



ПРО ГРУ :

«**Володар Токіо**» — це динамічна настільна гра для компанії, у якій гравці стають гігантськими монстрами та змагаються за контроль над містом. Тут поєднуються елементи кидків кубиків, тактики та взаємодії між гравцями. Кожен хід наповнений ризиком і вибором, адже потрібно вирішувати, атакувати суперників, накопичувати ресурси чи просуватись до перемоги через очки.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці містяться 6 планшетів монстрів, 6 картонних фігурок із підставками, 8 кубиків, 66 карт здібностей, 50 кубів енергії, 28 жетонів, ігрове поле та правила гри українською мовою.



ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для компаній друзів і сімейних вечорів. Вона розрахована на 2–6 гравців і добре працює як у легкому розважальному форматі, так і як активна гра для вечірки. Підійде тим, хто любить швидкі партії, взаємодію та трохи хаосу на полі.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Кожен гравець обирає монстра та отримує планшет. Усі встановлюють свої показники здоров'я та переможних очок на стартові значення. Ігрове поле розміщується в центрі, поруч викладаються карти здібностей і запаси енергії. Визначається перший гравець, і гра починається.



ХІД ГРИ

У свій хід гравець кидає шість кубиків і може до двох разів перекинути будь-яку їх кількість, щоб отримати вигідну комбінацію. Кубики дозволяють атакувати інших монстрів, відновлювати здоров'я, отримувати енергію або заробляти переможні очки. Якщо гравець заходить у Токію, він починає атакувати всіх суперників одразу та отримує додаткові очки, але втрачає можливість лікуватися. Інші гравці можуть атакувати його, намагаючись вигнати з міста та зайняти його місце. Енергія використовується для придбання карт здібностей, які дають постійні або разові бонуси.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли один із гравців набирає 20 переможних очок або залишається єдиним монстром із життям. Саме він і стає Володарем Токію.



Поради для гри:

01

Не поспішайте заходити в Токію, якщо маєте мало здоров'я.

02

Збирайте енергію на початку гри, щоб отримати сильні карти здібностей.

03

Слідкуйте за балансом між атакою та відновленням, щоб не вибути занадто рано.