



# RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO

★ Pontos de Vitória



♥ Vida

Você é um Monstro gigante em um ataque de fúria. Seus feitos destrutivos lhe concedem glória na forma de Pontos de Vitória (★). O primeiro a chegar a 20 vence o jogo – ou vence o último Monstro a ficar em pé, se você preferir uma pancadaria.

## CONTEÚDO

- Regras
- 1 Tabuleiro de Tóquio 1
- 66 Cartas 2
- 28 Marcadores 3 (3 Fumaça, 1 Imitação, 12 Encolhimento, 12 Veneno).
- 8 Dados (6 pretos + 2 verdes) 4
- 6 Tabuleiros de Monstros 5
- 6 Monstros em papelão + 6 suportes plásticos 6
- Um monte de cubos de Energia 7

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é se tornar O Rei de Tóquio. O jogo acaba quando um Monstro conquistar 20 Pontos de Vitória (★) ou for o último Monstro em pé.

## PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe um Monstro, pega sua figura 6, seu tabuleiro de Monstro 5 e ajusta seus Pontos de Vida em 10 e seus Pontos de Vitória em 0.

Coloque o tabuleiro de Tóquio 1 no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores. Ele representa a Região Metropolitana de Tóquio, que é dividida em dois distritos: "Cidade de Tóquio" (Tokyo City) 1 e "Baía de Tóquio" (Tokyo Bay) 1. Sempre que uma carta se referir a Tóquio, ela se refere a ambos os lugares.



No início do jogo, ninguém está em Tóquio, de modo que não há Monstros no tabuleiro.

Se for sua primeira partida, ou se houver apenas 4 jogadores ou menos, você usará apenas a "Cidade de Tóquio".

Em uma partida com 5 ou 6 jogadores, use também a "Baía de Tóquio".

Embaralhe as cartas 2 para formar um baralho e distribua as primeiras três cartas voltadas para cima na mesa, próximas ao baralho e aos marcadores.

Coloque os 6 dados pretos 4 no centro da mesa e deixe os verdes de lado (eles serão usados apenas com cartas especiais).

Por fim, forme um monte com todos os cubos de Energia 7.

## RESUMO DO JOGO

Cada jogador rola os 6 dados pretos. O jogador que conseguir o maior número de "Ataques" (👊) joga primeiro.

*Observação: Ao longo destas regras, os jogadores serão referidos como Monstros.*

Iniciando pelo primeiro jogador, cada Monstro joga um turno e, em seguida, é a vez do jogador à esquerda. Um turno consiste do seguinte, na ordem indicada:

### RESUMO DO TURNO

1. Rolar e rerrolar os dados
2. Resolver os dados
3. Comprar cartas (opcional)
4. Fim do turno



### 1. ROLAR E RERROLAR OS DADOS

Em seu turno, você rola todos os 6 dados.

Em seguida, você pode rerrolar alguns ou todos os dados, duas vezes.

Os dados mantidos na primeira rerrolagem podem ser mantidos novamente ou podem ser rerrolados na segunda rerrolagem.

### 2. RESOLVER OS DADOS

Os símbolos que obtiver ao final dos rolamentos são as ações do turno.

Os dados:

Os dados têm os seguintes símbolos:

- 1 / 2 / 3 : Pontos de Vitória (★)
- ⚡ : Energia ⚡
- 👊 : Ataque
- ♥ : Cura ♥

## EFEITOS DOS DADOS

### PONTOS DE VITÓRIA

Se for rolada uma trinca de 1, 2 ou 3 um Monstro conquista o número de Pontos de Vitória ★ indicado (isto é, três 3 valem 3★ – e não 9).

Cada dado adicional do mesmo tipo vale 1★ extra.

### ENERGIA

Cada resultado de ⚡ permite que o Monstro pegue 1 cubo de Energia (⚡).

Não é necessário rolar trincas.

Cubos de Energia podem ser guardados de um turno para o outro.

### ATAQUE

Cada resultado de 👊 representa um ponto de dano causado a Monstros que não estão no mesmo espaço que você.

- Se você estiver em Tóquio (Cidade de Tóquio ou Baía de Tóquio) quando rolar 👊, você causa dano a todos os Monstros que não estiverem em Tóquio.

- Se estiver fora de Tóquio quando rolar 👊, você causa dano a todos os Monstros que estiverem em Tóquio (Cidade de Tóquio ou Baía de Tóquio).

Cada dano corresponde à perda de 1 Vida (1♥).

Se um Monstro perder sua última Vida (♥), ele está fora do jogo.

O primeiro Monstro no jogo a rolar pelo menos 1👊 não causa dano, mas se apossa de Tóquio e move seu Monstro para a Cidade de Tóquio.

### CURA

Cada ♥ permite que um Monstro recupere 1 Vida (♥) perdida.

Um Monstro não pode ter mais do que 10♥.



## DESCRIÇÃO DAS CARTAS

**1:** O custo de uma carta está no canto superior esquerdo, e deve ser pago com cubos de Energia (⚡).

**2:** O modo de jogar a carta está indicado acima da descrição do efeito.



**CONSTANTE:** os Monstros podem segurar a carta pelo restante do jogo (às vezes, a carta indica que deve ser descartada mediante certas circunstâncias).



**DESCARTE:** os Monstros resolvem seu efeito imediatamente e, em seguida, a descartam.

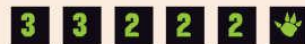
**3:** Efeito da carta.

### • Exemplo de resolução de dados:

É o turno do Gigazaur (ele não está em Tóquio), ele pega os dados e rola:



Ele rerrola todos os dados, exceto os 3 3, e obtém:



Ele tem ainda uma rerrolagem, e, desta vez, opta por rerrolar os 3 3 e o ♣, obtendo:



### • Resolvendo os dados:

Como ele tem uma trinca de 2, ele conquista 2★, mais 1★ pelo 2 extra, chegando a um total de 3★.

O Gigazaur recebe 1 cubo de Energia (⚡) por ter

Ele também rolou 1 ♣. O Cyber Bunny está atualmente em Tóquio, de modo que perde 1♥.

Se o Gigazaur estivesse em Tóquio, todos os Monstros fora de Tóquio teriam perdido 1♥.

Ele não conseguiu nenhum ♥, mas também não precisava, pois já estava com 10♥.

O Gigazaur não compra nenhuma carta. Ele então passa os dados para o jogador à sua esquerda.

## 3. COMPRAR CARTAS

Se assim desejar, após resolver os dados, um Monstro pode comprar qualquer uma das três cartas voltadas para cima.

Também é possível gastar dois pontos de Energia (2⚡) para limpar (descartar) todas as cartas que estão voltadas para cima e revelar 3 novas cartas.

Compras e limpezas podem ser feitas em qualquer ordem, desde que o Monstro tenha Energia suficiente para gastar.

• **Exemplo:** O Kraken tem 10⚡ e não quer nenhuma das três cartas disponíveis. Ele gasta 2⚡ e as descarta, revelando 3 novas cartas.

Agora ele possui 8⚡ e vê uma carta que lhe agrada e que custa 3⚡. Ele a compra e revela uma nova carta. Ele ainda tem 5⚡, mas decide guardar para outro turno.

As cartas compradas são imediatamente substituídas por cartas novas do topo do baralho.

## 4. FIM DO TURNO

Alguns efeitos de cartas são resolvidos nesta etapa.

Seu turno acabou, passe os dados para o jogador à sua esquerda.

## TORNANDO-SE O REI DE TÓQUIO

No início do jogo, nenhum Monstro está em Tóquio.

Se Tóquio estiver vazia, o primeiro Monstro a conseguir pelo menos 1 ♣ se apossa de Tóquio e coloca sua figura em Tóquio sem causar nenhum dano.

Se você for atacado enquanto estiver em Tóquio e não quiser mais ficar lá (E quem poderia condená-lo? – É difícil!), você pode escolher ceder o lugar ao Monstro que lhe atacou (este Monstro é obrigado a ocupar Tóquio). Porém, você ainda sofre o dano.

Se você for eliminado por um ataque a Tóquio, o Monstro que lhe atacou automaticamente assume o controle de Tóquio.



O Monstro que se apossar de Tóquio coloca sua figura na "Cidade de Tóquio"

Aviso: Uma carta Descarte que causa dano não é considerada como um ataque.

Se você for eliminado por uma dessas cartas, ninguém toma o seu lugar, e Tóquio fica vazia.

Quando jogar com 5 ou 6 Monstros, é possível ter dois Monstros em Tóquio ao mesmo tempo.

## EFEITOS DE TÓQUIO

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

- Quando entrar em Tóquio, você ganha 1★ (→1★).
- Quando começar seu turno em Tóquio, você ganha 2★ ([+2★]).
- O Monstro que estiver em Tóquio não pode usar o resultado de ♣ nos dados para se curar (mas pode se curar usando cartas) (🚫).

Os alvos de seus ataques também dependem de onde você está:

- um ♣ rolado por um Monstro na Cidade de Tóquio ou na Baía de Tóquio causa dano a todos os Monstros que não estiverem em Tóquio.
- um ♣ rolado por Monstros fora de Tóquio causa dano apenas aos Monstros que estiverem na Cidade de Tóquio ou na Baía de Tóquio.



Quando jogar com 5 ou 6 Monstros, o segundo Monstro a entrar em Tóquio coloca sua figura na "Baía de Tóquio".



## • Exemplo de um jogo com 5 jogadores:

O Gigazaur está na Cidade de Tôquio, e o Kraken está na Baía de Tôquio; The King, o Meka Dragon e o Cyber Bunny são os demais Monstros. O Meka Dragon rola 4 🍀

Tanto o Gigazaur quanto o Kraken sofrem 4 danos. Ambos abandonam Tôquio, de modo que o Meka Dragon se apossa da Cidade de Tôquio e ganha 1★. A Baía de Tôquio permanece vazia.

Agora é a vez do Gigazaur. Ele consegue 1 🍀

Esse dano é causado apenas ao Meka Dragon, pois não há ninguém na Baía de Tôquio. O Meka Dragon

permanece na Cidade de Tôquio, e, como a Baía de Tôquio está vazia, o Gigazaur deve se apossar dela, ganhando 1★. Se o Meka Dragon tivesse abandonado a Cidade de Tôquio, o Gigazaur se apossaria dela, deixando a Baía de Tôquio ainda vazia.

O Cyber Bunny rola 1 🍀; esse dano é sofrido pelo Gigazaur e pelo Meka Dragon. O Gigazaur abandona a Baía de Tôquio, mas o Meka Dragon se mantém na Cidade de Tôquio. O Cyber Bunny deve entrar na Baía de Tôquio e ganha 1★.

The King e o Kraken não rolam nenhum 🍀 em seus turnos.

Em seu turno, o Meka Dragon ganha 2★ por iniciar seu turno em Tôquio.

Ele também rola 3 🍀. Esse dano é causado ao Gigazaur, ao The King e ao Kraken, mas não ao Cyber Bunny, pois ele está na Baía de Tôquio, e Monstros em Tôquio não se atacam. O Gigazaur é eliminado por esse dano. Sobraram apenas 4 jogadores, e a Baía de Tôquio não pode mais ser usada, o que deixa o Meka Dragon em Tôquio, e o Cyber Bunny, The King e o Kraken fora de Tôquio.



## VENCENDO DO JOGO

O jogo acaba quando um Monstro conquistar 20 Pontos de Vitória ou for o último Monstro em pé.

O Monstro que conquistar 20★ ou for o último remanescente vence o jogo e é coroado Rei de Tôquio.

## REGRAS AVANÇADAS

**Baía de Tôquio** – Regras para 5 ou 6 jogadores avançados.

Quando jogar com 5 ou 6 Monstros, adicione a Baía de Tôquio ao jogo. Essa localidade abre um pouco mais de espaço em Tôquio, o que é bom quando há muitos Monstros.

**Os Monstros na Cidade de Tôquio ou na Baía de Tôquio são considerados "em Tôquio".**

Após um Monstro que não está em Tôquio atacar, ele deve entrar em Tôquio se a Cidade de Tôquio ou a Baía de Tôquio estiverem vazias. Se for possível escolher, a Cidade de

Tôquio deve ser ocupada primeiro.

Assim como no jogo normal, o Monstro que se apossar da Cidade de Tôquio quando esta estiver vazia não causa dano.

Se a Baía de Tôquio estiver vazia, um Monstro que atacar Tôquio causa dano ao Monstro que está na Cidade de Tôquio e, em seguida, se apossa da Baía de Tôquio, a menos que o Monstro na Cidade de Tôquio opte por fugir, o que obrigaria o Monstro atacante a se apossar da Cidade de Tôquio.

**A Baía de Tôquio concede as mesmas vantagens e desvantagens da Cidade de Tôquio.**

• Se um Monstro na Baía de Tôquio for atacado, ele pode optar por abandonar a Baía de Tôquio (mas ainda sofre o dano, assim como se estivesse na Cidade de Tôquio). Nesse caso, o Monstro que atacou deve entrar em seu lugar, exceto se precisar ocupar a Cidade de Tôquio (caso em que a Baía de Tôquio ficaria vazia).

• Um Monstro nunca pode ocupar ao mesmo tempo a Cidade de Tôquio e a Baía de Tôquio.

Se um Monstro for eliminado e o número de Monstros ficar abaixo de 5, a Baía de Tôquio não poderá mais ser ocupada. O Monstro que estiver nela deverá sair de Tôquio.

Qualquer carta que se referir a Tôquio se aplica tanto à Cidade quanto à Baía de Tôquio.

## ENTENDENDO AS CARTAS

• Quando uma carta menciona um número seguido de uma ★, ela indica quantos Pontos de Vitória serão obtidos pelo comprador. Por exemplo, quando a carta Arranha-Céu for comprada, ela é descartada e o comprador ganha 4★.

• É possível que um jogador chegue a 20★ e seja eliminado no mesmo turno por causa das cartas. Você precisa sobreviver ao turno para declarar a Vitória.

Também é possível que todos os Monstros sejam eliminados

simultaneamente. Que pena... todos perdem!

• Uma carta não pode elevar um Monstro acima de 10♥, a não ser que mencione isso explicitamente.

## GLOSSÁRIO

• **Rerrolar/rerrolagem:** Quando uma carta menciona "rerrolar", ela indica uma rerrolagem extra (durante o turno do Monstro) de quantos dados o Monstro quiser, a menos que a carta especifique que apenas um dado deve ser rerrolado.

• **Dano:** Perda de ♥.

• **Ataque/Monstro Atacante:** Considera-se que um Monstro está atacando quando ele usar pelo menos 1 🍀; caso contrário, ele não estará atacando. Isso significa que uma carta que aumenta o dano de um ataque não aumentará o dano de zero para um se você não tiver um 🍀.

Se um ataque de alguma forma acabar não causando dano (devido, por exemplo, à Camuflagem), então considera-se que não houve ataque para efeitos de cartas como Cuspe Envenenado ou Herbívoro.



Se uma carta causa dano ao ser comprada (como a Refinaria de Gás), o seu efeito não é considerado um ataque. Os Monstros não podem ceder Tôquio com base nesse dano, e as cartas que afetam ataques não afetam essas cartas.

• **Ceder Tôquio / Bater em Retirada:** Um Monstro pode sair de Tôquio (ceder seu lugar) para o Monstro que acabou de atacá-lo. Se uma carta permite que um Monstro saia de Tôquio sem sofrer o dano do ataque, o atacante ainda assim entra em Tôquio.

• **Eliminado:** Quando você tem 0♥.

## CRÉDITOS

**Design do Jogo:** Richard Garfield

**Desenvolvimento do Jogo:**  
Richard Garfield & Skaff Elias

**Diretores de Edição:**  
Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Gerente de Projeto:** Thibault Gruel

**Assistente:** Gabriel Durnerin

**Teste do Jogo nos EUA:** Mons Johnson, Bill Rose, Randy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, 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 e o flagelo de Tokyo – Schuyler Garfield.

© 2010-2014 Iello. Todos os direitos reservados.

**Embalagem, Design e Desenvolvimento:** ORIGAMES

**Coordenação:**  
Guillaume Gille-Naves

**Gerente de Arte,  
Design de Monstros e Pesquisa:**  
Igor Polouchine



**Ilustração:** Benjamin Raynal

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

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

**Tradução:** Leonardo Zilio

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



**www.GalapagosJogos.com.br**  
Importado e distribuído por ILHAS GALÁPAGOS  
COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS  
E SERVIÇOS, LTDA. Rua Augusto Perroni, 217,  
Butantã 05539-020 - São Paulo - SP  
CNPJ: 15.605.065/0001-38  
contato@galapagosjogos.com.br

# CARTAS ESPECIAIS ESCLARECIMENTOS



## AINDA MAIOR!

Se esta carta for perdida, você perde os 2 **♥** que ganhou ao comprá-la.

## DEVORADOR DE MORTOS

Um jogador que permanecer no jogo por causa de "Ele tem um Filho" é considerado como tendo chegado a 0 **♥**.



## OPORTUNISTA

Se houver dois oportunistas, o primeiro em sentido horário em relação ao Monstro da vez tem a primeira oportunidade de comprar as cartas recém-reveladas.



## ENERGIA SOLAR

Você pode usar o poder até mesmo no turno em que esta carta foi comprada.



## ENTRANDO PELO ALTO

Se estiver na Baía de Tóquio, você está em Tóquio, de modo que não se apossa da Cidade de Tóquio.



## TENTÁCULOS PARASÍTICOS

Você só pode comprar poderes quando for a sua vez de comprar cartas. Se a carta tiver marcadores nela, os marcadores são transferidos junto.



## SOPRO DE FOGO

Seus vizinhos são os jogadores à sua direita e à sua esquerda. Eles sofrem dano mesmo que não sejam alvo do ataque, mas esse dano extra não é considerado um ataque.



## CUSPE ENVENENADO & RAI DE ENCOLHIMENTO

Os marcadores de Veneno e Encolhimento permanecem em vigor mesmo que a respectiva carta saia de jogo. Você não pode se livrar desses marcadores enquanto estiver em Tóquio, pois é preciso poder se curar com dados.

## IMITADOR

Se a carta copiada sair de jogo por qualquer motivo (tal como o Monstro que a possuir ser eliminado), o marcador de imitação deve ser pego de volta. Você pode colocá-lo em outro poder no início de seu turno mediante o pagamento de 1 **♥**.

Se a carta copiada tiver marcadores, use seus próprios marcadores, como se a carta tivesse sido recém-comprada.



## METAMORFOSE

A venda de cartas ocorre após você comprar cartas no turno. Você pode vender uma carta por seu custo impresso, mesmo que tenha comprado a carta com o desconto oferecido por outra carta.

