

№ 1 ЖОВ.
2024



ПРАВИЛА

ПОДОЛАЙТЕ НЕЗНАЙОМІ ПРАВИЛА



10¢



Коли на Токіо опускається ніч, із диму, що клубочиться від зруйнованих хмарочосів, виринають два масивні силуети.

ВОЛОДАР ТОКІО



Лише той із них, хто здолає суперника або вселить жах і трепет у натовп, стане володарем Токіо.

ДУЕЛЬ

НАСТАВ ЧАС
ДЛЯ ФІНАЛЬНОЇ
ДУЕЛІ!

ПЕРШЕ
ВИДАННЯ!



ВМІСТ ТА ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

x6 ПЛАНШЕТИВ МОНСТРІВ

На цих планшетах зображені монстри, за яких ви граєте у «Володар Токіо. Дуель». На кожному з них зазначено прізвисько **1**, суперсила **2** та початкове значення **3**.



x6 КУБИКІВ

На кожному кубикі є 6 символів, що позначають дії, які ви можете виконати у свій хід.



x13 ЖЕТОНІВ АЖІОТАЖУ

Ці жетони мають 1, 2 або 3 поділки та зазвичай містять бонус ажіотажу.



x4 ЖЕТОНИ КУБИКІВ

x2 СПЕЦІАЛЬНИХ КУБИКИ

Ці жетони та кубики можна отримати, розігравши певні карти або ефекти.



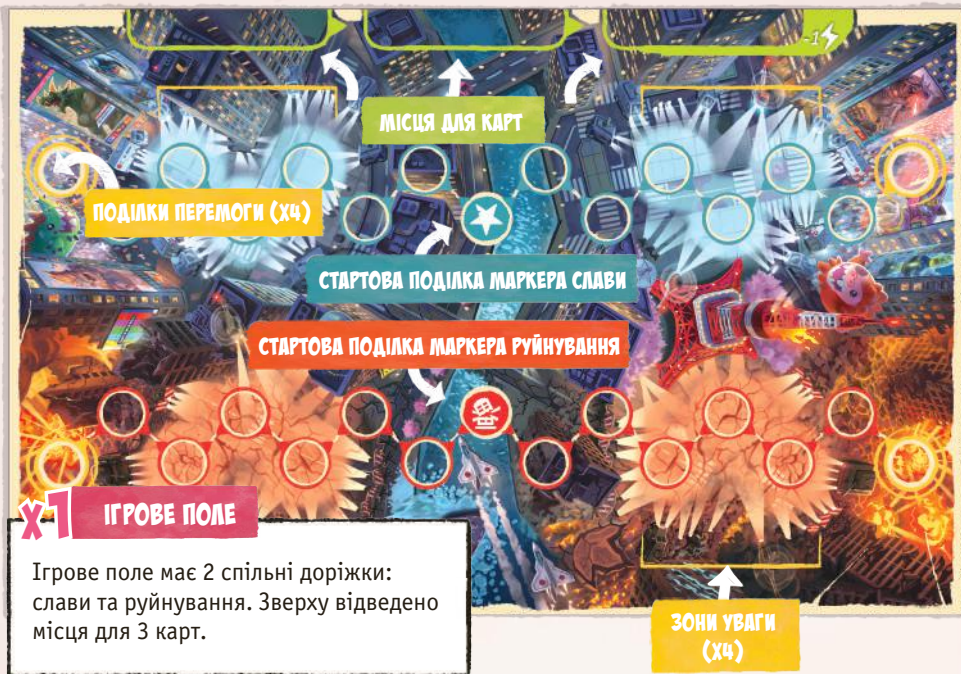
x2 МАРКЕРИ (СЛВИ ТА РУЙНУВАННЯ)

Ці маркери можна рухати вперед та назад по своїх доріжках на ігровому полі.



ЕНЕРГЕТИЧНІ КУБИ





x1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле має 2 спільні доріжки: слави та руйнування. Зверху відведено місця для 3 карт.

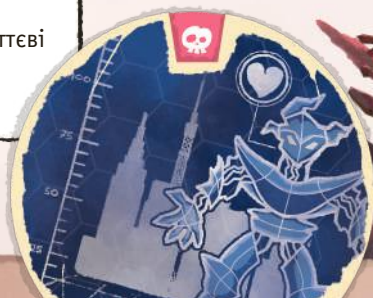
x50 КАРТ

Карта містить назву **1**, вартість в енергетичних кубках (⚡) **2**, тип **3**, ефект **4** та іноді символ ажіотажу **5**.




x2 ТРЕКЕРИ ЖИТТЄВИХ СИЛ

Ці коліщатка відстежують ваші життєві сили (♥). Значення 0 позначено символом ☠️.



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1 > Кожен гравець вибирає планшет монстра. Розмістіть його перед собою боком із суперсилою догори (див. «**ВИБІР МОНСТРІВ**» на с. 12).

2 > Кожен гравець бере трекер життєвих сил. Установіть покажчик сил згідно з числом , указаним на вашому планшеті монстра.



4 > Перетасуйте всі карти і покладіть колоду долілиць.

5 > Розмістіть 3 верхні карти з колоди горілиць у відведених для них місцях на ігровому полі.

- 5 > Розмістіть ігрове поле так, щоб гравці опинилися з різних кінців доріжок. Покладіть маркери ★ та 🏰 на відповідні стартові поділки.

ДОРИЖКИ СЛАВИ ТА РУЙНУВАННЯ



Коли ви тягнете маркер слави (★) на свою сторону ігрового поля, ви здобуваєте підтримку натовпу та наближаєтеся до перемоги із титулом найславетнішого монстра. Коли ви тягнете маркер руйнування (🏰) на свою сторону ігрового поля, ви спустошуєте місто та наближаєтеся до перемоги із титулом найгрізнішого монстра.

- 6 > Покладіть поруч кубики, енергетичні куби, жетони ажіотажу, жетони кубиків та спеціальні кубики.



Ходіть по черзі.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Кожен гравець кидає 6 кубиків. Той, хто викине найбільше , стає першим гравцем (у разі нічиєї повторіть цей крок). Другий гравець бере 1  і кладе перед собою.

ПОРЯДОК ХОДУ

1. КИДАННЯ КУБИКІВ


2. РОЗІГРАШ РЕЗУЛЬТАТІВ КИДКА


3. КУПИВЛЯ КАРТ ЛБО ОТРИМАННЯ 1 

4. КІНЕЦЬ ХОДУ

1 КИДАННЯ КУБИКІВ

Під час свого ходу ви можете кидати кубики до 3 разів. Ви можете зупинитися в будь-який момент.

Перед першим кидком ви можете скинути жетони кубиків , щоб кинути стільки ж спеціальних кубиків під час цієї фази (перед вами можуть лежати щонайбільше 2 жетони одночасно).

Під час першого кидка кидайте всі 6 кубиків (плюс 1 або 2 спеціальні кубики за скинуті  або якщо у вас є відповідна сила). Ви не можете кидати понад 8 кубиків.

Важливо: перший гравець під час свого найпершого ходу кидає лише 5 кубиків замість 6.

Для наступних кидків виберіть кубики, які ви хочете перекинути (відкладіть інші вбік).

Перед кожним новим кидком ви завжди можете повернути будь-які кубики, які відклали під час попереднього кидка.

Коли ви завершите 3 кидки або вирішите зупинитися, залиште кубики перед собою. Це ваші результати кидка.

Якщо карта або будь-який інший ефект посилається на ваші результати кидка, це означає саме ці кубики.

Переходьте до фази **2 «РОЗІГРАШ РЕЗУЛЬТАТІВ КИДКА»**.

2 РОЗІГРАШ РЕЗУЛЬТАТІВ КИДКА

Ви повинні розіграти всі кубики у результатах кидка в будь-якому порядку, відповідно до символів, що випали.



АТАКА

Суперник зазнає 1 за кожну . Кожен змушує суперника втратити 1 . Якщо він втрачає останню , з'являється символ і ви перемагаєте (див. «КІНЕЦЬ ГРИ» на с. 11).



ЗЦІЛЕННЯ

Отримайте 1 за кожне . Ви не можете зцілитися понад ваше початкове значення (указано на планшеті монстра).



ЕНЕРГІЯ

Отримайте 1 з резерву за кожну і покладіть його перед собою. символізує енергетичні куби. Тримайте їх перед собою, доки не витратите.

Якщо ви повинні отримати , але в резерві їх не залишилося, використайте замітник.





СЛАВА



РУЙНУВАННЯ

Якщо ви викинули три або , потягніть відповідний маркер або на 1 поділку до себе по його доріжці.

За кожен додатковий символ, який ви викинули, потягніть відповідний маркер або ще на 1 поділку до себе.

Якщо ви дотягнули маркер або на поділку перемоги на своїй стороні ігрового поля або якщо обидва маркери розташовані в *зонах уваги* на вашій стороні ігрового поля, ви миттєво перемагаєте (див. «**КІНЕЦЬ ГРИ**» на с. 11).

Приклад:

+ + = потягніть на 1.



+ + + + =

потягніть на 3.



ПЕРЕМІЩЕННЯ АБО НА ЖЕТОН АЖІОТАЖУ



Упродовж гри ви можете розміщувати та переміщувати по доріжках жетони ажіотажу, які додають бонуси ажіотажу порожнім поділкам (див. «**КАРТИ ІЗ СИМВОЛАМИ АЖІОТАЖУ**» на с. 10).

У той момент, коли ви переміщуєте маркер або на поділку з бонусом ажіотажу, застосуйте ефект:

> ваш суперник зазнає 1 ;

> отримайте 1 ;

> отримайте 1 ;

> отримайте 1 . У вас може бути не більше 2.

СУПЕРСИЛА

Перевірте суперсилу на своєму планшеті монстра (див. «**ВИБІР МОНСТРІВ**» на с. 12).

Якщо ви маєте вдосталь у результаті кидка, то можете активувати свою суперсилу декілька разів.

Будь-який ефект + > на вашому планшеті монстра можна використовувати лише один раз, щоразу, як ви активуєте свою суперсилу.

Після розіграшу всіх кубиків переходьте до фази 3 «**КУПІВЛЯ КАРТ АБО ОТРИМАННЯ 1** ».



3 КУПІВЛЯ КАРТ АБО ОТРИМАННЯ 1 ⚡

КУПІВЛЯ КАРТ

Ви можете купити одну або більше відкритих карт, що лежать на ігровому полі (по одній за раз).

Для цього сплатіть стільки ⚡, скільки зазначено у верхньому лівому куті карти.

Крайня праворуч карта на ігровому полі завжди коштує на 1 ⚡ менше, ніж зазначено.

Щоразу, коли ви купуєте або скидаєте карту, **перемістіть решту карт вправо**, щоб звільнити найближче до колоди місце. Потім розкрийте верхню карту з колоди і розмістіть її на порожньому місці. Вона одразу стає доступною для купівлі. Це означає, що ви можете купити кілька карт поспіль за зниженою ціною -1 ⚡ під час одного ходу.

Ви також можете **витратити 2 ⚡ для скидання всіх трьох відкритих карт та відкрити три нові, які одразу стануть доступні для купівлі.**

Якщо ви маєте вдосталь ⚡, то можете продовжувати купувати або скидати карти.

АБО

ОТРИМАННЯ 1 ⚡

Якщо ви не хочете або не можете купити жодну карту під час свого ходу, **отримайте 1 ⚡**. Витрачання 2 ⚡ для скидання всіх трьох карт не вважається купівлею карт.

ТИПИ КАРТ

Існують два типи карт:

ЗАШИТЕ : тримайте ці карти горілиць перед собою до кінця гри (якщо тільки щось не змусить вас їх скинути).

СКИНЬТЕ : негайно розіграйте ці карти, а потім скиньте.

КАРТИ ІЗ СИМВОЛАМИ АЖІОТАЖУ

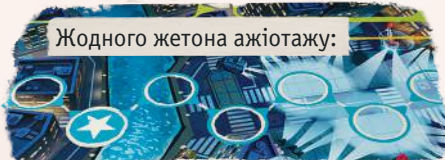
Деякі карти дозволяють виконати приголомшливі дії, які викличуть захват натовпу. **На таких картах поруч із вартістю в ⚡ зображено символ ажіотажу.**

Коли ви купуєте одну з цих карт, **перед активацією будь-яких ефектів**, візьміть відповідний жетон ажіотажу та розмістіть його у такий спосіб:

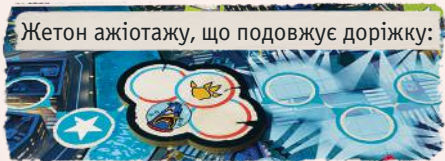
- > Ви повинні розмістити його на одній або декількох поділках будь-якої доріжки ігрового поля.
- > Ви не можете розмішувати його на іншому жетоні ажіотажу або на поділці, яку вже займає маркер ★ або 🚶.
- > Якщо ви купуєте карту, жетон ажіотажу якої вже є на ігровому полі, то можете перемістити цей жетон (якщо тільки на ньому не стоїть маркер ★ або 🚶).

Як розмішувати жетони ажіотажу:

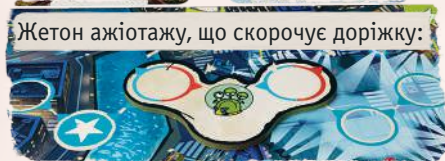
Жодного жетона ажіотажу:



Жетон ажіотажу, що подовжує доріжку:



Жетон ажіотажу, що скорочує доріжку:



Примітка: деякі карти дають вам змогу розмістити жетон ажіотажу, а потім потягнути маркер ★ або 🚶. Отже, ви можете негайно отримати бонус ажіотажу, якщо розмістите жетон на стратегічній поділці. Деякі жетони ажіотажу подовжують доріжку, додаючи нову поділку. Розмістіть ці жетони на стороні суперника, щоб йому знадобилося більше зусиль для перемоги у такий спосіб. Не забувайте, що суперник також може використовувати бонуси цих жетонів ажіотажу, коли перемістить маркер на них.

4 КІНЕЦЬ ХОДУ





Ефекти деяких карт активуються наприкінці ходу. Розіграйте їх у будь-якому порядку на свій вибір.

Передайте кубики супернику. Тепер він робить свій хід, починаючи з фази 1 «КИДАННЯ КУБИКІВ».

КІНЕЦЬ ГРИ





Гра може завершитися в будь-який момент. Ви здобудете перемогу, якщо виконаєте будь-яку з наведених нижче умов:

- > кількість  суперника зменшилася до ;
- > обидва маркери  і  розташовані на поділках у зоні уваги на вашій стороні ігрового поля.

Якщо жетон ажіотажу частково або повністю розташований у цій зоні:


- поділки, які повністю потрапляють у зону уваги, вважаються розташованими в межах зони уваги;
- поділки, які частково або повністю опиняються поза зоною уваги, вважаються розташованими поза межами зони уваги.

- > маркер  або  досягає поділки перемоги на вашій стороні ігрового поля.

Якщо поділку перемоги накрито жетоном ажіотажу, то ця поділка все одно вважається переможною.

Жетони ажіотажу на поділках у зоні уваги:



 У зоні уваги



ВИБІР МОНСТРІВ



!! > Потягніть ★ або 🎲 на 1

СКЛАДНІСТЬ 1

Гігазавр може потягти ★ або 🎲 за допомогою 2 !! символів. Використовуйте цю суперсилу, щоб легко здобути перемогу в зоні уваги.

Приклад кидка:



Потягніть ★ на 1

+2♥



!! > Додайте будь-який символ до результатів кидка.

+ ! > Додайте цей символ ще раз.

СКЛАДНІСТЬ 1

Ксеноїд може використовувати групи з 2 або 3 символів ! як будь-який символ на кубіку. Тепер вам не бракуватиме ★ або 🎲, необхідних для вашої потрібної комбінації, або останнього 🎲 чи ⚡, щоб перемогти.

Приклад кидка:



+1♥

1 🎲

1 🎲

Потягніть 🎲 на 2



! > + 1



Можете вважати
у ваших результатах
кидка як \times .

СКЛАДНІСТЬ 2

Космічний Пінгвін може генерувати для того, щоб кидати більше кубиків у майбутніх ходах. Це дасть вам змогу запускати сильніші комбінації або створювати потужніші, ніж суперник.

Приклад кидка:



СКЛАДНІСТЬ 2



Мехадрокон може множити загальну кількість на кількість, коли ви розіграєте результати кидка. Намагайтеся викинути вдосталь цих символів, щоб застосувати цю суперсилу на повну.

Приклад кидка:

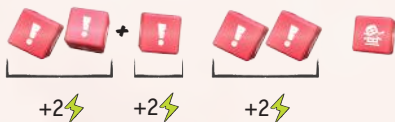




СКЛАДНІСТЬ 3

Кіберкиця може використовувати комбінації з  щоб отримати багато . Купуйте карти, потрібні для перемоги, та не відступайте від основної мети через жадання сили.

Приклад кидка:



СКЛАДНІСТЬ 3

Кінг може розміщувати жетони ажіотажу, щоб сповільнювати переміщення суперника по доріжках. Розміщуйте їх стратегічно, щоб заблокувати шляхи суперника до поділок перемоги чи зон уваги або щоб забезпечити перемогу собі.

Приклад кидка:



ЖЕТОН АЖІОТАЖУ КІНГА


Цей жетон може розміщувати на полі або переміщувати тільки Кінг завдяки своїй суперсилі. Існують 2 копії цього жетона. Якщо один із них уже розміщений на ігровому полі, Кінг може вирішити перемістити його (якщо це можливо) або покласти другий.

Цей жетон має такі властивості:

Коли суперник Кінга тягне ★ або  і потрапляє на жетон ажіотажу Кінга, це переміщення негайно завершується. Коли це відбувається, будь-яке невикористане переміщення по доріжці втрачається.

Приклад: ви тягнете ★ лише на 1 поділку і мусите зупинитися через жетон ажіотажу Кінга.



Маркер ★ або  переміщується по доріжці, як зазвичай, якщо починає своє переміщення на жетоні ажіотажу Кінга.

АВТОРИ ГРИ

Дизайнер: Річард Гарфілд
Ілюстратор: Квентін Регнес
Керівники проєкту: Макс-Тобіас Вальтер та Флоран Бодрі
Графічний дизайн: Вінсент Мугено
3D-дизайн: Алекс Шиян
Редагування: Макс-Тобіас Вальтер та Флоран Бодрі
Дизайн смайликів: Франческо Мацца
Внесок в ескізи: Трістан Луазон
Переклад: Данні Лое
Коректура: Вільям Ніблінг
Подяка: Orïgames

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляниченко
Переклад з англійської: Діана Болдирєва
Редагування: Аліна Керімова, Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Зоценко,
В. Марченко, І. Парубець



©2024 IELLO SAS. All rights reserved.

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

