

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 и 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.

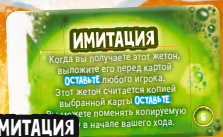
Как только вы выбрали жетон на одном из уровней, вы больше не можете взять жетон того же уровня.



## ПРИМЕР

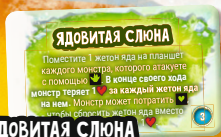
Гигазавр разыгрывает **1 1 1 1**  
= **1 1 1** + **1**  
1★ + 1★  
2 очка ярости  
= 2★ + 2 очка ярости

# 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](http://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.