

RICHARD GARFIELD

POTWORY W TOKIO™

POWER UP! DOŁĄCZANIE!

*Życie w Tokio stało się jeszcze
bardziej niebezpieczne!*

*W mieście pojawił się
niesamowity Pandakaï!*

*Każdy z potworów ma teraz do
dyspozycji unikalny
zestaw Ewolucji, które mogą
być zdobywane w trakcie gry.*

*Niektóre Ewolucje mają
jednorazowy efekt, inne na stałe
wzmacniają potwora (podobnie
jak karty z podstawowej gry).
Wszystkie Ewolucje są trzymane
w tajemnicy i zostają ujawnione
dopiero w momencie użycia.*

ZAWARTOŚĆ

- 1 instrukcja
- 56 Ewolucji
- 16 Ewolucji dla Cyber Bunniego i Krakena (pasujących tylko do 1. edycji „Potworów w Tokio”).
- 8 znaczników (3 , 3 , 1 , 1 )
- 1 plansza potwora Pandakaï
- 1 pionek potwora wraz z podstawką



PRZYGOTOWANIE

Dołącz Pandakaï do potworów z wersji podstawowej gry. Każdy gracz wybiera potwora, którym będzie grać. Następnie bierze 8 Ewolucji powiązanych z tym potworem, tasuje je i układa w zakryty stos obok siebie na stole.

Gracze zaczynają z 1 Ewolucją na rękę. Każdy dobiera 2 Ewolucje z wierzchu swojego stosu, wybiera jedną, którą zatrzyma, a drugą wtasowuje z powrotem do talii.

JAK EWOLUOWAĆ?

Jeśli gracz zakończy swoje rzuty z przynajmniej   , dobiera 2 Ewolucje z wierzchu swojego stosu, zatrzymuje jedną, a drugą odrzuca. Gracze trzymają zdobyte Ewolucje w rękę w sekrecie aż do momentu, w którym postanowią je wykorzystać. Mogą to zrobić w dowolnej chwili (także poza swoją turą), chyba że w opisie danej Ewolucji jest napisane inaczej.

Dobranie Ewolucji jest dodatkowym działaniem – nie zastępuje leczenia. Czyli 3  pozwalają dobrać 1 Ewolucję i zdobyć 3 .

Gdy gracz, będąc w Tokio, wyrzuci 3 , może dobrać Ewolucję. Gdy gracz wykorzysta wszystkie Ewolucje ze stosu, tasuje te odrzucone i formuje z nich nowy stos.

EWOLUCJE

Są 2 typy Ewolucji:

- **Tymczasowa Ewolucja:** Gracz musi odrzucić ją na stos wykorzystanych Ewolucji zaraz po wykorzystaniu.
- **Permanentna Ewolucja:** Gracz może z niej korzystać, dopóki jest ona w grze.

Uwaga! Gdy opis działania na karcie lub Ewolucji odnosi się do „karty”, dotyczy to karty z podstawowej gry, a nie Ewolucji.

OPIS EWOLUCJI

NAZWA

Określa potwora, do którego należy Ewolucja.

EWOLUCJA

Ewolucja może być tymczasowa albo permanentna.



GATUNEK

Mutanty, najeźdźcy lub roboty: każdy z potworów należy do innego gatunku. Ma to znaczenie w regułach turniejowych i przyszłych dodatkach.

NAZWA I EFEKT EWOLUCJI

WARIANT GRY

Polecamy ten wariant graczom zaawansowanym, którzy dobrze opanowali podstawowe zasady.

EWOLUCYJNY DRAFT

- W tym wariantcie gracze będą mogli korzystać z Ewolucji należących do różnych potworów.
- Potasuj razem wszystkie Ewolucje. Następnie rozdaj każdemu po 8.
- Każdy z graczy wybiera 1 z 8 posiadanych Ewolucji. Następnie przekazuje pozostałe Ewolucje graczowi po lewej. Każdy gracz z otrzymanych 7 wybiera 1 Ewolucję, po czym przekazuje pozostałe graczowi po lewej. Proces powtarzany jest do momentu, w którym każdy z graczy wybierze 8 Ewolucji.
- Następnie gracze tasują swoje Ewolucje i układają je w zakryty stos obok siebie na stole.

EGMONT Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl

© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

© 2017 Iello. All rights reserved.

Autor: Richard Garfield

Tłumaczenie: Jan Godwod

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Błok

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Oprowadzenie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT.pl

Specjalne podziękowania dla Guillaume Gille-Naves'a za jego szczerość i krytyczne oko. Jego miłość do gier sprawia, że zawsze wybierze trudniejszą drogę, jeżeli miałoby to uczynić grę lepszą – co każdy autor gier powinien docenić.

Richard Garfield

