



2-5



12+



60-90  
min

# Velká kniha strašlivých čar

Zastavte nestvořty, než uniknou!



Vyber si čaroděje...



... zdokonal  
svůj talent...



... nauč se  
nová kouzla...



... to vše  
dříve, než  
tě děs udolá!



## Otevři, pokud si troufáš!

Ve hře Velká kniha strašlivých čar hrajete za studenty magie, kteří nerozvážně otevřeli prastarou magickou knihu a vypustili na svět monstra v ní uvězněná! Musíte grimoár znovu zapečetit, stránku za stránkou, a nepodlehnout děsu.

K dosažení vítězství je třeba spolupracovat, učit se nová kouzla, ovládnout sílu základních elementů a odolat plíživému strachu z nestvůr!





2-6



8+



30 min

PRAVIDLA HRY

# VLÁDCE TOKIA

HRA OD  
RICHARDA  
GARFIELDA

Hra **VLÁDCE TOKIA** je zábavným epickým soubojem mezi zmutovanými monstry, rozzuřenými obřími roboty či všemi obávanými mimozemšťany. Hodte kostkami a zvolte si tu správnou strategii: Zaútočíte na své protihráče? Budete si léčit rány? Pořídíte si nějakou šikovnou výbavu? Produpejte si svou cestu k vítězství!



**VÁŠ ÚKOL:**

**ZNIČTE VŠE, CO VÁM LEŽÍ V CESTĚ,  
A STAŇTE SE JEDINÝM A JEDINEČNÝM**

**VLÁDCEM TOKIA!**

**PŘEHLED  
A CÍL HRY**

Hrajete za obří příšeru ochotnou udělat cokoli, aby se stala  
**VLÁDCEM TOKIA.**

Vaše řádění vám přináší slávu ve formě  
vítězných bodů (★). První příšera, která  
získá 20 vítězných bodů, vyhrává.

Nebo můžete vytáhnout drápy  
a zlikvidovat všechny soupeře. Kdo  
zůstane jako poslední ve hře, zvítězí!



# OBSAH HRY A POPIS JEJÍCH ČÁSTÍ

## 6 DESTIČEK PŘÍŠER

Tyto destičky zobrazují příšeru, za niž hrajete. Každá má své jméno, počítadlo vítězných bodů (★) a počítadlo životů (♥).

### ★ Vítězné body



Jméno

♥ Životy

## 1 DESKA TOKIA

Herní deska zobrazuje město Tokio a je rozdělena do dvou částí: Centrum Tokia 1 a Tokijský záliv 2. Pokud pravidlo či karta zmiňuje „Tokio“, jsou tím myšlena obě místa (centrum i záliv).



## 6 ČERNÝCH KOSTEK

Na každé kostce se nachází 6 symbolů představujících akce, které můžete ve svém kole provést:



**1 2 3**: Získáváte vítězné body (★).

**⚡**: Získáváte kostky energie (⚡).

**👤**: Útočíte na nepřátelské příšery a odebíráte jim životy (♥).

**♥**: Léčíte se a obnovujete si životy (♥).

## 66 KARET

Na každé z karet jsou následující informace: jméno karty, cena za její pořízení v kostkách energie (⚡), způsob zahrání karty (**STÁLÁ** / **ODLOŽ**) a efekt této karty.



Cena →

Jméno →

Způsob hraní →

Efekt →

Karty mohou být hrány dvěma způsoby:

▶ **STÁLÁ**: Tuto kartu si ponechte lícem vzhůru před sebou po zbytek hry (dokud vám jiná karta či efekt nenařídí něco jiného).

▶ **ODLOŽ**: Okamžitě proveďte efekt této karty a poté ji odložte na odkládací balíček.

## 6 KARTONOVÝCH FIGUREK PŘÍŠER A STOJÁNKŮ

Vyberte si figurku příšery, za kterou hrajete, a postavte si ji k sobě. V okamžiku, kdy získáte vládu nad Tokiem, postavte figurku na desku Tokia, do části Centrum Tokia (případně do Tokijského zálivu, jak bude blíže vysvětleno).



## KOSTKY ENERGIE

Kostky energie získáváte za ⚡ hození na vašich kostkách. Můžete je utracet za nákupy karet nebo za provedení či aktivaci některých efektů na kartách.



## 28 ŽETONŮ A 2 ZELENÉ KOSTKY

Žetony a zelené kostky se do hry dostávají pomocí efektů některých karet.



3x dýmovice



1x imitace



12x zmenšení



12x jed

# PŘÍPRAVA HRY



**1** Každý hráč si vybere jednu z příšer a vezme si odpovídající destičku příšery a figurku. Poté si nastaví počítadlo životů (♥) na 10 a počítadlo vítězných bodů (★) na 0.

**2** Položte desku Tokia do prostředku stolu tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli.

**3** Zamíchejte karty a utvořte z nich balíček lícem dolů.

**4** Otočte horní tři karty a umístěte je lícem vzhůru vedle desky Tokia. Žetony umístěte poblíž.

**6** Vytvořte zásobu kostek energie (⚡).



**VE 2 AŽ 4 HRÁČÍCH**  
Ve hře je pouze Centrum Tokia.

**V 5 AŽ 6 HRÁČÍCH**  
Ve hře je Centrum Tokia i Tokijský záliv.



**7** Každý hráč hodí 6 černými kostkami. Hráč, kterému padlo nejvíce ⚡, začíná. V případě shody hráči hody opakují, dokud jeden hráč nemá nejvíce ⚡.

**5** Doprostřed stolu položte černé kostky. Zelené kostky prozatím odložte stranou (některé karty vám později mohou umožnit jejich použití).



3

# PRŮBĚH HRY

Hraje se po směru hodinových ručiček.

## PŘEHLED TAHU HRÁČE

1. Házení kostkami
2. Vyhodnocování kostek
3. Vstup do Tokia
4. Nakupování karet
5. Konec tahu

## 1. HÁZENÍ KOSTKAMI

Ve svém tahu můžete hodit kostkami až třikrát. S házením můžete kdykoliv přestat.

Ke svému prvnímu hodu použijte vždy všech šest černých kostek (a případně jednu či dvě zelené kostky, pokud vás k tomu opravňuje efekt některé vaší karty). Při druhém hodu použijte jen ty kostky, jejichž výsledek se vám nelíbí.

Ostatní můžete dát stranou.

Při třetím hodu se můžete znovu rozmyslet a přehodit kterékoliv z kostek (i ty, které jste si dříve odložili).

Po vašem třetím hodu (nebo dříve, pokud se tak rozhodnete) nastává druhá fáze tahu – **Vyhodnocování kostek**.

## 2. VYHODNOCOVÁNÍ KOSTEK

Kostky můžete vyhodnocovat v libovolném pořadí, ale vyhodnotit musíte všechny.

Symbolsy padlé na kostkách během vašeho posledního hodu představují akce, které během svého tahu provádíte:

**VÍTĚZNÉ BODY**



Pokud vám padne třikrát stejný symbol **1**, **2** nebo **3**, získáte počet vítězných bodů ★ odpovídající danému číslu.

Každá kostka navíc se stejným symbolem vám přidá další jeden vítězný bod ★.

### PŘÍKLAD

$$\text{Gigasaurovi padne } \underbrace{1\ 1\ 1}_{1\ \star} + \underbrace{1}_{1\ \star} = 2\ \star$$

**ENERGIE**



Získáte 1 ⚡ ze zásoby kostek energie za každý padlý ⚡. Získané kostky energie dejte před sebe.

Kostky energie vám zůstávají do doby, než je utratíte za nákupy karet či aktivace efektů.

- ♥ životy
- ⚡ kostky energie
- ★ vítězné body

**ÚTOK**



Každá příšera, která se nenachází na stejném místě s vaší příšerou, ztratí 1 ♥ za každou padlou 🐾.

• **Pokud jste v Tokiu** (Centrum Tokia *nebo Tokijský záliv*) a padne vám 🐾, všechny příšery mimo Tokio ztrácejí ♥.

• **Pokud jste mimo Tokio** a padne vám 🐾, všechny příšery v Tokiu (Centrum Tokia *nebo Tokijský záliv*) ztrácejí ♥. Tyto příšery se poté mohou rozhodnout, zda se vzdají a opustí Tokio, nebo zda zůstanou. Příšery, které se rozhodnou vzdát a opustí Tokio, i tak ztrácejí ♥.

Každý hozený symbol 🐾 znamená ztrátu jednoho života ♥. Pokud příšera ztratí svůj poslední život ♥, objeví se na počítadle symbol ☠️ a příšera je poražena (a její **STÁLÉ** karty i kostky energie jsou odloženy).

**Všechny příšery začínají hru mimo Tokio, a proto první hráč nikdy nezpůsobí ostatním příšerám ztrátu ♥ pomocí 🐾.**

**POZNÁMKA** Ztráta ♥ pomocí efektu karty je odlišná od ztráty ♥ pomocí 🐾. Příšera se může vzdát a opustit Tokio pouze poté, co ztratí ♥ pomocí 🐾.

**LÉČENÍ**



Pokud jste mimo Tokio, získáte zpět 1 ♥ za každý hozený symbol 🐾.

Pokud jste v Tokiu (tj. v Centru Tokia nebo Tokijském zálivu), hozený symbol 🐾 nemá žádný efekt (neléčí vás). Získávat zpět ♥ lze v Tokiu pouze pomocí efektů karet.

**POZNÁMKA** Vaše příšera nemůže mít více než 10 ♥, nedovolí-li vám efekt některé vaší karty toto omezení ignorovat.





## PŘÍKLAD HÁZENÍ KOSTKAMI

### Házení kostkami

Kyberkotě se nachází v Centru Tokia. Na tahu je Gigasaurus. Gigasaurus provede první hod všemi černými kostkami a padne mu:



Ponechá si 3 3 a přehodí zbyvajících čtyř kostky s tímto výsledkem:



Zbývá mu ještě poslední pokus. Tentokrát si ponechá 2 2 2 a naposledy hodí třemi zbyvajících kostkami. Padne mu:



### Vyhodnocení kostek

Protože Gigasaurovi padlo při hodech 2 2 2 získá 2 ★ a jednu ★ navíc za čtvrtou 2.

Za 🖐️ ztratí Kyberkotě v Tokiu 1 ♥ (pokud by byl Gigasaurus v Tokiu, ztratily by 1 ♥ všechny příšery mimo Tokio).

Gigasaurovi nepadl žádný symbol 🖐️ žádný ♥ tedy nezíská.

Zato si vezme ze zá soby 1 kostku energie ⚡, protože mu padl 1 🖐️.



## VLASTNOSTI TOKIA

Pobyt v Tokiu (Centru či Zálivu) má své výhody i nevýhody:

- ➡️ 1 ★: Získáte 1 ★ při vstupu do Tokia.
- [+2 ★]: Získáte 2 ★, začínáte-li svůj tah v Tokiu.
- 🖐️: Příšery v Tokiu nemohou používat ♥ na kostkách (mohou se ale léčit pomocí efektů karet ♥).

Na tom, kde se příšera nachází, také závisí cíle jejich útoků:

- 🖐️ na kostce příšery v Tokiu ubere 1 ♥ všem příšerám mimo Tokio,
- 🖐️ na kostce příšery mimo Tokio ubere 1 ♥ všem příšerám v Tokiu.

Vzdát se a opustit Tokio můžete pouze v případě, kdy ztratíte ♥ kvůli 🖐️ hozenému jinou příšerou.

## 3. VSTUP DO TOKIA

Pokud se v Tokiu nenachází žádná příšera, musíte sem umístit svou příšeru. To může nastat buď na počátku hry, nebo když některá z příšer Tokio opustí.

Vzdát se a opustit Tokio smí pouze tehdy, když ztratí ♥ kvůli symbolu 🖐️ padlému na kostkách.

**POZNÁMKA** Na začátku hry nejsou v Tokiu žádné příšery. První hráč sem tedy musí v této fázi přesunout svou figurku.



**Při hře 5-6 hráčů** je ve hře i „Tokijský záliv“. Pokud je v této fázi Centrum Tokia obsazeno, ale Tokijský záliv obsazen není, musíte umístit svoji figurku do Tokijského zálivu. Příšery, které se nacházejí v Centru Tokia nebo Tokijském zálivu, jsou považovány za příšery „v Tokiu“. **Tokijský záliv má stejné vlastnosti jako Centrum Tokia.**

**Jakmile ve hře zůstávají jen čtyři hráči a méně, musí příšera ihned opustit Tokijský záliv a odejít mimo Tokio** (v případě, že je prázdné Centrum Tokia, přesune se příšera tam).



5

## 4. NAKUPOVÁNÍ KARET

V této fázi si můžete koupit jednu či více karet z nabídky tří lícem vzhůru otočených karet. Abyste si kartu mohli koupit, musíte utratit tolik kostek energie, kolik je zobrazeno v horní části karty.

**Místo po zakoupení kartě ihned v nabídce doplňte otočením horní karty z balíčku. Nově přidané karty jsou ihned k dispozici k zakoupení.**



Můžete také utratit 2⚡, a tím odhodit všechny tři karty z nabídky na odkládací hromádku. Poté otočte tři nové karty z dobíracího balíčku. Tyto nové karty jsou ihned k dispozici k zakoupení.

**Dokud máte k dispozici kostky energie, můžete libovolně nakupovat či odhazovat karty z nabídky.**

## UKÁZKA HRY V PĚTI HRÁČÍCH

Gigasaurus se nachází v Centru Tokia a Astrotučňák v Tokijském zálivu. Roboop, Kyberkotě a Mechadrak jsou mimo Tokio.

Na tahu je Mechadrak. Padnou mu 4📉.

Gigasaurus a Astrotučňák ztratí každý 4♥. Oba se vzdají a opustí Tokio.

Po vyhodnocení kostek vstoupí Mechadrak do Centra Tokia a získá 1★. Tokijský záliv zůstává prázdný.

Nyní je na tahu Gigasaurus. Padne mu 1📉.

1♥ ztratí pouze Mechadrak, protože je v Tokiu sám (Záliv není obsazen). Rozhodne se, že v Tokiu zůstane. Gigasaurus nyní musí vstoupit do Tokijského zálivu (protože je prázdný) a získá okamžitě 1★.

Poté hraje Astrotučňák a padne mu 1📉. Gigasaurus a Mechadrak ztratí každý 1♥. Gigasaurus se rozhodne vzdát a opustit Tokijský záliv, Mechadrak se rozhodne v Centru Tokia zůstat. Poté co vyhodnotí kostky, musí Astrotučňák vstoupit do Tokijského zálivu a získá 1★.

Roboop ani Kyberkotě nehodí ani jeden📉 takže nikdo neopustí Tokio ani do něj nevstoupí.

*Pozice jednotlivých příšer na počátku kola*



Mechadrak je na začátku svého tahu v Tokiu, a proto získá 2★.

Padnou mu 3📉, všechny příšery mimo Tokio – Gigasaurus, Roboop a Kyberkotě – tedy ztratí 3♥. Astrotučňák, který je v Tokiu, životy neztrácí – nestvůry v Tokiu na sebe navzájem neútočí.

Gigasaurus má 0♥ a je poražen. Ve hře zůstávají jen 4 příšery. Astrotučňák musí opustit Tokijský záliv a odejít mimo Tokio. V Tokiu zůstává pouze Mechadrak.

## PŘÍKLAD

Astrotučňák má 10⚡ a nelíbí se mu nabídka karet. Zaplatí 2⚡, všechny tři karty odhodí a otočí tři nové karty. Má k dispozici ještě 8⚡ a líbí se mu karta za 3⚡.

Koupí si ji a na její místo doplní z balíčku novou kartu. Má k dispozici ještě 5⚡, které si rozhodne ponechat do příštího tahu.

## 5. KONEC TAHU

Na konci vašeho tahu se mohou aktivovat některé efekty karet. Řiďte se textem na kartách.

Pokud jste ukončili tah, předejte kostky hráči po vaší levici. Začíná jeho tah.

## KONEC HRY

Hra končí buď na konci tahu, v němž některá příšera získá 20★, nebo pokud příšera zůstane ve hře jako poslední.

Příšera, jež hru takto ukončila, je jmenována vládcem Tokia!

## SLOVNÍK POJMŮ

- **Hod:** Před hodem kostkami se můžete rozhodnout, že odložíte stranou jednu či více kostek s výsledkem vašeho předcházejícího hodu. Můžete také znovu přidat k hodu kostky, které jste odložili po předcházejícím hodu.
- **Útok:** Výsledek vašeho hodu📉, při němž protihráči ztrácí♥.
- **Vzdát se:** Příšera se může vzdát a opustit Tokio pouze v případě, že byla zraněna a ztratila♥ kvůli📉, která padla a byla vyhodnocena jinou příšerou. Útočící příšera pak musí obsadit uvolněné místo ve fázi *Vstup do Tokia*.

# VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM

- Pokud v rámci jednoho tahu pomocí karet získáte 20 ★ a počet vašich životů zároveň klesne na 0 ♥, jste poraženi. Abyste zvítězili, musíte přežít konec vašeho tahu. Pokud jsou během jednoho tahu poraženi všechny příšery, prohrávají všichni!
- Pomocí karet nemůžete získat více než 10 ♥, pokud karta výslovně nepovoluje toto omezení porušit.



## CHMATÁK

Pokud jsou ve hře dvě karty **Chmatáka** (pomocí karty **Imitace**), jako první dostane možnost nákupu karty příšera, která je po směru hodinových ručiček blíže hráči, který je právě na tahu.



## IMITACE

**Imitace** kopíruje efekt karty, jako by byla právě zahrána (např. když má na sobě žetony). Pokud je kopírovaná karta odstraněna ze hry, její **Imitace** přestane rovněž platit a žeton **Imitace** se vám z ní vrátí. Za cenu 1 ⚡ můžete žeton znovu umístit na jinou **STÁLOU** kartu ve hře na začátku vašeho příštího tahu (před házením kostkami).

## JEDOVATÝ PLIVANEC A ZMENŠOVACÍ PÁPŘSEK



Žetony jedu a zmenšení zůstávají ve hře i poté, co jsou karty **Jedovatého plivance** a **Zmenšovacího paprsku** odstraněny ze hry. Tyto žetony nelze odstranit, nachází-li se vaše příšera v Tokiu. Abyste žeton odstranili, musíte použít ♥ a být mimo Tokio.



## OHNIVÝ DECH

Příšery hráčů po vaší pravici i levíci ztratí každá ♥. Ztrácí ♥ i v případě, že jsou ve stejné lokalitě jako vy (v Tokiu nebo mimo Tokio). Pokud jsou ve hře již jen dva hráči, váš protivník ztrácí jen 1 ♥.



## PROMĚNĚNĚC

Odhazování vašich **STÁLÝCH** karet můžete provést na konci vašeho tahu. Zpět dostanete vždy plnou cenu karty, nezávisle na tom, zda jste ji koupili se slevou.

## TVŮRČI HRY

**Autor:** Richard Garfield

**Vývoj hry:** Richard Garfield & Skaff Elias

**Vedoucí výroby:** Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Vedoucí projektu:** Timothée Simono & Stephan Brissaud

**Překlad:** Danni Loe-Sterphone

**Zpracování:** ORIGAMES

**Koordinace projektu:** Guillaume Gille-Naves

**Vedoucí výtvarník:** Igor Polouchine

**Ilustrace** (na základě kreseb Igora Polouchina): Régis Torres

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



**Testování hry (US):** Mons Johnson, Bill Rose, Andy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kassel, 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 a metla Tokia – Schuyler Garfield

**Testování hry (FR):** Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle a Fabrice

**Poděkování:** Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon

© 2011–2016 IELLO USA LLC. IELLO, KING OF TOKYO a jejich loga jsou obchodní značkou společnosti IELLO USA LLC.

© 2016 ORIGAMES. Veškerá práva vyhrazena.

## ČESKÁ VERZE

**Překlad hry:** Jan „Bříza“ Březina & Martin „Aneken“ Hrabálek

**Grafická úprava:** Jiří „Morthe“ Tomášek

**Jazyková úprava:** Eliška „Elissa“ Pospíšilová & tým REXhry.cz

© 2016 REXhry.cz, Údolní 42, 602 00 Brno

WWW.REXHRY.CZ

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

