

РИЧАРД ГАРФИЛД

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТОКИО

ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЯРОСТИ!

КОМПОНЕНТЫ



ШКАЛА ЯРОСТИ

Планшет со шкалой ярости, который помещается рядом с игровым полем.



10 ЖЕТОНОВ ЯРОСТИ

Жетоны ярости двухсторонние. На каждой стороне есть название, текст с эффектом и номер (нижний правый угол). Все жетоны ярости, которые игроки приобретают, остаются лежать перед ними лицом вверх до конца игры (или до тех пор, пока не будет сказано иного).

15 ЖЕТОНОВ МОНСТРОВ

Каждый жетон представляет одного из монстров из базовой игры «Повелитель Токио» и дополнений.

Эти жетоны используются для отслеживания ваших очков ярости на шкале.



ПОДГОТОВКА



1 После обычной подготовки поместите шкалу ярости рядом с полем Токио.

2 Поместите жетоны монстров, участвующих в игре, рядом со шкалой ярости.

3 Стопки жетонов ярости поместите рядом с пронумерованными кругами с соответствующей им ценой. 4 жетона должны располагаться рядом с **3**, 4 жетона рядом с **6** и 2 жетона рядом с **10**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Жетоны ярости двухсторонние. Используйте оранжевую сторону для вашей первой партии. В последующих играх вы можете выбрать: использовать все жетоны оранжевой стороной, использовать все жетоны зеленой стороной или часть на оранжевой стороне, а часть на зеленой.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В дополнение к победным очкам (★), **1** и **2** приносят вам очки ярости следующим образом:

- за каждые 3 разыгранных **1** вы получите 2 очка ярости;
- за каждые 3 разыгранных **2** вы получите 1 очко ярости;

Когда вы получаете очки ярости, передвигайте свой жетон по шкале ярости на полученное количество очков.

ПРИМЕЧАНИЕ

3 не приносят вам очков ярости.

Если ваш маркер перемещается через/на деления **3**, **6** или **10**, вы можете выбрать один из жетонов, доступных на этом уровне ярости.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не переворачивайте жетоны. Вы не можете выбрать силу с обратной стороны жетона.

Поместите жетон перед собой, с этого момента его эффект активен. Вы не тратите на это очки ярости, и ваш жетон монстра на шкале остается в своей ячейке.

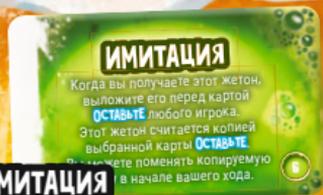
Как только вы выбрали жетон на одном из уровней, вы больше не можете взять жетон того же уровня.



ПРИМЕР

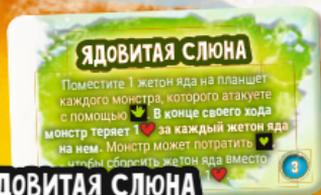
Гигазавр
разыгрывает **1 1 1 1**
= **1 1 1** + **1**
1★ + 1★
2 очка ярости
= 2★ + 2 очка ярости

ОБЗОР ЖЕТОНОВ ЯРОСТИ



ИМИТАЦИЯ

«Имитация» копирует эффект карты, как будто карта только что разыграна (например, с полным запасом жетонов). Если скопированная карта сбрасывается, «Имитация» теряет скопированные свойства. Вы можете поместить жетон имитации на другую карту **ОСТАВЬТЕ** в начале вашего **следующего** хода (до вашего броска кубиков).



ЯДОВИТАЯ СЛЮНА

Жетоны яда остаются на монстре, даже если жетон ярости, связанный с ними, сбрасывается. Вы не можете сбросить эти жетоны, пока вы в Токио. Вы должны находиться за пределами Токио, чтобы использовать  для сброса жетонов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если эффект заставляет сбросить все ваши карты, сбрасывайте также и ваши жетоны ярости.

СОЗДАТЕЛИ

Автор: Ричард Гарфилд
Руководитель проекта: Флорен Бодри
Оформление: Реджи Торрес
Графический дизайн: Фредерик Дерло
Перевод: Дэнни Лу
Корректор: Уильям Ниблин

© 2021 IELLO. IELLO, King of Tokyo, and their logos are trademarks of IELLO.
IELLO - 9, avenue des Érables, Lot 341
54180 Heillecourt, France - www.iello.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Андрей Мательский
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Елена Ткачева
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов
Руководитель проекта: Артем Савельев
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2022 – правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.