

# CARTAS ESPECIALES



## COLOSAL

Si pierdes esta carta, perderás las 2 ♥ obtenidas al comprarla.

**PERMANENTE**  
Tu ♥ máxima se incrementa en 2.  
Gana 2 ♥ cuando compres esta carta.

## DEVORADOR DE CADAVERES

Aunque un jugador permanezca en juego porque tiene "...;Pero tiene un hijo!" todavía se considera que su vida ha llegado a 0 ♥.



**PERMANENTE**  
Gana 3 ★ cada vez que la vida de un monstruo llegue a 0.



## TENTÁCULOS PARASITARIOS

Solo puedes comprar cartas durante tu turno. Si la carta tiene fichas encima, se traspasa con ellas.

**PERMANENTE**  
Puedes comprar cartas de otros monstruos. Debes pagarles el coste de ¥.

## IMITADOR

Si la carta que está siendo copiada deja el juego por cualquier razón, recupera la ficha Imitador. Puedes volver a colocarlo al inicio de tu turno pagando 1 ¥.

Si la carta imitada tiene fichas en ella, usa tus propias fichas como si hubieras jugado la carta.



**PERMANENTE**  
Elige una carta que cualquier monstruo tenga en juego y pon un contador imitador en ella. Esta carta cuenta como un duplicado de ella como si acabara de ser comprada. Gasta 1 ¥ al inicio de tu turno para cambiar el poder que estás imitando.

## OPORTUNISTA

Si hay dos Oportunistas, el primero de ellos (en sentido horario, empezando por el Monstruo que está jugando) tiene la oportunidad de comprar la nueva carta revelada.



**PERMANENTE**  
Siempre que una nueva carta sea mostrada, tienes la opción de comprarla tan pronto como se revela.



**PERMANENTE**  
Tus vecinos reciben 1 daño extra cuando les infliges daño.

## ALIENTO DE FUEGO

El daño infligido se añade a cualquier ataque que hagas contra ese vecino. Si el vecino no está siendo atacado, entonces el daño no se considera un ataque.

## METAMORFO

La venta de cartas permanentes tiene lugar tras la compra, al final de tu turno. Puedes vender un poder que acabes de comprar.



**PERMANENTE**  
Al final de tu turno puedes descartar cualquier carta permanente para recibir la ¥ por la que fue comprada.



**PERMANENTE**

Al final de tu turno gana 1 ¥ si no tienes ¥.

## CARGA SOLAR

Puedes usarla al final del turno en el que la has adquirido.



**DESCARTAR**

+2 ★ y entra en Tokyo si todavía no lo controlas.

## CAÍDO DEL CIELO

Si estás en Tokyo Bay, estás en Tokyo, luego no necesitas tomar ciudad de Tokyo.



**PERMANENTE**

Cuando hagas daño a un monstruo, dale un contador de veneno. Los monstruos reciben 1 daño por cada contador de veneno que tengan al final del turno. Puedes eliminar un contador de veneno con 1 ¥ (esto ¥ no sirve para curar).



**PERMANENTE**

Cuando hagas daño a monstruos dales un contador reductor. Un monstruo tira un dado menos por cada contador reductor que tenga. Puedes eliminar un contador reductor con 1 ¥ (esto ¥ no sirve para curar).

## ESCUPITAJO VENENOSO RAYO REDUCTOR

Las fichas de Veneno y Reductor permanecen en juego y activas aunque las cartas dejen la partida.

2-6  
8+  
30 min

# RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO



Eres un gigantesco y enfurecido Monstruo. Tus hazañas destructivas te dan gloria en forma de Puntos de Victoria (★). El primero en conseguir 20 puntos ganará la partida. O el último que siga vivo, si la cosa se pone más agresiva...

## CONTENIDO

- Instrucciones
- 1 tablero de Tokyo 1
- 66 cartas 2
- 28 fichas 3 (3 Humo, 1 Imitador, 12 Reductor, 12 Veneno)
- 8 dados (6 negros + 2 verdes) 4
- 6 tableros de Monstruo 5
- 6 fig. de cartón + 6 peanas 6
- cubos de energía 7

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es convertirse en el rey de Tokyo (King of Tokyo). La partida se acaba cuando un Monstruo consigue 20 Puntos de Victoria (★) o si es el último Monstruo que queda en pie.

## PREPARACIÓN

Cada jugador escoge un Monstruo, toma su figura 6, su tablero de Monstruo 5 y pone su Vida a 10 y sus Puntos de Victoria a 0. Colocad el tablero de Tokyo 1 en el centro de la mesa, de modo que esté al alcance de todos los jugadores. Representa Tokyo dividido en dos zonas: la ciudad de "Tokyo" 1 y la bahía "Tokyo Bay" 1. Cuando una carta haga referencia a Tokyo, se referirá a ambos sitios.

Al principio de la partida, Tokyo está vacío.

Si esta es tu primera partida o si hay 4 jugadores o menos, solo usarás "Tokyo". En partidas a 5 ó 6 jugadores, se usará también "Tokyo Bay".

Mezcla las cartas 2 para formar una baraja y coloca las tres primeras boca arriba en la mesa, cerca de la baraja y de las fichas. Coloca los 6 dados negros 4 en el centro de la mesa y los verdes a un lado (solo se usan con cartas especiales). Finalmente coloca la energía 7 a modo de reserva.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador tira los 6 dados negros. Quien consiga más "Ataques" (👊) será el jugador inicial.

Nota: a lo largo de estas instrucciones, a los jugadores se les llamará Monstruos.

Empezando por el jugador inicial, cada Monstruo realizará un turno. A continuación será el turno del siguiente jugador en sentido horario. Un turno consiste, por orden, en:

### RESUMEN DEL TURNO

1. Lanzar y relanzar los dados
2. Resolver los dados
3. Comprar cartas (opcional)
4. Final del turno



## EFECTOS DEL DADO

### PUNTOS DE VICTORIA

Si en la tirada ha conseguido un triple 1, 2 o 3, el Monstruo puntúa esos dados y gana tantos ★ como la cifra obtenida (tres 3 son 3, no 9 ★). Cada resultado adicional del mismo tipo añade un ★ extra.

### ENERGIA

Cada ⚡ conseguido permite coger un Cubo de Energía (⚡). No es necesario hacer tríos. Los Cubos de Energía pueden guardarse de un turno a otro.

### ATAQUE

Cada 👊 conseguido es un punto de daño que haces a los Monstruos que no están en el mismo lugar que tú.

- Si estás en Tokyo (ciudad o bahía): al conseguir 👊, infliges daño a todos aquellos Monstruos que no estén en Tokyo.
- Si estas fuera de Tokyo al conseguir 👊, infliges daño a todos los Monstruos que estén en Tokyo (ciudad o bahía).

Cada daño recibido supone la pérdida de una Vida (1♥).

Si un Monstruo pierde toda su Vida (♥), queda fuera de la partida.

El primer Monstruo en la partida que obtenga como mínimo 1 👊 no inflige daño, pero toma el control de Tokyo y mueve su figura a la ciudad de "Tokyo".

### VIDA

Cada ♥ permite a un Monstruo recuperar una Vida perdida (♥). Un Monstruo no puede sobrepasar las 10 ♥.

### 1. LANZAR Y RELANZAR LOS DADOS

En tu turno, lanzas los 6 dados. Puedes volver a lanzar alguno o todos los dados hasta dos veces. Los dados separados tras la primera tirada pueden guardarse o ser lanzados de nuevo.

### 2. RESOLVER LOS DADOS

Los símbolos obtenidos al finalizar las tiradas son tus acciones para este turno.

#### Resultados del dado:

- Los dados tienen los siguientes símbolos:
- 1 / 2 / 3 : Puntos de Victoria (★)
- ⚡ : Energía ⚡
- 👊 : Ataque
- ♥ : Vida ♥



## DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

**1**: El coste de la carta aparece en la esquina superior izquierda y se paga con Cubos de Energía (⚡).

**2**: Cómo jugar la carta se indica sobre la descripción del efecto.



**PERMANENTE**: los Monstruos conservan estas cartas hasta el final de la partida (a menos que la carta indique que debe descartarse bajo determinadas circunstancias).



**DESCARTAR**: los Monstruos resuelven la carta inmediatamente y la descartan.

**3**: Efectos

### Ejemplo de resolución de una tirada

Es el turno de Gigazaur; tira los dados y consigue:



Vuelve a tirar los dados, excepto 3 3, y consigue:



Todavía tiene otra tirada de dados y esta vez decide lanzar 3 3 y 🖐️, y al final consigue:



• Se resuelven los dados:

Como tiene un triple 2, gana 2 ★, más 1 ★ por el 2 adicional. Es decir, un total de 3 ★.

Gigazaur consigue un punto de Energía (⚡) por su ⚡.

El 🖐️ de Gigazaur daña a CyberBunny, que está actualmente en Tokyo, quien pierde 1 ♥.

Si Gigazaur hubiera estado en Tokyo, todos los demás Monstruos habrían perdido 1 ♥.

Gigazaur no consigue ningún ♥, pero tampoco lo necesita, ya que está a 10 ♥.

Como no quiere comprar ninguna carta, pasa los dados al jugador de su izquierda.

### 3. COMPRAR CARTAS

Opcionalmente, tras la resolución de los dados, un Monstruo puede comprar cualquiera de las tres cartas que hay boca arriba.

Gastar 2⚡ permite descartar las tres cartas mostradas y revelar tres nuevas cartas.

Comprar y descartar se puede realizar en cualquier orden mientras se tenga energía suficiente.

*Ejemplo: Kraken tiene 10⚡ y no quiere ninguna de las tres cartas disponibles. Gasta 2⚡ y las descarta, tras lo que se revelan tres nuevas.*

*Ahora tiene 8⚡ y ve una carta con coste 3⚡ que quiere. La compra y revela otra carta. Aún tiene 5⚡, pero decide guardarlos para el siguiente turno.*

Las cartas compradas se reemplazan inmediatamente por nuevas cartas de la baraja.

### 4. FINAL DEL TURNO

Algunos efectos de las cartas se resuelven en este momento.

Es el final de tu turno; pasa los dados al jugador de tu izquierda.

### CONVERTIRSE EN KING OF TOKYO

Al inicio de la partida no hay ningún Monstruo en Tokyo. Si Tokyo está desocupado, el primer Monstruo que obtenga como mínimo un 🖐️ consigue el control de Tokyo y coloca su figura allí sin infligir ningún daño.

Si eres atacado mientras estás en Tokyo y no quieres seguir allí (¿y quién te echa la culpa? ¡Puede ser muy duro!) puedes ceder la ciudad al Monstruo que te ha atacado. Recibes el daño igualmente.

Si eres eliminado estando en Tokyo, el Monstruo que te ha eliminado toma automáticamente el control de Tokyo.



El Monstruo que toma el control de Tokyo coloca su figura en la ciudad de "Tokyo".



**Aviso:** una carta Descartar que te inflige daño no es un ataque. Si eres eliminado por una carta como esta, nadie toma el control de Tokyo y queda desocupado.

En partidas a 5 ó 6 jugadores puede ocurrir que haya dos Monstruos en Tokyo al mismo tiempo (uno en la ciudad y el otro en la bahía).

### EFEECTO DE TOKYO

Estar en Tokyo (en la ciudad o en la bahía) tiene algunas ventajas y desventajas:

- Cuando tomas control de Tokyo ganas 1 ★ (→1★).
- Si empiezas el turno en Tokyo ganas 2 ★ ([+2★]).
- El Monstruo en Tokyo no puede usar los dados 🖐️ para curarse, pero sí cartas (🗑️).



Según el lugar que ocupe el Monstruo atacante, el daño se inflige del siguiente modo:

- El 🖐️ de un Monstruo en Tokyo daña a todos los Monstruos que no se encuentren en Tokyo.
- El 🖐️ de un Monstruo que no está en Tokyo daña únicamente a los Monstruos que haya en Tokyo.



Cuando se juega con 5 o 6 Monstruos, el segundo Monstruo que toma el control de Tokio coloca su figura en "Tokyo Bay".

## • Ejemplo de partida a 5 jugadores

Gigazaur está en ciudad de Tokyo, Kraken en Tokyo Bay; King, MekaDracon y CyberBunny son los otros Monstruos. MekaDracon obtiene 4 🟢.

Tanto Gigazaur como Kraken reciben 4 daños. Ambos abandonan Tokyo y MekaDracon toma el control de ciudad de Tokyo; recibe 1 🟡 y Tokyo Bay queda libre.

Ahora es el turno de Gigazaur. Obtiene 1 🟢. Este daño lo recibe MekaDracon, ya que no hay ningún Monstruo en Tokyo Bay. MekaDracon decide

permanecer en ciudad de Tokyo y como Tokyo Bay está desocupada, Gigazaur debe tomar el control y gana 1 🟡. Si MekaDracon hubiera abandonado ciudad de Tokyo, Gigazaur habría tenido que ir allí en vez de a Tokyo Bay.

CyberBunny obtiene 1 🟢, que afecta tanto a MekaDracon como a Gigazaur. Gigazaur abandona Tokyo Bay, pero MekaDracon resiste en Tokyo. CyberBunny debe tomar el control de Tokyo Bay y gana 1 🟡.

King y Kraken no obtienen 🟢 en sus turnos. En su turno, MekaDracon gana 2 🟡 por permanecer en Tokyo.

Luego obtiene 3 🟢 que reciben Gigazaur, King y Kraken; pero no CyberBunny, ya que está en Tokyo Bay (los Monstruos en Tokyo no se atacan entre ellos). Gigazaur es eliminado al quedarse sin vida tras recibir los daños. Solo quedan 4 jugadores en juego y Tokyo Bay no puede ser ocupada desde este momento. MekaDracon se queda en Tokyo y CyberBunny, King y Kraken fuera de Tokyo.



## GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando un Monstruo consigue 20 🟡 o es el único Monstruo con vida.

Este Monstruo será coronado "Rey de Tokyo".

## REGLAS AVANZADAS

**Tokyo Bay** – Instrucciones para 5 ó 6 Monstruos experimentados.

En partidas a 5 ó 6 jugadores, es recomendable añadir Tokyo Bay al juego. Esta posición da más espacio a Tokyo y mayor dinamismo a los Monstruos.

**Recuerda: se considera que los Monstruos, tanto en la ciudad como en la bahía, están en "Tokyo".**

Tras el ataque de un Monstruo que no está en Tokyo, este debe entrar en Tokyo si la ciudad o la bahía están vacías o son abandonadas. Si las dos quedan vacías, la ciudad de Tokyo **debe** ocuparse primero.

Como en el juego básico, el Monstruo que toma el control de ciudad de Tokyo mientras está libre, no inflige daño.

Si Tokyo Bay está libre pero ciudad de Tokyo no, el Monstruo que ataca Tokyo inflige daño al Monstruo que lo controla y luego toma control de Tokyo Bay (o ciudad de Tokyo si el otro Monstruo la cede).

**La ciudad y la bahía de Tokyo proporcionan las mismas ventajas y desventajas.**

• Si el Monstruo en Tokyo Bay es atacado, puede escoger abandonar Tokyo Bay (recibiendo el daño, al igual que en ciudad de Tokyo). En este caso, el Monstruo que ataca debe entrar, a menos que vaya a ciudad de Tokyo, en cuyo caso Tokyo Bay permanecerá desocupada.

• Un Monstruo nunca puede ocupar los dos sitios, la ciudad de Tokyo y Tokyo Bay, a la vez.

Si un Monstruo es eliminado y quedan menos de 5 Monstruos

activos, Tokyo Bay no podrá ocuparse más. El Monstruo que se halle allí debe dejar Tokyo.

Cualquier carta que se refiera a Tokyo se aplica tanto a la ciudad como a la bahía.

## ENTENDIENDO LAS CARTAS

• Cuando una carta muestra un número seguido por 🟡, la cifra indica cuántos Puntos de Victoria obtiene el comprador de la carta. Por ejemplo, cuando se adquiere Rascacielos se ganan 4 🟡 y se descarta la carta.

• Es posible que un Monstruo alcance los 20 🟡 y sea eliminado en el mismo turno debido a las cartas. Debe sobrevivirse al turno para ser proclamado ganador. También es posible que todos los Monstruos sean eliminados a la vez. Muy mal... ¡todos perdedis!

• Ninguna carta aumenta la Vida de un Monstruo por encima de 10 🟢, a menos que se especifique en ella.

## GLOSARIO

• **Tirar los dados:** cuando una carta dice "volver a tirar los dados", el Monstruo hará una tirada extra durante su turno (de tantos dados como quiera), a menos que la carta especifique un número de dados concreto.

• **Damage:** pérdida de 🟢.

• **Atacar / Infligir daño:** se considera que un Monstruo ataca cuando como mínimo tiene un 🟢; en cualquier otro caso no está atacando. Ello significa que una carta que incrementa el daño de un ataque no tendría efecto si no obtienes un 🟢.

Si por algún motivo un ataque no causara daños (debido al Camuflaje, por ejemplo), no será considerado un ataque a los efectos de la carta, como en Escupitajo Venenoso o Herbívoro.

Si una carta inflige daño al comprarla (como la Refinería de Gas), no se considera un ataque. Los Monstruos no pueden ceder Tokyo basándose en esto y las cartas que afectan a ataques no pueden afectar a estas cartas.

• **Ceder Tokyo / Huir:** un Monstruo puede dejar Tokyo (ceder su sitio) al Monstruo que le ha atacado. Si una carta permite a un Monstruo salir de Tokyo sin daños tras un ataque, el atacante debe ocupar Tokyo igualmente.

• **Eliminado:** cuando tienes 0 🟢.



© 2010-2014 Iello. All rights reserved.

## CRÉDITOS

**Autor:** Richard Garfield

**Desarrollo:** Richard Garfield y Skaff Elias

**Dirección de edición:** Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Coordinación:** Guillaume Gille-Naves

**Director artístico:** Igor Polouchine

**Gráficos:** Benjamin Raynal

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

**De la presente edición**

**Producción editorial:** Xavier Garriga

**Traducción:** Aidi Riera

**Revisión:** Marià Pitarque y Marc Figueras

**Adaptación gráfica:** Antonio Catalán

**Fabricante:** OriGames

**Probadores EE. UU. :** 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, y el flagelo de Tokyo, Schuyler Garfield.

DEVIR

Editado por:

Devir Iberia, S.L.

C/Rosselló, 184 6<sup>o</sup>1<sup>a</sup>  
08008 Barcelona  
www.devir.es



309 BD des Technologies  
54710 Ludres, France  
www.iellogames.com