



UM JOGO DE-RICHARD GARFIELD . ARTE DE PAUL MAFAYON

E ENTÃO A CIDADE DESAPARECE NA ESCURIDÃO... OS ALARMES SE MISTURAM ÀS SIRENES E GRITOS DE PÂNICO. NO BREU DA NOITE, MONSTROS MUTANTES INVADEM TÓQUIO.

As sombras urrantes devastam tudo em seu caminho, esmagando pontes e derrubando prédios. Robôs gigantes e aliens poderosos se chocam em explosões caóticas, mais sórdidos e selvagens do que jamais vistos. A batalha será épica – apenas um deles será o mestre da cidade devastada.

Mas... O que são estas duas silhuetas terrívelmente familiares, surgindo da escuridão?

CIETO GERM E OPUETO

KING OF TOKYO - DARK EDITION é um jogo para 2 a 6 jogadores onde os jogadores tomam o papel de Monstros gigantes, dispostos a tudo para conquistar Tóquio. Role os dados, compre cartas de Poder, aumente sua Vilania e destrua tudo para ganhar Pontos de Vitória (⊛) e vencer o jogo. Caso você se sinta especialmente perverso, você pode até tentar eliminar todos os seus adversários. O último de pé será declarado vitorioso!

Se você for familiar com:
é necessário ler apenas as partes das regras marcadas com estes ícones – você já sabe como jogar a maior parte deste jogo!

CONTEÚDO E ELEMENTOS DO LOGO

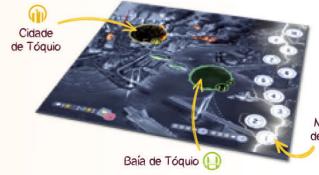
G TABULEIROS DE MONSTRO

Estes tabuleiros representam os Monstros com os quais você pode jogar em King of Tokyo. Cada um tem um nome, um disco indicando Pontos de Vitória ((\(\infty\)), e um disco indicando Pontos de Vida (\(\vec{\vec{v}}\)).



1 TABULEIRO DE TÓQUIO

Este tabuleiro representa a Região Metropolitana de Tóquio, dividida em dois lugares: Cidade de Tóquio (1) e Baía de Tóquio (2). Quando uma regra ou carta se referir a "Tóquio", ela se refere a ambos os lugares. O tabuleiro também inclui o medidor de Vilania.



Medidor de Vilania

6 DADOS CINZAS

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





🙎 🔞 : Ganhe Pontos de Vitória (🛞) e de Vilania



Ganhe Cargas de Energia (4)



Ataque outros Monstros



Ganhe Pontos de Vida ()



GG CARTAS DE PODER

Cartas de Poder possuem um nome, um custo a pagar em Cargas de Energia (\(\frac{1}{2}\)), um tipo (CONSTANTE/DESCARTE) e um efeito.

Existem dois tipos diferentes de cartas de Poder:

((CONSTANTE)

Mantenha estas cartas viradas para cima à sua frente até o fim do jogo (a menos que algo instrua o contrário).



Resolva imediatamente os efeitos destas cartas, e em seguida as descarte.



10 PECAS DE VILANIA

As peças de Vilania possuem dois lados. Cada lado contém um número (canto inferior direito), um nome e um efeito.

Os jogadores mantém todas as suas peças de Vilania adquiridas viradas para cima à sua frente, até o final do jogo (a menos que algo instrua o contrário).



G FIGURAS DE PAPELÃO.

Estas figuras representam seus Monstros - mantenha a sua próxima a você. Ao tomar o controle de Tóquio, coloque seu Monstro no tabuleiro, na Cidade de Tóquio 🕦 ou na Baía de Tóquio 🚇 como descrito abaixo.



CARGAS DE ENERGIA

Figue com Cargas de Energia obtidas com o lado 🚮 do dado. Você pode gastá-las para comprar cartas ou para resolver/ativar certos efeitos de cartas.



6 MARCADORES DE VILANIA

Estes marcadores lhe permitem indicar seus pontos de Vilania usando o Medidor de Vilania no tabuleiro.



27 FICHAS E 2 DADOS AMARELOS .

As fichas e os dados amarelos são usados com cartas de Poder e peças de Vilania específicas.



3 fichas de Fumaca



12 fichas de Encolhido



12 fichas de Envenenado





GOMO LOGA

Para escolher o primeiro jogador, cada jogador rola os 6 dados cinzas. Quem tirar mais resultados W joga primeiro. Em caso de empate, os jogadores empatados rolam todos os 6 dados novamente até um dos jogadores ter mais resultados 3.

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, você pode rolar os dados até 3 vezes. Você pode parar de rolar a qualquer momento.

Na primeira Rolagem, role os 6 dados cinzas (e 1 ou 2 dados amarelos se você possuir uma carta de Poder ou peça de Vilania que o permita). Em sua segunda Rolagem, se você gostar de alguns dos resultados, você pode guardá-los e rerrolar apenas os que não lhe agradaram. Na terceira Rolagem, você pode rerrolar qualquer dado que você havia guardado (por exemplo, se quiser mudar de estratégia), junto com quaisquer resultados de sua segunda rolagem que você não quiser guardar.

Ao terminar sua terceira Rolagem (ou ao decidir parar de rolar), continue para o passo RESOLVA OS EFEITOS DOS DADOS.

2. RESOLVA OS EFEITOS DOS DADOS

Você pode resolver os efeitos dos seus dados em qualquer ordem, mas você deve resolver todos os efeitos.

Símbolos obtidos nos dados ao final de sua última Rolagem representam as ações de seu turno:

PONTOS DE VITÓRIA 😃 🚄 🚨



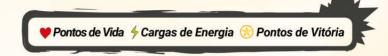
Se você rolar uma trinca de 🔳, 🙎 ou 🔠, ganhe tantos 涋 quanto o número rolado. Cada dado adicional com o mesmo número condede 1 (2) extra.

PONTOS DE VIDANIA

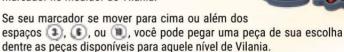
Além dos Pontos de Vitória, 11 11 e 2 2 2 Ihe concedem Pontos de Vilania:

- Para cada trinca de III rolada, você ganha 2 Pontos de Vilania.
- Para cada trinca de Il rolada, você ganha 1 Ponto de Vilania.

Resultados 🔞 🔞 🔞 não concedem Pontos de Vilania.



Ao ganhar Pontos de Vilania, avance com seu marcador no medidor de Vilania.



Coloque a peca à sua frente: seu poder está ativo agora. Note que ao continuar avançando (você nunca volta a zero), você ganha apenas uma peça para cada patamar alcançado.

Após escolher uma peça em um nível, você não pode possuir outra do mesmo nível.



CARCAS DE ENERGIA



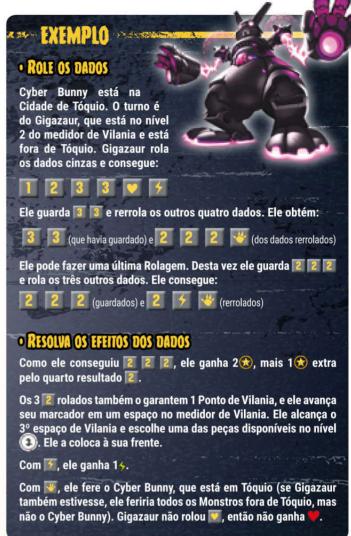
Ganhe 1∮ do banco para cada

obtido. Coloque-os em sua reserva, à sua frente.

Guarde suas Cargas de Energia até gastá-las.







3. ENTRE EM TÓQUIO

Se ninguém estiver em Tóquio, você deve entrar e colocar seu Monstro na Cidade de Tóquio (p). (Do mesmo modo, em um jogo para 5 ou 6 jogadores, se a Baía de Tóquio estiver vazia, você deve entrar na Baía de Tóquio ().)

MBRHS Você pode Ceder apenas ao perder **()** por **()** obtidos por um Monstro.

Nenhum Monstro começa o jogo em Tóquio. O primeiro jogador deve sempre entrar na Cidade de Tóquio n durante este passo.



COM 5 OU 6 JOGADORES, se a Cidade de Tóquio (p) estiver ocupada, mas a Baía de Tóquio (1) estiver vazia, você deve entrar na Baía de Tóquio. Monstros na Cidade de Tóquio 🕕 e na Baía de Tóquio (1) são ambos considerados "em Tóquio". A Baía de Tóquio tem efeitos idênticos à Cidade de Tóquio (1).

Ouando houver apenas 4 ou menos jogadores novamente, todos na Baía de Tóquio (1) devem deixá-la imediatamente (se a Cidade de Tóquio (11) estiver vazia, mova seu Monstro para lá).



4. COMPRE CARTAS DE PODER

Você pode comprar uma ou mais cartas dentre as três viradas para cima no Mercado. Para comprar uma carta de Poder, gaste tantas 4 guanto o custo indicado no topo da carta. Se for uma carta do tipo DECARTE, resolva seus efeitos imediatamente antes de fazer qualquer outra ação. Se for uma carta do tipo ((CORSTANTE)), coloque-a à sua frente e ela instantaneamente se torna ativa. Reponha imediatamente quaisquer cartas removidas do Mercado, comprando novas cartas do topo do baralho de compra. As novas cartas reveladas ficam imediatamente disponíveis para serem compradas.

Você também pode gastar 25 para limpar todas as três cartas reveladas para a pilha de descarte. Em seguida, revele três novas cartas de Poder, comprando do baralho. Elas ficam imediatamente disponíveis para compra.

Se você possuir \(\frac{1}{2} \) suficiente, você pode continuar comprando ou limpando cartas.

The King tem 105 e não gosta de nenhuma das cartas disponíveis. Ele gasta 25 para limpá-las pro descarte e revelar as próximas três cartas do baralho. Ele ainda tem 8% e vê uma carta que custa 3%. Ele decide comprá-la, e a substitui com uma nova carta. Ele ainda tem 5%, mas escolhe guardá-los para outro turno.

5. FIM DO TURNO

Certos efeitos de cartas de Poder são ativados ao final do seu turno. Ative os efeitos destas cartas antes de passar os dados ao próximo jogador. Passe os dados para o jogador à sua esquerda (sentido horário).

EFETOS DE TÓQUIO

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

- → 1 ()

 : você ganha 1 ()

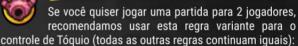
 ao entrar em Tóquio.
- [+2 to ce ganha 2 to se você começar seu turno em Tóquio, inclusive se você ganhar um turno adicional por conta de algum efeito especial.
- : Monstros em Tóquio não podem usar [v] (mas podem usar cartas de Poder para ganhar v).

Além disso, o(s) alvo(s) de seus W dependem do lugar em que você está:

- 🧶 Os 🐺 rolados por Monstros em Tóquio irão ferir todos os Monstros fora de Tóquio.
- 🥯 Os 👿 rolados por Monstros fora de Tóquio irão ferir todos os Monstros em Tóquio.

Você só pode Ceder Tóquio após perder w por w rolados por outros Monstros.

REGRA OPCIONAL PRA 2 JOGADORES



- Ao invés de ganhar 1 ao entrar em Tóquio, você ganha 1 /s.
- Ao invés de ganhar 2 por começar seu turno em Tóquio, você ganha 14.

O jogo termina ao final do turno em que um Monstro alcança 2000 ou se restar apenas um Monstro em jogo. O Monstro que alcancar 20\(\otimes\) ou for o único sobrevivente é coroado o Rei Sombrio de Tóquio!

RONGEM: o ato de lançar os dados na mesa. Antes de uma Rolagem, um jogador pode guardar um ou mais dados de sua última rolagem. O jogador também pode decidir rerrolar um ou mais dados reservados na rolagem anterior.

CDDR: um Monstro pode Ceder Tóquio apenas após ser ferido (perder 💙 como resultado do W de outro jogador).

TRIR ou ATACAR: um Monstro fere ou ataca outro ao fazê-lo perder um ou mais ♥ com seu ☑ durante o passo Resolva os efeitos dos dados.

URNO: um turno termina toda vez que um jogador passa os dados para o próximo jogador, para começar um novo turno.

EXEMPLO DE UMA PARTIDA COM 5 JOGADORES

Gigazaur está na Cidade de Tóquio pe Kraken está na Baía de Tóquio pe. The King, Cyber Bunny e Meka Dragon são os três outros Monstros (todos fora de Tóquio). Maria está jogando com Meka Dragon e João está jogando com o Gigazaur. É o turno da Meka Dragon. Ela rola 4

Gigazaur e o Kraken perdem 4 cada. Ambos Cedem Tóquio. Após resolver o o resto dos efeitos de seus dados, Meka Dragon entra na Cidade de Tóquio (obrigatoriamente) e ganha 1 . A Baía de Tóquio Continua desocupada.

Agora é o turno do Gigazaur. Ele rola 1 . Apenas Meka Dragon é ferida pois não há ninguém na Baía de Tóquio (1). Ele decide ficar em Tóquio (não Cede). Após resolver o resto dos efeitos de seus dados, Gigazaur deve entrar na Baía de Tóquio (1), que está desocupada, e ganha 1 (2).

Em seguida, Kraken rola 1 . Gigazaur e Meka Dragon perdem 1 cada. Gigazaur decide Ceder a Baía de Tóquio . mas Meka Dragon fica na Cidade de Tóquio . Após resolver os efeitos de seus dados, Kraken deve entrar na Baía de Tóquio . e ganha 1 .

The King e Cyber Bunny não rolam nenhum em seus turnos, então ninguém entra ou deixa Tóquio. Meka Dragon e Kraken não

podem Ceder pois nenhum deles foi Ferido por outro Monstro.

Meka Dragon começa seu turno em Tóquio, e por isso ganha 2. Ela rola 3. e todos os Monstros fora—de-Tóquio perdem 3. (Gigazaur, The King e Cyber Bunny). Kraken, que está "em Tóquio", não é ferido — Monstros em Tóquio não ferem uns aos outros.

Como resultado do ataque do Meka Dragon, Gigazaur tem 0, e é imediatamente eliminado do jogo, descartando todas as suas posses. Agora apenas quatro Monstros permanecem em jogo. Kraken deve deixar a Baía de Tóquio imediatamente, deixando Meka Dragon sozinho em Tóquio.

ESCLARECIMENTOS DAS CARTAS DE PODER E PEGAS DE VIVANIA

- Se você alcançar 20 ★ e alcançar 0♥ no mesmo turno por qualquer motivo, você é eliminado. Você deve sobreviver ao seu turno para ganhar. Se todos os Monstros forem eliminados ao mesmo tempo... todo mundo perde!
- Cartas de Poder e peças de Vilania não permitem que Monstros ganhem mais do que 10, a menos que uma carta ou peça diga o contrário.



OPORTUNISTA

Se houver dois *Oportunistas* em jogo (por causa da peça *Fluxling*), o primeiro Monstro Oportunista em sentido horário em relação ao Monstro

do turno atual tem a primeira oportunidade para comprar as cartas recém-reveladas, seguido pelo segundo Monstro Oportunista.



CUSPE ENVENENADO E RAIO DE ENCOLHIMENTO

Fichas de *Envenenado* e *Encolhido* permanecem com um Monstro mesmo que suas cartas ou peças

correspondentes tenham sido descartadas.

Você não pode remover essas fichas enquanto estiver em Tóquio. Você deve estar fora de Tóquio para usar para remover as fichas.



SOPRO DE FOGO

Os Monstros dos jogadores sentados em ambos seus lados perdem 1 cada. Eles perdem mesmo se estiverem no mesmo lugar que seu Monstro.

Se houver apenas 2 jogadores, seu oponente perde apenas 1 .



METAMOREOSE

O descarte de suas cartas ((COSTANIE)) acontece durante o passo Fim do Turno. Você pega de volta o custo inteiro indicado na carta, mesmo que

a tenha comprado por um valor menor.



FIDMING.

Fluxling copia o efeito de uma carta como se ela tivesse acabado de

ser jogada (com fichas, por exemplo). Se a carta copiada for descartada, *Fluxling* perde seu efeito. Você pode escolher outra carta ((COSTINIE)) para copiar ao início de seu próximo turno (antes de rolar os dados).

GRÉDITOS

Game Design: Richard Garfield

Desenvolvimento: Richard Garfield e Skaff Elias Diretores de Edição: Cédric Barbé e Patrice Boulet Gerentes de Projeto: Delphine Brennan e Florent Baudry

Agradecimentos: Origames, Frédéric Derlon Arte: Paul Mafayon

VERSÃO BRASILEIRA

Edição: Antonio Sá Tradução: Luisa Kühner Revisão: Flávia Najar



WWW.BUROBRASIL.COM