

## Framhlið

Myndatexti:  
Stjarna - stig – hjarta - líf

KONUNGUR TÓKÝÓ  
Richard Garfield

- 2-6 leikmenn
- frá 8 ára aldri
- spilatími: 30 mín.

Leikmenn eru risavaxin skrímsli sem ganga berserksgang. Með því að valda eyðileggingu vinna þau sér inn stig (bláar stjörnur). Sá sigrar sem er fyrstur að fá 20 stig. – Eða þá sá sem stendur einn eftir uppi, ef leikmenn kjósa heldur...

Innihald:

Spilareglur

1 spilaborð með mynd af Tókýó (1)

66 spil (2)

28 skífur (3) (3 reykjarskífur, 1 eftirhermuskífa, 12 minnkunarskífur og 12 eiturskífur)

8 teningar (6 svartir x 2 grænir) (4)

6 skrímslaspjöld (5)

6 skrímsli + 6 plaststandar (6)

Fullt af orkukubbum

Markmið spilsins

Markmið spilsins er að verða konungur Tókýó. Spilinu lýkur þegar eitthvert skrímslið hefur náð 20 stigum (stjörnum) eða er síðasta skrímslið sem stendur uppi.

Undirbúningur

Hver leikmaður velur sér skrímsli, tekur það (6) og samsvarandi skrímslaspjald (5) og stillir lífin (hjarta) á því á 10 en stigin (stjarna) á 0.

Setjið Tókýó-spilaborðið (1) á mitt borðið. Spilaborðið táknar Tókýó-borg og skiptist í tvennt: Tokyo City (miðborg Tókýó) og Tokyo Bay (Tókýó-flóa). Alltaf þegar minnst er á Tókýó á einhverju spilanna er átt við báða staði.

Í upphafi spilsins er enginn í Tókýó.

Ef einhver leikmanna er að spila í fyrsta skipti eða ef leikmenn eru 4 eða færri er Tokyo City bara notuð. Ef 5 eða 6 leikmenn spila er Tokyo Bay líka með.
--

Stokkið spil (2) og setjið þau í bunka. Flettið upp þremur efstu spilunum og leggið þau á borðið við hliðina á bunkanum og skífunum.

Setjið svörtu teningana sex (4) á miðju borðsins en leggið grænu teningana til hliðar (þeir eru bara notaðir með sérstökum spilum).  
Setjið að lokum alla orkukubbana í eina hrúgu (7).

### Spilið í stuttu máli

Allir leikmenn kasta svörtu teningunum sex. Sá sem fær flestar krumlur (árás) byrjar.

Ath: Í spilareglunum er vísað til leikmanna sem skrímsla.
---

Fyrsti leikmaðurinn byrjar að gera og svo gera skrímslin hvert af öðru og gengur röðin réttisælis í kringum borðið. Sá sem á leik gerir eftirfarandi, í þessari röð:

### Sá sem á leik

1. kastar teningunum (allt að þrisvar)
2. gerir samkvæmt teningunum
3. kaupir spil (valfrjálst)
4. lýkur við að gera

#### 1. Teningunum kastað

Sá sem á leik kastar öllum teningunum sex.

Því næst má hann kasta tvisvar í viðbót, öllum teningunum eða hluta þeirra.

Teninga, sem geymdir eru úr fyrsta kasti, má geyma áfram eða kasta þeim aftur ef kastað er í þriðja sinn.

#### 2. Gert samkvæmt teningunum

Táknin, sem snúa upp á teningunum þegar búið er að kasta, tákna aðgerðirnar sem framkvæma má í þessari umferð.

Teningarnir - yfirlit

Á teningunum eru eftirtalin tákn:

1 / 2 / 3: Stig (stjarna)

Elding: Orka

Krumla: Árás

Hjarta: Líf

## Teningarnir

### Stig

Ef sama tala (1, 2 eða 3) kemur upp á þremur teningum fær skrímslið sem kastaði jafnmörg stig (stjörnur) (þ.e. ef talan 3 kemur upp þrisvar fær hann 3 stig – ekki 9). Ef sama tala kemur upp á fleiri teningum fær hann 1 viðbótarstig fyrir hvern þeirra.

### Orka

Fyrir hvert eldingartákn sem kemur upp á teningi fær skrímslið einn orkukubb. Eldingin þarf ekki að koma upp á þremur teningum. Geyma má orkukubba milli umferða.

### Árás

Hver krumla sem kemur upp á teningi skaðar þau skrímsli, sem ekki eru stödd á sama stað og sá sem á leik, þannig að þau tapa einu lífi.

- **Ef sá sem á leik er staddur í Tókýó** (Tokyo City eða Tokyo Bay) þegar hann fær upp krumlu missa öll skrímsli, sem eru ekki stödd í Tókýó, líf.
- **Ef sá sem á leik er ekki í Tókýó** þegar hann fær upp krumlu, missir það/þau skrímsli sem eru stödd í Tókýó (Tokyo City eða Tokyo Bay) líf.

Skrímslin missa eitt líf (hjarta) fyrir hverja krumlu.

Ef skrímsli missir sitt síðasta líf (hjarta) er það úr leik.

Fyrsta skrímslið í spilinu sem fær upp a.m.k. 1 krumlu á teningi skaðar engan heldur tekur það völdin í Tókýó og færir skrímslið sitt til Tokyo City.

### Líf

Fyrir hvert hjarta, sem kemur upp á teningi, endurheimtir skrímslið eitt af þeim lífum sem það hefur tapað (hjarta).

Ekki er hægt að eiga fleiri en tíu líf.

Miðopna

## Lýsing á spilunum

1: **Verð** - Talan efst í vinstra horni spilsins sýnir verð spilsins. Verðið er greitt í orkukubbum.

2. **Halda eða henda** - Fyrir ofan textann þar sem segir hvaða krafta spilið hefur stendur hvort eigi að halda eða henda spilinu:

**HALDA** (KEEP): Skrímslin halda þessum spilum til loka spilsins (nema á spilinu standi að því skuli hent við tiltekna aðstæður).

**HENDA** (DISCARD): Skrímslin gera tafarlaust það sem á spilinu stendur og henda því svo.

3: **Kraftar spilsins** - Neðst á spilinu stendur hvaða krafta spilið hefur.

3. Að kaupa spil

Þegar sá, sem á leik, er búinn að gera samkvæmt teningunum má hann kaupa eitt af spilunum þremur sem snúa upp ef hann vill.

Hann má líka nota tvo orkukubba til að skipta út öllum spilunum sem snúa upp og fletta upp þremur nýjum í staðinn.

Kaupa má spil eða skipta út spilum í hvaða röð sem er og eins lengi og skrímslið sem á leik á orkukubba til að eyða.

**Dæmi:** Kraken á 10 orkukubba en vill ekkert af spilunum þremur sem eru í boði. Hann notar 2 kubba til að skipta út spilunum og fletta upp þremur nýjum. Hann á nú 8 orkukubba eftir og sér spil sem hann langar í sem kostar 3 kubba. Hann kaupir það og flettir upp nýju í staðinn. Hann á 5 orkukubba eftir og ákveður að geyma þá til næstu umferðar.

**Þegar einhver kaupir spil er strax flett upp nýju spili í staðinn úr bunkanum.**

4. Lokið við að gera

Stundum er eitthvað af því, sem stendur á spilunum, gert á þessu stigi.

Sá sem á leik lýkur nú við að gera og réttir næsta manni til vinstri teningana.

• **Dæmi um hvernig gert er samkvæmt teningum:**

Gigazaur á leik, hann kastar teningunum og fær upp:

1 – 2 – 3 – 3 – hjarta – elding

Hann kastar öllum teningunum aftur nema þristunum tveimur og fær:

3 – 3 – 2 – 2 – 2 – krumla

Hann má kasta einu sinni enn og ákveður nú að kasta þristunum tveimur og krumlunni aftur og endar þá með:

2 – 2 – 2 – 2 – elding – krumla

• **Að gera samkvæmt teningunum:**

Þar sem hann er með 2 á þremur teningum fær hann 2 stig (stjörnur) og að auki 1 stig af því hann er líka með 2 á fjórða teningnum. Hann fær því alls 3 stig.

Gigazaur fær 1 orkukubb fyrir eldinguna.

Gigazaur fékk einnig eina krumlu. Cyberbunny er stödd í Tókýó svo hún missir 1 líf.

Hefði Gigazaur verið staddur í Tókýó hefðu öll hin skrímslin tapað einu lífi.

Gigazaur fékk ekki upp neitt hjarta á teningi en hann hafði engin not fyrir það því hann var með þegar 10 líf.

Gigazaur kaupir ekkert spil svo hann réttir leikmanninum sér á vinstri hönd teningana.

Að verða konungur Tókýó

Í upphafi spilsins er ekkert skrímsli í Tókýó.

Ef enginn er í Tókýó tekur fyrsta skrímslið, sem fær upp a.m.k. eina krumlu á teningi, völdin í borginni og setur skrímslið sitt á Tókýó án þess að hinir missi líf.

Ef sá sem staddur er í Tókýó verður fyrir árás og vill fara þaðan (láir honum það enginn – lífið þar getur verið erfitt!) getur hann hörfað úr borginni og látið skrímslinu, sem réðist á hann, hana eftir. Hann missir þó samt sem áður líf í samræmi við árásina. Ef leikmanni er útrýmt meðan hann er í Tókýó tekur skrímslið sem útrýmdi honum sjálfkrafa völdin í Tókýó.

**Viðvörðun: Spil merkt *henda* (Discard), sem veldur því að þú missir líf, telst ekki vera árás.**

**Ef þér er útrýmt með slíku spili tekur enginn þinn sess í borginni heldur hefur þá enginn Tókýó á valdi sínu.**

Þegar 5 eða 6 skrímsli spila mega tvö skrímsli vera í Tókýó í einu.

Rauður myndatexti:

Skrímslið sem tekur völdin í Tokýó setur skrímslið sitt á „Tokyo City“.

### Áhrif Tókýó

Það hefur bæði kosti og galla að vera í Tókýó (Tokyo City eða Tokyo Bay):

- **Í hvert sinn sem skrímsli tekur völdin í Tókýó fær það 1 stig (stjarna).**
- **Ef skrímsli er statt í Tókýó þegar það á leik fær það 2 stig.**
- **Skrímsli sem er statt í Tókýó getur ekki notað hjörtu, sem upp koma á teningunum, til að endurheimta líf (en það getur endurheimt líf með spilunum).**

Það ræðst líka af því hvar sá, sem á leik, er staddur, hverjir verða fyrir árásum hans:

Ef skrímsli, sem statt er í Tokyo City eða Tokyo Bay, fær upp krumlu á teningi missa öll skrímsli sem ekki eru í Tókýó líf.

Ef önnur skrímsli fá upp krumlu á teningi missa bara skrímsli, sem stödd eru í Tokyo City og Tokyo Bay, líf.

Sigur

Spilinu lýkur þegar eitthvert skrímslanna hefur náð 20 stigum eða er síðasta skrímslið sem stendur uppi.

Skrímsli sem fær 20 stig eða stendur eitt eftir uppi vinnur spilið og er krýnt konungur Tókýó.

Reglur fyrir lengra komna:

Tokyo Bay – Reglur fyrir 5-6 reynd skrímsli.

Þegar 5 eða 6 skrímsli spila má bæta Tokyo Bay við spilið. Það gefur aukarými í Tókýó sem kemur sér vel þegar skrímslin eru mörg.

Bæði skrímsli sem eru í Tokyo City og Tokyo Bay teljast vera í Tókýó.

Þegar skrímsli, sem er ekki stadd í Tókýó, gerir árás verður það að leggja undir sig Tókýó ef enginn hefur enn lagt undir sig Tokyo City eða Tokyo Bay eða annar staðurinn hefur verið yfirgefinn. Ef báðir staðirnir eru lausir verður að leggja undir sig Tokyo City fyrst.

Líkt og í hefðbundnu reglunum missir enginn líf þegar skrímsli leggur undir sig Tokyo City þegar enginn er þar.

Ef enginn er í Tokyo Bay en það er skrímsli í Tokyo City skaðar skrímslið, sem gerir árás á Tókýó, skrímslið í Tokyo City og tekur svo völdin í Tokyo Bay – eða í Tokyo City ef skrímslið, sem ráðist var á, hörfar frá Tokyo City.

Tokyo Bay virkar eins og Tokyo City.

- Ef skrímslið í Tokyo Bay verður fyrir árás má það hörfa frá Tokyo Bay (en missir samt sem áður líf eins og í Tokyo City). Ef það hörfar verður skrímslið, sem gerði árásina, að taka völdin í Tokyo Bay nema það taki Tokyo City en þá stendur Tokyo Bay auður tímabundið.
- Skrímsli getur aldrei verið bæði í Tokyo City og Tokyo Bay á sama tíma.

Ef skrímsli er útrýmt og eftir standa færri en 5 skrímsli má enginn lengur leggja undir sig Tokyo Bay. Skrímsli sem þar er stadd verður að yfirgefa Tokyo Bay.

**Alltaf þegar minnst er á Tókýó á einhverju spili er átt við báða staði.**

### Skýringar á spilunum

Ef á spili er tala með blárri stjörnu fyrir aftan táknar það hversu mörg stig sá fær sem kaupir spilið. Til dæmis fær sá sem kaupir spilið Skyscrapers 4 stig og hendir spilinu svo.

Það er hugsanlegt að kraftar spilanna hafi þau áhrif að leikmaður nái 20 stigum og sé útrýmt í sömu umferð. Hann verður að lifa af umferðina til að teljast sigurvegari.

Það er einnig hugsanlegt að öllum skrímslunum sé útrýmt í einu. Þá tapa allir!

Skrímsli getur ekki farið yfir 10 líf (hjörtu) fyrir krafta spils nema það sé sérstaklega tekið fram á spilinu.

### Orðskýringar

Kastað aftur (Reroll): ef á spili stendur að kasta eigi aftur merkir það að viðkomandi skrímsli megi kasta einu sinni enn, eins mörgum teningum og það vill, nema á spilinu komi fram að aðeins megi kasta einum teningi aftur.

Skaði (Damage): að missa líf (hjarta)

Árás/skrímsli sem gerir árás (Attack/Attacking monster): Skrímsli telst gera árás ef það fær upp a.m.k. eina krumlu á teningunum, annars er ekki um árás að ræða. Það merkir að spil, sem eykur skaða af árás, veldur engum skaða ef skrímslið fékk enga krumlu upp á teningi.

Ef árás veldur, einhverra hluta vegna, engum skaða (t.d. vegna spilsins Camouflage) telst ekki vera um árás að ræða að því er varðar spil eins og Poison Spit eða Herbivore.

Þótt spil valdi því að einhver missi líf þegar það er keypt (eins og Gas Refinery) telst það ekki vera árás. Skrímsli, sem missa líf vegna þessa skaða, mega ekki hörfa frá Tókýó og spil sem hafa áhrif á árásir hafa ekki áhrif á þessi spil.

Að hörfa frá Tókýó/flýja: Skrímsli má hörfa frá Tókýó og láta því skrímsli, sem var að gera árás á það, borgina eftir.

Ef spil heimilar skrímsli að hörfa frá Tókýó án þess að missa líf við árás verður sá sem gerði árásina samt að leggja undir sig Tókýó.

Útrýmt (eliminated): skrímsli er útrýmt þegar það tapar síðasta lífinu sínu (hjarta).

#### **Dæmi um spil með 5 leikmönnum:**

Gigazaur er staddur í Tokyo City. Kraken er í Tokyo Bay. Kong, MekaDragon og CyberBunny eru einnig með í spilinu. MekaDragon fær 4 krumlur upp á teningunum. Bæði Gigazaur og Kraken missa 4 líf. Báðir hörfa frá Tókýó og því tekur MekaDragon völdin í Tokyo City og fær 1 stig (stjörnu). Tokyo Bay stendur auður.

Nú á Gigazaur leik. Hann fær 1 krumlu upp á teningunum. Bara MekaDragon missir líf þar sem enginn er í Tokyo Bay. MekaDragon er áfram í Tokyo City og þar sem enginn er í Tokyo Bay verður Gigazaur að taka völdin þar og fær 1 stig (stjörnu). Ef MekaDragon hefði yfirgefið Tokyo City hefði Gigazaur lagt hana undir sig í staðinn og Tokyo Bay staðið auður.

Cyberbunny fær nú upp 1 krumlu á teningunum og Gigazaur og MekaDragon missa báðir líf. Gigazaur yfirgefur Tokyo Bay en MekaDragon er áfram í Tokyo City. CyberBunny verður að leggja undir sig Tokyo Bay og fær 1 stig (stjörnu).

Kong og Kraken fá engar krumlur upp á teningunum þegar þeir eiga leik.

Þegar MekaDragon á leik fær hann 2 stig (stjörnur) fyrir að vera staddur í Tókýó þegar kemur að honum að gera.

Hann fær upp 3 krumlur á teningunum. Gigazaur, Kong og Kraken missa allir 3 líf en ekki CyberBunny, sem er í Tokyo Bay, því skrímsli í Tókýó ráðast ekki hvort á annað. Gigazaur er útrýmt við þetta. Það eru bara 4 leikmenn eftir og þá má ekki lengur nota Tokyo Bay. MekaDragon verður eftir í Tókýó en CyberBunny, Kong og Kraken utan Tókýó.

## Sérstöku spilin - Yfirlit

### Even Bigger!

Ef leikmaður tapar þessu spili missir hann lífin tvö sem hann fékk þegar hann keypti spilið.

### Eater of the Dead

Leikmaður sem fær að halda áfram í spilinu vegna áhrifa spilsins „It has a child“ telst samt vera með 0 líf

### Parasitic Tentacles

Leikmaður má bara kaupa spil þegar röðin kemur að honum að kaupa spil. Ef skífur eru á spilinu færast þær til hans

### Mimic

Ef spilið, sem hermt er eftir, dettur út af einhverjum ástæðum (t.d. ef skímsslinu, sem á það, er útrýmt) er eftirhermuskífan tekin til baka. Þú mátt leggja hana á nýtt spil þegar þú byrjar að gera, eins og venjulega, ef þú borgar 1 orkukubb. Ef skífur eru á spilinu, sem hermt er eftir, setur þú líka skífur á þetta spil.

### Opportunist

Ef tveir leikmenn eiga svona spil fær sá, sem er nær þeim sem á leik á vinstri hönd, fyrstur tækifæri til að kaupa spil sem er nýbúið að fletta upp.

### Fire Breathing

Skaðinn, sem spilið veldur, eykur skaðann af árás á viðkomandi sessunaut. Ef engin árás er gerð á sessunautinn veldur spilið ekki skaða.

### Metamorph

Sala á spilum fer fram eftir að þau hafa verið keypt. Það má selja spil sem nýbúið er að kaupa.

### Solar Powered

Spilið má nota í sömu umferð og það er keypt.

### Drop from High Altitude

Ef þú ert í Tokyo Bay telst þú vera í Tókýó svo þú tekur ekki völdin í Tokyo City.

### Spit Poison og Shrink Ray

Eiturskífur og minnkunarskífur eru áfram með í spilinu og í gildi jafnvel þótt Poison Spit detti út úr spilinu

Bakhlíð:

KONUNGUR TÓKÝÓ

Þegar þú hefur lokið við að gera geturðu notað orkukubba til að kaupa spil sem þú svo hendir (Discard) eða heldur (Keep).

Það sem kemur upp á svörtu teningunum sex ræður því hvort sá sem á leik ræðst á önnur skrímsli, endurheimtir töpuð líf, vinnur sér inn orkukubba eða stig

Skrímslaspjaldið er notað til að fylgjast með því hversu mörg líf leikmaður á eftir og hversu mörg stig hann hefur unnið sér inn.

Aðeins má nota grænu teningana ef maður á rétta spilið.

Annað hvort er leikmaður í Tókýó eða ekki. Skrímslið sem ræður yfir Tókýó getur valdið öllum hinum skrímslunum skaða í sömu árásinni...

Leiktu risaskrímsli sem gengur berserksgang og eyðir öllu sem á vegi þess verður! Kastaðu teningunum til að fá sem besta niðurstöðu til að endurheimta töpuð líf, gera árás, kaupa sérstök spil eða vinna þér inn stig. Það er undir þér komið að finna bestu leiðina til að verða Konungur Tokýó í tæka tíð til að losa þig við alla andstæðingana í einni eyðileggingarárás... Sá sem fyrstur nær 20 stigum... eða það skrímsli sem stendur eitt eftir uppi... vinnur spilið.

Spil eftir Richard Garfield