2–6

8+

30 min

RICHARD GARFIELD

VLÁDCE TOKIA

Hraj za megapříšeru, která zuřivě ničí vše, co jí stojí v cestě!

Házej kostkami a snaž se získat co nejlepší kombinace pro útoky, léčení, nákup speciálních karet a zisk vítězných bodů. Je na tobě, abys vymyslel tu nejlepší taktiku a stal se vládcem Tokia. Vždycky potěší dát soupeři co největší ránu. Vítězí ten, kdo jako první nastřádá 20 vítězných bodů... Anebo se jako poslední udrží na nohou...

Hra Richarda Garfielda, autora Magic: The Gathering.

iello

0-3

Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do 3 let.

Vyrobeno v Číně

8 021041 011673

© 2012 REXport, s. r. o.

www.REXhry.cz

Královsky se bavte!

REXhry.cz, REXport, s. r. o., Chudobova 23, 61 500 Brno

Distributor pro ČR

2–6

8+

30 min

RICHARD GARFIELD

VLÁDCE TOKIA

Jsi obří příšera, která má chuť ničit. Za své destruktivní úspěchy získáváš slávu ve formě vítězných bodů (★). První z příšer, která získá 20 ★, se stává vládcem Tokia. Nebo vyhraje ta poslední, která přežije tenhle festival ničení...

OBSAH

- Pravidla
- 1 deska Tokia ❶ *
- 66 karet ❷
- 28 „žetonů“ ❸ (3 dýmovnice, 1 imitace, 12 žetonů zmenšení, 12 žetonů jedu).
- 8 kostek (6 černých + 2 zelené) ❹
- 6 destiček příšer ❺
- 6 figurek + 6 stojanů ❻
- Sada kostek energie ❼

CÍL HRY

Cílem hry je stát se vládcem Tokia. Hra končí v okamžiku, kdy některá příšera získá 20 vítězných bodů (★), nebo když je ve hře jediná přeživší příšera.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si zvolí příšeru a vezme si její figurku ❻, příslušnou destičku příšery ❺ a nastaví počet životů na deset a počet vítězných bodů na 0.

Umístěte desku Tokia ❶ do středu hrací plochy tak, aby se k ní každý hráč mohl snadno dostat. Deska představuje Tokio a je rozdělená do dvou částí - „Centrum Tokia“ ❶ a „Tokijský záliv“ ❶. Pokaždé, když karta odkazuje na Tokio, míní se tím obě oblasti.

Na počátku hry není v Tokiu nikdo.

Pokud je to vaše první hra nebo je ve hře 4 a méně hráčů, budete při hře používat jen Centrum Tokia.

Pokud hraje 5 či 6 hráčů, budete používat i Tokijský záliv.

Zamíchejte karty ❷ a utvořte z nich balíček. Otočte první tři karty lícem nahoru a položte je vedle balíčku a žetonů.

Položte 6 černých kostek ❻ do středu stolu a zelené odložte mimo (budete je používat, jen pokud vám to umožní efekt některé z karet).

Nakonec ze všech kostek energie vytvořte bank kostek ❼.

**) Pro větší zážitek ze hry můžete jako Tokio též použít zadní stranu krabice.*

PRŮBĚH HRY

Každý hráč hodí šesti černými kostkami. Ten hráč, jemuž padne na nejvíce kostkách „Útok“ (🖐), bude začínajícím hráčem.

***Poznámka:** Hráči bývají v pravidlech často označováni jako **PŘÍŠERY**.*

Počínaje první příšerou, zahraje každá příšera svůj tah a po ní následuje příšera po levici. Tah se skládá z následujících fází v přesně daném pořadí:

PRŮBĚH TAHU HRÁČE:

1. **Házení a přehazování kostek**
2. **Vyhodnocování kostek**
3. **Kupování karet** (volitelné)
4. **Konec tahu hráče.**

1. HÁZENÍ A PŘEHAZOVÁNÍ KOSTEK

Ve svém tahu hoď všemi 6 černými kostkami.

Poté můžeš dvakrát přehodit kterékoli vybrané, či dokonce i všechny kostky.

Kostky, které sis nechal před prvním přehazováním, můžeš přehodit i při druhém, nebo si je můžeš nechat.

2. VYHODNOCOVÁNÍ KOSTEK

Symboly, které jsou na kostkách na konci přehazování, tvoří akce, které tento tah zahraješ.

Přehled kostek:
Na kostkách je možné nalézt následující symboly.

1 / 2 / 3 : Vítězné body (★)

⚡ : Energie ⚡

🖐 : Útok

♥ : Léčení ♥

EFEKTY KOSTEK

VÍTĚZNÉ BODY

Pokud padne třikrát 1, 2 nebo 3, příšera dostane příslušný počet vítězných bodů ★ (za tři 3 jsou to tedy 3 ★, nikoliv 9).

Každá další kostka stejné hodnoty přináší jeden vítězný bod ★ navíc.

ENERGIE

Každý výsledek ⚡ umožňuje hráči vzít si jednu kostku energie (⚡).

Není třeba hodit trojici.

Kostky energie si hráči mohou uschovat pro pozdější využití.

ÚTOK

Každý výsledek 🖐 znamená jeden bod zranění, který dáš příšerám, které se nenalézají na stejném místě jako ty.

- ***Pokud jsi v Tokiu** (Centrum Tokia nebo Tokijský záliv), tak za každý symbol 🖐 dáváš jedno zranění všem příšerám, které nejsou v Tokiu.*
- ***Pokud jsi mimo Tokio**, tak za každý symbol 🖐 dáváš jedno zranění všem příšerám, které jsou v Tokiu (v Centru i v Zálivu).*

Za každý bod zranění ztrácí příšera jeden život (1 ♥).

Pokud příšera ztratí svůj poslední život (♥), je zabita a vypadává ze hry.

První příšera, jíž padne alespoň 1 🖐, nedává žádné zranění, ale místo toho získává vládu nad Tokiem a posune svoji figurku do Centra Tokia.

LÉČENÍ

Každé padlé ♥ umožňuje příšeře získat zpět jeden ztracený život (♥).

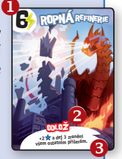
Příšery nemohou mít více než 10 ♥, pokud jim to neumožní efekt některé z karet.

Popis karty

1 : Cena karty je v levém horním rohu. Za karty se platí nasbíranými kostkami energie (⚡).

2 : Způsob, jak kartu zahrát, je vyznačen nad popisem efektu karty.

STÁLÁ: Příšery získávají tuto kartu na celý zbytek hry (u některých karet může být napsáno, že mohou být za určitých okolností, např. po využití jejich efektu, odloženy).



ODLOŽ: Příšery ihned vyhodnotí efekt karty a poté ji odloží.

3 : Efekt karty.

• Ukázka tahu:

*Na tahu je **Gigazaur** a na kostkách mu padne:*

1 2 3 3 ♥ ⚡

***Gigazaur** si nechá 3 3, zbytek přehodí a padne:*

3 3 2 2 2 🖐

Má ještě jedno přehození, a tak se rozhodne přehodit 3 3 a 🖐. Jeho konečný výsledek je:

2 2 2 2 ⚡ 🖐

• Vyhodnocení hodu:

Jelikož hodil třikrát 2, získává 2 ★. K tomu získá další 1 ★ za čtvrtou 2. Celkem tak získá 3 ★.

*Za ⚡ získá **Gigazaur** 1 kostku energie (⚡).*

***Gigazaur** hodil také 1 🖐. **Cyberbunny (Kyberkrálíček)** je zrovna v Tokiu, a tak ztrácí 1 ♥.*

*Pokud by byl **Gigazaur** v Tokiu, všechny ostatní příšery by ztratily 1 ♥.*

***Gigazaur** nehodil žádné ♥, ale ani jej nepotřebuje, protože již má maximum 10 ♥.*

***Gigazaur** nekupuje žádné karty. Končí tak svůj tah a dává kostky hráči po levici.*

VLÁDA NAD TOKIEM

Na začátku hry se v Tokiu nenachází žádná příšera.

Pokud je Tokio prázdné, první příšera, která hodí alespoň jednu 🖐, získává vládu nad Tokiem a umístí do něj svoji figurku. Nedává při tom žádná zranění.

Pokud je na tebe útočeno a nechceš dál zůstávat v Tokiu (nikdo ti to nemůže mít za zlé, bývá to tam ostré), můžeš předat vládu příšeře, která na tebe útočí, a opustit Tokio. Zranění z útoku ale dostaneš.

Pokud jsi zabit, zatímco jsi v Tokiu, příšera, která tě zabila, automaticky přebírá vládu nad Tokiem.

Příšera, jež ovládne Tokio, umístí svoji figurku na „Centrum Tokia“

JAK FUNGUJE TOKIO

Být v Tokiu (Centru či Zálivu) má své výhody a nevýhody:

- **Když se ti podaří získat vládu nad Tokiem, získáš 1 ★. (➡1 ★)**
- **Pokud začínáš tah v Tokiu, získáš 2 ★. ([+2 ★])**
- **Příšera v Tokiu nemůže používat výsledek ♥ na kostkách (může se ale léčit pomocí karet). (🚫)**

Upozornění: Karta typu **„Odlož“**, která dává zranění, není útokem.

V případě, že jsi takovou kartou zabit, nikdo tě v Tokiu nenahradí, a to zůstává prázdné.

Při hře 5 a 6 hráčů mohou být v Tokiu dvě příšery zároveň.

Volba cíle tvého útoku rovněž závisí na tom, kde jsi:

- **Útok 🖐 příšery v Tokiu (Centru i Zálivu) dává zranění všem příšerám mimo Tokio.**
- **Útok 🖐 příšery mimo Tokio dává zranění jen příšerám v Centru Tokia a v Tokijském zálivu.**

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hra končí v okamžiku, kdy jedna z příšer získá 20 vítězných bodů, nebo ve hře přežívá už jen jediná příšera.

Příšera, která získá 20 ★ či je poslední ve hře, vítězí a stává se vládcem Tokia.

POKROČILÁ PRAVIDLA

Tokijský záliv – pokročilá pravidla pro 5 až 6 zkušených příšer.

Při hře 5 a 6 je dobré přidat do hry i Tokijský záliv. Tato lokace přidá trochu místa v Tokiu, což je při hře více hráčů zajímavější.

Jak příšery v Centru Tokia, tak v Tokijském zálivu jsou považovány za příšery „v Tokiu“.

Příšera, která je mimo Tokio a útočí, musí jít do Centra Tokia nebo Tokijského zálivu, pokud jsou prázdné nebo jsou opouštěny. Pokud jsou volné obě lokace, musí primárně do Centra Tokia.

Stejně jako v základní hře příšera, která získává vládu nad Centrem Tokia, které je prázdné, nedává zranění.

Pokud je Tokijský záliv prázdný a Centrum plné, dává příšera útočící na Tokio zranění vládnoucí příšeře a poté získává vládu nad Zálivem. Nebo nad Centrem Tokia, pokud ho opouští zraněná příšera.

Tokijský záliv se chová stejně jako Centrum Tokia.

- **Pokud je na příšeru v Zálivu zaútočeno, může se rozhodnout opustit Záliv (dostane ale zranění, stejně jako v Centru). Pokud ustoupí, útočící příšera musí jít do Zálivu, pokud tedy nejde do Centra. V tom případě by Záliv zůstal dočasně prázdný.**
- **Příšera nikdy nemůže být zároveň v Centru Tokia i v Zálivu.**

Pokud je zabita příšera a počet hráčů klesne pod pět, nemůže být Záliv do konce hry dále obýván. Příšera, která se v něm nachází, jej musí opustit.

Kterákoli karta, jež hovoří o Tokiu, se vztahuje jak na Centrum Tokia, tak i na Tokijský záliv.

3. KUPOVÁNÍ KARET

Pokud hráč chce, může si po vyhodnocení kostek koupit jakoukoli ze tří vyložených karet.

Za dvě kostky energie (2 ⚡) může též zahodit všechny tři karty v nabídce a vyložit nové tři karty.

Nákupy a výměny karet může hráč činit v jakémkoli pořadí tak dlouho, dokud na to má kostky energie.

- ***Příklad:** Kraken má 10 ⚡ a nechce žádnou z vyložených karet. Zaplatí tak 2 ⚡, karty zahodí a vyloží tři nové.*

  Nyní mu zbývá 8 ⚡ a vidí kartu za 3 ⚡, která se mu líbí. Koupí si ji a ihned doplní nabídku o třetí kartu. Zbývá mu 5 ⚡, které si schová na později.

Zakoupená karta je ihned doplněna kartou z vršku balíčku.

4. KONEC TVÉHO TAHU

V průběhu této fáze se vyhodnocují efekty některých karet.

Je to konec tvého tahu, předej proto kostky hráči po levici.

• Příklad hry v pěti hráčích:

***Gigazaur** je v Centru Tokia, **Kraken** v Zálivu. **King, MekaDragon** a **Cyberbunny** jsou zbývající příšery. **MekaDragon** hodil 4 🖐.*

*Jak **Gigazaur**, tak **Kraken** dostanou 4 zranění. Oba opouští Tokio a **MekaDragon** se ujímá vlády nad Centrem Tokia a získává 1 ★. Záliv zůstává prázdný.*

*Na tahu je **Gigazaur**. Hodí 1 🖐.*

*Zranění dostane jen **MekaDragon**, protože Tokijský záliv je prázdný. **MekaDragon** v Centru Tokia zůstává, a jelikož je Záliv prázdný, **Gigazaur** nad ním musí převzít vládu a získá 1 ★. Pokud by **MekaDragon** ustoupil, **Gigazaur** by se musel přesunout do Centra Tokia a Záliv by zůstal prázdný.*

*Poté **Cyberbunny** hodí 1 🖐. Zranění dostane **MekaDragon** i **Gigazaur**. **Gigazaur** opouští Záliv, ale **MekaDragon** v Centru Tokia zůstává. **Cyberbunny** musí do Zálivu a získá 1 ★.*

***King** a **Kraken** nehodili žádné 🖐, a tak neútočí.*

*Jelikož **MekaDragon** začíná tah v Tokiu, dostane ve svém tahu 2 ★.*

*Poté hodí 3 🖐. Zranění dostanou **Gigazaur, King** a **Kraken**, ale ne **Cyberbunny**. Ten je v Zálivu a příšery v Tokiu na sebe navzájem neútočí.*

***Gigasaura** zranění zabije. Ve hře zůstávají jen 4 hráči a Tokijský záliv nemůže být dále obsazen. **Cyberbunny** z něj musí ven a v Tokiu zůstane jen **MekaDragon**.*

VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM

- Pokud karty uvádí číslo následované ★, znamená to, **kolik vítězných bodů** dostane kupec. *Například karta* Mrakodrap *při nákupu a následném odložení přinese hráči 4* ★.
- Může se stát, že hráč v tahu dosáhne 20 ★ a poté je zabit efektem karty. Aby vyhrál hru, musí tah přežít.
- Také se může stát, že ve stejném tahu zemřou všechny zbývající příšery… Smůla, prohráli všichni!
- Pokud karta výslovně netvrdí opak, nemůže vzrůst počet životů příšery nad 10 ♥.

GLOSÁŘ

- **Přehození:** Pokud karta říká „přehození“, znamená to jedno přehození kostek během hráčova tahu. A to tolika kostkami, kolika chce, nehovoří-li karta o jediné kostce.
- **Zranění:** Ztráta ♥.
- **Útok/útočící příšera:** Příšera se považuje za útočící, pokud hodila aspoň 1 🖐. Jinak neútočí. To znamená, že karta, která zvyšuje počet zranění, nemůže zvýšit zranění z 0 na 1, pokud hráč nehodil 🖐.

  Pokud útok skončí tak, že příšera nedostane žádné zranění (například díky kartě *Kamufláž*), není dále považován za útok pro účely karet, jako je *Jedovatý plivanec* nebo *Výložravec*.

  Pokud karta dává zranění při zakoupení (jako *Ropná rafinerie*), není to bráno za útok. Příšery na základě tohoto zranění nemohou opustit Tokio a efekt karet modifikujících útok se neuplatní.
- **Opuštění Tokia:** Příšera může opustit Tokio a předat místo příšeře, která na ni útočila.

  Pokud karta umožňuje příšeře, aby opustila Tokio bez zranění z útoku, útočící příšera ji pořád musí nahradit.
- **Zabití:** Když máš 0 ♥.

TVŮRCI HRY

Autor: Richard Garfield
Vývoj hry: Richard Garfield a Skaff Elias
Vedoucí výroby: Cédric Barbé a Patrice Boulet
Vedoucí projektu: Thibault Gruel
Asistent výroby: Gabriel Durnerin
Testování hry (US): 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 a metla Tokia – Schuyler Garfield.

Zpracování: ORIGAMES
Koordinace projektu: Guillaume Gille-Naves
Vedoucí výtvarník: Igor Polouchine
Ilustrace: Benjamin Raynal
Koloring: Kevin Lemoigne, Jérome Viguet, Jérome Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier
Testování hry (Francie): Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Émeric a Fabrice.

© 2010 Iello. Všechna práva vyhrazena.

Česká verze: REXhry.cz
Překlad české verze: Martin Hrabálek a David Muller
Grafická úprava: Jiří Tomášek

© 2012 Rexport, s. r. o.

PŘEHLED ZVLÁŠTNÍCH KARET

VĚTŠÍ, NEŽ JSTE ČEKALI!

Pokud ztratíš tuto kartu, ztratíš i 2 ♥ navíc, které jsi spolu s ní získal.

MRCHOŽROUT

Hráč, který zůstane ve hře díky kartě *„Má to potomka!“*, se počítá jako hráč, který klesl na 0 ♥.

PARAZITICKÁ CHAPADLA

Karty můžeš kupovat jen v příslušné fázi svého tahu. Pokud jsou na nich žetony, koupíš je i s nimi.

IMITACE

Pokud imitovaná karta zmizí ze hry (například tím, že příšera, která ji vlastnila, byla zabita), vezmi si žeton imitace zpět. Na začátku svého tahu jej můžeš dát za 1 ⚡ na novou kartu jako normálně. Pokud na sobě imitovaná karta má nějaké žetony, použij své vlastní, jako bys danou kartu právě koupil.

CHMATÁK

Pokud jsou ve hře dva oportunisté, první následující po směru hodinových ručiček od aktivního hráče má šanci koupit nově odkryté karty jako první.

OHNIVÝ DECH

Zranění je přidáno k útoku, který vedeš proti svým sousedům. Pokud sousedovi nedáváš běžné zranění, nemůžeš útočit samostatně ohnivým dechem.

PROMĚNĚNEC

Karty můžeš prodat po fázi nakupování karet. Můžeš prodat i kartu, kterou jsi právě koupil.

SOLÁRNÍ POHON

Kartu můžeš využít už v tahu, kdy ji koupíš.

SESKOK Z VÝŠKY

Pokud jsi v Tokijském zálivu, tak jsi v Tokiu. Nepřebíráš tak vládu nad Centrem Tokia.

JEDOVATÝ PLIVANEC A ZMENŠOVACÍ PAPRSEK

Žetony jedu a zmenšení zůstávají ve hře i poté, co jsou karty *Jedovatého plivance* a *Zmenšovacího paprsku* mimo hru.