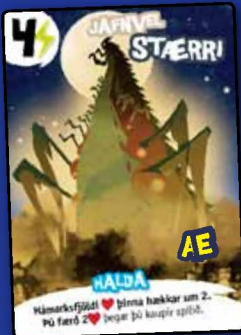


SÉRSTÖK SPIL YFIRLIT



JAFNVEL STÆRRI!

Ef leikmaður tapar þessu spili missir hann lífinn 2♥ sem hann fékk með spilu.

DAUDAÆTAN

Leikmaður, sem fær að halda áfram í spilu vegna spilsins „Það á barn“, telst samt vera með 0♥.



TÆKISFÆRISSINNI

Ef tveir leikmenn eru tækisfærissinnar (ef spilið „Herma“ er notað) fær sá, sem er nær þeim sem á leik á vinstri hönd, fyrstur tækifæri til að kaupa spil sem er nýbúið að fletta upp.



ELDSPÚANDI

Nágrannarnir eru þeir leikmenn sem eru næst leikmanni bæði til vinstri og hægri. Nágrannarnir verða fyrir skaða jafnvel þó að þeir séu ekki skotmark árásarinnar. Þessi auka skaði telst ekki vera árás.



UMBREYTTAST

Salan á spilum fer fram eftir að leikmaður hefur keypt þau. Hann má selja spil fyrir uppsett verð jafnvel þó að hann hafi keypt þau með afslætti vegna krafta annarra spila.



SÓLARORKA

Spilið má nota í sömu umferð og það er keypt.

HOPPA ÚR HARRI HÆÐ

Ef þú ert í Tókýó-flóa telst þú vera í Tókýó svo að þú tekur ekki yfir miðborg Tókýó.



SNIKILS-FÁLMARAR

Leikmaður má einungis kaupa spil þegar röðin kemur að honum að kaupa. Ef skífur eru á spilu færast þær til hans.

HERMA

Ef spilið, sem hermt er eftir, dettur út af einhverjum ástæðum (eins og ef skrímslið, sem á það, er upprætt) er hermuskífan tekin til baka. Leikmaður má leggja hana á nýtt spil við upphaf umferðar sinnar með því að borga 1♣ eins og venjulega. Ef skífur eru á spilu, sem hermt er eftir, setur leikmaður sínar eigin skífur líka á spilið, eins og hann ætti það sjálfur.



EITRÁÐUR HRÁKI OG MINNKUNARGEISLI

Eitur- og minnkunarskífur eru áfram með í spilu og í gildi jafnvel þótt „Eitraður hráki“ detti úr spilu. Leikmaður getur ekki losað sig við þessar skífur meðan hann er í Tókýó, því það á að gerast í staðinn fyrir að endurheimta líf.



2-6
8+
30min



Þið eruð risavaxin skrímsli sem ganga berserksgang. Með því að valda eyðileggingu fáði þið vinningsstig (★). Sigurvegarinn er sá er fyrstur fær 20 stig – eða vera skrímslið sem stendur eitt eftir uppi - ef þið viljið slíkan darraðardans.

INNHALD

- Spilareglur
- 1 spilaborð **1**
- 66 spil **2**
- 28 skifur **3** (3 reykar-, 1 eftirhermu-, 12 minnkunar-, 12 eiturskifur).
- 8 teningar (6 svartir + 2 grænir) **4**
- 6 skrímslaspjöld **5**
- 6 leikpeð + 6 plaststandar **6**
- Hrúga af orkukubbum **7**

MARKMIÐ SPILSINS

Markmið spilsins er að verða konungur Tókýó. Spilinu lýkur þegar skrímsli hefur náð 20 vinningsstigum (★) eða þegar einungis eitt skrímslið er eftir á lífi.

UNDIRBÚNINGUR

Leikmenn velja sér skrímsli, taka leikpeð sitt **6**, skrímslaspjald **5** og stilla fjölda lífa á 10 en vinningsstigin á 0.

Tókýó-spilaborðið **1** er sett á miðju borðsins svo að allir hafi auðvelt aðgengi að því. Borðið táknar Tókýó-borg sem skiptist í tvö svæði: Miðborg Tókýó **1** og Tókýó-flóa **1**. Ávallt þegar það stendur Tókýó á spili er átt við báða staðina.



Í upphafi spilsins er enginn í Tókýó.

Ef þið eruð að spila í fyrsta sinn eða ef leikmenn eru fjórir eða færri er miðborg Tókýó einungis notuð. Í 5 eða 6 manna spili er Tókýó-flói einnig notaður.

Stokkið spilin **2** og setjið þau í bunka, snúið næst við þremur efstu spilunum og látið framhliðina snúa upp, setjið þau á borðið næst bunkanum og skífunum **3**.

Leggið svörtu teningana sex **4** á mitt borðið og þá grænu til hliðar (þeir eru einungis notaðir með sérstökum spilum).

Að lokum skulið þið mynda hrúga úr öllum orkukubbum **7**.

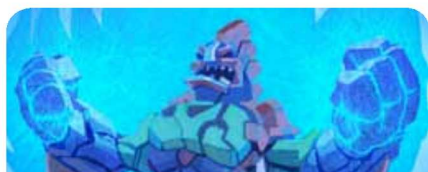
YFIRLIT YFIR SPILIÐ

Leikmenn kasta allir svörtu teningunum sex. Sá sem fær flestar „árásir“ (👊) byrjar.

Athugið:
Í reglum er talað um leikmenn sem skrímsli.

Fyrsta skrímslið byrjar spilið og síðan gera skrímslin hvert af öðru réttssælis. Sá sem á leik gerir í sinni umferð eftirfarandi í þessari röð:

- UMFERÐ**
1. Teningunum er kastað
 2. Gert samkvæmt teningunum
 3. Kaupa spil (valkvætt)
 4. Ljúka við umferð



1. TENINGUNUM KASTAD

Sá sem á leik kastar öllum teningunum sex.

Síðan má hann kasta tvisvar í viðbót, öllum eða hluta af teningunum.

Teninga, sem geymdir eru eftir fyrsta kast, má geyma áfram eða kasta aftur ef kastað er í þriðja sinn.

2. GERT SAMKVÆMT TENINGUNUM

Táknin sem leikmaður endar með, þegar hann hefur lokið við að kasta, tákna aðgerðir umferðarinnar.

Teningayfirlit: Á teningunum eru eftirfarandi tákn:

- 1 / 2 / 3 : Vinningsstig ★
- ⚡ : Orka ⚡
- 👊 : Árás
- ❤️ : Lif ❤️

ÁHRIF TENINGANNA

VINNINGSSTIG

Ef sama tala **1**, **2** eða **3** kemur upp á þremur teningum fær skrímslið eins mörg vinningsstig ★ (þ.e. þrisvar sinnum **3** jafngildir 3★- ekki 9).

Ef sama talan kemur upp á fleiri teningum færst ein auka ★ fyrir hvern þeirra.

ORKA

Hver ⚡ sem kemur upp á teningi gefur skrímsli einn orkukubb (⚡).

Eldingin þarf ekki að koma upp á þremur teningum.

Orkukubba má geyma milli umferða.

ÁRÁS

Hver 👊 sem kemur upp á teningi skaðar þau skrímsli sem ekki eru stödd á sama stað og sá sem á leik.

- Ef sá sem á leik er **staddur í Tókýó** (miðborg Tókýó eða Tókýó-flóa) þegar hann fær upp 👊 skaðast öll skrímsli sem eru ekki stödd í Tókýó.

- Ef sá sem á leik er **ekki í Tókýó** þegar hann fær upp 👊 skaðast öll skrímsli sem eru stödd í Tókýó (miðborg Tókýó eða Tókýó-flóa).

Fyrir hverja 👊 missa skrímsli **1** líf.

Ef skrímsli missir sitt síðasta líf (❤️) er það úr leik, þ.e.s. upprætist.

Fyrsta skrímslið í spilu til að fá minnst eina 👊 skaðar engan heldur tekur það völdin í Tókýó og færir leikpeðið sitt yfir í miðborg Tókýó.

LÍF

Hvert 👊 sem kemur upp leyfir skrímsli til að endurheimta eitt tapað líf (❤️).

Skrímsli getur almennt ekki átt fleiri en tíu ❤️.

Vinsamlegast geymið allar upplýsingar um spilið.



LÝSING Á SPILUM

1: Verð spilsins stendur efst í vinstra horninu og er greitt í orkukubbum (⚡).

2: Hvernig á að spila út spilinu stendur fyrir ofan lýsinguna á kröftum þess:



HALDA: Skrímslin halda þessum spilum til leiksloka (nema á spilinu standi að því skuli hent við tiltekna aðstæður).



HENDA: Skrímslin gera tafarlaust það sem á spilinu stendur og henda því svo.

3: Kraftar spilsins.

• Dæmi um hvernig gert er samkvæmt teningum:

Gigazaur á leik (hún er ekki í Tókýó). Hún kastar teningunum og fær upp:

1 2 3 3 ♥ ⚡

Hún kastar öllum teningunum aftur nema 3 3 og fær:

3 3 2 2 2 ♣

Hún getur kastað einu sinni enn og velur að kasta aftur 3 3 og ♣ og endar þá með:

2 2 2 2 ⚡ ♣

• Að gera samkvæmt teningunum:

Par sem hún er með þrjú 2 vinnur hún 2★, plús eitt auka ★ fyrir auka 2. Hún fær því alls 3★.

Gigazaur fær 1 orkukubb (⚡) fyrir ♣.

Gigazaur kastaði einnig 1 ♣. CyberBunny er stödd í Tókýó og missir því 1♥.

Hefði Gigazaur verið í Tókýó hefðu öll hin skrímslin tapað 1♥.

Gigazaur kastaði engu ♥ en hún þurfti það ekki því hún var þegar með 10♥.

Gigazaur kaupir ekkert spil. Hún réttir leikmanninum sér á vinstri hönd teningana.

3. KAUPA SPIL

Skrímslið, sem á leik, getur þegar það er búið að gera samkvæmt teningunum, keypt eitt af spilunum þremur sem snúa upp.

Einnig er hægt að nota tvo orkukubba (2⚡) til að skipta út öllum spilunum sem snúa upp og fletta upp þremur nýjum í staðinn.

Hægt er að kaupa eða skipta út spilum í hvaða röð sem er og eins lengi og skrímslið á orkukubba til að eyða.

• **Dæmi:** Kraken á 10⚡ en vill ekkert af spilunum þremur sem eru í boði. Hann notar 2⚡ til að skipta út spilunum og fletta upp þremur nýjum.

Hann á nú 8⚡ eftir og langar í spil sem kostar 3⚡. Hann kaupir það og snýr upp nýju í staðinn. Hann á 5⚡ eftir og ákveður að geyma þá til næstu umferða.

Þegar spil er keypt skal strax fletta upp nýju spili í staðinn efst úr bankanum.

4. LJÚKA VIÐ UMFERÐ

Stundum þarf að gera eitthvað af því sem stendur á spilunum á þessu stigi.



Sá sem á leik lýkur nú við umferðina sína og réttir næsta leikmanni til vinstri teningana.

AÐ VERÐA KONUNGUR TÓKÝÓ

Í upphafi spilsins er ekkert skrímsli í Tókýó.

Ef enginn er í Tókýó tekur fyrsta skrímslið, sem kastar minnst einni ♣, völdin í borginni og setur leikþedið sitt á Tókýó án þess að hinir missi líf.

Ef skrímsli, sem statt er í Tókýó, verður fyrir árás og vill fara þaðan (láir honum það enginn – lífið þar getur verið erfitt!) getur það hörfað úr borginni fyrir skrímslinu sem réðst á það (sem tekur þá völdin í staðinn). Skrímslið missir engu að síður líf í samræmi við árásina.

Ef leikmaður er upprættur meðan hann er í Tókýó öðlast skrímslið, sem drap hann, sjálfkrafa völdin í Tókýó.



Skrímslið sem tekur völdin í Tókýó setur leikþedið sitt á miðborg Tókýó.



Þegar 5 eða 6 skrímsli spila er skrímslið sem er annað til að taka völdin í Tókýó sett á Tókýó-flóa.

Viðvörðun: Spil merkt henda, sem skaða leikmenn svo að þeir missa líf, telst ekki vera árás.

Ef skrímsli er upprætt með slíku spili tekur enginn stað þess í borginni. Í staðinn ræður enginn yfir Tókýó.

Þegar 5 eða 6 skrímsli spila mega tvö skrímsli vera í Tókýó í einu.

ÁHRIF TÓKÝÓ

Það hefur bæði kosti og galla að vera í Tókýó (miðborg Tókýó eða Tókýó-flóa):

- Skrímsli, sem tekur völdin í Tókýó, fær 1★ (→1★).
- Ef skrímsli er statt í Tókýó þegar það á leik fær það 2★ (+2★).
- Skrímsli í Tókýó getur ekki notað ♣, sem það kastar, til að endurheimta líf (en getur endurheimt líf með spilum ♣).

Skotmörk árásar leikmanns, sem á leik, veltur á því hvar hann er staddur:

- Ef skrímsli, sem statt er í miðborg Tókýó eða Tókýó-flóa, fær upp ♣ missa öll skrímsli, sem ekki eru í Tókýó, líf.
- Ef önnur skrímsli fá ♣ missa einungis skrímsli, sem stödd eru í miðborg Tókýó og Tókýó-flóa, líf.



• Dæmi um 5 manna spil:

Gigazaur er í miðborg Tókýó. Kraken er í Tókýó-flóa. The King, MekaDragon og CyberBunny eru einnig með í spilinu. MekaDragon kastar 4 🟩

Bæði Gigazaur og Kraken missa fjögur líf. Þau flýja bæði Tókýó og því tekur MekaDragon völdin í miðborg Tókýó og fær 1★. Tókýó-flói stendur auður.

Nú á Gigazaur að gera. Hún kastar 1 🟩

Einingis MekaDragon missir líf því að enginn er í Tókýó-flóa. MekaDragon dvelur áfram í miðborg

Tókýó og þar sem enginn er í Tókýó-flóa verður Gigazaur að taka völdin þar og fær 1★. Ef MekaDragon hefði yfirgefið miðborg Tókýó hefði Gigazaur lagt hana undir sig í staðinn og Tókýó-flói staðið auður.

CyberBunny kastar 1 🟩 og Gigazaur og MekaDragon missa bæði líf. Gigazaur flýr Tókýó-flóa en MekaDragon er áfram í miðborg Tókýó. CyberBunny verður að leggja undir sig Tókýó-flóa og fær 1★.

The King og Kraken kasta ekki 🟩 þegar þeir eiga leik.

Þegar röðin er komin að MekaDragon fær hann 2★ fyrir að vera staddur í Tókýó þegar hann á leik.

Hann kastar 3 🟩. Gigazaur, The King og Kraken missa öll 3 líf en ekki CyberBunny, sem er í Tókýó-flóa, því skrímsli í Tókýó ráðast ekki á hvort annað. Gigazaur deyr við þessa árás. Nú eru einungis fjórir leikmenn eftir og því má ekki lengur nota Tókýó-flóa. MekaDragon verður eftir í Tókýó en CyberBunny, The King og Kraken utan Tókýó.



AD VINNA SPILIÐ

Spilinu lýkur þegar skrímsli nær 20 vinningsstigum eða er síðasta skrímslið eftir á lífi.

Skrímslið, sem stendur eitt eftir uppi eða fær fyrst 20★, vinnur spilið og er krýnt konungur Tókýó.

REGLUR FYRIR LENGRA KOMNA

Tókýó-flói – Reglur fyrir 5 eða 6 vön skrímsli.

Þegar 5 eða 6 skrímsli spila er hægt að bæta Tókýó-flóa við spilið. Það gefur órlítið aukarými í Tókýó sem kemur sér vel þegar skrímslin eru mörg.

Skrímsli, sem eru í miðborg Tókýó og Tókýó-flóa, teljast bæði vera í Tókýó.

Eftir að skrímsli, sem er ekki stadd í Tókýó, gerir árás verður það að taka völdin í Tókýó ef miðborg Tókýó eða Tókýó-flói er laus eða hefur verið yfirgefinn. Ef báðir

staðirnir eru lausir verður að leggja fyrst undir sig miðborg Tókýó.

Eins og í hefðbundnum reglum missir enginn líf þegar skrímsli leggur undir sig miðborg Tókýó þegar enginn er þar.

Ef Tókýó-flói er laus, en það er skrímsli í miðborg Tókýó, skaðar skrímslið, sem gerir árás á Tókýó, skrímslið í miðborg Tókýó og tekur næst völdin í Tókýó-flóa nema ef skrímslið í miðborg Tókýó flýr borgina, þá skal setjast að í miðborginni.

Að vera í Tókýó-flóa fylgja sömu kostir og gallar og að dveljast í miðborg Tókýó.

• Ef ráðist er á skrímsli í Tókýó-flóa má það yfirgefa hann (en missir samt líf eins og í miðborg Tókýó). Ef það flýr verður skrímslið, sem gerði árásina, að taka völdin í Tókýó-flóa nema það setjast að í miðborg Tókýó en þá stendur Tókýó-flói tímabundið auður.

• Skrímsli getur aldrei dvalist á sama tíma í miðborg Tókýó og Tókýó-flóa.

Ef skrímsli er upprætt og það verða eftir færri en 5 skrímsli má enginn lengur dveljast í Tókýó-flóa. Skrímsli, sem er stadd þar, verður að yfirgefa Tókýó.

Alltaf þegar stendur á spilum Tókýó er átt við báða staði.

ÚTSKYRINGAR Á SPILUNUM

• Ef á spili er tala með blánni ★ fyrir aftan **táknar hún fjölda vinningsstiga** sem kaupandinn fær. Til dæmis fær sá sem kaupir spilið *Skýjakjúf* 4★ og hendir spilinu svo.

• Það er hugsanlegt að vegna spila nái leikmaður 20★ og sé upprættur í sömu umferð. Hann verður að lifa af umferðina til að teljast sigurvegari.

Það er einnig hugsanlegt að öll skrímslin séu upprætt í einu... þá tapa allir!

• Spil getur ekki látið skrímsli fara yfir 10♥ nema það sé tekið fram á spilinu.

ORDSKÝRINGAR

• **Kastað aftur/aukaskast:** Ef það stendur á spili „kasta aftur/aukaskast“ þýðir það að skrímslið má kasta einu sinni enn, eins mörgum teningum og það vill, nema á spilinu komi fram að aðeins megi kasta einum teningi aftur.

• **Skaði:** Missir ♥.

• **Árás/skrímsli sem gerir árás:** Skrímsli telst gera árás þegar það kastar minnst einni 🟩, annars er ekki um árás að ræða. Þetta þýðir að spil, sem eykur skaða af árás, veldur engum skaða ef skrímslið fékk enga 🟩 upp á teningi.

Ef árás veldur, af einhverri ástæðu, engum skaða (t.d. vegna spilsins Felubúningur) telst það ekki vera árás að því er varðar spil eins og Eitraður hráki eða Jurtaæta.

Ef spil veldur því að einhver missir líf þegar það er keypt (líkt og

Gashreinsunartöð) telst það ekki vera árás. Skrímsli geta ekki hörf-

að frá Tókýó þó að það missi líf vegna spilsins og spil, sem hafa áhrif á árásir, hafa ekki áhrif á þessi spil.

• **Að hörfa frá Tókýó/flýja:** Skrímsli getur yfirgefið Tókýó og látið skrímsli, sem réðst á það, borgina eftir. Ef spil leyfir skrímsli að yfirgefa Tókýó án þess að missa líf við árás verður sá, sem gerði árásina, samt að setjast að í Tókýó.

• **Upprætt:** Skrímsli deyr þegar það hefur 0♥.



KREDITLISTI

Spilahönnun: Richard Garfield

Þróun spilsins:

Richard Garfield og Skaff Elias

Ritstjórn:

Cédric Barbé og Patrice Boulet

Verkefnastjóri: Thibault Gruel

Aðstoðarmaður: Gabriel Durnerin

Spilaprófun í USA: Mons Johnson, Bill Rose, Randy Buehler, Mike Davis, Jamie Frstrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kaskel, Daniel Allcock, Rob Watkins, Chris Lopez, Robert Gutschera, Marc LeBlanc, Alan Comer, Jim Lin, Greg Canessa, Dave-Bob Lee, Joel Mick, Tom Lehman, Terry Garfield, og plága Tókýó – Schuyler Garfield.

© 2014 Iello. Allur réttur áskilinn.

Umbúðahönnun: ORIGAMES

Samræming:

Guillaume Gille-Naves

Listrænn stjórnandi:

Igor Polouchine

Myndskreyting: Benjamin Raynal

Litir: Igor Polouchine, Kevin Lemoigne, Jérôme Viguet, Jérôme Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier



Spilaprófun í Frakklandi: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Émeric et Fabrice.

Útgefandi:

Nordic Games, Köllunarklettsvegi 1, 104 Reykjavík, Ísland. www.nordicgames.is

KING OF TOKYO Á:

