

MEGREMÉGTEK A FELHŐKARCOLÓK,  
 AMIKOR MANHATTANT LEROHANTA  
 A SZÖRNYEK ÁRADATA. ÉS BÁR A  
 SÉREGET MÁR KIVEZÉNYELTÉK,  
 LÁTHATÓAN SEMMI NEM FÉKEZHETI  
 PUSZTÍTÓ TOMBOLÁSUKAT!

OH, ÉS TE IS EGY  
 VAGY KÖZÜLÜK!

BÚJJ BELE EGY ÓRIÁSI RETTENET  
 BŐRÉBE! ROMBOLJ, FEJLÖDJ,  
 KOCKÁZTASS, NÉZZ SZEMBE A  
 TÖBBI SZÖRNNYEL, HOGY TE LEHESS  
 NEW YORK KIRÁLYA!



JÁTÉKSZABÁLY

# TOKIÓ KIRÁLYA

RICHARD GARFIELD  
JÁTÉKA

A **TOKIÓ KIRÁLYA** társasjátékban 2-6 játékos küzd meg egymással mutáns szörnyek, rettenetes űrlények vagy romboló robotok szerepébe bújva egy vidám, kaotikus hangvételű csetepaté során. Dobj a kockákkal és dönts okosan! Odasóznál egyet a riválisaidnak? Visszavonulót fűjnál, hogy a sebeidet nyalogasd? Esetleg egy jó kis mutációval erősítenéd magad? Tiporj végig a városon és a többiekén, és meg se állj a győzelemig!



**A KÜLDETÉSED:**  
PUSZTÍTS EL MINDENT, AMI AZ UTADBA  
KÉRÜL, HOGY A VÉGÉN TE LEHESS  
**TOKIÓ KIRÁLYA!**

## A JÁTÉK CÉLJA:

Egy mindenre elszánt, gigantikus Szörnyeteg vagy, aki Tokió romjai fölött szeretne uralkodni.

A pusztítás, amelyet véghez viszel, dicsőséget hoz számodra, ami Győzelmi pontok (★) formájában mutatkozik meg. A diadalhoz légy Te az első, aki összeszed 20 Győzelmi pontot!

Vagy elő a karmokkal, zúzd le ellenfeleidet és légy Te az utolsó, aki talpon marad!



# A JÁTÉK TARTOZÉKA!

## 6 SZÖRNYTÁBLA

Ezek a táblák ábrázolják a Szörnyeket, amelyekkel a Tokiói Királyában játszani fogtok. Mindegyiken van egy Név, egy Győzelmi ponttárca (★), és egy Élettárca (♥).

★ Győzelmi ponttárca



Név

♥ Élettárca

## 1 TOKIÓ TÁBLA

Ez a tábla ábrázolja a két nagy területre osztott Tokiót. A két terület Tokió belvárosa ① és a Tokiói-öböl ②. Ha egy kártya vagy egy szabály Tokióra hivatkozik, akkor mind a két területre utal.



## 6 FEKETE KOCKA

Mindegyik kockán találsz 6 szimbólumot, ezek a különböző körönként választható akciókat jelölik:



1 2 3 : Győzelmi pontot kapsz (★).

⚡ : Energiakockát kapsz (⚡).

👉 : Zúzz le másokat, hogy Életerőpontot veszítsenek (♥)!

♥ : Életerőt kapsz (♥).

## 66 ERŐKÁRTYA

Az Erőkártyáknak van nevük, energiakockákkal (⚡) fizetendő áruk, típusuk (TARTSD MEG / DOBD EL) és különféle hatásaik.

Ár → 5

Név →

Típus →

Hatás →



Típusát tekintve kétfajta Erőkártya van a játékban:

▶ **TARTSD MEG**: Ezek a kártyák jó eséllyel a játék végéig gyűlnek majd előtted, képpel felfelé (hacsak valami közbe nem szól).

▶ **DOBD EL**: Megvétel után azonnal hajtsd is végre a ráírtakat, majd dobd el a kártyát!

## 6 KARTONFIGURA

Ők a mi szeretett szörnyeink. Vedd magadhoz a tiédet és kezddet a rombolást! Ezekkel a figurákkal jelölöd, hogy Tokió belvárosában vagy a Tokiói-öbölben tartózkodsz-e.



## ENERGIAKOCKA

Minden ⚡ dobás után szerezhetsz be ezekből. Az energiakockákkal vásárolhatsz, használhatsz, vagy aktiválhatsz egyes hatásokat.



## 28 JELJELŐ ÉS 2 ZÖLD KOCKA

Ezeket a különböző Erőkártyákon leírtak alapján lehet használni.



3 Füstjelölő



1 Utánzásjelölő



12 Zsugorításjelölő



12 Méregjelölő



# A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást.

Minden játékos dob a 6 fekete kockával, és aki a legtöbb 🟩-t dobta, az kezd. Döntetlen esetén addig kell dobni, amíg nem egyértelmű, hogy ki kezdjen.

## A KÖR MENETE

1. Dobás a kockákkal
2. Kockák végrehajtása
3. Belépés Tokióba
4. Erőkártyák vásárlása
5. A kör vége

## 1. DOBÁS A KOCKÁKKAL

Legfeljebb háromszor dobhatsz a körödben, de nem muszáj háromszor, akármikor megállhatsz.

Az első dobásnál dobj a 6 fekete kockával (és 1 vagy 2 zöld kockával is, ha van ezt engedélyező Erőkártyád). Már a második dobásodnál is megtarthatod az összes olyan kockát, amelyek eredményével elégedett vagy, elég csak a többit újradobni. A harmadik dobásod előtt meggondolhatod magad és akár olyat is újradobhatsz a neked nem tetsző kockákkal együtt, amelyet a második dobás előtt megtartottál.

Miután harmadjára is dobtál (vagy ha megálltál), lépj tovább a kockák végrehajtására!

## 2. KOCKÁK VÉGREHAJTÁSA

Bármilyen sorrendben végrehajthatod a kockákat, de mindet köteles vagy végrehajtani.

Az utolsó dobásod határozza meg, milyen akciód lesznek.

**GYŐZELMI PONTOK**



Ha drilt dobsz (3 egyforma) 1, 2 vagy 3-ból, akkor a dobott értéknek megfelelő ★-t kapsz.

Minden további kocka, amelyen ugyanez a szám látható, további 1★.

## PÉLDA

Gigaszaurusz dobása

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

**ENERGIA**



Kapsz 1 energiakockát (⚡) minden dobott energia 🟩 után. Helyezd magad elé!

Tartsd meg a szerzett energiakockákat addig, amíg el nem költöd azokat!

📍 Életerő

⚡ Energiakocka

★ Győzelmi pont

**ZÚZÁS**



Azok a Szörnyek, akik nem ott vannak, ahol Te, minden 🟩 dobásod után veszítenek 1♥-t.

- Ha Tokióban vagy (belvárosban vagy az öbölben) és 🟩-t dobsz, akkor a Tokión kívüli Szörnyek ugyanannyi ♥-vel sérülnek.
- Ha Tokión kívül vagy és 🟩-t dobsz, ugyanannyi ♥-t veszít minden Szörny a városban vagy az öbölben. A bent lévők maradhatnak vagy megfutamodhatnak. A sérülést az is elszenvedí, aki megfutamodott.

Minden 🟩 után egy ♥-t veszít a pofon fogadója. Ha elveszíted az összes ♥-d, megjelenik a 🦹 és kiesel. (Dobd el az összes **TARTSD** **MEG** típusú kártyádat és az energiakockáidat!)

Mivel a játék elején senki sincs Tokióban, az első játékos hiába dobna 🟩-t, ezzel senki ♥-jét nem rövidíti meg.

**MEGJEGYZÉS**

Más Erőkártya hatására sérülni, mint dobás következtében. Megfutamodni csak 🟩 dobás okozta sérülés után lehet.

**GYÓGYULÁS**



Ha Tokión kívül vagy, minden 🟩 dobás után gyógyulsz 1♥-t.

A Tokióban dobott 🟩 hatására nem gyógyulsz (viszont az erőkártyák segítségével kaphatsz vissza ♥-t).

**MEGJEGYZÉS**

10-nél több ♥-t nem tudsz gyűjteni.





## PÉLDA-KOCKADOBÁSRA



### • Dobás a kockákkal:

KiberCicó Tokió belvárosában áll. Gigaszaurusz köre következik.

Gigaszaurusz magához veszi a fekete kockákat és a következőket dobja:



Megtartja a 3 3 kockákat és a négy másikkal újradob, amik a következők:



Egy dobása maradt. Úgy dönt, hogy inkább a 2 2 2 dobásokat tartja meg. Végül ezt kapja eredményül:



### • Kockák végrehajtása:

Mivel 2 2 2-t dobott, kap 2★-t, és még egy extra★-t, a negyedik 2-ért.

A ⚡ miatt kap 1⚡-t.

A 🖐️ miatt KiberCicó veszít 1♥-t, ha Gigaszaurusz Tokióban lett volna, az összes Tokión kívüli Szörny megsérült volna.

Mivel Gigaszaurusz nem

dobott ♥-t, nem kap ♥-t.


Az ⚡ miatt Gigaszaurusz kap 1⚡-t.



## 3. LÉPJ BE TOKIÓBA

Ha senki sincs Tokióban, akkor be kell lépned Tokió belvárosába.

Csak akkor futamodhatsz meg onnan, ha egy 🖐️ dobás miatt ♥-t veszítesz.

 5-6 játékos esetén, ha 5-6 Tokió belvárosa foglalt, de a Tokiói-öblől még szabad, akkor be kell lépned a Tokiói-öblöbe. A játék szempontjából mindkét helyszín Tokión belüli helynek számít. Az öbl minden szempontból egyezik a belvárossal.

Amikor 4 vagy annál kevesebb játékos marad játékban, el kell hagynod a Tokiói-öblöt (kivéve, ha a belváros üres, mert akkor oda kell átmenned).

### MEGJEGYZÉS

A játék elején Tokió üres. Az első játékos ebben a fázisban a dobásától függetlenül köteles belépni Tokióba.



# TOKIÓ HATÁSAI

Különböző előnyökkel és hátrányokkal jár Tokió valamelyik részén tartózkodni:

- ➡️ 1★: Kapsz 1★-t, amikor belépsz Tokióba.
- [+2★]: Kapsz 2★-t, ha a körödet Tokióban kezded.
- 🎯: Tokióban nem használható fel a 🖐️ dobásokat, de használhatsz Erőkártyákat, hogy extra ♥-höz juss.

Ráadásul az, hogy éppen hol vagy, meghatározza a célpontjaidat:

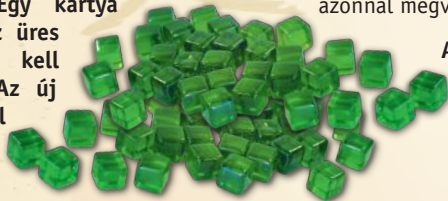
- A Tokióban álló Szörny 🖐️ dobása minden Tokión kívül tartózkodó Szörnyet megsebez.
- A Tokión kívüli Szörny 🖐️ dobása minden Tokióban tartózkodó Szörnyet megsebez.

Csak akkor hagyhatod el Tokiót, ha egy 🖐️ dobás hatására ♥-t veszítesz.



## 4. ERŐKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSA

A három felfordított Erőkártya közül vehetsz egyet vagy többet. A különböző kártyák árát a lapok tetején láthatod és ⚡-val fizethetsz értük. Egy kártya megvétele után az üres helyet pótolni kell másik kártyával. Az új kártyák is azonnal elérhetők.



Ezen kívül elkölthetsz 2⚡-t, hogy eldobd mind a három felfordított lapot és másik három kerüljön a helyükre. Akár ezeket is azonnal megveheted.

Amíg van elég ⚡-d, addig kedvedre vásárolhatsz, vagy dobathatsz el lapokat.

## PÉLDA

ÚrPingvinnek 10⚡-ja van, de egyik elérhető Erőkártya sem tetszik neki. Elkölt 2⚡-t, hogy eldobja az elérhető harmat és átnézi, mi került a helyükre. Van még 8⚡-ja, amiből 3-at el is költ az egyik Erőkártyára.

A megvett kártya helyére is felkerül egy új és még van további 5⚡-ja, de azt megtartja egy későbbi alkalomra.

## PÉLDA 5-FŐS JÁTÉKRA

Kezdő felállítás  
a kör elején

Gigaszaurusz Tokió belvárosában, ÚrPingvin a Tokiói-öbölben tombol. Tokión kívül három Szörny: Sárkátron, KiberCicó és Kongrilla készül támadásra.

Sárkátron köre következik. 4👤-t dob.

Gigaszaurusz és ÚrPingvin is veszít 4❤️-t. Mindketten megfutamodnak Tokióból.

Miután Sárkátron végzett az akcióival, beront Tokió belvárosába, és szerez 1★-t. A Tokiói-öböl üresen marad.

Gigaszaurusz következik, aki 1👤-t dob.

Csak Sárkátron veszít 1❤️-t, mert egyedül ő van Tokióban és úgy dönt, hogy marad. Gigaszaurusz köteles a Tokiói-öbölbe lépni, mivel az egyenlőre szabad. Kap ezért ★-t.

ÚrPingvin következik, aki 1👤-t dob. Gigaszaurusz és Sárkátron is veszít 1❤️-t. Gigaszaurusz megfutamodik, de Sárkátron továbbra sem hagyja el Tokió belvárosát. Az akciók után ÚrPingvin köteles belépni a Tokiói-öbölbe, és kap 1★-t.

Kongrilla és KiberCicó 1👤-t sem dob a körében, ezért senki nem megy se ki, se be.

Sárkátron, mivel a körét Tokióban kezdi, kap 2★-t.



Majd dob 3👤-t, így mindhárom Tokión kívüli szörny - Gigaszaurusz, Kongrilla, és KiberCicó - veszít 3❤️-t. A Tokión belül tartózkodók egymást nem zúzzák le, ezért ÚrPingvin nem veszít ❤️-t.

Gigaszaurusz ❤️-je 0, így ő lett lezúzva, és kiesett a játékból. Már csak négy játékos maradt talpon, ezért ÚrPingvinnek el kell hagynia a Tokiói-öblöt, ahova már senki nem léphet a játék folyamán.

## 5. A KÖR VÉGE

Néhány Erőkártya hatása a kör végén lép életbe.

Amikor végeztél, add tovább balra a dobókockákat!

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha valaki összegyűjt 20★-t, vagy ha már csak egy szörny marad talpon.

Bármelyik győzelmi feltételt elsőként teljesítő Szörny lesz Tokió Királya és a játék győztese.

## SZÓSZEDET

- **Dobás:** A dobókockákkal való dobás az asztalon. A dobás előtt a játékos félrerakhat egy vagy több kockát egy előző dobásából, vagy úgy is dönthet, hogy egy előzőleg félretett kockával dob egyet.
- **Megfutamodás:** Egy Szörny csak akkor futamodhat meg Tokióból, ha egy 👤 dobás hatására ❤️-t veszített. A támadónak be kell mennie a megfutamodó helyére.
- **Zúzás:** Amikor 👤-t dobsz és ezzel más Szörnyek ❤️-t veszítenek.

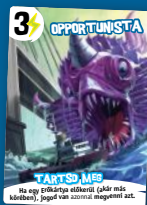
# ERŐKÁRTYÁK TISZTÁZÁSA

- Ha egy Erőkártya hatására eléred a 20★-t, de elfogy az ♥-d, kiestél a játékból. A győzelemhez a köröd végéig életben kell maradnod. Ha egy hatás következtében minden Szörny elesik, nincs nyertese a játéknak, mindenki veszített.
- Hacsak egy **TARTSD MEG** típusú lap mást nem ír elő, nem lehet több mint 10♥-d.



## UTÁNZÁS

Lemásolhatod egy másik kártya képességét, mintha azt te játszottad volna ki (pl.: kapsz megfelelő számú jelölőt). Ha a leutánzott kártyát el kell dobni, vége az *utánzásnak*, a jelölőt vissza kell vened. A következő kör elején (dobás előtt) 1★-ért átteheted a jelölőt másik **TARTSD MEG** típusú kártyára.



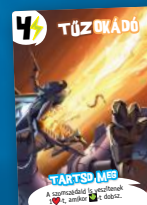
## OPPORTUNISTA

Két *Opportunista* közül - pl.: *utánzás* miatt - a kártyát felfordító játékostól számítva előbb az óramutató járása szerinti első *opportunista* Szörny veheti meg az új Erőkártyát.



## MÉRGEZŐ KÖPET & ZSUGORÍTÓ SUGÁR

A *méreg-* és a *zsugorító* jelölők akkor is játékban maradnak, ha tulajdonosuk eldobná kártyáit. Nem veheted le magadról, amíg Tokióban vagy. Ahhoz Tokión kívül kell lenned, és ♥-t dobnod.



## TŰZOKÁDÓ

A tőled balra és jobbra lévő, aktív játékos szörnye veszít 1♥-t. Ezt akkor is elveszítik, ha a figuráik a tiédde megegyező területen tartózkodnak. Ha már csak 2 játékos játszik, akkor a riválisod csak 1♥-t veszít.



## METAMORFÓZIS

A **TARTSD MEG** típusú kártyák eldobása „A kör vége” fázisban történik. Akkor is a kártyán szereplő teljes költséget kapod vissza, ha a kártyát kevesebbért vetted meg.

## IMPRESSZUM

Richard Garfield *játéka*

**Játékfejlesztés:** Richard Garfield & Skaff Elias

**Köszönet:** Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon

**Illusztráció** (Igor Polouchine szörnyei alapján): Régis Torres

**Játéktesztelés (Amerikai Egyesült Államok):**

Mons Johnson, Bill Rose, Andy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, 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, és Schuyler Garfield

**Játéktesztelés (Franciaország):** Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle és Fabrice

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:  
**Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 688 1858  
Fax: +36 1 688 1859  
E-mail: office@reflexshop.hu

**WWW.REFLEXSHOP.HU**