

Mo 1.



JÁTÉKSZABÁLY

AZ ISMERETLEN LEGYŐZÉSÉNEK SZABÁLYAI



10¢

Amikor leszáll az éj Tokióban, két hatalmas sziklett rajzolódik ki a lerombolt felhőkarcolók által felvert füst- és porfelhőben.

TOKIÓ KIRÁLYA

PÁRBAJ

Kizárólag egyetlen szörny lehet Tokió királya: az, aki megsemmisíti az ellenfelét, vagy rettegéssel vegyes csodálatot kelt az embertömegben.

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

ELÉRKEZETT A VÉGSŐ PÁRBAJ IDEJE!


ELSŐ
KIADÁS!



reflexshop

JÁTÉKELEMEK

x6 SZÖRNYTÁBLA

Ezek a táblák ábrázolják a szörnyeket, amelyekkel a Tokió királya: Párbajban játszani fogtok. Mindegyiken megtalálható a szörny neve **1**, a különleges képessége **2** és a kezdő **3** -je **3**.



x6 DOBÓKOCKA

Mindegyik dobókockán 6 szimbólum szerepel, ezek jelölik a körötökben végrehajtható akciókat.



x13 SZENZÁCIÓJELŐLŐ

Ezek a jelölőkön 1, 2 vagy 3 mező található, és általában szenzációbónuszuk van.



x4 DOBÓKOCKA-JELŐLŐ

x2 EXTRA DOBÓKOCKA

Ezeket a jelölőket és dobókockákat a különböző erőkarttyák és hatások által szerezhettek meg.



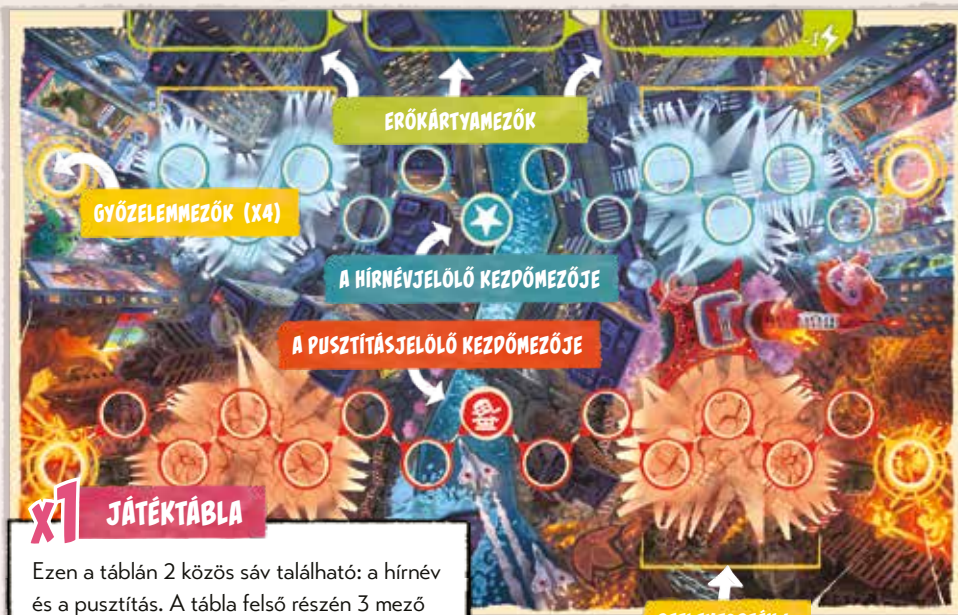
x2 JELŐLŐ (HÍRNÉV ÉS PUSZTÍTÁS)

Ezek a jelölők a hozzájuk tartozó sávon foglalnak helyet és azon lépnek majd előre-hátra.



ENERGIAKOCKÁK





x1 JÁTÉKTÁBLA

Ezen a táblán 2 közös sáv található: a hírnév és a pusztítás. A tábla felső részén 3 mező van az erőkártyák számára.

x50 ERŐKÁRTYA

Az erőkártyáknak nevük **1**, energiakockákkal (⚡) fizetendő áruk **2**, típusuk **3**, hatásuk **4** és olykor szenzációikonjuk **5** van.



x2 ÉLETERŐTÁRCSA

Ezekkel kell nyomon követned az életerőtöket (♥). A 0-t a ☠ jelöli.



- 3 > Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére úgy, hogy a sávok egyik vége legyen előttek. Helyezzétek a ★-t és a 🧑-t a saját kezdőmezőjére.

HÍRNÉV- ÉS PUSZTÍTÁSSÁV

Amikor a játéktábla feléd eső irányába, magad felé húzod a hírnévjelölőt (★), akkor az embertömeg támogatását élvezed, és a legnépszerűbb szörnyként közelebb kerülsz a győzelemhez. Amikor a játéktábla feléd eső irányába, magad felé húzod a pusztításjelölőt (🧑), akkor a város rombolásával a legfélelmetesebb szörnyként kerülsz közelebb a győzelemhez.





- 6 > Rendezzétek mindkettőtök számára könnyen elérhető helyre a dobókockákat, az energiakockákat, a szenzációjelölőket, a dobókocka-jelölőket és az extra dobókockákat.




JÁTÉKMENET

Saját köreitek vannak, ezeket felváltva hajtjátok végre, és a teljes saját kört végre kell hajtani, mielőtt a másik játékos következne.

KEZDŐJÁTÉKOS


Dobjatok mindketten a 6 dobókockával. Az lesz a kezdőjátékos, aki több -t dobott (döntetlen esetén dobjatok újra). A másik játékos vegyen el 1 -t és tegye maga elé.


A KÖR MENETE

1. DOBJ A DOBÓKOCKÁKKAL
2. HAJTSD VÉGRE A DOBÓKOCKÁKAT
3. VÁSÁROLJ ERŐKÁRTYÁKAT VAGY KAPSZ 1 -T
4. A KÖRÖD VÉGET ÉR



A körödben legfeljebb 3-szor dobhatsz a dobókockákkal. Bármikor megállhatsz és lemondhatsz a további újradobásokról.

Az első dobásod előtt eldobhatsz dobókocka-jelölőket , hogy helyettük 1-1 extra dobókockával dobhass ebben a fázisban (egyidejűleg legfeljebb 2 dobókocka-jelölő lehet előtted).

Az első dobásod során dobj mind a 6 dobókockával (továbbá 1 vagy 2 extra dobókockával, ha -t dobtál el vagy van ilyen jellegű képességed). Sohasem dobhatsz 8-nál több dobókockával.

Fontos: Amikor a kezdőjátékos először kerül sorra a játék folyamán, 6 helyett 5 dobókockával dobjon.

A körödben az újradobások során szabadon eldöntheted, hogy mely dobókockákat szeretnéd újradobni és melyeket tartod meg (ezeket tedd félre).

Minden új dobás előtt elveheted a korábban félretett dobókockákat vagy egy részüket, és azok is szerepelhetnek az újradobásban.

Miután harmadjára is dobtál, vagy úgy döntöttél, hogy megállsz, gyűjtsd össze a dobókockáidat magad előtt. Ez lesz a dobásod a körre.







Amikor egy erőkártya vagy bármilyen egyéb hatás a dobásodra hivatkozik, az a fázis végén előtted lévő dobókockákra vonatkozik.

Folytasd a köröd a **2. HAJTSD VÉGRE A DOBÓKOCKÁKAT** fázissal.

2 HAJTSD VÉGRE A DOBÓKOCKÁKAT


A dobásodban szereplő összes dobókockát tetszés szerinti sorrendben végre kell hajtani az alábbi szimbólumok alapján.



A dobásodban szereplő minden  után az ellenfeled elszenved 1-1 -t. Minden  miatt az ellenfeled 1-1 -t veszít. Ha az utolsó -jét is elveszíti, akkor a  szimbólum lesz látható a tárcsáján, és elveszíti a játékot (lásd **A JÁTÉK VÉGE** részt a 11. oldalon).



A dobásodban szereplő minden  után gyógyulsz 1-1 -t.


A kezdő -dnél nem lehet több életerőd (ez a szörnytábládon látható).



A dobásodban szereplő minden  után kapsz 1-1 -t; ezeket helyezd magad elé.

Az -k energiakockákat jelentenek.

A megszerzett energiakockákat tartsd magad előtt, amíg el nem költöd azokat.

Ha úgy szerzel -t, hogy már egy sincs a közös készletben, használj valami erre alkalmas helyettesítést.



HÍRNÉV



PUSZTÍTÁS

A dobásodban szereplő harmadik vagy után húzd magad felé 1 mezővel a megfelelő -t vagy -t a sávján.

A dobásban ezen felül szereplő azonos szimbólum mindegyike után húzd magad magad felé 1-1 további mezővel a megfelelő -t vagy -t a sávján.

Ha a -t vagy a -t a játéktábla feléd eső oldalán lévő győzelemmezőjére húzod, vagy ha mindkét jelölő a reflektorfényzónában van a játéktábla feléd eső oldalán, azonnal megnyered a játékot (lásd **A JÁTÉK VÉGE** részt a 11. oldalon).

Példa:

+ + = Húzd magad felé 1 mezővel a -t.



+ + + + = Húzd magad felé 3 mezővel a -t.



A VAGY SZENZÁCIÓ-JELÖLŐRE HÚZÁSA



A játék során szenzációjelölőket helyezhetsz és mozgathatsz a sávokon, ezzel az üres mezőket szenzációbónusszal ellátva (lásd a **SZENZÁCIÓIKONOS KÁRTYÁK** részt a 10. oldalon).

Minden alkalommal, amikor a -t vagy -t egy szenzációbónuszos mezőre húzod, érvényesítsd a hatást:

> Az ellenfeled elszerved 1 -t.

> Gyógyulsz 1 -t.

> Kapsz 1 -t.

> Kapsz 1 -t. Legfeljebb 2 dobókocka-jelölő lehet előtted.



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Vedd figyelembe a szörnytáblád különleges képességét (lásd **A SZÖRNYEK KIVÁLASZTÁSA** részt a 12. oldalon).

Ha a dobásodban van elegendő , többször aktiválhatod a különleges képességedet.

A szörnytábládon lévő > hatások minden alkalommal kizárólag egyszer használhatók, amikor aktiválsz a különleges képességedet.

A dobókockáid végrehajtása után folytasd a köröd a **3. VÁSÁROLJ ERŐKÁRTYÁKAT VAGY KAPSZ 1 -T** fázissal.





3 VÁSÁROLJ
ERŐKÁRTYÁKAT VAGY
KAPSZ 1 ⚡-T

VÁSÁROLJ ERŐKÁRTYÁKAT

VAGY KAPSZ 1 ⚡-T

A játéktábláról (egyesével) egy vagy több, képpel felfelé lévő erőkarttyát vásárolhatsz.

Ehhez fizess annyi ⚡-t, amennyit a megvásárolni kívánt erőkarttya bal felső sarkában látható érték mutat.

A játéktábla jobb szélső kártyamezőjén lévő kártya mindig 1 ⚡-val kevesebbe kerül, mint amennyi a kártyán szerepel.

Minden alkalommal, amikor megvásárolsz vagy eldobsz egy kártyát, **csúsztasd a megüresedett kártyamezőtől balra lévő kártyá(ka)t jobbra**, hogy végül a húzópakli melletti kártyamező legyen üres. Ezt követően fordítsd meg a húzópakli felső kártyáját, és helyezd azt képpel felfelé az üres kártyamezőre. Ezt a kártyát akár azonnal megvásárolhatod. Így tehát ugyanabban a körben akár több kártyát is megvehetsz -1 ⚡ kedvezménnyel.

Elkölthetsz 2 ⚡-t, hogy eldobd mindhárom képpel felfelé lévő kártyát, és 3 új kártyát fedj fel, amelyek közül azonnal vásárolhatsz. Ameddig van rendelkezésedre álló ⚡-d, folytathatod az erőkarttyák vásárlását, illetve eldobását.

Ha nem tudsz vagy nem szeretnél erőkarttyát vásárolni a körödben, kapsz 1 ⚡-t. Amikor 2 ⚡ elköltésével eldobod mindhárom erőkarttyát, az nem számít erőkarttya vásárlásának.

AZ ERŐKÁRTYÁK TÍPUSAI

Kétfajta erőkarttya van:

TARTSD MEG: Az ilyen típusú erőkarttyákat tartsd magad előtt képpel felfelé a játék végéig (kivéve ha valami másképpen rendelkezik).

DOBD EL: Az ilyen típusú erőkarttyákat hajtsd végre azonnal, majd dobd el.

SZENZÁCIÓIKONOS KÁRTYÁK

Bizonyos erőkártyákon nagyszabású akciók láthatók, amelyek felkorbácsolják a szenzációra éhes tömeget. **Ezekben a kártyákon az ⚡-költség közelében szenzációikon látható.**

Amikor ilyen erőkártyát vásárolsz, **még a hatás érvényesítése előtt** vedd magadhoz az ábrázolt szenzációjelölőt és helyezd le az alábbiak szerint:

- ▷ A játéktábla egy tetszőleges sávjának egy vagy több mezőjére kell helyezned.
- ▷ Nem helyezheted egy másik szenzációjelölőre vagy olyan mezőre, amin a ★ vagy a 🐉 áll.
- ▷ Ha a vásárolt erőkártyán látható szenzációjelölő már a játéktáblán van, átmozgathatod azt a jelölőt (kivéve ha a ★ vagy a 🐉 épp azon áll).

Hogyan helyezz le egy-egy konkrét szenzációjelölőt:

Nincs szenzációjelölő:



Szenzációjelölő, amely meghosszabbítja a sávot:



Szenzációjelölő, amely lerövidíti a sávot:



Megjegyzés: Bizonyos erőkártyák szenzációjelölőt rakatnak le veled, majd magad felé kell húznod a ★-t vagy a 🐉-t. Ezáltal akár azonnal megkaphatod a szenzációbónuszt, ha taktikusan sikerül lehelyezned a szenzációjelölőt. Egyes szenzációjelölők meghosszabbítják a sávot újabb mezők hozzáadásával. Helyezd ezeket az ellenfeled oldalára, így nehezebb lesz ilyen módon nyernie. Ne feledd, hogy az általad lehelyezett szenzációjelölők bónuszait az ellenfeled is minden alkalommal használhatja, amikor a ★-t vagy 🐉-t arra húzza.

4 A KÖRÖD VÉGÉT ÉR

Bizonyos erőkártyák hatásai a köröd végén aktiválódnak. Hajtsd végre őket tetszőleges sorrendben.

Add a dobókockákat az ellenfelednek. Most az ő köre következik az 1. DOBJA A DOBÓKOCKÁKKAL fázissal.



A játék bármikor véget érhet.

Úgy lehetsz a játék nyertese, ha az alábbi feltételek bármelyikét teljesíted:

- › Az ellenfeled ♥-je ☠-ra csökken.
- › Mind a ★, mind a 🏰 a játéktábla feléd eső oldalán a reflektorfényzónában van.

Ha egy szenzációjelölő, akár csak részben, ebben a zónában van, vedd úgy, hogy a jelölő minden érintett mezője a reflektorfényzónában van (ahelyett, hogy részben a zónán belüli vagy teljesen azon kívüli mezőnek kezelnéd).

- › A ★ vagy 🏰 eléri a játéktábla feléd eső oldalán a győzelemmezőt.

Ha egy szenzációjelölő van a győzelemmezőn, ez a mező akkor is győzelemmezőnek számít.

Szenzációjelölő a reflektorfényzónában:



● A reflektorfényzónában



A SZÖRNYEK KIVÁLASZTÁSA



14♥

GIGASZAURUSZ

FALTÖRŐ

!! > Húzd magad felé
1 mezővel a ★-t vagy 🧑-t.



14♥

MARSLAKOS

**IDEGEN
TECHNOLÓGIA**

!! > Adj egy tetszőleges szimbó-
lumot a dobásodhoz.

+ ! > Adj egy további ugyanolyan
szimbólumot.

NEHÉZSÉGI SZINT 1

Gigasaurusz a ★-t vagy 🧑-t maga felé húzza 2 ! szimbólummal. Ezzel a képességgel könnyedén bebiztosíthatod a reflektorfényzónás győzelmet.

Példa dobásra:



A ★-t húzd
magad felé 1-gyel. +2♥

NEHÉZSÉGI SZINT 1

A Marslakos 2 vagy 3 ! szimbólumot a dobókockán szereplő tetszőleges szimbólumként használhat. Így könnyebben összehozod a három ★ vagy 🧑 szimbólumokat, vagy a végső 🖐 vagy ⚡-t a játék megnyeréséhez.

Példa dobásra:



A 🧑-t húzd magad
felé 2-vel.



A dobásod -ait
 x -ként kezelheted.

NEHÉZSÉGI SZINT 2

Ürpingvin -t generál, hogy a későbbi körökben több dobókockával dobhass. Ezáltal erősebb és kombinációkat készíthetsz elő, vagy megsorozhatod -okkal az ellenfeledet.

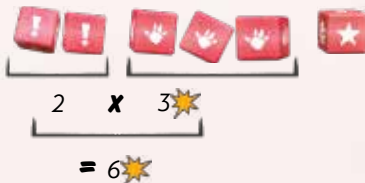
Példa dobásra:



NEHÉZSÉGI SZINT 2

Sárkátron a dobás végrehajtásakor összesorozhatja a -ok és a -ek mennyiségét. Próbálg minél többet dobni ezekből a szimbólumokból, hogy a legtöbbet hozhadd ki ebből a képességből.

Példa dobásra:



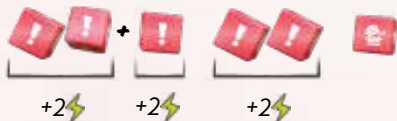
13♥

**KIBERCICÓ****MACS-KATASTROFÁLIS
ERŐ**

15♥

**KONGRILLA****TERÜLETI TERROR****NEHÉZSÉGI SZINT 3**

Kibercicó kombinálásával sok -hoz juthat. Vásárolj olyan erőkártyákat, amelyek hozzásegítenek a győzelemhez, de ne részegítsen meg a hatalom, tartsd szem előtt a győzelmi feltételeket.

Példa dobásra:

+2

+2

+2

NEHÉZSÉGI SZINT 3

Kongrilla olyan szenzációjelölőket helyezhet a sávokra, amelyekkel lelassítja az ellenfelét. Helyezd ezeket taktikusan úgy, hogy akadályozza az ellenfeled számára a győzelemhez vezető utat, számodra pedig megkönnyítse a győzelemhez vezető utat.

Példa dobásra:

2

KONGRILLA SZENZÁCIÓJELŐLŐI

Ezeket a jelölőket kizárólag Kongrilla helyezheti le vagy mozgathatja át a különleges képességével. Ebből a jelölőből 2 példány van. Ha az egyik már a játéktáblán van, Kongrilla eldöntheti, hogy átmozgatja azt (amennyiben lehetséges) vagy lehelyezi a második jelölőt.

Ezeknek a jelölőknek a következő a hatásuk:

Ha Kongrilla riválisa húzza maga felé a ★-t vagy a 🐼-t Kongrilla szenzációjelölőjére, akkor a mozgása azonnal véget ér. Ilyenkor az összes többi mozgás elveszik ezen a sávon.

Példa:

Kongrilla ellenfeleként a ★-t csak 1 mezőnyit húzod magad felé, és ott meg kell állnod Kongrilla szenzációjelölője miatt.



Ha a ★ vagy a 🐼 Kongrilla egyik szenzációjelölőjéről indul a mozgás során, a megszokott módon mozog a sávon.

IMPRESSZUM

Játéktervező: Richard Garfield

Illusztrátor: Quentin Regnes

Projektmenedzser: Max-Tobias Walter és Florent Baudry

Grafikai tervező: Vincent Mougénot

3D tervező: Alex Szyjan

Szerkesztők: Max-Tobias Walter és Florent Baudry

Emoji-tervező: Francesco Mazza

A vázlatokhoz hozzájárult: Tristan Loison

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

