così, 1 ★.

Kong e Kraken non ottengono 🟢 nei loro turni.

E' nuovamente il turno di MekaDragon, che guadagna 2 ★ perché comincia il turno in Tokyo.

Quindi tiene 3 🟢 e fa perdere 3 ❤️ a Gigazaur, Kong e Kraken, ma non a CyberBunny, che è in Tokyo Bay (i Mostri dentro Tokyo non si attaccano fra loro). Gigazaur viene eliminato da questo attacco. Rimangono solo 4 Mostri e Tokyo Bay deve essere liberata; MekaDragon rimane in Tokyo, mentre CyberBunny, Kong e Kraken sono fuori.

siano eliminati contemporaneamente. Malissimo... Perdete tutti!

- Una qualsiasi carta non può far recuperare ❤️ oltre il limite di 10, a meno che non sia permesso da una particolare carta posseduta.

GLOSSARIO

- **Rilancio:** Quando su una carta è scritto "rilancio", significa che il Mostro ha a disposizione nel suo turno un rilancio extra di quanti dadi vuole, a meno che la carta non specifichi un dado solo (es. carta "Sonda Psichica").

• Attacco/Attaccare un Mostro:

Un Mostro porta un attacco se ha tenuto almeno un 🟢. Questo significa che le carte che aumentano la perdita di ❤️ in un attacco, non sono utilizzabili senza 🟢. Se un attacco si conclude senza perdita (ad esempio, per la carta "Mimetizzazione"), questo non viene più considerato un attacco: le carte come "Sputo Velenoso" non hanno più effetto. Se una carta provoca la perdita di ❤️ quando viene comprata (come "Raffineria"), essa non va considerata come un attacco. I Mostri non possono abbandonare Tokyo per questo motivo e le carte

che influiscono sugli attacchi non valgono in questo caso.

• Lasciare Tokyo/arrendersi:

Un Mostro può lasciare Tokyo (abbandonare il suo posto) al Mostro che lo ha attaccato. Se una carta permette ad un Mostro di non avere perdite lasciando Tokyo, chi attacca deve comunque entrarvi.

- **Eliminato:** quando hai esaurito tutti i ❤️, vieni escluso dal gioco.

- **Realizzare:** si intende quando un giocatore ottiene una data combinazione di dadi in un unico lancio (senza combinarli con dadi ottenuti in altri lanci).

CREDITI

Autore: Richard Garfield

Sviluppo: Richard Garfield & Skaff Elias

Direzione Editoriale: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Responsabile Progetto: Thibault Gruel

Assistente: Gabriel Durnerin

Tester US: Mons Johnson, Bill Rose, Randy Buehrer, Mike Davis, Jamie Frisstrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Tunian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kaskel, Daniel Allcock, Rob Watkins, Chris Lopez, Robert Gutschera, Marc LeBlanc, Alan Comer, Jim Lin, Greg Canessa, Dave-Bob Lee, Joel Mick, Tom Lehman, Terry Garfield, and the scourge of Tokyo - Schuyler Garfield.

Fabbricazione: ORIGAMES

Coordinamento: Guillaume Gille-Naves

Direttore Artistico: Igor Polouchine

Grafica: Benjamin Raynal

Disegni: Kevin Lemoigne, Jérôme Viguet, Jérôme Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier

Tester FR: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Emeric et Fabrice.

Traduzione: Roberta Ascrizzi, Francesco Messina

Adattamento e Revisione: Giovanni Messina e Salvatore Messina.

Edizione Italiana: uplay.it edizioni

© 2011 uplay.it edizioni.



CARTE SPECIALI



ANCORA PIU' GROSSO

Se perdi questa carta, perdi anche i 2 ❤️ guadagnati prendendola.



MANGIA MORTI

Un giocatore che rimane in partita per la carta "Ha un Figlio!", viene comunque considerato a 0 ❤️.



TENTACOLI PARASSITI

Puoi comprare le carte solo quando è il tuo turno, nella fase relativa. Se la carta ha sopra dei segnalini, questi vengono mantenuti.



IMITATORE

Se la carta imitata viene scartata (ad esempio, quando un Mostro viene eliminato), devi riprendere il segnalino. Puoi riposizionarlo all'inizio del tuo turno, come sempre, al costo di 1 ⚡. Se la carta che vuoi copiare chiede di piazzare dei ⚡, usi i tuoi ⚡ come se l'avessi appena messa in gioco.



OPPORTUNISTA

Se ci sono due opportunisti, il primo in senso orario dal giocatore che sta giocando il turno, è il primo ad avere la possibilità di comprare la carta appena rivelata.



RESPIRO DI FUOCO

La perdita del ❤️ viene aggiunta a qualsiasi attacco che si effettui sui giocatori alla propria destra o sinistra. Se un vicino non viene attaccato, non perde il ❤️ extra.



METAMORFOSI

La vendita delle carte avviene dopo la fase di acquisto. E' possibile vendere anche una carta appena comprata.



ENERGIA SOLARE

E' possibile utilizzare la carta dal momento in cui viene comprata.

LANCIO DA ALTA QUOTA

Se sei dentro Tokyo Bay, sei già in Tokyo, quindi non prendi il controllo di Tokyo City.



SPUTO VELENOSO E RAGGIO RESTRINGENTE

I segnalini "veleno" e "ristretto" restano in gioco anche se le rispettive carte vengono eliminate.

