



# PRAVILA KRALJ TOKIJA

AUTOR IGRE  
RIČARD GARFILD

**KRALJ TOKIJA** je igra za 2 do 6 igrača, u kojoj su igrači ogromni mutanti, pomahnitali roboti ili gnusni vanzemaljci koji se bore u zabavnoj i haotičnoj atmosferi. Bacite kockice i odaberite svoju strategiju. Da li ćete napasti protivnike? Zalečiti svoje rane? Unaprediti svoje čudovište? Utabajte svoj put do pobeđe!

**VAŠA MISIJA:**  
UNIŠTITE SVE ŠTO VAM STOJI  
NA PUTU DA POSTANETE  
**KRALJ TOKIJA!**

## PREGLED I CILJ IGRE

Vi ste džinovsko čudovište koje je spremno da uradi sve kako bi postalo  
**KRALJ TOKIJA.**

Vaša destruktivna moć će vam doneti slavu u vidu poena (★). Da biste pobedili morate da budete prvo čudovište koje će sakupiti 20 poena.

Možete i da naoštrite svoje kandže i eliminišete sve protivnike. Poslednje čudovište koje ostane na nogama je pobednik!

# SADRŽAJ I KOMPONENTE

## 6 TABLI ČUDOVIŠTA

Table sadrže informacije o čudovištima koje igrači kontrolišu u borbi za titulu kralja Tokija. Na svakoj tabli se nalazi ime čudovišta, brojačnik za poene (★) i brojačnik za živote (♥).

★ poeni

ime



♥ životi

## 1 TABLA ZA IGRU

Tabla za igru predstavlja grad Tokio koji je podeljen na dva dela - centar Tokija 1 i Tokijski zaliv 2. Kada u pravilima ili na karti piše „Tokio“ misli se na obe lokacije.



## 6 CRNIH KOČKICA

Svaka kockica ima šest simbola koji predstavljaju akcije koje možete da odigrate na svom potezu:



1 2 3 : Uzmi poene (★)

⚡ : Uzmi energiju (⚡)

🐾 : Udari druga čudovišta (♥)

♥ : Uzmi život (♥)

## 66 MOĆNIH KARATA

Moćne karte imaju ime, cenu u energiji (⚡), tip (ZADRŽI / ODBACI) i efekat.

cena

ime

tip

efekat



Moćne karte se dele na dva tipa:

▶ **ZADRŽI**: Držite ove karte, licem prema gore, ispred sebe do kraja igre (osim ako efekat karte ne kaže drugačije).

▶ **ODBACI**: Odmah odigrajte efekat ove karte, a zatim je odbacite.

## 6 KARTONSKIH FIGURA

Ove figure predstavljaju čudovišta. Držite ih ispred sebe. Kada preuzmete kontrolu nad Tokijom, postavite svoje čudovište na tablu za igru, u centar Tokija ili u Tokijski zaliv.



## ENERGIJA

Energiju uzimate kada bacite ⚡. Energiju možete da trošite da biste kupili moćne karte ili da biste odigrali ili aktivirali određene efekte karata.



## 28 TOKENA I 2 ZELENE KOČKICE

Tokeni i zelene kockice se koriste za efekte određenih moćnih karata.



3 dimna oblaka



1 mimik



12 smanjivajućih zrakova



12 otrova

# POSTAVKA



**1** Svaki igrač bira čudovište i dobija njegovu kartonsku figuru i tablu. Podesite živote (♥) vašeg čudovišta na 10 i poene (★) na 0.

**2** Postavite tablu za igru na sredinu stola, nadohvat ruke svim igračima.

**3** Promešajte karte i formirajte špil.

**4** Postavite prve tri karte sa vrha špila, licem prema gore, pored table za igru. Postavite tokene pored njih.

**6** Formirajte rezervu od svih kocaka energije (⚡).



**U 2 DO 4 IGRAČA:**

koristite samo **centar Tokija**.

**U 5 I 6 IGRAČA:**

koristite **centar Tokija i Tokijski zaliv**.

**5** Postavite crne kockice na sredinu stola. Zelene kockice ostavite sa strane (efekti karata vam omogućavaju da ih koristite).

# TOK IGRE

Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu.

Svaki igrač baca šest crnih kockica. Igrač koji dobije najviše 🟩 igra prvi. U slučaju nerešenog rezultata igrači bacaju kockice sve dok samo jedan igrač ne bude imao najviše 🟩.

## STRUKTURA POTEZA

1. Bacanje kockica
2. Odigravanje kockica
3. Ulazak u Tokio
4. Kupovina karata
5. Kraj poteza

## 1. BACANJE KOCKICA

Na svom potezu možete da bacate kockice do 3 puta, a možete i da stanete u bilo kom trenutku.

Prvo bacite svih 6 crnih kockica (i 1 ili 2 zelene kockice ako imate moćne karte koje vam to omogućavaju). Pre drugog bacanja, možete da odvojite kockice čijim ste rezultatom zadovoljni i da ponovo bacite samo one kockice koje vam se ne sviđaju. Pre trećeg bacanja, ako ste se predomislili, možete ponovo da bacite bilo koje kockice koje ste odvojili, zajedno sa onima koje vam se i dalje ne sviđaju. Nakon trećeg bacanja (ili ranije ako ste odlučili da stanete), prelazite na fazu odigravanja kockica.

## 2. ODIGRAVANJE KOCKICA

Možete da odigrate kockice u bilo kom redosledu, ali morate sve da ih odigrate.

Simboli koje imate nakon poslednjeg bacanja kockica predstavljaju vaše akcije u tom potezu:

POENI 

Ako bacite 3 kockice sa istim simbolom ,  ili , uzimate  kolika je vrednost simbola.

Svaka dodatna kockica sa istim simbolom donosi vam jedan dodatni .

## PRIMER

Gigazaur je bacio   
 =  +  = 2   
 1  1 

## ENERGIJA

Uzmite 1  iz rezerve za svaki simbol  koji ste bacili. Stavite ih u sopstvenu rezervu ispred sebe.

Čuvajte energiju dok je ne potrošite.



 Životi  
 Energija  
 Poeni

## UDARANJE

Čudovišta koja nisu na istoj lokaciji kao i vi gube 1  za svaki simbol  koji ste bacili.

- **Ako ste u Tokiju** (centar Tokija ili Tokijski zaliv) i bacite  udarate sva čudovišta koja su van Tokija.
- **Ako ste van Tokija** i bacite  udarate sva čudovišta koja su u Tokiju (centar Tokija i Tokijski zaliv). Ona mogu da odluče da li će da pobjegnu iz Tokija ili će da ostanu. Čudovišta koja pobjegnu svejedno gube .

Svaki simbol  dovodi do gubitka 1 . Ako čudovište izgubi poslednji život () pojavice se simbol  i ono je eliminisano iz igre (odbacuju se njegove **ZADRŽI** karte i energija).

Pošto se na početku igre nijedno čudovište ne nalazi u Tokiju, čudovište koje prvo igra ne može da oduzima  sa .

**PAŽNJA** Gubitak  od efekata moćnih karata se razlikuje od gubitka od . Čudovište može da pobjegne iz Tokija samo kada izgubi  od .

## LEČENJE

Ako ste van Tokija možete da uzmete 1  za svaki simbol  koji ste bacili.

Ako ste u Tokiju, simboli  koje ste bacili vam ne omogućavaju da uzimate  ( možete da uzimate samo preko moćnih karata).

**PAŽNJA** Ne možete da imate više od 10 .



## PRIMER BACANJA KOCKICA



### • Bacanje kockica:

Sajber Maca je u centru Tokija. Gigazaur je na potezu.

Gigazaur uzima crne kockice i baca:



Zadržava 3 3, a ostale četir kockice ponovo baca i dobija:



Ostalo mu je još jedno bacanje. Sada zadržava 2 2 2 i ponovo baca preostale tri kockice. Ovog puta je dobio:



### • Odigravanje kockica:

Pošto je bacio 2 2 2, uzima 2★, i još 1 dodatni ★ za četvrti simbol 2.

Za ⚡ uzima 1⚡.

Sa 🖐️ udara Sajber Macu koja se nalazi u Tokiju (da se Gigazaur nalazi u Tokiju udario bi sva čudovišta koja se nalaze van Tokija).

Gigazaur nije bacio ni jedan simbol 🖐️ tako da ne uzima ❤️.

Gigazaur nije bacio ni jedan simbol 🖐️ tako da ne uzima ❤️.

Gigazaur nije bacio ni jedan simbol 🖐️ tako da ne uzima ❤️.

Gigazaur nije bacio ni jedan simbol 🖐️ tako da ne uzima ❤️.



## EFEKTI TOKIJA

Boravak u Tokiju (centru Tokija ili Tokijskom zalivu) ima svojih prednosti, ali i mana:

- ➡️ 1★ : Uzmite 1★ kada uđete u Tokio.
- [+2★] : Uzmite 2★ ako se na početku svog poteza nalazite u Tokiju.
- 🚫🖐️ : Čudovišta u Tokiju ne mogu da koriste 🖐️ (ali i dalje mogu da koriste moćne karte da uzimaju ❤️).

Takođe, u zavisnosti od toga gde se vaše čudovište nalazi zavise mete vaših 🖐️ :

- Čudovišta u Tokiju sa 🖐️ udaraju sva čudovišta van Tokija,
- Čudovišta van Tokija sa 🖐️ udaraju sva čudovišta u Tokiju.

Iz Tokija možete da pobjegnute samo kada izgubite ❤️ od 🖐️ koje je bacilo drugo čudovište.

## 3. ULAZAK U TOKIO

Ako se niko ne nalazi u Tokiju, morate da postavite svoje čudovište u centar Tokija.

Možete da pobjegnute iz Tokija samo kada izgubite ❤️ od 🖐️ koje je bacilo drugo čudovište.

**PAŽNJA** Na početku igre nijedno čudovište ne nalazi se u Tokiju. Prvi igrač mora da uđe u Tokio tokom ove faze.



 Sa pet ili šest igrača, ako 5-6 je centar Tokija zauzet, ali je Tokijski zaliv slobodan, morate da uđete u Tokijski zaliv. Smatra se da su čudovišta u centru Tokija i Tokijskom zalivu „u Tokiju“. Tokijski zaliv ima iste efekte kao centar Tokija.

*U trenutku kada u igri ostane samo četiri ili manje čudovišta, morate odmah da napustite Tokijski zaliv (osim ako je centar Tokija prazan, onda prelazite tamo).*



## 4. KUPOVINA KARATA

U ovoj fazi možete da kupite jednu ili više moćnih karata. Uvek su vam dostupne tri karte okrenute licem prema gore. Da biste kupili moćnu kartu, morate da potrošite onoliko ⚡ koliko je naznačeno u vrhu karte. **Odmah zamenite kupljenu kartu novom kartom sa vrha špila.**



**Nova karta je odmah dostupna za kupovinu.** Možete da platite 2⚡ da odbacite sve tri karte koje su okrenute licem prema gore. Zatim otkrijte nove tri moćne karte sa vrha špila. Nove karte su odmah dostupne za kupovinu.

**Dokle god imate dovoljno ⚡ možete da kupujete ili odbacujete karte.**

## PRIMER

Svemirski Pingvin ima 10⚡ i ne sviđaju mu se dostupne karte. Zato plaća 2⚡ da bi odbacio sve tri karte okrenute licem prema gore i otkrio tri nove sa vrha špila. Još uvek ima 8⚡ i odlučuje da kupi jednu kartu koja košta 3⚡.

Otkriva novu kartu umesto kupljene karte. I dalje ima 5⚡ ali ih čuva za sledeći potez.

## PRIMER IGRE U 5 IGRAČA

Gigazaur je u centru Tokija, a Svemirski Pingvin je u Tokijskom zalivu. King, Sajber Maca i Robo-Zmaj su van Tokija.

Robo-Zmaj je na potezu. Bacio je 4👇. Gigazaur i Svemirski Pingvin gube po 4❤️. Oba čudovišta beže iz Tokija.

Nakon faze odigravanja kockica, Robo-Zmaj ulazi u centar Tokija i uzima 1★. Tokijski zaliv je slobodan.

Sada je Gigazaur na potezu. On baca 1👇.

Samo Robo-Zmaj gubi život jer je on jedini u Tokiju. Odlučio je da ostane u Tokiju. Gigazaur sada mora da uđe u Tokijski zaliv pošto je slobodan i uzima ★.

Svemirski Pingvin je bacio 1👇. Gigazaur i Robo-Zmaj gube po 1❤️. Gigazaur je odlučio da pobegne iz Tokijskog zaliva, ali Robo-Zmaj ostaje u centru Tokija. Nakon faze odigravanja kockica, Svemirski Pingvin mora da uđe u Tokijski zaliv i uzima 1★.

King i Sajber Maca nisu bacili nijedan simbol 👇 na svojim potezima, tako da niko nije ušao niti pobegao iz Tokija.

Robo-Zmaj se na početku svog poteza



pozicije čudovišta na početku poteza



nalazi u Tokiju i zbog toga uzima 2★.

Robo-Zmaj baca 3👇 i sva čudovišta van Tokija gube 3❤️: Gigazaur, King i Sajber Maca. Svemirski Pingvin koji je u Tokiju, ne gubi živote – čudovišta koja se nalaze u Tokiju ne mogu međusobno da se udaraju.

Gigazaur ima 0❤️ i on je eliminisan. Sada je samo 4 čudovišta ostalo u igri. Svemirski Pingvin mora odmah da napusti Tokijski zaliv i da ostavi Robo-Zmaja samog u Tokiju.

## 5. KRAJ POTEZA

Neki efekti moćnih karata se aktiviraju na kraju poteza.

Kada završite potez prosledite kockice igraču levo od sebe.

## KRAJ IGRE

Igra se završava na kraju poteza u kojem je neko čudovište sakupilo 20★ ili ako je samo jedno čudovište ostalo u igri.

Čudovište koje sakupi 20★ ili je jedino preživelo postaje krunisani kralj Tokija!

## REČNIK

- **Bacanje:** Čin bacanja kockica na sto. Pre bacanja, igrač može da odvoji sa strane, jednu ili više kockica, koje je prethodno bacio. Takođe, može ponovo da baci jednu ili više prethodno odvojenih kockica.
- **Bežanje:** Čudovište može da pobegne iz Tokija samo kada ga udari drugo čudovište.
- **Udaranje:** Čudovište je udarilo drugo čudovište kada mu je oduzelo jedan ili više ❤️ sa 👇 tokom faze odigravanja kockica.

# POJAŠNJENJE MOĆNIH KARATA

- Ako sakupite 20 ★ i spadnete na 0 ♥ u istom potezu usled efekata moćnih karata, eliminisani ste iz igre. Morate da preživite svoj potez da biste poredili. Ako su sva čudovišta eliminisana u istom potezu, niko nije pobednik!
- Čudovišta ne mogu da imaju više od 10 ♥, osim ako nemaju **ZADRŽI** kartu koja to omogućava.



## MIMIK

Mimik kopira efekat karte kao da je ona upravo kupljena (sa tokenima, na primer). Ako je kopirana karta odbačena, Mimik više nema efekta i uzimate nazad povezani token. Možete da ga postavite na drugu **ZADRŽI** kartu na početku sledećeg poteza (pre bacanja kockica) tako što ćete platiti 1 ⚡.



## OPORTUNISTA

Ako su dva *Opportunist* u igri (zbog *Mimika*), prvo levo čudovište od čudovišta koje je na potezu ima prednost kupovine novootkrivenih karata.



## OTROVNA PLJUVAČKA I SMANJUJUĆI ZRAK

Tokeni *Otrov* i *Smanjujući zrak* ostaju čak i kada su povezane karte odbačene. Ne možete da odbacite ove tokene dok ste u Tokiju. Morate da budete van Tokija da iskoristite ♥ kako biste odbacili tokene.



## VATRENI DAH

Čudovišta igrača koji sede levo i desno od vas gube 1 ♥. Gube ♥ čak i ako se nalaze na istoj lokaciji kao i vi. Ako su samo dva igrača i dalje u igri vaš protivnik gubi samo 1 ♥.



## METAMORFOZA

Odbacivanje **ZADRŽI** karata dešava se na kraju poteza. Vraća vam se puna cena karte, kao što je naznačeno, čak i ako ste je kupili sa popustom.

## ZASLUGE

**Autor igre:** Ričard Garfild

**Razvoj igre:** Ričard Garfild i Skaf Elias

**Urednici:** Sedrik Barb i Patris Bule

**Menadžer projekta:** Timoti Simonot

**Zahvaljujemo se:** Virdžiniji Gilson, Tiboltu Gruel, Gabrielu Durnerin, Džefu Kvik, Frederiku Derlon

**Pakuje:** Origames

**Koordinator:** Gijom Žil-Naves

**Art direktor:** Igor Polušin

**Ilustracije (inspirisane čudovištima Igora Polušina):** Režis Tores



**Dizajn:** Režis Tores, Entoni Vulf, Đib, Gabriel Bulik, Žonatan Silvestr, Roman Gašet  
**Test igrači:** Sedrik, Patris, Gabriel, Vinsent, Rodolf, Žilijem, Tibolt, Igor, Bedžamin, Fred, Džon, Tatjana, Viktor, Teodora, Eliot, Izabel i Fabris  
©2011-2022 IELLO. IELLO, KING OF TOKYO su zaštitni znakovi kompanije IELLO. Sva prava zadržana.  
©2016 ORIGAMES. ORIGAMES i njegov logo su zaštitni znakovi kompanije ORIGAMES.  
IELLO - 9 avenue des Érables - lot 341  
54180 Heillecourt, France.

**IELLO.COM**

**UPOZORENJE!** Nije namenjeno za decu mlađu od 3 godine. Opasnost od gušenja zbog sitnih delova.

Proizvedeno u Kini.

©2022 Prvo srpsko izdanje  
MIPL  
Uvoznik i distributer za Srbiju:  
Pridemage Games  
Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad.  
www.drustveneigre.rs



# DA LI ŽELITE JOŠ?



VAŠA  
ČUDOVIŠTA ĆE  
BITI JOŠ JAČA  
ZA JOŠ  
VIŠE ZABAVE!



PRERUŠITE  
IH NOVIM  
KARTAMA  
KOSTIMA!



SAKUPITE LEGENDARNA ČUDOVIŠTA!



## SADA DOSTUPNO ONLINE

NA  
**BGA** BOARD  
GAME  
ARENA

### KING OF TOKYO NA BGA:

- zabava zagarantovana
- redovno organizovanje turnira
- moći ćete da izazovete celu BGA zajednicu
- uvek ćete naći partiju kojoj možete da se pridružite

