



2-6



8+



30min

LIVRO DE REGRAS KING OF TOKYO

UM JOGO DE
RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO é um jogo para 2 a 6 jogadores em que você assume o papel de monstros mutantes, robôs enfurecidos, ou mesmo alienígenas abomináveis numa batalha caótica e divertida. Role os dados e escolha sua estratégia: Você vai atacar seus inimigos? Curar suas feridas? Melhorar seu Monstro? Arrase tudo em seu caminho para a vitória!



SUA MISSÃO:
DESTRUIR TUDO EM SEU CAMINHO
PARA SE TORNAR O ÚNICO E EXCLUSIVO
REI DE TÓQUIO!



RESUMO DO JOGO E OBJETIVO

Você é um Monstro gigantesco disposto a tudo para se tornar o **REI DE TÓQUIO**.

A destruição lhe concede glória na forma de Pontos de Vitória (★). Para vencer, seja o primeiro Monstro a obter 20 Pontos de Vitória.

Ou mostre suas garras e elimine seus inimigos. O último sobrevivente sai vitorioso!

CONTEÚDO E ELEMENTOS DO JOGO

6 TABULEIROS DE MONSTRO

Esses tabuleiros representam os Monstros com os quais você joga em King of Tokyo. Cada um deles tem um nome, um disco que mostra os Pontos de Vitória (★) e outro disco que mostra os Pontos de Vida (♥).

★ Pontos de Vitória

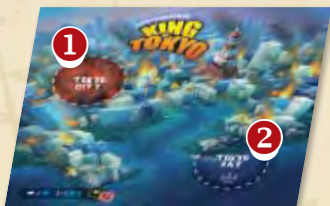


Nome

♥ Pontos de Vida

1 TABULEIRO DE TÔQUIO

Ele representa a Região Metropolitana de Tóquio, que é dividida em dois lugares: Cidade de Tóquio (Tokyo City) 1 e Baía de Tóquio (Tokyo Bay) 2. Quando uma carta se referir a Tóquio, ela se refere a ambos os lugares.



6 DADOS PRETOS

Cada dado tem 6 símbolos que representam as ações que você pode realizar em seu turno:

1 2 3 : Ganhe Pontos de Vitória (★)

⚡ : Ganhe cubos de Energia (⚡)

👉 : Ataque Monstros para que eles percam Pontos de Vida (♥)

♥ : Ganhe Pontos de Vida (♥)

66 CARTAS DE PODER

Cartas de Poder têm um nome, um custo em cubos de Energia (⚡), um tipo (**CONSTANTE** / **DESCARTE**) e um efeito.



Custo

Nome

Tipo

Efeito

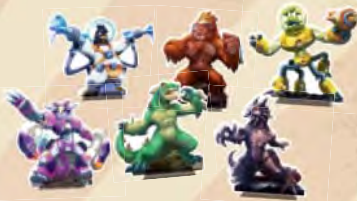
Cartas de Poder podem ser de dois tipos:

▶ **CONSTANTE**: Mantenha essas cartas voltadas para cima à sua frente até o final do jogo (a menos que algo diga o contrário).

▶ **DESCARTE**: Resolva os efeitos da carta imediatamente e, em seguida, descarte-a.

6 FIGURAS DE PAPELÃO

Essas figuras representam os Monstros com os quais você joga. Mantenha a sua próxima de você. Quando você assume o controle de Tóquio, coloque o seu Monstro no tabuleiro, no espaço Cidade de Tóquio (Tokyo City) ou Baía de Tóquio (Tokyo Bay).



CUBOS DE ENERGIA

Guarde os cubos de Energia que você obtiver com o lado ⚡ dos dados. Você pode gastá-los para comprar cartas ou para ativar certos efeitos de cartas.



28 FICHAS E 2 DADOS VERDES

As fichas e os dados verdes são usados com certas cartas de Poder.



3 Fumaça



1 Imitador



12 Encolhido



12 Envenenado

PREPARAÇÃO



3 Embaralhe as cartas para formar um baralho.

4 Distribua as primeiras três cartas voltadas para cima na mesa, próximas do tabuleiro de Tóquio. Coloque as fichas também nas proximidades.

6 Forme um banco com todos os cubos de Energia (⚡).

1 Cada jogador escolhe um Monstro e pega a figura e o tabuleiro de Monstro correspondentes. Ajuste os Pontos de Vida (♥) de seu Monstro em 10 e os Pontos de Vitória (★) em 0.

2 Coloque o tabuleiro de Tóquio no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

COM 2 A 4 JOGADORES:
use apenas a Cidade de Tóquio.

COM 5 A 6 JOGADORES:
use tanto a Cidade de Tóquio quanto a Baía de Tóquio.

5 Coloque os dados pretos no centro da mesa. Deixe os dados verdes de lado (algumas cartas permitem que você role os dados verdes).



COMO JOGAR

O jogo segue em sentido horário.

Cada jogador rola os 6 dados pretos. Começa quem tiver mais resultados de 🟢. Em caso de empate, os jogadores continuam rolando os dados até que apenas um deles tenha o maior número de 🟢.

RESUMO DO TURNO

1. Role os Dados
2. Resolva os Efeitos dos Dados
3. Entre em Tóquio
4. Compre Cartas de Poder
5. Fim do Turno

1. ROLE OS DADOS

Em seu turno, role os dados até três vezes. Você pode parar de rolar a qualquer momento.

Na primeira Rolagem, use os 6 dados pretos (e 1 ou 2 dados verdes, se você tiver uma carta de Poder que o permita). Em sua segunda Rolagem, se você gostou de algum de seus resultados, você pode pôr de lado os dados que lhe agradaram e rerrolar apenas os que não foram bons. Em sua terceira Rolagem, se você mudou de ideia, você pode rerrolar os que estavam de lado, assim como os que ainda não lhe agradam.

Após acabarem suas três Rolagens (ou você decidir parar), prossiga com o passo Resolva os Efeitos dos Dados.

2. RESOLVA OS EFEITOS DOS DADOS

Você pode resolver os efeitos dos dados na ordem que quiser, mas tem de resolver todos eles.

Símbolos obtidos após sua última Rolagem representam as ações de seu turno:

PONTOS DE VITÓRIA



Se você rolar uma trinca de 1, 2 ou 3, ganhe tantos ★ quanto o número rolado.

Cada dado extra com o mesmo número concede 1 ★ extra.

EXEMPLO

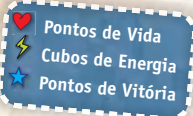
Gigazaur obtém = + = 2★

$$= \underbrace{1 + 1 + 1}_{1\star} + \underbrace{1}_{1\star} = 2\star$$

ENERGIA

Ganhe 1 do banco para cada . Coloque-o em sua reserva à sua frente.

Guarde seus cubos de Energia até gastá-los.



ATACAR

Monstros que não estiverem no mesmo lugar que você perdem 1 para cada .

• Se você estiver em Tóquio (Cidade de Tóquio ou Baía de Tóquio) e obtiver , todos os Monstros fora de Tóquio perdem .

• Se você estiver fora de Tóquio e obtiver , todos os Monstros em Tóquio perdem (tanto na Cidade de Tóquio quanto na Baía de Tóquio). Esses Monstros podem então optar por Ceder e sair de Tóquio, ou ficar. Monstros que Cederem Tóquio ainda perdem .

Cada resulta na perda de 1 Ponto de Vida (). Se um Monstro perder seu último Ponto de Vida () , o símbolo aparece, e o Monstro é eliminado (suas cartas **CONSTANTES** e seus cubos de Energia são descartados).

Como nenhum Monstro começa em Tóquio, o primeiro Monstro a jogar não fará os demais perderem com .

OBSERVAÇÃO perdida por causa do efeito de uma carta de Poder é diferente de . Um Monstro só pode Ceder Tóquio se perder por causa de .

CURAR

Se você estiver fora de Tóquio, você pode recuperar 1 para cada .

Se você estiver em Tóquio, os que você obtiver não permitem que você recupere (mas é possível recuperar com cartas de Poder).

OBSERVAÇÃO Você não pode recuperar acima de 10 .



EXEMPLO DE ROLAGEM DE DADOS



• Role os Dados:

CyberKitty está na Cidade de Tóquio. Agora é a vez do Gigazaur.

O Gigazaur pega os dados pretos e rola:



Ele segura 3 e rerrola os outros quatro dados. Ele obtém:



Ele ainda tem uma Rolagem. Desta vez, ele segura 2 e rerrola os outros três dados. Ele obtém:



• Resolva os Efeitos dos Dados

Como ele obteve 2 2 2, ele ganha 1★, mais 1★ extra pelo quarto 2.

Com 2 ele ganha 1⚡.

Com 2, ele faz com que o CyberKitty, que está em Tóquio, perca 1♥ (se o Gigazaur estiver em Tóquio, todos os Monstros fora de Tóquio teriam perdido 1♥).

O Gigazaur não obteve nenhum 2, então ele não recupera 1♥.

O Gigazaur pega 1⚡ do banco por causa do 2.



Com 5 ou 6 jogadores, se a Cidade de Tóquio estiver ocupada, mas a Baía de Tóquio estiver vazia, você tem de entrar na Baía de Tóquio. Para efeitos de jogo, os Monstros na Cidade de Tóquio ou na Baía de Tóquio estão «em Tóquio». A Baía de Tóquio tem os mesmos efeitos que a Cidade de Tóquio.

Quando o jogo voltar a ter 4 jogadores ou menos, você tem de sair imediatamente da Baía de Tóquio (nesse momento, se a Cidade de Tóquio estiver vazia, você terá de se mover para lá).

EFEITOS DE TÓQUIO

Estar em Tóquio (Cidade de Tóquio ou Baía de Tóquio) tem suas vantagens e desvantagens:

- → 1★: Você ganha 1★ ao entrar em Tóquio.
- [+2★]: Você ganha 2★ se começar seu turno em Tóquio.
- 🎯: Monstros em Tóquio não podem usar (mas podem usar cartas de Poder para recuperar ♥).

Além disso, os alvos de seus ataques também dependem de onde você está:

- 🖱 de Monstros em Tóquio fazem com que todos os Monstros fora de Tóquio percam ♥.
- 🖱 de Monstros fora de Tóquio fazem com que todos os Monstros em Tóquio percam ♥.

Você só pode sair de Tóquio após perder ♥ em virtude de 🖱 de outro Monstro.



3. ENTRE EM TÓQUIO

Se ninguém estiver em Tóquio, você tem de entrar e colocar seu Monstro na Cidade de Tóquio.

Você só pode Ceder quando perder vida ♥ por causa de 🖱 de outro Monstro.

OBSERVAÇÃO

Nenhum Monstro começa o jogo em Tóquio. O primeiro jogador tem de entrar na Cidade de Tóquio neste passo.

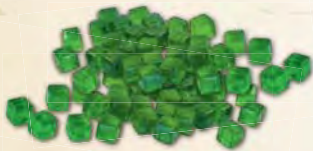


4. COMPRE CARTAS DE PODER

Você agora pode comprar uma ou mais das três cartas voltadas para cima. Para comprar uma carta de Poder, gaste o número de ⚡ indicado no topo da carta. **Substitua as cartas compradas imediatamente com cartas novas do topo do baralho. Cartas novas podem ser compradas imediatamente.**

Você também pode gastar 2⚡ para limpar as três cartas disponíveis e colocá-las no descarte. Em seguida, revele três cartas de Poder novas do baralho. Elas podem ser compradas imediatamente.

Enquanto você tiver ⚡ suficiente, você pode continuar comprando ou limpando as cartas.



EXEMPLO

O Space Penguin tem 10⚡ e não gostou das cartas disponíveis. Ele gasta 2⚡ para descartar as três cartas e revelar as próximas três. Ele ainda tem 8⚡ e vê uma carta interessante que custa 3⚡.

Ele compra a carta e a substitui com uma do baralho. Ele ainda tem 5⚡, mas decide guardá-los para outro turno.

EXEMPLO DE UMA PARTIDA COM 5 JOGADORES

O Gigazaur está na Cidade de Tóquio e o Space Penguin está na Baía de Tóquio. The King, o CyberKitty e o MekaDragon são os três outros Monstros.

É a vez do MekaDragon. Ele obtém 4👇.

O Gigazaur e o Space Penguin perdem 4♥ cada um. Ambos Cedem Tóquio.

Após resolver seus dados, o MekaDragon entra na Cidade de Tóquio e ganha 1★. A Baía de Tóquio permanece vazia.

Agora é a vez do Gigazaur. Ele obtém 1👇.

Apenas o MekaDragon perde 1♥, pois não há ninguém na Baía de Tóquio. Ele decide permanecer em Tóquio. O Gigazaur agora tem de entrar na Baía de Tóquio, pois ela está vazia, e ele ganha 1★.

Em seguida, o Space Penguin obtém 1👇. O Gigazaur e o MekaDragon perdem 1♥ cada um. O Gigazaur decide Ceder a Baía de Tóquio, mas o MekaDragon permanece na Cidade de Tóquio. Após resolver seus dados, o Space Penguin tem de entrar na Baía de Tóquio e ganhar 1★.

The King e o CyberKitty rolam 0👇 em seus turnos, então ninguém entra nem sai de Tóquio.

O MekaDragon começa o turno em Tóquio e, por isso, ganha 2★.

Situação no início do turno.



Ele obtém 3👇 e faz com que todos os Monstros fora de Tóquio percam 3♥: O Gigazaur, The King e o CyberKitty. O Space Penguin, que está em Tóquio, não perde ♥ – Monstros em Tóquio não se atacam.

O Gigazaur tem 0♥, e é o primeiro a ser eliminado. Agora restam apenas quatro Monstros em jogo. O Space Penguin tem de sair imediatamente da Baía de Tóquio, deixando o MekaDragon sozinho em Tóquio.

5. FIM DO TURNO

Alguns efeitos de cartas de Poder ativam no fim do seu turno.

Quando estiver tudo resolvido, passe os dados para o jogador à sua esquerda.

FIM DO JOGO




O jogo termina no final do turno, quando um Monstro tiver chegado a 20★, ou se houver apenas um Monstro ainda em jogo.

O Monstro que conquistar 20★ ou for o último sobrevivente é coroado Rei de Tóquio!

GLOSSÁRIO

- **Rolagem:** o ato de jogar os dados na mesa. Antes de uma Rolagem, um jogador pode pôr de lado um ou mais dos dados que rolou anteriormente. Ele também pode optar por rerrolar um ou mais dos dados que haviam sido postos de lado.
- **Ceder:** um Monstro só pode Ceder Tóquio após perder ♥ por causa de 👇 de outro Monstro. O Monstro que está atacando tem de assumir o lugar do cedente no passo Entre em Tóquio.
- **Atacar:** quando você obtém 👇 para fazer Monstros perderem ♥.

ESCLARECIMENTO DAS CARTAS DE PODER

- Se você chegar a 20  e chegar a 0  no mesmo turno, devido a uma carta de Poder, você é eliminado. Você precisa sobreviver até o final de seu turno para vencer. Se todos os Monstros forem eliminados ao mesmo tempo... todos perdem!
- Cartas de Poder não permitem que um Monstro tenha mais de 10 , a menos que uma carta **CONSTANTE** diga o contrário.






IMITADOR

*O Imitador copia os efeitos de uma carta como se ela tivesse sido recém-jogada (e recebe fichas, se for o caso). Se a carta copiada for descartada, o Imitador não tem mais um efeito e você pega de volta a ficha dele. Se gastar 1⁷, você pode colocar a ficha em outra carta **CONSTANTE** no início de seu próximo turno (antes de rolar os dados).*



SOPROS DE FOGO

Os Monstros dos jogadores sentados à sua direita e esquerda perdem 1  cada um. Eles perdem esse  mesmo que estejam no mesmo lugar que você. Se houver apenas 2 jogadores, seu oponente perde apenas 1 .



OPORTUNISTA

Se houver dois *Oportunistas* em jogo (por causa do *Imitador*), o primeiro Monstro em sentido horário em relação ao Monstro dá vez tem a primeira oportunidade de comprar as cartas recém-reveladas.




METAMORFOSE

O descarte de suas cartas **CONSTANTES** acontece no passo Fim do Turno. Você recebe de volta o custo total impresso na carta, mesmo que tenha comprado com desconto.



CUSPE ENVENENADO E RAIOS DE ENCOLHIMENTO

Fichas de *Envenenado* e *Encolhido* permanecem em jogo mesmo que as cartas correspondentes tenham sido descartadas. Você não pode remover essas fichas enquanto estiver em Tóquio; você tem de estar fora de Tóquio para usar  para remover as fichas.

CRÉDITOS

Criação do Jogo: Richard Garfield

Desenvolvimento do Jogo:

Richard Garfield e Skaff Elias

Diretores de Edição: Cédric Barbé e Patrice Boulet

Gerente de Projeto: Timothée Simonot

Gerente de Produção nos EUA: Stephan Briaussud

Agradecimentos: Virginie Gilson,

Thibault Gruel, Gabriel Durnerin,

Jeff Quick, Frédéric Derton

Empresa Distribuidora: Origames

Coordenação: Guillaume Gille-Naves

Gerente de Arte: Igor Polouchine

Arte (*Inspirada pelos monstros de Igor Polouchine*): Régis Torres

Cor: Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet

Teste do Jogo nos EUA: Mons Johnson, Bill Rose, Andy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kaskel, Daniel Allicoek, Rob Watkins, Chris Lopez, Robert Gutschera, Marc LeBlanc, Alan Comer, Jim Lin, Greg Canessa, Dave-Bob Lee, Joel Mick, Tom Lehman, Terry Garfield e o flageolo de Tóquio – Schuyler Garfield



Teste do Jogo na França: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Theodore, Elliot, Isabelle e Fabrice

Tradutor: Leonardo Zilio

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Cauê Milliatti

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

©2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, KING OF TOKYO, e seus logotipos são marcas comerciais da IELLO USA LLC. ©2016 ORIGAMES. ORIGAMES e seu logotipo são marcas comerciais das ORIGAMES. Importado por Capital Trade e distribuído no Brasil por ILHAS GALAPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J.: 15.605.065/0001-38 Rua Simão Álvares, 785 Pinheiros 05417-030 São Paulo- SP Advertência: Este produto contém peças pequenas que podem ser engolidas e podem não ser apropriadas a crianças com menos de 36 meses. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA CRIANÇAS COM 3 ANOS OU MENOS. Fabricado em Xangai, China, por WHATZ Games. Jogo em português.