

ZASADY GRY



GRA STWORZONA PRZEZ **RICHARDA GARFIELDA** | ILUSTRACJE STWORZYŁ **PAUL MAFAYON**

I WTEDY MIASTO ZNIKA W CIEMNOŚCIACH... ALARMY ZLEWAJĄ SIĘ Z SYRENAMI i PANICZNYMI KRZYKAMI W BEZSIĘŻYCOWĄ NOC, KIEDY TO POTWORY-MUTANTY WDZIERAJĄ SIĘ DO TOKIO

Ryczące cienie demolują wszystko na swojej drodze, burzą mosty i przewracają budynki. Bardziej dzikie i bardziej wredne niż kiedykolwiek, wielkie roboty i zajadli kosmici ścierają się w chaotycznych eksplozjach. Bitwa ta będzie epicka – tylko jedno z nich zostanie mistrzem zniszczonego miasta.

CEL GRY

POTWORY W TOKIO - MROczNA EDYCJA to gra dla 2–6 graczy, w której to wcielają się oni w rolę wielkich Potworów gotowych zrobić wszystko, by podbić Tokio. Rzucaj kośćmi, kupuj karty, zwiększaj swój poziom Pokręcenia i niszczyć wszystko w drobny mak, by zdobyć Punkty Zwycięstwa (☆) i wygrać grę. A jeżeli chciałbyś być nikczemnikiem, to możesz spróbować wyeliminować wszystkich swoich oponentów. Ostatni na nogach zostaje zwycięzcą!

Jeżeli znasz: **POTWORY TOKIO**
wystarczy, że przeczytasz fragmenty oznaczone tym symbolem, bo znasz już większość zasad!

ELEMENTY GRY

6 PLANSZ POTWORÓW

Plansze przedstawiają potwory, którymi będziecie grać. W każdej planszy znajdują się pokręta do Punktów Zwycięstwa (☆) i Punktów Życia (♥).

☆ Punkty Zwycięstwa



1 PLANSZA TOKIO

Plansza reprezentuje miasto Tokio. Są na niej 2 pola na pionki graczy – Centrum (🏙️) i Zatoka (🌊). Gdy zasady odnoszą się do „Tokio”, dotyczy to zarówno gracza w Centrum, jak i w Zatoce. Ta plansza zawiera także miernik Pokręcenia.

Centrum

Zatoka

Miernik Pokręcenia



6 SZARYCH KOSTEK

Na każdej kostce jest 6 symboli, które pozwalają na wykonywanie różnych działań:

1 2 3: Zdobycie Punktów Zwycięstwa (☀️) i Punktów Pokręcenia

⚡: Zdobycie Energii (⚡)

🐾: Atakowanie przeciwników (tracę ♥️)

♥️: Leczenie (zdobycie ♥️)



66 KART

Każda karta ma nazwę, koszt w Znacznikach Energii (⚡), rodzaj (ZATRZYMAJ / ODRZUC) i opis działania.

Są dwa rodzaje kart:

ZATRZYMAJ

Po kupieniu karty kładziesz ją przed sobą na stole. Możesz korzystać z działania tej karty do końca gry (chyba, że treść karty wskazuje inaczej).

ODRZUC

Po kupieniu karty natychmiast wykonaj przedstawione na niej działanie i odrzuć ją do pudełka.



10 KAFELKÓW POKRĘCENIA

Kafelki Pokręcenia są dwustronne. Każda strona ma na sobie numer (prawy dolny róg), nazwę oraz efekt.

Gracze trzymają wszystkie swoje kafelki Pokręcenia przed sobą, awerssem do góry aż do końca gry (chyba, że treść kafelka wskazuje inaczej).



6 PIONKÓW POTWORÓW

Pionki reprezentują kontrolowane przez graczy potwory i służą do oznaczenia, czy są w Centrum Tokio (🏙️), czy Zatoce (🌊).



6 ZNACZNIKÓW ENERGII

Znaczniki Energii służą do kupowania kart z banku. Możesz je zdobyć, wyrzucając ⚡. Trzymasz je przed sobą, aż do momentu ich wykorzystania.



6 ZNACZNIKÓW POKRĘCENIA

Pozwalają śledzić na Mierniku Pokręcenia ile masz Punktów Pokręcenia.



27 ZNACZNIKÓW I 2 ŻÓŁTE KOSTKI

Znaczniki i żółte kostki są używane z niektórymi kartami lub kafelkami Pokręcenia.



3 Znaczniki Dymu



12 Znaczników Zmniejszenia



12 Znaczników Trucizny



PRZYGOTOWANIE GRY

1

Każdy wybiera potwora, którym będzie grać, bierze pionek i planszę wybranego potwora i kładzie je przed sobą. Ustawcie Punkty Życia (♥) na 10 i Punkty Zwycięstwa (★) na 0.



5

Położcie szare kostki na środku stołu. Żółte kostki odłóżcie na bok (niektóre karty i kafelki pozwalają wam używać żółtych kostek).



2

Położcie planszę na środku stołu.



3

Potasujcie karty i ułóżcie je w zakryty stos.



4

Weźcie 3 karty z wierzchu stosu i ułóżcie je odkryte obok planszy Tokio, by utworzyć bank kart. Umieść Znaczniki Dymu, Zmniejszenia i Trucizny nieopodal.



6

Położcie Znaczniki Energii (⚡) z boku, w zasięgu wszystkich graczy.



7

Położcie Znaczniki Pokręcenia nieopodal miernika Pokręcenia. Ułóżcie kafelki Pokręcenia w stosach nieopodal ponumerowanych kótek z odpowiadającymi im numerami. 4 kafelki powinny znajdować się przy 3, 4 przy 6 oraz 2 przy 10.



Kafelki te są dwustronne. Użyjcie czerwonej strony podczas swojej pierwszej gry. Przy późniejszych rozgrywkach możecie wybrać, czy chcecie grać z wszystkimi kafelkami czerwonymi, zielonymi, czy z mieszkanką obydwu kolorów.




OD 2 DO 4 GRACZY
będzie używane tylko
Centrum.



OD 5 DO 6 GRACZY
będzie używane
i Centrum, i Zatoka.

PRZEBIEG GRY

Każdy po kolei rzuca 6 czarnymi kostkami. Ten, kto wyrzuci najwięcej , zaczyna grę. W razie remisu remisujący gracza rzucają jeszcze raz (aż do rozstrzygnięcia). Rozpoczynający gracz wykonuje swoją kompletną turę, potem robi to gracz po jego lewej itd.

PRZEBIEG TURY

1. RZUTY KOSTKAMI
2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH
3. WEJŚCIE DO TOKIO (JEŻELI JEST PUSTE)
4. ZAKUP KART (OPCJONALNE)
5. ZAKOŃCZENIE TURY – PRZEKAZANIE KOSTEK SĄSIADOWI Z LEWEJ






1. RZUTY KOSTKAMI

Weź 6 szarych kostek (oraz 1 lub 2 żółte kostki, jeżeli masz kartę, lub kafelek Pokręcenia, które na to pozwalają). Możesz wykonać nimi maksymalnie 3 rzuty. Po każdym rzucie możesz (ale nie musisz) odłożyć na bok dowolną liczbę kostek. Pozostałymi kostkami rzucaś dalej. Możesz rzucać także kostkami, które wcześniej odłożyłeś na bok. Po trzecim rzucie (lub wcześniej, jeśli tak zdecydujesz) przechodzisz do poniższego punktu nr 2.







2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Do symboli na kostkach przypisane są różne działania. Wykonujesz te działania po zakończeniu wszystkich rzutów. Kolejność wykonywania działań jest dowolna, ale **musisz** wykorzystać wszystkie symbole (nawet jeżeli nie chcesz).

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Jeżeli wyrzucisz 3 takie same cyfry, np.   , zdobywasz tyle , ile wskazuje cyfra. Każda kolejna taka sama cyfra daje ci dodatkowo 1 .




PUNKTY POKRĘCENIA




Dodatkowo oprócz Punktów Zwycięstwa,    oraz    dają Ci Punkty Pokręcenia:

- Za każde 3 kostki z wynikiem  dostajesz 2 Punkty Pokręcenia.
- Za każde 3 kostki z wynikiem  dostajesz 1 Punkt Pokręcenia.

   nie daje żadnych Punktów Pokręcenia.

Kiedy otrzymujesz Punkty Pokręcenia, przesunij swój Znacznik Pokręcenia na mierniku Pokręcenia o tyle pól do przodu, ile punktów otrzymałeś.

Kiedy Twój Znacznik przesunie się na lub przekroczy   lub .

 Punkty Życia  Znaczniki Energii  Punkty Zwycięstwa

możesz wziąć wybrany kafelek z dostępnych dla danego poziomu Pokręcenia.










Położ kafelek przed sobą. Od teraz jego moc jest aktywna. Pamiętaj, że nadal przesuwasz się do przodu (nigdy nie spadasz do 0), więc z każdego stosu możesz wziąć dokładnie 1 kafelek.



Z tego samego poziomu możesz posiadać tylko jeden kafelek, więc wybieraj rozsądnie!






PRZYKŁAD

GIGAZAUR rzuca   

=    +  = 2  + 2 Punkty Pokręcenia.


1  + 2 Punkty Pokręcenia 1 

ENERGIA



Każdy symbol  daje 1 Znacznik Energii  z banku. Wszystkie zdobyte  trzymasz przed sobą do momentu ich wykorzystania.






ATAK



Każdy symbol  zadaje 1 obrażenie innym graczom, którzy są w innej lokacji, niż ty.






• Jeżeli gracz jest w Tokio (w Centrum  lub Zatoce ) – zadaje obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.




• Jeżeli gracz jest poza Tokio – zadaje obrażenia graczom znajdującym się w Tokio ( lub ). Następnie ci gracze decydują czy zostają, czy opuszczają Tokio. Niezależnie od decyzji, zawsze otrzymują obrażenia z wyrzuconych symboli .



Każde otrzymane obrażenie oznacza utratę 1 Punktu Życia . Gracz, który otrzyma obrażenie, zmniejsza odpowiednio  na swojej planszy potwora.


Gracz, któremu  spadnie do 0, zostaje wyeliminowany z gry , a jego karty, kafelki i Znaczniki Energii zostają odrzucone.


Na początku gry Tokio jest puste, więc symbole  wyrzucone w pierwszej turze gracza rozpoczynającego nie zadają obrażeń, ale gracz musi za to wejść do Tokio.

UWAGA! Niektóre karty zadają obrażenia, ale nie są atakiem. Tylko symbol  jest traktowany jako atak, co ma znaczenie podczas opuszczania Tokio (patrz na następnej stronie).

LECZENIE

Każdy symbol  pozwala odzyskać 1 Punkt Życia .

Jeżeli jesteś w Tokio, nie możesz używać  do leczenia (nadal możesz się leczyć za pomocą kart i kafelków Pokręcenia).

UWAGA! Gracz może mieć maksymalnie 10 , chyba że treść jego karty wskazuje inaczej.

PRZYKŁAD

PRZYKŁAD

RZUTY KOSTKAMI

Cyber Bunny jest w Tokio. Następuje tura Gigazaura, który jest na drugim poziomie Pokręcenia i jest poza Tokio. Gigazaur bierze szare kości i rzuca:

1 2 3 3  

Zatrzymuje 3 3 a pozostałymi rzuca ponownie. Wynik po drugim rzucie:


3 3 2 2 2 

Gigazaur odkłada 2 2 2 a pozostałymi rzuca ponownie. Wynik po 3. rzucie:


2 2 2 2  

WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

2 2 2 dają Gigazaurowi 2 . Dodatkowa czwarta 2 daje 1 .

Wyrzucone 3 2 dodatkowo dają mu 1 Punkt Pokręcenia, przesuwając więc swój Znacznik Pokręcenia na mierniku. Dzięki temu doszedł do trzeciego poziomu Pokręcenia  i może wybrać kafelek ze stosu, przypisanego do tego poziomu. Natępnie kładzie go przed sobą.

 daje Gigazaurowi 1 .



 pozwala Gigazaurowi zadać jedno obrażenie Cyber Bunny, który jest w Tokio. Gdyby Gigazaur był w Tokio, zadałby po 1 obrażeniu wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.


Gigazaur nie wyrzucił żadnego , więc nie może się wyleczyć.

3. WEJŚCIE DO TOKIO

Jeżeli Tokio jest puste (nie ma tam żadnego gracza), musisz przenieść swój pionek na pole Centrum (podobnie, w grze na 5 lub 6 graczy, jeżeli Zatoka jest pusta, musisz przenieść na nią swój pionek). Jeżeli Tokio jest zajęte (w Centrum znajduje się już gracz), pomijasz fazę „Wejścia do Tokio”.

W grze 2–4 osobowej tylko 1 gracz może być w Tokio.

UWAGA! Możesz opuścić Tokio jedynie jeśli stracisz  poprzez  wyrzucone przez innego gracza.

UWAGA! Na początku gry Tokio jest puste. Oznacza to, że gracz rozpoczynający grę musi w tej fazie wejść do Tokio .



W ROZGRYWCIE 5-6 OSOBOWEJ w Tokio może jednocześnie znajdować się 2 graczy. Jeżeli Centrum jest już zajęte, a Zatoka pusta, musisz wejść do Zatoki . Obaj gracze (w Centrum i Zatoce) są traktowani, jakby byli w Tokio. Zatoka jest rozpatrywana tak samo jak Centrum .

Gdy w grze pozostało już mniej niż 5 graczy, Zatoka przestaje być dostępna. Gracz będący w Zatoce musi ją natychmiast opuścić (chyba że Centrum jest wolne, wtedy przenosi się tam).



4. ZAKUP KART

Możesz (ale nie musisz) kupić karty, które znajdują się w banku. Aby kupić daną kartę, musisz zapłacić jej koszt w Znacznikach Energii . Po kupieniu karty natychmiast uzupełnij bank, dokładając do niego nową kartę ze stosu. Jeżeli kupiłeś kartę z rodzaju **ODRZUC**, zagrywasz ją natychmiast i następnie odkładasz do pudełka. Jeżeli to karta **ZATRZYMAJ**, kładziesz ją przed sobą, karta ta działa od tej chwili.

Możesz wymienić karty w banku, jeżeli ci nie odpowiadają. Płacisz wtedy 2 i odkładasz wszystkie karty z banku do pudełka. Na ich miejsce wykładasz 3 nowe karty ze stosu. Możesz kupić dowolną liczbę kart i wielokrotnie wymieniać karty w banku, jeżeli masz wystarczającą liczbę Znaczników Energii .

PRZYKŁAD ZAKUPU KART

The King ma 10 . Nie podobają mu się karty w banku (zawsze są 3 widoczne), postanawia je wymienić, więc płaci 2 i odrzuca karty z banku, a na ich miejsce dobiera nowe ze stosu. Kupuje kartę za 3 i dobiera nową ze stosu na jej miejsce. The King ma jeszcze 5 , ale chce zachować je na później.

5. KONIEC TURY

Teraz są rozpatrywane niektóre karty zawierający efekty działające na koniec tury. Przekaż kostki sąsiadowi z lewej. Gracz ten przystępuje do gry.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie 20 lub pozostanie jako jedyny w grze (pozostali gracze zostaną wyeliminowani). Ten gracz zwycięża i zostaje Królem Mrocznego Tokio!

W TOKIO

Bycie w Tokio (Centrum lub Zatoce) ma swoje zalety i wady:

- ➔ 1 : Zdobywasz 1 , kiedy wchodzisz do Tokio.
- [+2] : Zdobywasz 2 , jeżeli rozpoczynasz swoją turę w Tokio, nawet wtedy, jeżeli jest to dodatkowa tura, uzyskana dzięki działaniu karty.
- : Jeżeli jesteś w Tokio, nie możesz używać do leczenia lub odrzucenia Znaczników Trucizny i Zmniejszenia (ale wciąż możesz leczyć się za pomocą kart i kafelków).

Pozostałe zasady dotyczące Tokio:

- Jeżeli jesteś w Tokio, zadajesz obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Tokio.
- Jeżeli jesteś poza Tokio, zadajesz obrażenia graczom znajdującym się w Tokio.
- W grze 2-4-osobowej tylko 1 gracz może być w Tokio w danym momencie, w grze 5-6 osobowej – 2 graczy.
- Jeżeli będąc w Tokio, zostaniesz zaatakowany , możesz (ale nie musisz) opuścić Tokio. Przetaw wtedy swój pionek poza Tokio. Teraz Tokio jest puste i gracz, który cię zaatakował w fazie 3, będzie musiał do niego wejść. Uwaga! Opuścić Tokio możesz tylko, kiedy zostaniesz zaatakowany (czyli poza swoją turą). Nawet jeżeli opuścisz Tokio, to i tak otrzymujesz zadane obrażenia.



OPCJONALNE ZASADY GRY DLA 2 GRACZY



Jeżeli chcesz zagrać w tę grę w 2 graczy, zalecamy użycie tych zmienionych zasad, które znajdują się poniżej (cała reszta zasad pozostaje bez zmian).

- Zamiast zdobywać 1 , kiedy wchodzisz do Tokio, zdobywasz 1 .
- Zamiast zdobywać 2 , kiedy rozpoczynasz swoją turę w Tokio, zdobywasz 1 .

SŁOWNICZEK

RZUT : czynność rzucania kostkami na stół. Przed kolejnym rzutem gracz może zdecydować o zachowaniu wybranych kostek z wcześniejszego swojego rzutu. Gracz może również zdecydować o ponownym rzucie kostkami, które wcześniej zachował.

OPUSZCZENIE : możesz opuścić Tokio tylko po utracie poprzez wyrzucone przez innego gracza.

ATAK : potwór atakuje innego potwora gdy zmniejsza jego w wyniku podczas kroku Wykorzystania Symboli na kostkach.

TURA : tura kończy się za każdym razem, gdy gracz przekazuje kostki kolejnemu graczowi, by ten rozpoczął nową turę.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI 5-OSOBOWEJ

Gigazaur jest w Centrum 🏠, a Kraken w Zatoce 🌊. The King, Cyber Bunny i Meka Dragon znajdują się poza Tokio. Ela kieruje Meka Dragonem, a Janek Gigazaur. To tura Meka Dragona. Ela wyrzuciła 4 📀.

Gigazaur i Kraken tracą po 4 ❤️. Oboje opuszczają Tokio. Po wykorzystaniu pozostałych symboli na kostkach Meka Dragon wchodzi do Centrum 🏠 (nie ma wyboru) i zdobywa 1 ⭐. Zatoka 🌊 pozostaje pusta.

Następnie gra Janek. Wyrzuca 1 📀. Rani tylko Meka Dragona, gdyż w Zatoce 🌊 nie ma żadnego pionka. Ela decyduje, by jej Meka Dragon pozostał w Tokio (nie opusz-

cza go). Po wykorzystaniu pozostałych symboli Gigazaur musi wejść do Zatoki 🌊, gdyż jest ona pusta. Zdobywa dzięki temu 1 ⭐.

Następnie Kraken rzuca 1 📀. Zarówno Gigazaur, jak i Meka Dragon tracą po 1 ❤️. Gigazaur opuszcza Zatokę 🌊, ale Meka Dragon nadal pozostaje w Centrum 🏠. Po wykorzystaniu symboli Kraken musi wejść do Zatoki 🌊 i zdobywa 1 ⭐.

The King i Cyber Bunny nie wyrzucają żadnych 📀 podczas swoich tur, więc nikt nie wchodzi do, ani nie opuszcza Tokio – Kraken i Meka Dragon nie mogą go opuścić,

gdyż żaden gracz nie zadał im obrażeń. Ela rozpoczyna turę w Tokio i zdobywa dzięki temu 2 ⭐.

Wyrzuca 3 📀 i wszystkie Potwory poza Tokio tracą po 3 ❤️ (Gigazaur, The King i Cyber Bunny). Kraken, będąc w Tokio, nie otrzymuje obrażeń – Potwory w Tokio nie ranią się nawzajem.

Na skutek ataku Meka Dragona, życie Gigazaura spada do 0 ❤️ i zostaje on natychmiast wyeliminowany z gry razem ze swoimi zwycięzcami. Jako, że w grze pozostało 4 graczy, Kraken musi opuścić natychmiast Zatokę 🌊, jedynie Meka Dragon pozostaje w Tokio.

KLARYFIKACJE DOTYCZĄCE KART I KAFELKÓW POKRĘCENIA

☀️ Jeśli osiągniesz 20 ⭐ i 0 ❤️ podczas tej samej tury z jakiegokolwiek powodu, zostajesz wyeliminowany. Musisz przeżyć swoją turę, by wygrać. Jeżeli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani w tej samej turze, wszyscy przegrywają!

☀️ Jeżeli karta lub kafelek nie mówi inaczej, gracze nie mogą zdobywać więcej, niż 10 ❤️.



OPORTUNISTA

Jeżeli w grze znajdują się dwie karty Oportunista (z powodu użycia Zmiennekształtnego), pierwszy gracz z kartą Oportunistą zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od aktualnego gracza, dostaje możliwość zakupu świeżo odkrytych kart, zaraz po nim może to zrobić drugi gracz z kartą Oportunistą.



PROMIEN ZMNIEJSZAJĄCY I TRUJĄCA ŚLINA

Znaczniki Trucizny i Zmniejszenia pozostają na potworach nawet jeśli karty za nie odpowiedzialne już zostaną usunięte z gry. Nie możesz samodzielnie usunąć tych znaczników kiedy jesteś w Tokio. Musisz znajdować się na zewnątrz, by użyć 🗑️ do ich usunięcia.



PIEKIELNY ODDECH

Potwory graczy po lewej i prawej tracą po 1 ❤️. Tracą ❤️ nawet jeśli są w tej samej lokacji.

Jeżeli jest 2 graczy w grze, twój przeciwnik traci tylko 1 ❤️.



METAMORFOZA

Odrzucenie kart **ZATRZYMAJ** następuje w końcowej fazie Tury. Odzyskujesz pełny koszt tych kart, nawet jeżeli zostały kupione ze zniżką.



ZMIENNOKSZTAŁTNY

Zmiennekształtny kopiuje efekt karty, tak jakby właśnie została zagrana (np. ze Znacznikami). Jeżeli skopiowana karta zostaje odrzucona, Zmiennekształtny przestaje działać. Możesz wybrać kolejną kartę **ZATRZYMAJ** do skopiowania na początku swojej następnej tury (zanim rzucisz kostkami).

TWÓRCY:

Autor: Richard Garfield

Rozwój gry: Richard Garfield & Skaff Elias

Redakcja: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Kierownicy projektu: Delphine Brennan & Florent Baudry

Podziękowania: Origames, Frédéric Derlon

Ilustracje: Paul Mafayon

©2022 YEAR IELLO. All rights reserved.

Edycja Polska: zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej:

<https://portalgames.pl/pl/potwory-w-tonio-mroczna-edycja/>

ODWIEDŹ NAS NA:

