

ПРАВИЛА ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО НАЧАЛО

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО: НАЧАЛО – это игра для 2–4 игроков, в которой неистовые мутанты, огромные роботы и даже мерзкие инопланетяне сражаются в атмосфере веселого хаоса. Бросьте кубики и выберите свою стратегию. Будете ли вы атаковать врагов? Залечивать раны? Улучшать своего монстра? Протопчите себе путь к победе!

ВАША ЗАДАЧА:
УНИЧТОЖИТЬ ВСЕ, ЧТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ,
И СТАТЬ ЕДИНОЛИЧНЫМ

**ПОВЕЛИТЕЛЕМ
Токио!**

КРАТКИЙ ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы – огромный монстр, который пойдет на все, чтобы стать **ПОВЕЛИТЕЛЕМ ТОКИО**.

Учиненные вами разрушения принесут вам славу в виде победных очков (★). Чтобы выиграть – первым наберите 20 победных очков.

Или покажите зубы и задайте жару врагам. Последний, кто останется стоять на ногах, объявляется победителем!



СОСТАВ



4 ПЛАНШЕТА МОНСТРОВ

На этих планшетах представлены монстры, за которых вы будете играть. На каждом планшете есть счетчик победных очков (★) и жизней (♥).



50 КАРТ

У каждой карты есть название, цена розыгрыша в кубах энергии (⚡), тип (**ОСТАВЬТЕ** / **СБРОСЬТЕ**) и эффект.



1 ПОЛЕ ТОКИО

Игровое поле, на котором изображен город Токио.



4 КАРТОННЫХ ФИГУРКИ

Эти фигурки представляют монстров, за которых вы играете. Поставьте фигурку своего монстра рядом с собой. Когда вы входите в Токио, поставьте фигурку на поле.



6 КУБИКОВ



На каждом кубике изображено 6 символов, каждый из них позволяет вам выполнить определенное действие в ваш ход:

1 2 3 : Получить победные очки (★)

⚡ : Получить кубы энергии (⚡)

♥ : Восстановить свои жизни (♥)

🐾 : Атаковать монстров, чтобы они потеряли жизни (♥)

КУБЫ ЭНЕРГИИ

Держите рядом с собой кубы энергии, полученные в результате броска **⚡**, они не сгорают в конце хода. Вы можете тратить их, чтобы покупать новые карты или активировать способности уже имеющихся.



ПОДГОТОВКА

1 Каждый игрок выбирает монстра и забирает себе фигурку и планшет. Установите жизни (♥) монстра на 10 и победные очки (★) на 0.

2 Поместите поле Токио в центре стола, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

3 Перемешайте все карты и сформируйте из них колоду.

4 Выложите три верхние карты лицом вверх на стол, рядом с полем Токио.



6 Поместите кубики в центр стола.

5 Сформируйте резерв кубов энергии (⚡).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Выберите первого игрока следующим образом:

Каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше всего 🍀, ходит первым. В случае ничьей игроки продолжают бросать кубики, пока у одного из них не будет больше 🍀. Ход передается по часовой стрелке.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Бросок кубиков
2. Розыгрыш результатов
3. Вход в Токио
4. Покупка карт
5. Конец хода

1. БРОСОК КУБИКОВ

В ваш ход вы можете бросить кубики до трех раз. Вы в любой момент можете остановиться и перейти к розыгрышу имеющихся результатов.

В первый раз вы бросаете 6 кубиков. Перед вторым броском вы можете отложить кубики, результаты которых вы хотите оставить, затем бросить остальные. Для своего третьего броска, в случае если вы передумали, можете вновь бросить любое количество кубиков, которые вы откладывали ранее, а также кубики, результаты которых вас все еще не устраивают.

После того как вы завершили третий бросок (или решили остановиться раньше), переходите к следующей фазе.

2. РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ

Вы можете разыграть результаты броска в любом порядке, но должны разыграть их все.

Символы на кубиках, оставшиеся после последнего броска, указывают на то, какие действия вы можете совершить на этом ходу:

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



За три одинаковых числа 1, 2 или 3 на кубиках вы получаете количество ★, равное этому числу.

За каждый дополнительный кубик с таким же числом вы получаете 1 дополнительное ★.

ПРИМЕР

Гигарекс бросил

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

ЭНЕРГИЯ

Получите 1 ⚡ из резерва за каждое значение ⚡ на кубике. Поместите кубы энергии в запас перед собой. Кубы энергии остаются в вашем запасе, пока вы их не потратите.

ЛЕЧЕНИЕ

Если вы находитесь за пределами Токио, вы можете восстановить 1 ♥ за каждый выпавший результат 🍀.

Если вы в Токио, 🍀 не позволяет вам восстанавливать ♥ (только карты позволяют восстановить ♥ в Токио).

ВАЖНО ♥ монстра не могут подняться выше 10 ♥.

- ♥ Жизни
- ⚡ Кубы энергии
- ★ Победные очки

АТАКА

Каждый монстр, который находится не в том же месте, что и вы (в Токио или за его пределами), теряет 1 ♥ за каждый ваш результат 🍀 на кубике.

- Если вы находитесь в Токио и разыгрываете 🍀, вы раните всех монстров за пределами Токио и они теряют ♥.
- Если вы находитесь за пределами Токио и разыгрываете 🍀, вы раните монстра в Токио и он теряет ♥.

Этот монстр должен решить:

- отступить из Токио, в случае чего игрок забирает своего монстра и ставит его перед собой (даже при отступлении монстр теряет ♥);

ИЛИ

- остаться в Токио, в случае чего никаких изменений не происходит.

Каждый результат 🍀 отнимает 1 ♥. Если монстр теряет свою последнюю ♥, то на счетчике жизней появляется символ ☠️ и монстр выбывает из игры (все его карты и кубы энергии сбрасываются).

Так как в начале игры в Токио еще нет ни одного монстра, никто не теряет ♥ в результате розыгрыша 🍀 первым игроком.

ВАЖНО ♥ можно потерять не только вследствие 🍀, но и вследствие эффекта некоторых карт. Потеря ♥ из-за эффекта карты и из-за 🍀 — не одно и то же. Монстр может отступить из Токио, только если он теряет ♥ из-за 🍀.



ПРИМЕР БРОСКА КУБИКОВ



БРОСОК КУБИКОВ

Мехахомяк находится в Токио. Начинается ход Гигарекса. Гигарекс бросает кубики:



Он оставляет **3 3** и бросает четыре оставшихся кубика еще раз, получая:



У него остался один бросок. На этот раз он оставляет **2 2 2** и перебрасывает три оставшихся кубика. Он получает:



РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ

Гигарекс получает 2★ за разыгранные **2 2 2** плюс одно дополнительное ★ за четвертый результат **2**.

⚡ приносит ему 1⚡.

Гигарекс берет 1⚡ из резерва благодаря ⚡.

С помощью 🖐 он ранит Мехахомяка в Токио (если бы Гигарекс был в Токио, он ранил бы всех монстров за пределами Токио).

У Гигарекса не выпало ♥, поэтому он не получает ♥.

3. ВХОД В ТОКИО

Если в Токио никого нет, ваш монстр входит в Токио. Поставьте его на поле.

Вы можете отступить из города, только когда теряете ♥ из-за 🖐, разыгранных другим монстром.

ВАЖНО В начале игры в Токио никого нет. Первый игрок должен войти в Токио.



СВОЙСТВА ТОКИО

Находиться в Токио опасно, но очень выгодно!

- →1★: вы получаете 1★, входя в Токио.
- [+2★]: вы получаете 2★, начиная свой ход в Токио.
- 🖐: монстры в Токио не могут использовать ♥ (но они по-прежнему могут использовать карты, чтобы восстанавливать ♥).

Более того, цели ваших 🖐 зависят от того, где вы находитесь:

- Если монстр в Токио разыгрывает 🖐, то все монстры за пределами Токио получают раны.
- Если монстр за пределами Токио разыгрывает 🖐, он ранит монстра в Токио.

Вы можете покинуть Токио только после того, как потеряете ♥ из-за 🖐, разыгранных другим монстром.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При игре вдвоем мы рекомендуем использовать следующие правила для контроля над Токио (все остальные правила остаются неизменными):

При входе в Токио вы получаете 1⚡ вместо 1★.

Начиная свой ход в Токио, вы получаете 2⚡ вместо 2★.

4. ПОКУПКА КАРТ

Теперь вы можете купить одну или более карт из трех открытых. Чтобы купить карту, вам необходимо потратить количество ⚡, указанное в ее верхней части. **Тут же замените купленную карту новой картой из колоды. Новая карта сразу же становится доступна для покупки.**

Вы также можете потратить 2 ⚡, чтобы переместить все три открытые карты в сброс и заменить их тремя новыми картами из колоды. Эти карты сразу же становятся доступными для покупки.

До тех пор, пока у вас достаточно ⚡, вы можете приобрести или перемещать в сброс карты для их замены.



Карты не позволяют монстрам набрать более 10 ❤️, если только карта **ОСТАВЬТЕ** не указывает иного.

ПРИМЕР

У Стального Хребта есть 10 ⚡, и ему не нравится ни одна из доступных для покупки карт. Он тратит 2 ⚡, чтобы переместить в сброс все доступные карты и открыть три новые. У него остается 8 ⚡, и он видит карту, которая ему нравится и стоит 3 ⚡. Он покупает карту и выкладывает на опустевшее место новую. У Стального Хребта по-прежнему есть 5 ⚡, и он решает оставить их на будущее.

Карты бывают двух разных типов:

- ▶ **ОСТАВЬТЕ:** держите эти карты перед собой лицом вверх до конца игры (если только что-то не заставит вас их сбросить).
- ▶ **СБРОСЬТЕ:** сразу же выполняйте эффекты, указанные на таких картах, а затем кладите их в сброс.

5. КОНЕЦ ХОДА

Некоторые эффекты карт активируются в конце хода.

После того как вы закончили свой ход, передайте кубики игроку слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце хода, в котором один из монстров достигает 20 ★, или когда в живых остается только один монстр.

Монстр, который набрал 20 ★ либо остался последним выжившим, нарекается Повелителем Токио!

Если вы достигнете 20 ★ и 0 ❤️ одновременно благодаря эффекту карты, то вы выбываете. Вы должны выжить, чтобы победить. Если все монстры устранены одновременно – все проигрывают!

ГЛОССАРИЙ

- **Бросок:** кидание кубиков на стол. Перед броском игрок может отложить 1 (или более) кубик с предыдущего броска. Он также может решить сбросить 1 (или более) отложенный на предыдущем ходу кубик.
- **Отступить:** монстр может отступить из Токио только после того, как был ранен.
- **Ранить:** монстр ранит другого монстра, когда вынуждает его потерять одно или несколько ❤️ своими 🖐️ на этапе розыгрыша результатов.



УСОВЕРШЕНСТВУЙТЕ ИГРУ!



Чтобы разнообразить партии, вы можете добавить карты из игры «Повелитель Токио: Начало» к картам из игры «Повелитель Токио» одним из трех способов:

1. Добавьте 14 новых карт, отмеченных символом ★.
2. Добавьте все 50 карт (некоторые из них будут повторяться).
3. Добавьте любые понравившиеся карты.



СОЗДАТЕЛИ

Игровой дизайн: Ричард Гарфилд

Разработка игры: Ричард Гарфилд и Скафф Элякс

Руководители проекта: Флоран Бодри и Макс-Тобиас Уолтер

Графический дизайнер: Фредерик Дерлон

Корректор: Уильям Ниблинг

Благодарности: Гийом Жиль Нав, Игорь Полушин

Поставщик: Origames

Художник: Реджис Торрес

Колористы: Реджис Торрес, Энтони Вульф, Джиб, Габриэль Булик, Джонатан Сильвестр, Ромен Гаше

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Валерия Зитева

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая

Руководитель проекта: Полина Коптева

Руководитель редакции: Валерия Горбачева

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

GAGA GAMES

ORIGAMES.fr



ХОТИТЕ БОЛЬШЕ?



**ОДОЛЕЙТЕ ВМЕСТЕ
С КОМАНДОЙ
УЖАСНОГО
ПОВЕЛИТЕЛЯ ЛАВЫ!**

**МАЛЕНЬКОЕ
ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ БОЛЬШОГО
ВЕСЕЛЬЯ!**



**КАСТОМИЗИРУЙТЕ
ФИГУРКИ!**



**-НОВАЯ-
МЕХАНИКА**

**СОБИРАЙТЕ
ЛЕГЕНДАРНЫХ
МОНСТРОВ!**

**-НОВЫЕ-
СПОСОБНОСТИ**

ХОТИТЕ ВСЕ И СРАЗУ?



**МОНСТРЫ ВСЕЙ ЗЕМЛИ,
ОБЩИЙ СБОР!**

