



REGLAMENTO  
**KING OF TOKYO**  
UN JUEGO DE  
RICHARD GARFIELD



2-6  
10+  
30min

**KING OF TOKYO** es un juego para 2 a 6 jugadores en el que podés ser un monstruo mutante, un robot furioso, o incluso un abominable alienígena envuelto en una divertida y caótica lucha. Tirá los dados y elegí tu estrategia: ¿Atacar a tus enemigos? ¿Curar tus heridas? ¿Mejorar tu Monstruo? ¡Sacá las garras y hacete camino a la victoria!

**TU MISIÓN:**  
DESTRUIR LO QUE SE TE CRUCE  
POR DELANTE PARA CONVERTIRTE  
EN EL ÚNICO E INDISCUTIBLE

**¡REY DE TOKYO!**

**DESCRIPCIÓN  
GENERAL Y OBJETIVO**

Sos un gigantesco monstruo dispuesto a todo para convertirte en el **REY DE TOKYO**.

Tu furia te lleva a la gloria en forma de Puntos de Victoria (★). Para ganar, tenés que ser el primero en conseguir 20 Puntos de Victoria.

O sacá las garras y eliminá a tus enemigos.  
¡El último que quede en pie será el ganador!



# CONTENIDO Y ELEMENTOS DEL JUEGO

## 6 TABLEROS DE MONSTRUO

Estos tableros representan los Monstruos con los que vas a jugar en King of Tokyo. Cada uno tiene su nombre, un contador de Puntos de Victoria (★), y uno de Puntos de Vida (♥).

★ **Puntos de Victoria**

Nombre



♥ **Puntos de Vida**

## 1 TABLERO DE TOKYO

El tablero representa Tokyo, dividida en dos sectores: la Ciudad de Tokyo ① y la Bahía de Tokyo ②. *Cuando una regla o una carta menciona únicamente "Tokyo", se refiere a ambos sectores.*



## 6 DADOS NEGROS

Cada dado tiene 6 símbolos que representan las diferentes acciones que podés hacer en tu turno:



1 2 3 : Ganar Puntos de Victoria (★)

⚡ : Ganar cubos de Energía (⚡)

🐾 : Atacar Monstruos para que pierdan Puntos de Vida (♥)

♥ : Ganar Puntos de Vida (♥)

## 66 CARTAS DE PODER

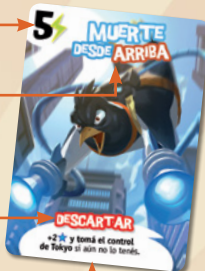
Las cartas de Poder tienen un nombre, un costo a pagar con Cubos de Energía (⚡), un tipo de carta (**PERMANENTE** / **DESCARTAR**) y un efecto.

Costo

Nombre

Tipo

Efecto



Las cartas de Poder pueden ser de dos tipos:

▶ **PERMANENTE**: se conservan delante tuyo, boca arriba, durante toda la partida (salvo que algo indique lo contrario).

▶ **DESCARTAR**: se resuelven en el mismo momento en que se obtienen y luego se descartan.

## 6 FIGURAS DE MONSTRUO

Estas figuras representan a los Monstruos con los que jugás. Tenelas a mano. Cuando un jugador toma el control de Tokyo, tiene que colocar su figura de Monstruo en el tablero, en la Ciudad de Tokyo o en la Bahía de Tokyo.



## CUBOS DE ENERGÍA

Juntás cubos de Energía cuando sacás ⚡ al tirar los dados. Podés utilizarlos para comprar cartas o para resolver o activar determinados efectos de carta.



## 28 FICHAS Y 2 DADOS 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 Rayo Encogedor



12 fichas de Veneno

# PREPARACIÓN



1 Cada jugador elige un Monstruo y toma la figura y el tablero correspondientes. Colocá el contador de Puntos de Vida (♥) en 10, y el de Puntos de Victoria (★) en 0.

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

3 Mezclá las cartas para armar el mazo de cartas de Poder.

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

6 Colocá los cubos de Energía (⚡) a un costado.

**DE 2 A 4 JUGADORES**  
usá solo la Ciudad de Tokyo.

**DE 5 A 6 JUGADORES:**  
usá la Ciudad de Tokyo  
y la Bahía de Tokyo.



5 Colocá los dados negros al alcance de todos. Dejá a un costado los dados verdes (algunas cartas permiten lanzar dados extra).





# DESARROLLO DEL JUEGO

El juego transcurre en sentido horario.

Cada jugador lanza los 6 dados negros: el que saque la mayor cantidad de  inicia la partida. En caso de empate, se tiran los dados hasta desempatar .

## RESUMEN DE TURNO

1. Tirar dados
2. Resolver dados
3. Entrar en Tokyo
4. Comprar cartas de Poder
5. Final del Turno

## 1. TIRAR DADOS

En tu tirada, podés lanzar los dados hasta tres veces. Podés dejar de lanzar en cualquier momento.

En el primer lanzamiento, usá los 6 dados negros (más 1 o 2 verdes si tenés alguna carta de Poder que lo permita). En tu segundo lanzamiento, podés separar a un costado los dados con los resultados que quieras conservar y usar solo los que quieras volver a lanzar. En tu tercer lanzamiento, podés volver a usar todos los dados que quieras, incluso los que hayas conservado del primer lanzamiento.





Al finalizar tus 3 lanzamientos (o cuando decidas dejar de lanzar), pasá a la fase de Resolver dados.


## 2. RESOLVER DADOS

Podés resolver los dados en cualquier orden, pero tenés que usarlos todos.

Los símbolos que hayas sacado representan las acciones de tu turno:

PUNTOS DE VICTORIA   



Si en tu tirada sacás tres , , o , ganás tantos  como indique el número.

Por cada dado extra con el mismo número, ganás 1  adicional.

## EJEMPLO




Gigazaur saca      
=    +  = 2   
 

## ENERGÍA



Ganás 1  de la banca por cada  que hayas sacado en tu tirada. Colocalos delante tuyo formando tu reserva personal.

Conservalos hasta que los gastes.









-  Puntos de Vida
-  Cubos de Energía
-  Puntos de Victoria





## ATACAR

Los Monstruos que no estén en la misma ubicación que vos pierden 1  por cada  que hayas sacado.



- Si estás en Tokyo (Ciudad o Bahía) y en tu tirada sacás , todos los Monstruos que estén fuera de Tokyo pierden .
- Si estás fuera de Tokyo y en tu tirada sacás , todos los Monstruos que se encuentren en Tokyo (Ciudad y Bahía) pierden . Luego, esos Monstruos pueden optar por abandonar Tokyo o por permanecer allí. Los Monstruos que elijan abandonar Tokyo igual pierden los .




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


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

**NOTA** No es lo mismo perder  a causa de una carta de Poder que por . Un Monstruo solo puede abandonar Tokyo si pierde  por .

## CURACIÓN

Si estás fuera de Tokyo, podés ganar 1  por cada  que hayas sacado en tu tirada.

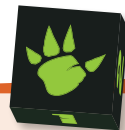
Si estás en Tokyo, los  que obtengas con tu tirada no te permiten ganar  (solo podés ganar  con cartas de Poder).

**NOTA** No podés acumular más de 10  (a menos que una carta de Poder indique lo contrario).





## EJEMPLO DE TIRADA DE DADOS



### • Tirar dados:

CyberKitty está en la Ciudad de Tokyo. Es el turno de Gigazaur. Gigazaur lanza los dados negros y saca:



Conserva 3 3 y vuelve a lanzar los otros cuatro dados. Ahora tiene:



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



### • Resolver dados:

Como en su tirada sacó 2 2 2 2, gana 2★, más 1★ adicional por el cuarto 2.

Con ⚡, gana 1⚡ de la banca.

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

Gigazaur no sacó ningún 🖐️, por lo que no gana ♥.



## EFECTOS DE TOKYO

Estar en Tokyo (Ciudad o Bahía) tiene ventajas y desventajas:

- ➡️ 1★: Ganás 1★ cuando entrás a Tokyo.
- [+2★]: Ganás 2★ si comenzás tu turno en Tokyo.
- 🖐️: Los monstruos en Tokyo no pueden usar los 🖐️ que saquen para ganar ♥ (pero sí pueden ganar ♥ usando cartas de Poder).

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

- Los 🖐️ que saquen los Monstruos que están en Tokyo hacen que todos los Monstruos que estén fuera de Tokyo pierdan ♥.
- Los 🖐️ que saquen los Monstruos que están fuera de Tokyo hacen que todos los Monstruos que estén en Tokyo pierdan ♥.

Solo podés abandonar Tokyo cuando pierdas ♥ a causa de 🖐️ obtenido/s por otro Monstruo con su tirada.

### 3. ENTRAR EN TOKYO

Si no hay nadie en Tokyo, estás obligado a entrar y colocar tu Monstruo en la Ciudad de Tokyo.

Solo podés abandonar Tokyo cuando pierdas ♥ a causa de 🖐️ obtenido/s por otro Monstruo con su tirada. El Monstruo atacante está obligado a ocupar su lugar durante la fase Entrar en Tokyo.

**NOTA** Al iniciarse la partida, no hay Monstruos en Tokyo. El primer jugador está obligado a entrar en la Ciudad de Tokyo durante este paso.



*En partidas para 5 o 6 jugadores, si la Ciudad de Tokyo está ocupada, pero la Bahía de Tokyo está vacía, estás obligado a 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.*

*Ni bien queden 4 jugadores o menos, tenés que abandonar la Bahía de Tokyo inmediatamente (excepto si la Ciudad de Tokyo está vacía, en cuyo caso tenés que moverte allí).*

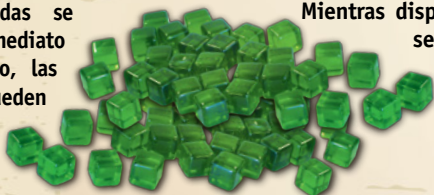




## 4. COMPRAR CARTAS DE PODER

Ahora podés comprar una o más de las tres cartas de Poder que se encuentran boca arriba. Para hacerlo gastá tantos ⚡ como indique su costo en la parte superior de la cartas.

Las cartas compradas se reemplazan de inmediato con cartas del mazo, las cuales también pueden ser compradas en ese momento.



También podés gastar 2⚡ para descartar las tres cartas que están boca arriba. A continuación, se revelan tres cartas nuevas del mazo, que pueden ser compradas en ese momento.

Mientras dispongas de suficiente ⚡, podés seguir comprando o descartando cartas.

## EJEMPLO

Space Penguin tiene 10⚡ y no le gustan las cartas disponibles. Gasta 2⚡ para descartarlas y revelar las tres siguientes. Todavía le quedan 8⚡ y ve una carta que le gusta con costo 3⚡.

Decide comprarla y revela una nueva carta en su lugar. Aún le quedan 5⚡ pero lo guarda para otro turno.

## EJEMPLO DE UNA PARTIDA CON 5 JUGADORES

Posición inicial al comienzo del turno.

Gigazaur está en la Ciudad de Tokyo, y Space Penguin en la Bahía de Tokyo. The King, CyberKitty y MecaDragon son los otros tres Monstruos.

Es el turno de MecaDragon. En su tirada, saca 4 📊.

Gigazaur y Space Penguin pierden cada uno 4 ❤️. Ambos abandonan Tokyo.

Luego de resolver sus dados, MecaDragon entra en la Ciudad de Tokyo y gana 1 ★. La Bahía de Tokyo queda desocupada.

Es el turno de Gigazaur. En su tirada, saca 1 📊.

Solo MecaDragon pierde 1 ❤️, ya que no hay nadie en la Bahía de Tokyo. Decide permanecer en Tokyo. Gigazaur debe entonces entrar en la Bahía de Tokyo, ya que está desocupada, y gana 1 ★.

Luego, Space Penguin, saca 1 📊 en su tirada. Gigazaur y MecaDragon pierden cada uno 1 ❤️. Gigazaur decide huir de la Bahía de Tokyo, pero MecaDragon 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, The King y CyberKitty no sacan ningún 📊 en sus tiradas, así que ninguno entra ni sale de Tokyo.



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

En su tirada, saca 3 📊 y hace que todos los Monstruos fuera de Tokyo pierdan 3 ❤️: Gigazaur, The 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. Ahora, solo quedan cuatro Monstruos en juego. Space Penguin debe abandonar la Bahía de Tokyo inmediatamente, quedando únicamente MecaDragon en Tokyo.

## 5. FINAL DEL TURNO

Los efectos de ciertas cartas de Poder se activan al finalizar tu turno.

Cuando hayas finalizado, dale los dados al jugador a tu izquierda.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando, al terminar una ronda, un Monstruo haya conseguido 20★ o cuando solo quede un Monstruo en juego.

¡El Monstruo que consiga 20★ o sea el último sobreviviente es coronado como el Rey de Tokyo!

## GLOSARIO

- **Tirada:** en su tirada, un jugador puede lanzar los dados hasta tres veces. Tras el primer lanzamiento, 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.
- **Abandonar Tokyo:** un Monstruo solo puede abandonar Tokyo luego de perder ❤️ a causa de algún resultado 📊 de la tirada de otro monstruo. El Monstruo atacante está obligado a ocupar su lugar durante la fase Entrar en Tokyo.
- **Atacar:** cuando sacás 📊 en tu tirada para hacer perder ❤️ a los demás monstruos.



# ACLARACIONES DE CARTAS DE PODER

- Si con una carta de poder llegás a 20 ★ y te quedás con 0 ♥ en el mismo turno, quedás eliminado. Para ganar, tenés que sobrevivir en tu turno. Si todos los Monstruos quedan eliminados al mismo tiempo... ¡todos pierden!
- 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 acabase de ser jugada (con fichas, por ejemplo). Si la carta copiada es descartada, *Mimetismo* deja de tener efecto inmediatamente y recuperarás la ficha de *Mimetismo*. Podés colocar la ficha en otra carta **PERMANENTE** al iniciar tu siguiente turno (antes de tirar 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 es quien tiene prioridad para comprar las cartas recién reveladas.



## SALIVA VENENOSA Y RAYO ENCOGEDOR

Las fichas de Veneno y de Rayo Encogedor permanecen incluso cuando las cartas *Saliva Venenosa* y *Rayo Encogedor* sean descartadas. No podés descartar esas fichas mientras estés en Tokyo: tenés que estar fuera de Tokyo para poder eliminarlas con ♡.



## ALIENTO DE FUEGO

Los Monstruos de los jugadores que estén sentados a tu derecha y a tu izquierda pierden 1♥ cada uno. Incluso aunque se encuentren en el mismo lugar que vos. Si solo hay dos jugadores en juego, tu oponente solo pierde 1♥.



## METAMORFOSIS

Solo podés descartar tus cartas **PERMANENTES** en la fase de Final del turno. Recuperás el costo completo indicado en la carta, incluso en caso de haberla comprado con descuento.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Richard Garfield **Desarrollo del juego:** Richard Garfield & Skaff Elias **Dirección editorial:** Cédric Barbé & Patrice Boulet **Dirección de proyecto:** Timothée Simonot **Dirección de proyecto EEUU:** 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 **Testeo del juego EEUU:** 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 Schuyler Garfield **Testeo 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

**Producción editorial:** Michel Fischman y Emmanuel Rabell **Traducción:** Andrés Figueroa **Revisión:** Mónica Piacentini **Adaptación gráfica:** Santiago Juárez



Editado por:  
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.  
J.L. Borges 2342 6C.  
(1425) CABA, Argentina  
www.bureaudejuegos.com



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



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





# El Gran Libro de la Locura

Abrieron *El Gran Libro de la Locura*...  
Ahora deberán cerrarlo  
¡antes de volverse locos!



# SCHOTTEN TOTTEN

¡Sumate a la escaramuza escocesa!  
Armá las mejores formaciones de combate  
y defendé tu frontera.



# BIENVENIDO AL Dungeon

DESAFIÁ A TUS AMIGOS A ENTRAR AL DUNGEON...  
¡A MENOS QUE TE ATREVAS A HACERLO VOS MISMO!

