




MESAboardgames®

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal: MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer dúvida sobre as regras ou questão sobre este jogo, contacte-nos em:
info@mesaboardgames.pt

siga-nos no  www.facebook.com/MESAboardgames

WWW.MESABOARDGAMES.PT



Autor: Richard Garfield

Desenvolvimento: Richard Garfield
& Skaff Elias

Director de edição: Cédric Barbé
& Patrice Boulet

Gestor do projecto: Timothée Simonot

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

Embalagem: Origames

Coordenação:
Guillaume Gille-Naves

Director de Arte:
Igor Polouchine



Ilustração (*inspirado pelos monstros de Igor
Polouchine's*): Régis Torres

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

Equipa de testes (EUA): Mons Johnson, Bill
Rose, Andy 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,
and the scourge of Tokyo – Schuyler Garfield

Equipa de testes (França): Cédric, Patrice, Ga-
briel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault,
Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor,
Théodore, Elliot, Isabelle et Fabrice

©2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, KING OF TOKYO, e os seus
logotipos são marcas registadas da IELLO USA LLC.

©2016 ORIGAMES. ORIGAMES e os seus logotipos são marcas
registadas da ORIGAMES.

WWW.IELLOGAMES.COM

info@iellogames.com





2-6



8+



30min

RICHARD GARFIELD

O REI DE TOQUIO

LIVRO DE REGRAS

Entra nesta batalha divertida e caótica com Monstros mutantes, robôs destruidores e terríveis alienígenas. Neste jogo para 2 a 6 jogadores, cada um é um Monstro que lança os dados e escolhe a sua estratégia. Vais atacar os outros Monstros? Curar as tuas feridas? Ou preferes aumentar os teus poderes? Escolhe o teu caminho para a vitória.

A TUA MISSÃO:
DESTRUIR TUDO O QUE ESTÁ À TUA FRENTE
PARA SERES O MAIOR, O ÚNICO

REI DE TÓQUIO

IDEIA DO JOGO E OBJECTIVO

Tu és um Monstro gigante, disposto a fazer tudo para seres
O REI DE TÓQUIO

Ataca os outros Monstros de modo a obteres Pontos Vitória (★). Para ganhar, tens de ser o primeiro Monstro a ganhar 20 Pontos Vitória.

Ou então elimina todos os outros Monstros. O último a ficar de pé, ganha!

CONTEÚDO

6 CARTÕES DE MONSTROS

Estes cartões representam os Monstros que existem no jogo. Cada cartão tem um nome, um indicador de Pontos Vitória (★), e um indicador de Pontos Vida (♥).

★ Pontos Vitória

Nome



♥ Pontos Vida

1 TABULEIRO DE TÔQUIO

O tabuleiro representa Tóquio e está dividido em 2 lugares: Cidade de Tóquio 1 e Baía de Tóquio 2. Quando uma regra se refer a «Tóquio», está a referir-se aos dois lugares.



6 DADOS PRETOS

Cada dado tem 6 símbolos que representam as acções que podes fazer no teu turno:

1 2 3 : Ganhar Pontos Vitória (★)

⚡ : Ganhar cubos de Energia (⚡)

👉 : Patadas nos outros Monstros para fazê-los perder Pontos Vida. (♥)

♥ : Ganhar Pontos Vida (♥)

66 CARTAS DE PODER

Estas cartas têm um nome, o preço que custam em cubos de Energia (⚡), o tipo (**MANTER** / **DESCARTAR**) e o efeito que provocam.

Preço

Nome

Tipo

Efeito



As cartas de Poder podem ser de dois tipos diferentes:

▶ **MANTER**: Mantêm estas cartas à tua frente, com a frente para cima, até ao fim do jogo (a não ser que haja alguma coisa que te diga para não o fazer).

▶ **DESCARTAR**: Resolve estas cartas imediatamente e depois descarta-as (devolve-as à caixa de jogo).

6 FIGURAS EM CARTÃO + BASES

Estas figuras representam os Monstros com que cada um joga. Encaixa cada uma delas na base de plástico. Mantem o teu Monstro ao pé de ti. Quando ficas com o controlo de Tóquio, coloca o teu Monstro no tabuleiro, na Cidade de Tóquio ou na Baía de Tóquio.



CUBOS DE ENERGIA

Fica com os cubos que ganhaste nos dados pretos ⚡. Podes usá-los para comprar cartas de Poder ou para activar certos efeitos.



28 PEÇAS E 2 DADOS VERDES

Estas peças e os dados são usados com certas cartas de Poder.



PREPARAÇÃO



1 Cada jogador escolhe um Monstro e recebe a figura+base e o respectivo cartão. Coloca os Pontos Vida (♥) no 10 e os Pontos Vitória (★) no 0.

2 Coloque o tabuleiro de Tóquio no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

COM 2 A 4 JOGADORES:
usa apenas a Cidade de Tóquio.

COM 5 A 6 JOGADORES:
usa a Cidade de Tóquio e a Baía de Tóquio.

3 Baralha as cartas e forma uma pilha

4 Vire 3 cartas para cima e coloque-as ao pé do tabuleiro de Tóquio. Coloca as peças ao pé.

6 Forma uma pilha com todos os cubos de Energia (⚡).



5 Coloca os dados pretos no centro da mesa. Coloca os dados verdes à parte. Só algumas cartas de Poder é que vão permitir usá-los.

COMO JOGAR

A ordem pela qual os jogadores jogam é feita no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada jogador rola os 6 dados pretos. Quem tiver mais 🟢, inicia o jogo. Em caso de empate, os jogadores empatados rolam os dados até um ter o maior número de 🟢.

O TURNO DE CADA JOGADOR

Um turno é o conjunto de acções que um jogador pode fazer na sua jogada.

1. Lançar os dados
2. Resolver os dados
3. Entrar em Tôquio
4. Comprar cartas de Poder
5. Fim do Turno

1. LANÇAR OS DADOS

No teu turno, podes lançar os dados ATÉ 3 vezes. Podes parar a qualquer altura.

No primeiro lançamento, usa os 6 dados pretos (e 1 ou 2 dados verdes se tiveres cartas de Poder que te permitam fazer isso). No 2º lançamento, podes colocar de lado os dados que queiras manter o resultado e usar apenas os dados que queiras lançar novamente.

No 3º lançamento, se mudaste de ideias, podes voltar a lançar os dados que tinhas colocado de lado e voltar a lançar qualquer outro que tenha um resultado que ainda não te interessa.

Depois de fazeres os teus lançamentos, segue para o passo 2 - "Resolver os dados".

2. RESOLVER OS DADOS

Podes resolver os teus dados por qualquer ordem, mas tens que resolver todos.

Os símbolos que os teus dados mostram, representam as acções que tens que fazer:

PONTOS VITÓRIA

Se tens 3 dados com o mesmo número , , or , ganhas quantas esse número vale.

Por cada dado adicional que tenhas com o mesmo número, ganhas 1 .

EXEMPLO

O Gigazaur lançou

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

CUBOS DE ENERGIA

Ganha 1 da pilha de cubos, por cada dado que tenha . Coloca esse cubos á tua frente.

Até os gastares, os cubos são teus.



Pontos Vida
 Cubos de Energia
 Pontos Vitória

PATADA

Cada resulta em perder um Ponto Vida .

• Se estiveres em Tôquio (Cidade de Tôquio ou Baía de Tôquio) e tens , TODOS os Monstros FORA de Tôquio perdem .

• Se estiveres FORA de Tôquio e tens , TODOS os Monstros que estão em Tôquio perdem (Cidade de Tôquio e Baía de Tôquio). Os Monstros que estão em Tôquio podem decidir ficar ou sair de lá. Um Monstro que saia de Tôquio, perde na mesma .

Se um Monstro perder o seu último Ponto Vida vai aparecer no cartão este símbolo .

O Monstro é eliminado (as suas cartas **MANTER** e os seus cubos de Energia são descartados).

Como nenhum Monstro começa em Tôquio, o primeiro jogador que tiver não provoca perca de a ninguém.

NOTA Perder por causa do efeito de uma carta de Poder é DIFERENTE de perder por causa da . Um Monstro só pode sair de Tôquio quando perde por causa da .

CURA

Se estiveres FORA de Tôquio, pode ganhar 1 por cada dos teus dados.

Se estiveres em Tôquio, os que tiveres, não te permitem ganhar (só consegues ganhar com as cartas de Poder).

NOTA Não podes ter mais de 10 (a não ser que tenhas uma carta de Poder que te permita ter mais).



EXEMPLO DE LANÇAR E RESOLVER OS DADOS



• Lançar dados:

CyberKitty está na Cidade de Tôquio. É o turno do Gigazaur.

Gigazaur lança os dados pretos:



Coloca de lado **3 3** e lança de novo os outros 4 dados e obtém:



Ainda pode fazer mais um lançamento. Desta vez fica com **2 2 2** e lança os outros 3 dados. E obtém:



• Resolver dados:

Como tem **2 2 2**, ganha 2★, mais 1 extra ★ pelo quarto **2**.

Com **⚡**, ganha 1⚡.

Com **👇**, faz com que CyberKitty, que está em Tôquio, perca 1♥ (se o Gigazaur estivesse em Tôquio, todos os Monstros FORA de Tôquio perdiam 1♥).

Gigazaur não obteve nenhum **♥** por isso não ganha ♥.

Gigazaur ganha 1 ⚡ da pilha de cubos por que tem **⚡**.



Com 5 a 6 jogadores: se a Cidade de Tôquio estiver ocupada, mas a Baía de Tôquio estiver vazia, tens que entrar na Baía de Tôquio. Monstros na Cidade de Tôquio e na Baía de Tôquio consideram-se que estão "em Tôquio". A Baía de Tôquio tem as mesmas regras que a Cidade de Tôquio.

Se o jogador ficar com 4 ou menos jogadores, tens de sair imediatamente da Baía de Tôquio (excepto se a Cidade de Tôquio estiver vazia, nesse caso vais para lá).

3. ENTRAR EM TÔQUIO

Se não está ninguém em Tôquio, tens que entrar e colocar o teu Monstro na Cidade de Tôquio.

Só podes sair de Tôquio quando perderes ♥ devido a **👇** feita pelos DADOS de outro Monstro.

NOTA No início do jogo, nenhum Monstro começa em Tôquio. Por isso, o primeiro jogador TEM que entrar em Tôquio nesta fase.



EFEITOS DE TÔQUIO

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

- **→1★**: Tu ganhas 1★ assim que entras em Tôquio.
- **[+2★]**: Tu ganhas 2★ se começares o teu turno em Tôquio.

- **🚫** Monstros em Tôquio não podem dar uso aos **♥** (mas podem sempre ganhar **♥** com as cartas de Poder).

Para além disto, o alvo das tuas patadas depende do sítio onde estás:

- A **👇** de Monstros em Tôquio faz com que TODOS os Monstros FORA de Tôquio percam **♥**.
- A **👇** de Monstros FORA de Tôquio faz com que TODOS os Monstros em Tôquio percam **♥**.

Tu só podes sair de Tôquio quando perdes **♥** devido a **👇** feitas pelos DADOS de outro Monstro.



4. COMPRAR CARTAS DE PODER

Podes comprar uma ou mais cartas das 3 que estão viradas para cima. Para as comprares, gasta ⚡ para pagares o preço indicado no topo da carta.

Substitui imediatamente a carta comprada por uma nova carta retirada do topo da pilha de cartas. Essa carta fica imediatamente disponível para ser comprada.



Também podes pagar 2⚡ para descartar as 3 cartas que estão viradas para cima (devolve-las à caixa) e revelar 3 novas cartas do topo da pilha. Essas cartas ficam imediatamente disponíveis para serem compradas.

Enquanto tiveres ⚡ suficientes, podes continuar a comprar cartas ou a descartá-las.

EXEMPLO

O Space Penguin tem 10⚡ e não gosta de nenhuma das cartas disponíveis. Gasta então 2⚡ para as descartar e revelar 3 novas cartas. Ainda tem 8⚡ e vê uma carta que gosta com preço de 3⚡.

Compra essa carta e revela imediatamente uma nova carta. Ainda tem 5⚡ mas prefere guardá-los para um futuro turno.

EXEMPLO DE UM JOGO COM 5 JOGADORES

Gigazaur está na Cidade de Tóquio, e o Space Penguin está na Baía de Tóquio. The King, CyberKitty, and MekaDragon são os outros 3 Monstros.

É o turno de MekaDragon. Obtém 4 🟩.

Gigazaur e Space Penguin perdem 4♥ (cada um deles). Ambos optam por sair de Tóquio.

Depois de resolvidos os seus dados, MekaDragon tem que entrar na Cidade de Tóquio e por isso ganha 1★. A Baía de Tóquio fica desocupada.

É agora o turno do Gigazaur. Ele obtém 1 🟩.

Só o MekaDragon perde 1♥, pois é o único em Tóquio. Ele decide manter-se lá. Como a Baía de Tóquio está desocupada, Gigazaur tem de lá entrar, e por isso ganha 1★.

De seguida o Space Penguin obtém 1 🟩. Gigazaur e o MekaDragon perdem 1♥. Gigazaur decide sair da Baía de Tóquio, mas o MekaDragon mantém-se na Cidade de Tóquio. Depois de resolvidos os dados, o Space Penguin tem que entrar na Baía de Tóquio e por isso ganha 1★.

O King e o CyberKitty obtém 0 🟩 nos seus turnos, por isso ninguém entra nem

Posições iniciais no início destes turnos.



sai de Tóquio.

O MekaDragon começa o seu turno em Tóquio e por isso ganha 2★.

Obtém 3 🟩. Isso faz com que cada um dos Monstros que estão fora de Tóquio (Gigazaur, O King e o CyberKitty) percam 3♥. Como o Space Penguin está em Tóquio, não perde ♥ – Monstros em Tóquio não lutam entre eles.

O Gigazaur tem 0♥, e por isso é eliminado. Agora só restam 4 Monstros. O Space Penguin tem de sair da Baía de Tóquio imediatamente, deixando o MekaDragon sozinho em Tóquio.



5. FIM DO TURNO

Algumas cartas de Poder só activam no fim do turno. Se tiver alguma desse tipo, resolva-a agora.

Por fim, passe os dados pretos ao jogador à sua esquerda.

FIM DO JOGO

O jogo termina no fim de um turno quando um dos Monstros atinge os 20★ ou se é o único Monstro que está vivo.

O Monstro que atingiu 20★ ou conseguiu ser o último sobrevivente, é coroado o Rei de Tóquio!

CARTAS DE PODER E ESCLARECIMENTOS

- Se no MESMO turno atingires os 20 ★ e 0 ♥ por causa de uma carta Poder, és eliminado. Tens que sobreviver ao teu turno para ganhares. Se todos os Monstros são eliminados ao mesmo tempo... então todos perdem!

- Cartas de Poder não deixam os Monstros ganhar acima dos 10 ♥, a não ser que uma carta **MANTER** diga o contrário.



IMITAR

Quando um jogador usa a carta *Imitar*, copia

o efeito da carta onde tem colocado a **peça Imitar** (mesmo que a carta tenha outras peças). Se a carta copiada for descartada, a **carta Imitar** deixa de ter efeito e o jogador recolhe a respectiva **peça Imitar**. No início do próximo turno (antes de lançar os dados) podes colocar a **peça Imitar** numa carta **MANTER**, mas tens de gastar 1⚡.

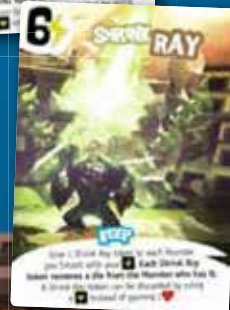
OPORTUNISTA

Se houver 2 cartas *Oportunista* em jogo (por causa da carta *Imitar*), o primeiro Monstro à esquerda do Monstro que está a jogar é que tem a primeira oportunidade de comprar a carta revelada.



CUSPO VENENOSO E O RAIO QUE ENCOLHE

As peças *Encolher* e *Veneno* não são removidas mesmo que a carta que as gerou for removida.



Um jogador NÃO pode remover estas peças enquanto estiver em Tóquio: tem de estar fora de Tóquio para usar ♥ que permite remover as peças.

CUSPIDOR DE FOGO

Os Monstros dos jogadores que estão sentados à tua esquerda e à tua direita perdem (cada um deles) 1♥. Eles perdem ♥ mesmo que algum deles esteja em Tóquio contigo. Se houver apenas 2 jogadores, o teu oponente perde apenas 1♥.



METAMORFOSE

Só podes descartar as tuas cartas **MANTER** no fim do teu turno. Recebes o valor que está escrito na carta, mesmo que a tenhas comprado com algum desconto.

