



REGLAMENTO

KING OF TOKYO

UN JUEGO DE
RICHARD GARFIELD



KING OF TOKYO es un juego de 2 a 6 jugadores en el que representas a un monstruo mutante, a un enfurecido robot, o incluso a un odioso alienígena envuelto en una divertida y caótica contienda. Lanza los dados y elige tu estrategia: ¿Atacarás a tus enemigos? ¿Curarás tus heridas? ¿Mejorarás a tu monstruo? ¡Machaca y pisotea en tu camino hacia la victoria!



TU MISIÓN:
DESTRUIR LO QUE SE TE PONGA
POR DELANTE PARA CONVERTIRTE
EN EL ÚNICO E INDISCUTIBLE
¡REY DE TOKYO!

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO

Eres un Monstruo gigantesco, dispuesto a cualquier cosa por convertirse en el **KING OF TOKYO**.

Tu furia te impulsa hacia la gloria en forma de puntos de victoria (★). Para ganar, debes ser el primero en conseguir 20 Puntos de Victoria.

O afila tus garras y elimina a tus enemigos. ¡El último que quede con vida se alzará con la victoria!

CONTENIDO Y ELEMENTOS DEL JUEGO

6 TABLEROS DE MONSTRUO

Estos tableros representan a los Monstruos con los que juegan los jugadores en *King of Tokyo*. Cada uno muestra su nombre y dispone de un marcador de puntos de victoria (★) y otro de puntos de vida (♥).

★ Puntos de Victoria



1 TABLERO DE TOKYO

El tablero representa la ciudad de Tokyo, dividida en dos sectores: la ciudad «Tokyo City» ① y la bahía «Tokyo Bay» ②. Cuando una regla o una carta menciona a «Tokyo», se refiere a ambos lugares.



6 DADOS NEGROS

Cada dado muestra 6 símbolos que representan las acciones que puedes realizar en tu turno:



1 ★ 3 : obtener Puntos de Victoria (★)

⚡ : obtener cubos de energía (⚡)

✋ : atacar a Monstruos para que pierdan puntos de vida (♥)

❤ : obtener Puntos de Vida (♥)

6 FIGURAS TROQUELADAS

Estas figuras representan a los Monstruos con los que jugáis. Cada uno debe tener el suyo a mano. Cuando un jugador toma el control de Tokyo, debe colocar a su Monstruos en el tablero, en la ciudad de Tokyo o en la bahía de Tokyo.



CUBOS DE ENERGÍA

Acumula los cubos de energía que consigues cuando obtienes el resultado ⚡ al lanzar los dados. Puedes utilizarlos para comprar cartas o para resolver o activar determinados efectos de carta.



Las cartas de poder pueden ser de dos tipos:

► **PERMANENTE** : mantienes la carta delante de ti, boca arriba, durante toda la partida (salvo que algo indique lo contrario).

► **DESCARTAR** : estas cartas se resuelven de inmediato y, acto seguido, se descartan.

28 FICHAS Y 2 DADO VERDES

Las fichas y los dados verdes se utilizan con determinadas cartas de poder.



3 fichas de Humo



1 ficha de Mimetismo



12 fichas de Reducción



12 fichas de Veneno

PREPARACIÓN



1 Cada jugador elige un Monstruo y coge la figura y el tablero correspondientes. Coloca su marcador de Puntos de Vida (❤) mostrando el número 10, y el de Puntos de Victoria (★) mostrando el número 0.



2 Coloca el tablero de Tokyo en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.



DE 2 A 4 JUGADORES:
utiliza solo la ciudad de Tokyo.

DE 5 A 6 JUGADORES:
utiliza la ciudad de Tokyo y la bahía de Tokyo.



3 Baraja las cartas para formar un mazo.



4 Reparte las tres primeras cartas boca arriba junto al tablero de Tokyo. Deja las fichas cerca.



5 Forma una reserva con todos los cubos de energía (\$).



6 Deja los dados negros en el centro de la mesa. Deja a un lado los dados verdes (algunas cartas permiten lanzar dados verdes).



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego discurre en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador lanza los 6 dados negros. El que obtenga mayor cantidad de inicia la partida. En caso de empate, se lanzan los dados hasta que un jugador obtenga la mayor cantidad de .

RESUMEN DE TURNO

1. Lanzar dados
2. Resolver dados
3. Entrar en Tokyo
4. Comprar cartas de poder
5. Final del turno

1. LANZAR DADOS

En tu turno, puedes lanzar los dados hasta tres veces. Puedes dejar de tirar en cualquier momento.

En el primer lanzamiento, tira los 6 dados negros (y 1 ó 2 verdes si tienes alguna carta de poder que te permite lanzarlos). En tu segundo lanzamiento, puedes conservar aquellos resultados de tu primer lanzamiento que te parezcan satisfactorios, y lanzar sólo los dados cuyo resultado no te satisface. En tu tercer lanzamiento, si cambias de opinión, puedes volver a tirar cualquier dado que hayas conservado junto a aquellos cuyo resultado no te satisface.

Una vez realizados los tres lanzamientos (o cuando decidas dejar de tirar), pasas a la fase de resolución de dados.

2. RESOLVER DADOS

Puedes resolver los dados en cualquier orden, pero debes resolverlos todos.

Los símbolos obtenidos después de tu último lanzamiento de dados representan las acciones de tu turno:

PUNTOS DE VICTORIA



Si obtienes un trío de , , o , ganas tantos como indica el número.

Por cada dado adicional con el mismo número, ganas 1 adicional.

EJEMPLO

Tirada de Gigazaur

$$\begin{matrix} \begin{matrix} 1 & 1 & 1 \end{matrix} & + & \begin{matrix} 1 \\ 1 \end{matrix} = 2\star \end{matrix}$$

ENERGÍA



Consigues 1 de la reserva por cada obtenido con la tirada de dados. Coloca delante de ti los cubos obtenidos, formando tu reserva.

Conserva los cubos de energía hasta que los gastes.



Puntos de Vida
 Cubos de energía
 Puntos de Victoria

ATACAR



Los Monstruos que no se encuentren en la misma ubicación que tú pierden 1 por cada que hayas obtenido con la tirada de dados.

• Si estás en Tokyo (la ciudad de Tokyo o la bahía de Tokyo), y con la tirada de dados obtienes , todos los Monstruos fuera de Tokyo pierden .

• Si estás fuera de Tokyo, y con la tirada de dados obtienes , todos los Monstruos que se encuentren en Tokyo (la ciudad de Tokyo y la bahía de Tokyo) pierden . Esos Monstruos pueden optar por ceder el control y huir de Tokyo o por permanecer allí. Los Monstruos que se retiran siguen perdiendo .

Por cada se pierde un punto de vida . Si un Monstruo pierde su último punto de vida, en su marcador aparece el símbolo y queda eliminado (sus cartas PERMANENTES y sus cubos de energía se descartan).

Como al iniciarse la partida no hay ningún Monstruo en Tokyo, el Monstruo que juegue primero no causará pérdida de a los demás Monstruos con los resultados de .

NOTA No es lo mismo perder por el efecto de una carta de poder que por . Un Monstruo solo puede huir de Tokyo si pierde por .

CURACIÓN



Si estás fuera de Tokyo, puedes ganar 1 por cada obtenido con la tirada de dados.

Si estás en Tokyo, los obtenidos con la tirada de dados no te permiten ganar (solo puedes ganar con cartas de poder).

NOTA No puedes acumular más de 10 .



EJEMPLO DE TIRADA DE DADOS

• Lanzar dados:

CyberKitty está en la ciudad de Tokyo. Es el turno de Gigazaur.

Gigazaur lanza los dados negros y obtiene:

1 2 3 3 ♡ ⚡

Conserva **3 3** y vuelve a lanzar los otros cuatro dados. Obtiene:

3 3 2 2 2 ⌘

Le queda un lanzamiento; esta vez conserva **2 2 2** y vuelve a lanzar los otros tres dados. Obtiene:

2 2 2 2 ⚡ ⌘

• Resolver dados:

Como en la tirada ha obtenido **2 2 2**, gana 2★, más 1★ adicional por el cuarto **2**.

Con el resultado **⚡**, gana 1⚡.

Con el resultado **⌘**, hace que CyberKitty, que está en Tokyo, pierda 1♥ (si Gigazaur estuviera en Tokyo, todos los Monstruos fuera de Tokyo perderían 1♥).

Gigazaur no ha obtenido ningún **♡** en su tirada, por lo que no gana ♥.

Gigazaur coge 1⚡ de la reserva, gracias al resultado **⚡**.



3. ENTRAR EN TOKYO

Si no hay nadie en Tokyo, debes entrar y colocar a tu Monstruo en la ciudad de Tokyo.

Solo puedes huir cuando pierdas ♥ a causa de un resultado **⌘** obtenido por otro Monstruo.

NOTA Al iniciarse la partida, no hay Monstruos en Tokyo. El primer jugador debe entrar en la ciudad de Tokyo durante esta fase.



En partidas para 5 ó 6 jugadores, si la ciudad de Tokyo está ocupada, pero la bahía de Tokyo está vacía, debes entrar en la bahía de Tokyo. Tanto los Monstruos que están en la ciudad de Tokyo como en la bahía de Tokyo se consideran «en Tokyo». La bahía de Tokyo tiene los mismos efectos que la ciudad de Tokyo.

En cuanto queden 4 jugadores o menos, debes abandonar la bahía de Tokyo de inmediato (excepto si la ciudad de Tokyo está vacía, en cuyo caso debes moverte allí).

EFEKTOS DE TOKYO

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

- ➔ 1★: ganas 1★ cuando entras en Tokyo.
- [+2★]: ganas 2★ si empiezas tu turno en Tokyo.
- ⚡ los Monstruos en Tokyo no pueden utilizar ♡ (pero pueden usar cartas de poder para ganar ♥).

Por otro lado, los objetivos de tus ataques dependen de dónde te encuentres:

- Los resultados ⌘ de los Monstruos que están en Tokyo causan pérdida de ♥ a todos los Monstruos que estén fuera de Tokyo.
- Los resultados ⌘ de los Monstruos que están fuera de Tokyo causan pérdida de ♥ a todos los Monstruos que estén en Tokyo.

Sólo puedes huir de Tokyo después de haber perdido ♥ a causa de un resultado ⌘ obtenido por otro Monstruo.



4. COMPRAR CARTAS DE PODER

Ahora puedes comprar una o más cartas de las tres que se encuentran boca arriba. Para comprar una carta de poder, debes gastar tantos  como el coste indicado en la parte superior de la carta. Las cartas compradas se reemplazan de inmediato con cartas del mazo. Las cartas nuevas también pueden ser adquiridas en ese momento.



También puedes gastar  para descartar las tres cartas boca arriba. Seguidamente, se descubren tres cartas nuevas del mazo, que pueden ser adquiridas en ese momento.

Mientras dispongas de suficientes , puedes seguir comprando o descartando cartas.

EJEMPLO DE PARTIDA CON 5 JUGADORES

Gigazaur está en la ciudad de Tokyo, y Space Penguin en la bahía de Tokyo. King, CyberKitty y MekaDracon son los otros tres Monstruos.

Es el turno de MekaDracon. En su tirada, obtiene 4 .

Gigazaur y Space Penguin pierden 4  cada uno. Ambos huyen de Tokyo.

Tras resolver sus dados, MekaDracon entra en la ciudad de Tokyo y gana 1 . La bahía de Tokyo queda desocupada.

Es el turno de Gigazaur. En su tirada, obtiene 1 .

Solo MekaDracon pierde 1 , ya que no hay nadie en la bahía de Tokyo. Decide quedarse en Tokyo. Gigazaur debe entrar en la bahía de Tokyo, ya que está desocupada, y gana 1 .

El siguiente, Space Penguin, obtiene 1  en su tirada. Gigazaur y MekaDracon pierden 1  cada uno. Gigazaur decide huir de la bahía de Tokyo, pero MekaDracon se queda en la ciudad de Tokyo. Tras resolver sus dados, Space Penguin debe entrar en la bahía de Tokyo y gana 1 .

En sus respectivos turnos, King y CyberKitty no obtienen ningún  en sus tiradas, así que ninguno entra o sale de Tokyo.



MekaDracon inicia su turno en Tokyo, por lo que gana 2 .

En su tirada, obtiene 3  causando la pérdida de 3  a todos los Monstruos fuera de Tokyo: Gigazaur, King, y CyberKitty. Como Space Penguin está en Tokyo, no pierde ; los Monstruos en Tokyo no se atacan entre ellos.

Gigazaur tiene 0 , y queda eliminado. Solo quedan cuatro Monstruos en juego. Space Penguin debe retirarse inmediatamente de la bahía de Tokyo, dejando solo a MekaDracon en Tokyo.

EJEMPLO

Space Penguin tiene 10  y no le gustan las cartas disponibles. Gasta 2  para descartarlas y revelar las tres siguientes. Aún le quedan 8 , y ve una carta que le gusta y que cuesta 3 .

Compra esa carta y la reemplaza con una nueva. Aún le quedan 5 , pero los guarda para otro turno.

5. FINAL DEL TURNO

Los efectos de determinadas cartas de poder se activan al finalizar tu turno.

Cuando hayas acabado, pásale los dados al jugador a tu izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando, al terminar una ronda, un Monstruo ha alcanzado los 20  o si solo queda un Monstruo en juego.

El Monstruo que consigue 20  o es el último superviviente es coronado como el Rey de Tokyo!

GLOSARIO

• **Lanzar:** la acción de tirar dados en la mesa. Tras un lanzamiento, un jugador puede conservar uno o más dados de los que acaba de lanzar. También puede optar por lanzar uno o más dados de los que había conservado previamente.

• **Ceder/Huir:** un Monstruo solo puede huir (ceder el control) de Tokyo tras perder  por causa de algún resultado  en la tirada de otro Monstruo. El Monstruo atacante está obligado a ocupar su lugar durante la fase «Entrar en Tokyo».

• **Atacar:** cuando obtienes  en tu tirada con los que restar  a los otros Monstruos.

ACLARACIONES DE CARTAS DE PODER

- Si a causa de una carta de poder consigues 20★ y te quedas con 0♥ en el mismo turno, estás eliminado. Para ganar, debes sobrevivir en tu turno. Si todos los Monstruos quedan eliminados al mismo tiempo... ¡todos perdéis!
- Las cartas de poder no permiten que los Monstruos ganen más de 10♥, salvo que una carta **PERMANENTE** diga lo contrario.



MIMETISMO

Mimetismo copia los efectos de una carta como si acabara de ser jugada (con fichas, por ejemplo). Si la carta copiada es descartada, **Mimetismo** deja de tener efecto y tienes que recuperar la ficha asociada. Puedes colocar la ficha en otra carta **PERMANENTE** al iniciar tu siguiente turno (antes de lanzar dados), gastando 1\$.



OPORTUNISTA

Si hay dos *Oportunistas* en juego (a causa de *Mimetismo*), el primer Monstruo en sentido horario a partir del Monstruo que está jugando tiene prioridad para comprar las cartas recién reveladas.



ALIENTO FLAMÍGERO

Los Monstruos de los jugadores sentados a tu derecha y tu izquierda pierden 1♥ cada uno. Pierden este ♥ aunque se encuentren en la misma ubicación que tú. Si solo hay 2 jugadores, tu oponente solo pierde 1♥.



ESCUPIR VENENO Y RAYO REDUCTOR

Las fichas de Veneno y de Reducción permanecen aunque sus cartas asociadas sean descartadas. No puedes eliminar esas fichas mientras estés en Tokyo: debes estar fuera de Tokyo para usar el ♥ para eliminar fichas.



METAMORFO

El descarte de tus cartas **PERMANENTES** tiene lugar en la fase de "Final del turno". Obtienes el coste completo indicado en la carta, aún en el caso de que la hubieras comprado con descuento.

CRÉDITOS



Diseño del juego: Richard Garfield • **Desarrollo del juego:** Richard Garfield y Skaff Elias • **Dirección editorial:** Cédric Barbé y Patrice Boulet • **Dirección de proyecto:** Timothée Simonot • **Dirección de proyecto EE. UU.:** Stephan Brissaud • **Agradecimientos:** Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon • **Producción editorial:** Origames • **Coordinación:** Guillaume Gille-Naves • **Dirección artística:** Igor Polouchine • **Ilustración (inspirada en los monstruos de Igor Polouchine):** Régis Torres • **Coloreado:** Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet • **Pruebas del juego EE. UU.:** 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 • **Pruebas del juego Francia:** Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle et Fabrice

Créditos de la presente edición

Traducción: Ángel F. Bueno • **Adaptación gráfica:** Cecilia Ramírez



Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rossellí, 184
08008 Barcelona
www.devir.es



9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com

POWERED BY



©2016 ORIGAMES.
ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES.

©2016 IELLO USA LLC. *King of Tokyo*, IELLO and their logos are trademarks of IELLO USA LLC in the U.S.A. and of IELLO in other countries. ® and TM denote U.S. trademarks. All rights reserved.



Atención: peligro de asfixia.
No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

Made in Shanghai, China by Whatz Games.





**¡NUEVOS MONSTRUOS!
¡UNA NUEVA CIUDAD!
¡LA BATALLA CONTINÚA!**

**KING OF NEW YORK RECUPERA LOS ELEMENTOS
QUE CONVIRTIERON EN UN ÉXITO A KING OF TOKYO:
MONSTRUOS GIGANTES, PODEROSOS MAMPORROS,
Y UNA DELICADA COMBINACIÓN DE ESTRATEGIA Y AZAR.**

**CONVIÉRTETE EN EL TERROR DEL BRONX, DESTRUYE
RASCACIELOS, AGUANTA EL TIPO FRENTE A LAS
MANIOBRAS DEL EJÉRCITO, Y...**

**¡QUE EMPIECE LA BATALLA
POR MANHATTAN!**

**Y EN 2016 LANZAMIENTO
DE LA EXPANSIÓN «POWER UP!»**

