

King of Tokio

vince chi riesce a restare vivo a
(= tutti gli altri mostri sono morti)
o chi x primo ottiene 20★

Tokio

(i dadi verdi sono BONUS x carte)

- Lanciare dadi NERI: 1° lancio + dadi a scelta x max altri due rilanci
- Applicare (risolvere) risultati dei dadi
- Comprare carte (a volontà finchè si hanno punti energia da spendere)
(scegliendo tra le 3 carte scoperte) altrimenti si possono sostituire (= scartare)
con altre 3 pagando: ⚡ ⚡
- Fine del turno (alcune azioni possono essere compiute ora)

1 1 1 = 1 punto

⚡ = 1 cubetto energia

2 2 2 = 2 punti

👤 = 1 ferita inflitta

3 3 3 = 3 punti

♥ = 1 ferita curata


il mostro a
Tokio o Tokyo Bay
NON può curarsi ferite

x ogni dado in più dello stesso tipo (del tris di 1 o 2 o 3): 1 punto aggiuntivo

il TURNO è in senso orario partendo dal 1° giocatore



si inizia con 10 punti vita (non si può mai andare oltre... tranne x carte)
0 punti vita = morte

il primo che ottiene una  DEVE prendere possesso di TOKYO
(anche nel caso ci fosse libera anche Tokyo BAY: 5\6 giocatori)
bisogna sempre privilegiare di occupare TOKYO

un mostro dopo essere stato attaccato se vuole può abbandonare TOKYO
(l'attaccante deve prenderne perciò il posto lasciato vacante \ idem causa morte)

Chi è a Tokyo (o anche a Tokyo Bay)
quando attacca: attacca simultaneamente TUTTI i mostri fuori da Tokyo

Chi è fuori Tokyo:
fa il suo turno e attacca i mostri dentro Tokyo (e Tokyo Bay)

carte: **"SCARTA"** = beneficio monouso **"TIENI"** = dà benefici perpetui