

РІЧАРД ГАРФІЛД

ВОЛОДАР ТОКІО™

ЩЕ БІЛЬШЕ ЛЮТІ

ВМІСТ ГРИ



ТРЕК ЛЮТІ

Ви знайдете трек люті на додатковому ігровому планшеті.



10 ТАЙЛІВ ЛЮТІ

Тайли люті двобічні. На кожному боці вказана цифра (у правому нижньому кутку), назва та ефект. Гравці тримають усі здобуті тайли перед собою горілиць до кінця гри.

15 ТОКЕНІВ МОНСТРІВ

Кожен із цих токенів зображає одного з монстрів базової гри та доповнень «Володаря Токіо». З їхньою допомогою ви відстежуватимете бали люті на треку.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



1 Після того як ви підготуєте все для базової гри «Володар Токіо», покладіть поряд з ігровим полем трек люті.

2 Покладіть токени тих монстрів, що беруть участь у грі, поряд із треком люті.

3 Покладіть стоси тайлів люті поряд із треком, відповідно до цифр, зазначених у кружечках, таким чином, щоб поряд із **3** було 4 тайли, поряд із **6** – 4 тайли і поряд із **10** – 2 тайли.



ПРИМІТКА

Тайли двобічні. Для своєї першої гри використовуйте помаранчевий бік. У подальших іграх ви вибиратимете: грати всіма тайлами помаранчевим боком догори або всіма тайлами зеленим боком догори чи навіть замішати тайли різними боками догори.

ХІД ГРИ

Додатково до переможних балів (★), **1** і **2** надають вам бали люті таким чином:

- за кожні три викинуті **1** ви здобуваєте **2** бали люті;
- за кожні три викинуті **2** ви здобуваєте **1** бал люті.

Відстежуйте здобуті бали, пересуваючи свій токен монстра треком люті.

ПРИМІТКА

3 не надають бали люті.

Якщо ваш токен монстра дістався до позначки **3**, **6** чи **10** або перетнув її, візьміть зі стосу цього рівня тайл люті на свій вибір.

ПРИМІТКА

Не перевертайте тайли. Ви не можете використовувати силу зі зворотного боку.

Покладіть тайл перед собою. Відтепер ця сила активна. Ваш токен монстра залишається на своєму місці на треку люті.

Ви можете мати щонайбільше один тайл рівня **3**, один тайл рівня **6**, й один – рівня **10**.



ПРИКЛАД

$$\begin{aligned} & \text{Гігавр} \\ & \text{викинув} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \\ = & \mathbf{1} \quad \mathbf{1} \quad \mathbf{1} + \mathbf{1} \\ & \quad 1 \star + \quad 1 \star \\ & \quad 2 \text{ бали люті} \\ = & 2 \star + 2 \text{ бали люті} \end{aligned}$$

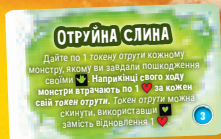
РОЗ'ЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ ТАЙЛІВ ЛЮТІ



ІМІТАЦІЯ

«Імітація» набуває характеристик скопійованої карти, ніби вона була щойно зіграна (наприклад, із токенами). Якщо скопійовану карту скинули з будь-якої причини, «Імітація» втрачає її ефект.

Ви можете вибрати іншу карту для копіювання на початку свого наступного ходу (перед тим, як ви кинете кубики).



ОТРУЙНА СЛИНА

Токени отрути залишаються у грі та продовжують діяти, навіть якщо тайл «Отруйна слина» видалено з гри. Ви не можете скинути токени отрути, перебуваючи у Токіо, оскільки не можете відновлювати свої ❤️.

ПРИМІТКА

Якщо внаслідок будь-якого ефекту ви повинні скинути всі свої карти, також скиньте всі тайли люті.

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Українська локалізація: TOB «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Болдирєва
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк

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

© TOB «Ігромаг», 2023. Усі права застережено.
www.igromag.ua Версія правил 1.0



Автор: Річард Гарфілд
Керівник проєкту: Флоран Бодрі
Ілюстрації: Peric Торрес
Графічний дизайн: Фредерік Дерлон
Переклад: Денні Лу
Коректура: Уільям Ніблінг

© 2021 IELLO. IELLO, King of Tokyo та їхні логотипи є зареєстрованими торговельними марками IELLO.