

Nr 1 MAJ
2025



INSTRUKCJA

POKONAJ NIEZNANE ZASADY



10zł



Gdy nad Tokio zapada noc,
z kurzu unoszącego się ze
zniszczonych wieżowców,
wylaniają się dwa ogromne
potwory.

POTWORY W TOKIO™



Ale tylko jeden z nich
może zostać koronowany
na Króla Tokio, co może
osiągnąć albo poprzez
unicestwienie rywala, albo
wzbudzając przerażenie
lub podziw wśród tłumów.

DUEL

PORA NA
OSTATECZNY
POJEDYNEK

PIERWSZE
WYDANIE!

ZAWARTOŚĆ I ELEMENTY GRY

x6 PLANSZA POTWORA

Plansze przedstawiają potwory, którymi będziecie grać w grze Potwory w Tokio: Duel. Na każdej z nich podana jest nazwa **1**, specjalna moc **2** i początkowa wartość **3**.



x6 KOSTKA

Każda kostka ma 6 symboli przedstawiających działania, które możecie wykonać w swojej turze.



x13 KAFELEK WRZAWY

Te kafelki mają 1, 2 lub 3 pola i zwykle mają premię Wrzawy.



x4 ZNACZNIK KOSTKI

x2 DODATKOWA KOSTKA

Te znaczniki i kostki możecie zdobyć dzięki niektórym kartom Mocy i innym efektom.



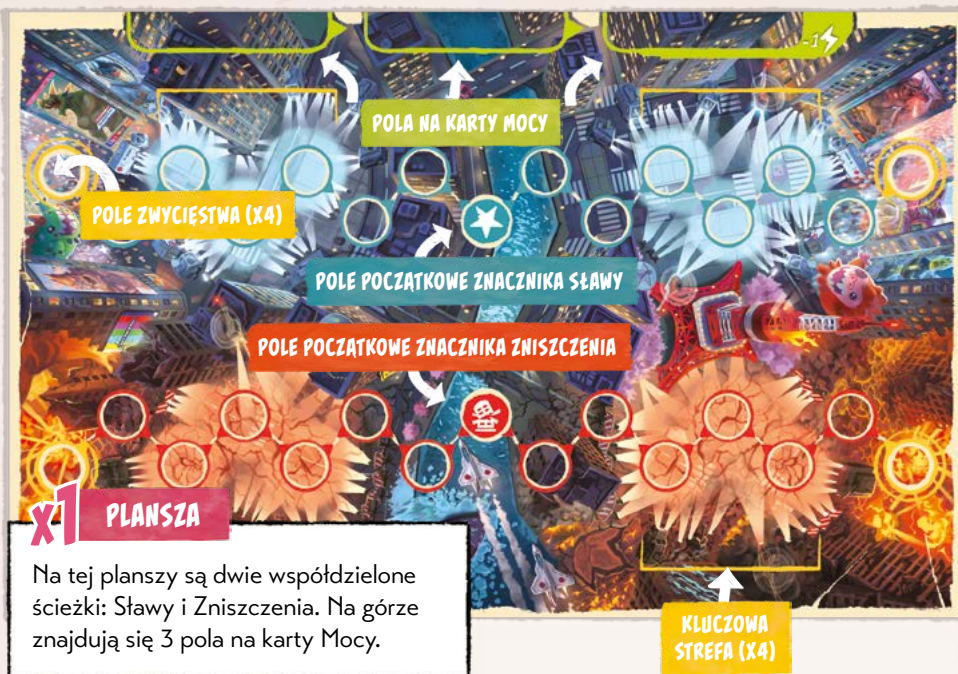
x2 ZNACZNIK (SŁAWY I ZNISZCZENIA)

Te znaczniki będą przeciągane w jedną i drugą stronę na ich ścieżkach na planszy.



ZNACZNIKI ENERGII





Na tej planszy są dwie współdzielone ścieżki: Sławy i Zniszczenia. Na górze znajdują się 3 pola na karty Mocy.

x50 KARTA MOCY

Na kartach Mocy znajdują się:
nazwa **1**, koszt w Znacznikach Energii (⚡) **2**, rodzaj **3**, działanie **4** i czasami ikona Wrzawy **5**.



x2 POKRĘTŁO PUNKTÓW ŻYCIA

Kręcąc tym pokrętle, zaznaczasz Punkty Życia (♥). ☠ oznacza 0 punktów.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 ▶ Każdy gracz wybiera planszę potwora. Umieszcza ją przed sobą, obracając w taki sposób, aby widoczna była strona z mocą (patrz **WYBÓR POTWORA** str. 12).

- 2 ▶ Każdy gracz bierze pokrętko Punktów Życia. Ustawia je w taki sposób, żeby wskazywało liczbę podaną na planszy jego potwora: ♥.



- 4 ▶ Potasujcie karty Mocy i ułóżcie je w zakryty stos.

- 5 ▶ Weźcie 3 karty z wierzchu i połóżcie je odkryte na 3 polach na planszy.

- 3 ▶ Umieście planszę w taki sposób, abyście znajdowali się na końcach ścieżek. Umieście znaczniki ★ i 🧨 na odpowiednich miejscach początkowych.

ŚCIEŻKI SŁAWY I ZNISZCZENIA

Gdy przyciągasz (tzn. przesuwasz w swoim kierunku) znacznik Sławy (★), zaskarbiasz sobie przychylność tłumów i zbliżasz się do wygranej, stając się najbardziej popularnym potworem. Gdy przyciągasz (tzn. przesuwasz w swoim kierunku) znacznik Zniszczenia (🧨), dokonujesz spustoszeń w mieście i zbliżasz się do wygranej, stając się najbardziej przerażającym potworem.



- 6 ▶ Przygotujcie w pobliżu planszy kostki, Znaczniki Energii, kafelki Wrzawy, znaczniki kostek i dodatkowe kostki. Będzie to rezerwa.



Gracze na zmianę wykonują swoje kompletne tury.

PIERWSZY GRACZ

Każdy gracz rzuca 6 kostkami. Gracz, który wyrzuci najwięcej , zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu rzucie kostkami jeszcze raz. Drugi gracz bierze 1  i umieszcza przed sobą.

OPIS TUR Y

1. RZUTY KOSTKAMI

2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

3. ZAKUP KART MOCY ALBO ZDOBYCIE 1

4. ZAKOŃCZENIE TUR Y



W swojej turze możesz rzucić kostkami maksymalnie 3 razy. W dowolnym momencie możesz przestać rzucać.

Przed pierwszym rzutem możesz odrzucić znaczniki kostek , aby podczas tej fazy rzucać tyloma dodatkowymi kostkami, ile znaczników odrzuciłeś. W dowolnym momencie gry możesz mieć przed sobą maksymalnie 2 znaczniki kostek.

Podczas pierwszego rzutu rzucaś 6 kostkami (plus 1 lub 2 dodatkowymi kostkami, jeśli odrzuciłeś  lub masz odpowiednią moc). Nigdy nie możesz rzucić więcej niż 8 kostkami.

Ważne: pierwszy gracz podczas swojej pierwszej tury rzuca tylko 5 kostkami, zamiast 6.

W kolejnych rzutach wybierasz kostkę lub kostki, które chcesz przerzucić (pozostałe odłóż na bok).

Przed każdym nowym rzutem możesz na nowo zdecydować, którymi kostkami rzucaś, nawet spośród tych, które już odłożyłeś na bok w poprzednim rzucie.

Po wykonaniu 3 rzutów lub w przypadku, gdy zdecydujesz się przestać rzucać kostkami, umieść kostki przed sobą. To twój rzut.

Jeśli karta Mocy lub jakiejkolwiek działanie odnosi się do twojego rzutu, odnosi się do tych kostek.

Przejdź do fazy **2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH.**

2 WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Musisz, w dowolnej kolejności, wykonać działanie związane z symbolem na każdej kostce twojego rzutu:



ATAK

Przeciwnik otrzymuje 1  (Obrażenie) za każdy wyrzucony .

Każde  powoduje, że przeciwnik traci 1  (Punkt Życia). Jeśli straci ostatni , na pokrętle pojawia się symbol , co oznacza twoje zwycięstwo (patrz **KONIEC GRY** str. 11).



LECZENIE

Otrzymujesz 1  za każdy wyrzucony symbol .

Nie możesz otrzymać więcej, niż wskazuje twoja początkowa wartość  (podana na planszy potwora).



ENERGIA

Otrzymujesz 1  z rezerwy za każdy wyrzucony symbol . Umieść go przed sobą.

Symbol  oznacza Znacznik Energii. Trzymaj je przed sobą, dopóki ich nie wydasz.

Jeśli zdobędziesz , a brakuje ich w rezerwie, weź dowolny zamiennik.





SŁAWA



ZNISZCZENIE

Jeśli wyrzucisz trzy symbole  lub trzy symbole , przyciągnij po ścieżce odpowiadający im znacznik  lub  o 1 pole.

Za każdy dodatkowy pasujący symbol, który wyrzucisz, przyciągnij dodatkowo odpowiadający mu znacznik  lub  o 1 dodatkowe pole w swoim kierunku.

Jeśli przyciągniesz znacznik  lub  na pole Zwycięstwa po twojej stronie planszy lub gdy oba znaczniki znajdą się w Kluczowych strefach po twojej stronie planszy, natychmiast odnosisz zwycięstwo (patrz **KONIEC GRY** str. 11).

Przykład:

 +  +  = przyciągnij  o 1 pole.



 +  +  +  +  = przyciągnij  o 3 pola.



PRZYCIĄGANIE LUB NA KAFELEK WRZAWY

W czasie gry możesz kłaść i przenosić kafelki Wrzawy po ścieżkach, co pozwala dodawać premię z Wrzawy do pustych pól (patrz **KARTY Z IKONĄ WRZAWY** str. 10).

W dowolnym momencie, gdy przyciągniesz znacznik  lub  na pole kafelka Wrzawy z premią, rozpatrz jej działanie:



➤ Twój przeciwnik otrzymuje 1 .



➤ Otrzymujesz 1 .



➤ Zdobywasz 1 .



➤ Zdobywasz 1 . Możesz mieć przed sobą maksymalnie 2 .



SPECJALNA MOC

Sprawdź specjalną moc na twojej planszy potwora (patrz **WYBÓR POTWORA str. 12).**

Jeśli wyrzuciłeś wystarczającą liczbę  podczas rzutu, możesz aktywować specjalną moc wielokrotnie.

Dowolny efekt +  na twojej planszy potwora może być aktywowany tylko jeden raz za każdym razem, gdy aktywujesz specjalną moc.

Po wykorzystaniu wszystkich symboli na kostkach przejdź do fazy **3. ZAKUP KART MOCY ALBO ZDOBYCIE** .



3 ZAKUP KART MOCY ALBO ZDOBYCIE 1⚡

ZAKUP KART MOCY

Możesz kupić jedną lub więcej odkrytych kart Mocy z planszy (pojedynczo).

W tym celu zapłać tyle ⚡, ile wskazuje wartość widoczna w lewym górnym rogu karty Mocy.

Karta znajdująca się na polu najbardziej z prawej strony planszy, zawsze kosztuje o 1 ⚡ mniej, niż koszt widoczny na karcie.

Za każdym razem gdy kupujesz lub odrzucasz kartę, **przesuń pozostałe karty w prawą stronę** wzdłuż toru kart, odsłaniając pole najbliższej stosu kart. Następnie odkryj wierzchnią kartę ze stosu i umieść ją na pustym polu. Możesz ją od razu kupić. Oznacza to, że w tej samej turze możesz wielokrotnie kupić karty z kosztem zmniejszonym o 1 ⚡.

Możesz też wydać 2 ⚡, aby odrzucić 3 odkryte karty Mocy i odkryć 3 nowe, które możesz od razu kupić.

Karty Mocy możesz kupować i odrzucać wielokrotnie, o ile masz wystarczającą liczbę ⚡.

ALBO

ZDOBYCIE 1⚡

Jeśli w swojej turze nie chcesz lub nie możesz kupić kart Mocy, zdobywasz 1 ⚡. Wydanie 2 ⚡ w celu odrzucenia trzech odkrytych kart Mocy nie liczy się jako zakup karty Mocy.

RODZAJE KART MOCY

Są dwa rodzaje kart mocy:

ZATRZYMAJ: trzymaj te karty przed sobą odkryte do końca gry (chyba że wyraźnie napisano inaczej).

ODRZUĆ: natychmiast wykonaj przedstawione na niej działanie, a następnie ją odrzuć.

KARTY Z IKONĄ WRZAWY

Niektóre karty Mocy przedstawiają tak potężne działania, że wzbudzają ekscytację tłumów i wywołują Wrzawę.

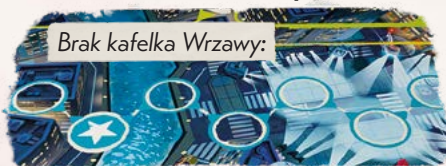
Na tych kartach znajduje się ikona Wrzawy obok ich kosztu ⚡.

Gdy kupujesz jedną z takich kart, **przed aktywowaniem jakiegokolwiek działania**, weź wskazany kafelek Wrzawy i umieść go, uwzględniając poniższe zasady:

- Musisz położyć go na co najmniej jednym polu dowolnej ścieżki na planszy.
- Nie możesz położyć go na innym kafelku Wrzawy lub na polu, na którym znajduje się znacznik ★ lub 🤖.
- Jeśli kupisz kartę, której kafelek Wrzawy znajduje się już na planszy, możesz przenieść ten kafelek (chyba że znajduje się na nim znacznik ★ lub 🤖).

Sposób umieszczania poszczególnych kafelków wrzawy:

Brak kafelka Wrzawy:



Kafelek Wrzawy, który wydłuża ścieżkę:



Kafelek Wrzawy, który skraca ścieżkę:



4 ZAKOŃCZENIE TURY

Działania niektórych kart Mocy są aktywowane na koniec twojej tury. Rozpatrz je w dowolnej, wybranej przez ciebie kolejności.

Przekaż kostki przeciwnikowi.
Rozpoczyna on swoją turę, zaczynając od fazy 1. RZUTY KOSTKAMI.

Uwaga! Niektóre karty Mocy pozwalają umieścić kafelek Wrzawy, a następnie przyciągnąć znacznik ★ lub 🤖. Możesz w ten sposób natychmiast skorzystać z premii Wrzawy, jeśli umieścisz kafelek w strategicznym miejscu. Niektóre kafelki Wrzawy wydłużą ścieżkę, dodając jedno nowe pole. Połóż je po stronie przeciwnika, wydłużając mu drogę do zwycięstwa w ten sposób. Pamiętaj jednak, że przeciwnik może korzystać z premii Wrzawy za każdym razem, gdy przyciągnie znacznik na odpowiednie pole kafelka.





Gra może zakończyć się w dowolnym momencie.

Odnosisz zwycięstwo, jeśli spełnisz dowolny z poniższych warunków:

- › Przeciwnik zostaje wyeliminowany 🐉, tracąc ostatni ❤️.
- › Oba znaczniki ★ i 🏠 znajdują się na polach Kluczowych stref po twojej stronie planszy.

Jeśli kafelek Wrzawy znajduje się choćby częściowo, w takiej strefie, traktuj każde pole tego kafelka, które w całości znajduje się w strefie, jako pole Kluczowej strefy (w przeciwieństwie do pola, które jest częściowo lub całkowicie poza strefą).

- › Znacznik ★ lub 🏠 osiągnął pole Zwycięstwa po twojej stronie planszy.

Jeśli kafelek Wrzawy znajduje się na polu Zwycięstwa, nadal traktujesz to pole jako pole Zwycięstwa.

Kafelek Wrzawy na Kluczowej strefie:



● W Kluczowej strefie



WYBÓR POTWORA



!! > Przyciągnij ★
o 1 pole albo
o 1 pole.



!! > Dodaj dowolny symbol
do swojego rzutu.
+ ! > Dodaj ten symbol
jeszcze raz.

POZIOM TRUDNOŚCI 1

Gigazaur może przyciągnąć ★ albo, jeśli ma 2 symbole !. Korzystaj z tej mocy, aby ułatwić sobie zwycięstwo dzięki Kluczowym strefom.

Przykład rzutu:



Przyciągnij ★
o 1 pole

+2 ♥

POZIOM TRUDNOŚCI 1

Alienoid może zamienić dwa lub trzy symbole ! w dowolny symbol na kostce. Dzięki temu ułatwisz sobie uzyskanie ★ lub ☠, potrzebnego do wymogu trzech symboli, albo zdobędziesz ☠ lub ⚡, niezbędne do ostatecznego zwycięstwa.

Przykład rzutu:



+1 ♥

1 ☠

1 ☠

Przyciągnij ☠ o 2 pola



POZIOM TRUDNOŚCI 2

Space Penguin może generować , aby móc rzucać większą liczbą kostek w przyszłych turach. Dzięki temu będziesz mógł aktywować silniejszą kombinację symboli  i  lub większą serię , niż twój przeciwnik.

Przykład rzutu:



POZIOM TRUDNOŚCI 2

Meka Dragon może pomnożyć łączną liczbę  przez liczbę  podczas wykorzystania symboli na kostkach. Postaraj się wyrzucić wystarczającą liczbę tych symboli, aby móc w pełni aktywować tę moc.

Przykład rzutu:





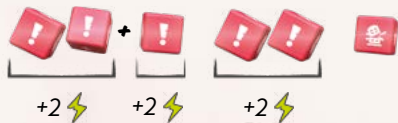
POZIOM TRUDNOŚCI

Cyber Kitty może korzystać z kombinacji , aby zdobywać dużo . Kupuj karty Mocy, których potrzebujesz, aby wygrać, ale nie pozwól, żeby żądza władzy odwróciła twoją uwagę od wygranej.

POZIOM TRUDNOŚCI 3

The King może umieszczać kafelki Wrzawy, które spowalniają postępy przeciwnika na ścieżkach. Umieść je strategicznie, aby blokować jego ścieżki do pól Zwycięstwa lub *Kluczowych* stref albo zabezpieczyć swoją drogę do wygranej.

Przykład rzutu:



Przykład rzutu:



KAFELEK WRZAWY KINGA

Te kafelki można kłaść na planszy lub przenosić wyłącznie za pomocą Kinga, korzystając z jego specjalnej mocy. Są 2 takie kafelki. Jeśli jeden kafelek jest na planszy, King może zdecydować się go przenieść (jeśli to możliwe) lub umieścić na planszy drugi.

Moce tych kafeleków są następujące:

Gdy przeciwnik Kinga przyciąga znacznik ★ lub , ruch tego znacznika kończy się natychmiast, gdy osiągnie pole na kafelku Wrzawy Kinga. Gdy tak się stanie, wszelkie niewykorzystane ruchy na ścieżce przepadają.

Przykład:

przyciągasz ★ tylko o 1 pole i musisz zatrzymać znacznik z powodu kafelka Wrzawy Kinga.



Przyciągnij  o 2 pola i ★ o 2 pola.

Jeśli znacznik ★ lub  zaczyna swój ruch na kafelku Wrzawy Kinga, standardowo przesuwa się wzdłuż ścieżki.

TWÓRCY

Autor: Richard Garfield

Ilustracje: Quentin Regnes

Kierownicy projektu: Max-Tobias Walter
i Florent Baudry

Projekt graficzny: Vincent Mougenot

Projekt 3D: Alex Szyjan

Wydawcy: Max-Tobias Walter i Florent Baudry

Projekt ikon: Francesco Mazza

Pomoc przy przygotowywaniu szkiców:
Tristan Loison

Tłumaczenie na angielski: Danni Loe

Korekta tłumaczenia: William Niebling

Podziękowania: Origames

Wersja polska: Zespół Portal Games

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc
w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy
do Michała Gaika oraz Karola Waszaka.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl



© 2024 Portal Games Sp. z o.o.

© 2024 Iello. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o nich:
<http://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej:
<http://sklep.portalgames.pl/potwory-w-tokio-duel>

