

# ОБЗОР ОСОБЫХ КАРТ



**ЕЩЁ БОЛЬШЕ**  
Лишившись этой карты, потеряйте 2*♥*, которые получили при её покупке.



**ПОЖИРАТЕЛЬ МЕРТВЫХ**  
Если игрок остался в игре из-за карты «Оно оставил потомство!», всё равно считается, что его *♥* упало до 0.



**ОГНЕНОЕ ДЫХАНИЕ**  
Добавочная рана плюсуется к любой вашей атаке по соседу. Если сосед не атакован, нанесение добавочной раны не считается атакой.

3 Оппортунист

8 Имитация

## ОППОРТУНИСТ

Если Оппортунистов двое, сначала право купить раскрытие карты получит тот из них, кто сидит ближе к действующему монстру, считая от него по часовой стрелке.



**МЕТАМОРФ**  
Вы продаёте карты после покупки, так что можете продать даже ту карту, которую только что приобрели.

3 Метаморф

## ИМИТАЦИЯ

Если копируемая карта выходит из игры (допустим, её хозяин погибает), заберите жетон имитации. В начале своего хода можете заплатить 1*⚡*, чтобы положить его на новую карту. Если копируемая карта работает с жетонами, используйте свои жетоны, как будто вы только что сыграли эту карту.



**ЩУПАЛЬЦА-ПАРАЗИТЫ**  
Покупать карты можно только в свою фазу приобретения карт. Если на карте есть жетоны, они остаются на ней.



**ЭНЕРГИЯ СОЛНЦА**  
Можете использовать свойство этой карты в тот же самый ход, когда приобрели её.



**ЯДОВИТАЯ СЛЮНА И УМЕНЬШАЮЩИЙ ЛУЧ**  
Жетоны яда и уменьшения остаются в игре и действуют, даже если карты «Ядовитая слюна» и «Уменьшающий луч» были сброшены.

3 Оппортунист

8 Имитация

## Создатели игры

Автор игры: Ричард Гарфилд

Развитие: Ричард Гарфилд и Скаф Элайес

Редактура: Седрик Барбе и Патрис Буле

Менеджер проекта: Тибо Грюэль

Ассистент: Габриэль Дюрнерен

Игру тестировали (США): Монс Джонсон, Билл Роуз, Рэнди Бюлер, Майк Дэвис, Джейми Фристром, Билл Дуган, Генри Стерн, Майк Туриан, Скаф Элайес, Пол Петерсон, Чип Браун, Брюс Каскел, Дэниел Олкок, Роб Уоткинс, Крис Лопес, Роберт Гутчера, Марк Леблан, Алан Камер, Джим Лин, Грег Канесса, Дэйв-Боб Ли, Джоэл Мик, Том Леман, Терри Гарфилд и бич Токио — Шайлер Гарфилд.

Координатор: Гийом Жиль-Наве

Арт-менеджер: Игорь Полушкин

Художник: Бенджамен Рейналь

Цвет: Кевин Лемойн, Жером Виге, Жером Бризар, Аманье Ребу, Лорен Шателье

Перевод: Жиль Морис

Игру тестировали (Франция): Седрик, Патрис, Габриэль, Венсан, Родольф, Гийом, Тибо, Игорь, Бенджамен, Фред, Джоан, Татьяна, Виктор, Изабель, Эмерик, Фабрис.

© 2010 Iello. Все права защищены.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Легасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.  
Все права защищены.

- 2-6
- 8+
- 30 мин.



# ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛДА **ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО**



## СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Игровое поле (Токио) ①
- 66 карт ②
- 28 жетонов ③
- («Дым» × 3, «Уменьшение» × 12, «Яд» × 12, «Имитация» × 1)
- 8 кубиков ④ (6 чёрных и 2 зелёных)
- 6 планшетов ⑤
- 6 фигурок монстров и 6 подставок ⑥
- Набор маркеров энергии ⑦

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы вам надо либо набрать 20 очков (★), либо уничтожить всех соперников. Как только это произойдёт, вы становитесь Повелителем Токио и игра завершается.

Положите игровое поле ① на стол так, чтобы всем было удобно. На поле есть две зоны: Токио-сити ① и Токийский залив ①. Всякий раз, когда

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

говорится о Токио, речь идёт про обе зоны.

В начале игры в Токио нет монстров.

Если это ваша первая партия или в игре участвует не более 4 игроков, используйте только Токио-сити.

Сложите полупрозрачные маркеры в пул энергии ⑦. Всё, можно начинать игру!



## РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

### Очки победы

За три одинаковые цифры (1, 2 или 3) монстр получает соответствующее число победных очков ★ (например, три 3 приносят 3★ — но никак не 9).



Каждый дополнительный кубик с такой же цифрой приносит ещё одно ★.

### Энергия

За каждый ⚡ монстр получает маркер энергии (⚡). Маркеры энергии можно копить: в конце хода они не сгорают.



### Атака

За каждый 🖐 наносите 1 рану монстрам, которые находятся не там же, где находитесь вы, то есть:



- если вы находитесь в любой части Токио, каждый ваш 🖐 наносит рану каждому монстру за пределами Токио;
- если вы находитесь за пределами Токио, каждый ваш 🖐 наносит рану каждому монстру, находящемуся в любой части Токио.

Каждая рана отнимает у монстра одну жизнь (1♥). Монстр, потерявший последнюю жизнь (0♥), выбывает из игры.

Первый монстр в игре, кому выпадет хотя бы 1🖐 рана не наносит: он берёт под контроль Токио (его фигура перемещается в Токио-сити).

### Лечение

Каждая ♥ возвращает монстру одну жизнь (1♥).

Здоровье монстра не может подняться выше 10 ♥.

### • Пример броска и розыгрыша

В ход Гигазавра кубики выпали следующим образом:



Он оставляет 3 3 и перебрасывает все остальные кубики, получая:



У него есть ещё одна попытка: Гигазавр перебрасывает 3 3 и ⚡.

Итог следующий:



### • Розыгрыш

Тройная 2 приносит Гигазавру 2★ плюс ещё 1★ за четвёртую 2: всего 3★.

За ⚡ Гигазавр берёт маркер энергии (⚡).

Также у Гигазавра есть 1♥. В Токио сейчас КиберКроль, и тот теряет 1♥.

Если бы Гигазавр стоял в Токио, все прочие монстры потеряли бы по 1♥.

Гигазавру не выпали, что хорошо: у него здоровье и без того на максимуме (10♥).

Карт Гигазавр не покупает, кубики переходят соседу слева.

### • Пример игры впятером

Гигазавр занимает Токио-сити, Кракен занимает Токийский залив. Конг, Мехадракон и КиберКроль находятся за пределами Токио. У Мехадракона выпадает 4♥.

И Гигазавр, и Кракен получают по 4 раны. Оба выходят из Токио. Мехадракон захватывает Токио-сити, что приносит ему 1★. Токийский залив занимать больше нельзя. По итогам хода Мехадракон держит Токио-сити, КиберКроль, Конг и Кракен теснятся на окраинах.

как в Токийском заливе никого нет.

Мехадракон остаётся в Токио-сити, а Гигазавр обязан войти в пустой Токийский залив. Он получает 1★. Если бы Мехадракон бежал из Токио-сити, Гигазавр захватил бы Токио-сити, оставив Токийский залив пустым.

КиберКроль в свой ход выбрасывает 1♥, нанося по ране Гигазавру и Мехадракону. Гигазавр снова уходит из Токио, но Мехадракон держится за Токио-сити всеми лапами. КиберКроль входит в опустевший Токийский залив и получает 1★.

Конг и Кракен в свои ходы не атакуют.

Начав ход в Токио, Мехадракон получает 2★. Затем он выбрасывает 3♥. Гигазавр, Конг и Кракен стоят за пределами города и получают по 3 раны каждый. КиберКроль в Токийском заливе защищён от атак соседа по Токио. Гигазавр гибнет. На поле остаётся всего 4 монстра. Токийский залив занимать больше нельзя. По итогам хода Мехадракон держит Токио-сити, КиберКроль, Конг и Кракен теснятся на окраинах.

## ОБЗОР ИГРЫ

За каждый ⚡ монстр получает маркер энергии (⚡). Маркеры энергии можно копить: в конце хода они не сгорают.



Примечание: в дальнейшем игроки будут называться монстрами.

### 2. Розыгрыш результатов

Выпавшие знаки показывают, какие действия доступны.

#### Знаки на kostях:

1 / 2 / 3: Победные очки (★)

⚡: Энергия (⚡)

🖐: Атака

♥: Лечение (♥)

#### 3. Покупка карт

По желанию после разбора результатов монстр может купить одну или несколько из трёх открытых карт.

#### 1. Броски и перебросы кубиков

Бросьте все 6 чёрных кубиков.

Затем вы можете два раза перебросить все или некоторые из кубиков.

Кубики, не участвовавшие в первом перебросе, можно перебросить во втором.

**• Пример:** У Кракена есть 10⚡, но ни одна из трёх доступных карт ему не нужна. Отдав 2⚡, он отправляет их вброс в сброс и раскрывает взамен три новые. Среди них Кракен видит ту, которая нужна. Он покупает её за 3⚡ и раскрывает новую карту. Оставшиеся 5⚡ Кракен решает сохранить на будущее.

Купленную карту тут же нужно заменить верхней картой из колоды.

#### 4. Конец хода

В этой фазе вступают в силу эффекты некоторых карт.

Завершив ход, передайте кости соседу слева.

#### КАК СТАТЬ ПОВЕЛИТЕЛЕМ ТОКИО

В начале игры в Токио нет монстров. Тот монстр, который первым выбросит хотя бы один🖐, захватывает пустой Токио, не причиняя вреда соперникам.

В партии на 5 или 6 игроков в Токио может находиться два монстра одновременно.

Если монстра, который находится в Токио, атакуют, и он не хочет оставаться в городе (не стоит этого стыдиться — там бывает

Фигурка монстра, который захватил Токио, становится в Токио-сити

Пребывание в Токио (как в Токио-сити, так и в Токийском заливе) одновременно выгодно и опасно для монстра:



- При захвате Токио монстр получает 1★ (→ 1★).

- Начиная ход в Токио, монстр получает ещё 2★ (+2★).

- Монстр в Токио не может применять ♥ (но вправе лечиться картами) (♥).

Также местонахождение монстра определяет цели его атак:

- 1🖐 монстра из Токио-сити или из Токийского залива наносит по одной ране каждому монстру за пределами Токио.

- 1🖐 монстра за пределами Токио наносит по одной ране тем монстрам, которые занимают Токио-сити и Токийский залив.

- Монстр, который атакует Токио из-за его пределов, может занять пустую или оставленную прежним хозяином часть города.

- Монстр не может захватить Токио-сити и Токийский залив одновременно.

Монстр, который атакует Токио из-за его пределов, может занять пустую или оставленную прежним хозяином часть города. Если есть выбор, первый всегда захватывается Токио-сити.

Как и в обычной игре, при захвате пустого Токио-сити монстр не наносит ран.

Если Токийский залив пуст, когда в Токио-сити есть хозяин, атакующий монстр наносит раны владыке Токио-сити и захватывает либо Токийский залив, либо Токио-сити, если полученные повреждения заставляют предыдущего хозяина отступить из Токио.

Накопив 20★ или уничтожив всех соперников, монстр побеждает и становится Повелителем Токио.



## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Токийский залив и Токио-сити идентичны по своим свойствам.

Токийский залив. Правило для 5–6 опытных монстров.

В партии на 5 или 6 монстров можно добавить в игру Токийский залив. В Токио будет больше места, что удобно для большого количества монстров.

Оба монстра — и тот, кто занял Токио-сити, и тот, кто занял Токийский залив — считаются находящимися в Токио.

Монстр, который атакует Токио из-за его пределов, может занять пустую или оставленную прежним хозяином часть города. Если есть выбор, первый всегда захватывается Токио-сити.

Как и в обычной игре, при захвате пустого Токио-сити монстр не наносит ран.

Если Токийский залив пуст, когда в Токио-сити есть хозяин, атакующий монстр наносит раны владыке Токио-сити и захватывает либо Токийский залив, либо Токио-сити, если полученные повреждения заставляют предыдущего хозяина отступить из Токио.

Любая карта, отсылающаяся к Токио, подразумевает и Токио-сити, и Токийский залив.

и сбросив «Небоскрёб», монстр получит 4★.

• Монстр может набрать 20★ и погибнуть в один и тот же ход. В таком случае он не считается победителем.

Если все оставшиеся в игре монстры одновременно погибают, никто не становится победителем!

• Карта не может поднять ♥ выше 10, если это не указано особо.

Если атака не причиняет вреда (например из-за «Камуфляжа»), она не считается атакой для применения таких карт, как «Ядовитая слюна» или «Травоядность».

Раны, нанесённые картами (такими как «Нефтеперерабатывающий завод»), не считаются следствием атаки. С помощью таких карт нельзя захватить Токио, и на них не действуют карты, влияющие на атаки.

• Отступление из Токио: монстр может оставить Токио тому, кто только что его атаковал.

Даже если карта позволяет монстру уйти из города без ран, его соперник всё равно захватит Токио.

• Гибель: монстр погибает, когда у него становится 0♥.

• Атака/атакующий монстр: монстр атакует, только если он разыгрывает хотя бы 1🖐, иначе атака не происходит.

Таким образом, карта, которая увеличивает число ран от атаки, не сработает, если монстр не выбросил 1🖐 и не разыграл хотя бы 1🖐.

## СТРОЕНИЕ КАРТ

1 Цена карты в верхнем левом углу указывает, сколько маркеров энергии (⚡) надо заплатить для её покупки.

2 Принцип действия указывает, как работает карта:

1 Держите карта остаётся у монстра до конца игры (на некоторых картах указаны условия сброса).

2 Сбросьте такая карта воздействует на игру сразу после покупки и уходит в сброс.

3 Эффект карты.

Если атака не причиняет вреда (например из-за «Камуфляжа»), она не считается атакой для применения таких карт, как «Ядовитая слюна» или «Травоядность».

Раны, нанесённые картами (такими как «Нефтеперерабатывающий завод»), не считаются следствием атаки. С помощью таких карт нельзя захватить Токио, и на них не действуют карты, влияющие на атаки.

• Отступление из Токио: монстр может оставить Токио тому, кто только что его атаковал.

Даже если карта позволяет монстру уйти из города без ран, его соперник всё равно захватит Токио.

• Гибель: монстр погибает, когда у него становится 0♥.

• Атака/атакующий монстр: монстр атакует, только если он разыгрывает хотя бы 1🖐, иначе атака не происходит.

Таким образом, карта, которая увеличивает число ран от атаки, не сработает, если монстр не выбросил 1🖐 и не разыграл хотя бы 1🖐.