

N.º 1 OCT.
2024



REGLAMENTO



10¢

DERROTANDO LAS REGLAS DE LA CASA

Con la caída de la noche en Tokyo, dos siluetas gigantescas emergen entre el humo que se eleva desde los rascacielos destruidos.

KING OF TOKYO

Solo uno será coronado como Rey de Tokyo, ya sea aniquilando a su rival o sembrando el terror entre las multitudes.

DUEL

¡ES LA HORA DEL DUELO FINAL!

¡PRIMERA EDICIÓN!



CONTENIDO Y ELEMENTOS DEL JUEGO

x6 TABLEROS DE MONSTRUO

Estos tableros representan los monstruos con los que se juega a King of Tokyo Duel. Cada uno tiene su nombre **1**, un poder especial **2**, y un valor de  inicial **3**.



x6 DADOS



Cada dado tiene 6 símbolos que representan las acciones que puedes realizar en tu turno.

x13 FICHAS DE CLAMOR

Cada una de estas fichas tienen 1, 2 o 3 casillas y suelen proporcionar una bonificación de clamor.



x4 FICHAS DE DADOS x2 DADOS ADICIONALES



Estas fichas y dados se pueden conseguir mediante determinadas cartas de poder y ciertos efectos.

x2 PEONES (FAMA ★ Y DESTRUCCIÓN 🏠)



Estos peones avanzarán y retrocederán por sus respectivos recorridos del tablero.

CUBOS DE ENERGÍA ⚡





Este tablero presenta 2 recorridos compartidos: el de fama y el de destrucción. En el lado superior, hay 3 espacios para cartas de poder.

x50 CARTAS DE PODER

Las cartas de poder tienen un nombre **1**, un coste en cubos de energía (⚡) **2**, un tipo **3**, un efecto **4** y, en ocasiones, un icono de clamor **5**.



x2 MARCADORES DE PUNTOS DE VIDA

En estos diales registras los puntos de vida (♥). El 0 representa con una ☠.



PREPARACIÓN

- 1 ➤ Cada jugador elige un tablero de monstruo. Colócalo delante de ti, mostrando la cara de poder (v. **ELEGIR MONSTRUOS**, en la página 12).

- 2 ➤ Cada jugador toma un marcador de puntos de vida. Fija el número de ❤ indicado en tu tablero de monstruo.



- 4 ➤ Baraja todas las cartas de poder y forma un mazo de cartas boca abajo con ellas.

- 5 ➤ Coloca las 3 cartas superiores del mazo boca arriba en los 3 espacios del tablero.

- 3 ➤ Coloca el tablero entre ambos jugadores, de manera que cada uno quede en un extremo de los recorridos. Coloca los peones de ★ y de 🧛 en sus respectivas casillas iniciales.

RECORRIDOS DE FAMA Y DE DESTRUCCIÓN

Cuando llevas el peón de fama (★) hacia tu lado del tablero, obtienes el apoyo de las multitudes y te acercas a la victoria por convertirte en el monstruo más famoso. Cuando llevas el peón de destrucción (🧛) hacia tu lado del tablero, haces estragos en la ciudad y te acercas a la victoria por convertirte en el monstruo más temido.



- 6 ➤ Deja a un lado los dados, los cubos de energía, las fichas de clamor, las fichas de dados, y los dados adicionales.



Los jugadores juegan por turno.

PRIMER JUGADOR

Cada jugador lanza los 6 dados.

El jugador que obtenga más  se convierte en el primer jugador (en caso de empate, se repite este paso).

El segundo jugador recibe 1  y lo coloca delante de él.



En tu turno, puedes lanzar los dados hasta 3 veces. Puedes dejar de lanzar en cualquier momento.

Antes de tu primer lanzamiento, puedes descartar fichas de dados  para lanzar una cantidad igual de dados adicionales durante esta fase (puedes tener un máximo de 2 fichas delante de ti).

En tu primer lanzamiento, lanza los 6 dados (más 1 o 2 dados adicionales, si has descartado  o tienes un poder correspondiente). Nunca puedes lanzar más de 8 dados.

Para los siguientes lanzamientos, elige los dados que quieres volver a lanzar (deja a un lado los demás).

Importante: en el primer turno del primer jugador, solo lanza 5 dados en lugar de 6.

RESUMEN DE TURNO

1. LANZAR DADOS

2. RESOLVER DADOS

3. COMPRAR CARTAS DE PODER O GANAR 1 

4. FINAL DE TU TURNO

Antes de cada nuevo lanzamiento, siempre puedes recuperar cualquier dado que hayas dejado a un lado en un lanzamiento previo.

Cuando hayas realizado tus 3 lanzamientos, o cuando decidas parar, conserva los dados delante de ti. Esta es tu tirada.

Cuando una carta de poder o cualquier otro efecto se refiere a tu tirada, se refiere a estos dados.

Pasa a la fase **2. RESOLVER DADOS**.



Debes resolver todos los dados de tu tirada, en el orden que elijas, según los símbolos obtenidos:



ATACAR

Tu rival sufre 1  **por cada**  **obtenido.**

Cada  hace que tu rival pierda 1 . Si pierde su último , aparece el símbolo  y tú ganas la partida (v. **FINAL DE LA PARTIDA**, en la página 11).



CURACIÓN

Ganas 1  **por cada**  **obtenido.**

No puedes obtener más que tus  iniciales (indicados en tu tablero de monstruo).



ENERGÍA

Ganas 1  **de la reserva por cada**  **obtenido y lo colocas delante de ti.**

Los  representan cubos de energía. Consévalos frente a ti hasta que los gastes.

Si no quedaran  en la reserva, usa cualquier otro elemento apropiado.





FAMA



DESTRUCTION

Por cada triple o obtenido, avanza el correspondiente peón de o de 1 casilla del recorrido hacia ti.

Por cada símbolo coincidente adicional obtenido, avanza el correspondiente peón de o de 1 casilla adicional del recorrido hacia ti.

Si llegas con el peón de o de hasta la casilla de victoria de tu lado del tablero, o si ambos peones están en las zonas calientes de tu lado del tablero, ganas inmediatamente la partida (v. **FINAL DE LA PARTIDA**, en la página 11).

Ejemplo:



AVANZAR O SOBRE UNA FICHA DE CLAMOR



Durante la partida, puedes colocar y mover fichas de clamor en los recorridos, lo cual añade bonificaciones de clamor en casillas vacías (v. **CARTAS CON UN ICONO DE CLAMOR**, en la página 10).

En cualquier momento, al avanzar el peón de o de sobre una casilla con una bonificación de clamor, aplica el efecto:

> Tu rival sufre 1 .

> Ganas 1 .

> Ganas 1 .

> Ganas 1 . Solo puedes tener un máximo de 2 frente a ti.



PODER ESPECIAL

Consulta el poder especial de tu tablero de monstruo (v. **ELEGIR MONSTRUOS**, en la página 12).

Si dispones de suficientes en tu tirada, puedes activar tu poder especial varias veces.

Cualquier efecto > de tu tablero de monstruo solo se puede usar una vez, cada vez que actives tu poder especial.

Tras resolver todos tus dados, pasa a la fase **3. COMPRAR CARTAS DE PODER O GANAR 1 .**



3 COMPRAR CARTAS DE PODER O GANAR ⚡

COMPRAR CARTAS DE PODER

Puedes comprar una o más cartas de poder de las que se encuentran boca arriba en el tablero (de una en una).

Para ello, paga tanta ⚡ como se indica en la esquina superior izquierda de la carta de poder.

La carta del espacio más a la derecha del tablero siempre cuesta 1 ⚡ menos del coste indicado.

Cada vez que compres o descartes una carta, **desplaza las cartas hacia la derecha** para dejar vacante el espacio más cercano al mazo. Seguidamente, revela la carta superior del mazo y colócala en el espacio vacante. Dicha carta está disponible inmediatamente para ser comprada. Esto significa que puedes comprar varias cartas a un coste reducido de -1 ⚡ sucesivamente en el mismo turno.

También puedes **gastar 2 ⚡ para descartar las 3 cartas de poder boca arriba y revelar 3 nuevas cartas, que estarán disponibles inmediatamente para ser compradas.**

Mientras dispongas de ⚡, puedes seguir comprando o descartando cartas de poder.

0

GANAR 1 ⚡

Si no quieres o no puedes comprar ninguna carta de poder en tu turno, **ganas 1 ⚡**. Gastar 2 ⚡ para descartar las 3 cartas de poder no cuenta como compra de cartas de poder.

TIPOS DE CARTAS DE PODER

Hay dos tipos de cartas de poder:

PERMANENTE: mantienes estas cartas de poder delante de ti, boca arriba, durante toda la partida (salvo que algo indique lo contrario).

DESCARTAR: resuelves estas cartas inmediatamente, y luego las descartas.

CARTAS CON UN ICONO DE CLAMOR

Determinadas cartas de poder representan acciones formidables que desatarán el clamor de las multitudes.

Estas cartas presentan un icono de clamor junto a su coste de ⚡.

Cuando compres una de estas cartas, **antes de activar cualquier efecto**, toma la ficha de clamor indicada y colócala de la siguiente manera:

- Debes colocarla sobre una o más casillas de cualquier recorrido del tablero.
- No puedes colocarla sobre otra ficha de clamor o sobre una casilla donde se encuentre un peón de ★ o de 🧟 en ese momento.
- Si compras una carta cuya ficha de clamor ya está en el tablero, puedes mover esa ficha (a menos que ya tenga un peón de ★ o de 🧟 en ella).



Nota: ciertas cartas de poder te permiten colocar una ficha de clamor y luego avanzar el peón de ★ o de 🧟. Por tanto, puedes obtener inmediatamente la bonificación de clamor si colocas la ficha en una casilla estratégica. Determinadas fichas de clamor ampliarán el recorrido, añadiendo una nueva casilla. Coloca estas fichas en el lado de tu rival, y así le costará más ganar de ese modo. No olvides que tu rival también puede usar las bonificaciones de esas fichas de clamor siempre que llegue a ellas con un peón.

Cómo colocar fichas de clamor específicas:

Sin ficha de clamor:



Ficha de clamor que amplía el recorrido:



Ficha de clamor que reduce el recorrido:



4 FINAL DE TU TURNO

Los efectos de determinadas cartas de poder se activan al final de tu turno. Resuélvelos en el orden que prefieras.

Pasa los dados a tu rival, quien iniciará entonces su turno, empezando por la fase 1. LANZAR DADOS.

FINAL DE LA PARTIDA



La partida puede finalizar en cualquier momento. Te alzarás con la victoria si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

› Los ❤️ de tu rival quedan reducidos a ☠️.

› Ambos peones de ★ y de 🏰 se encuentran en una casilla de la zona caliente de tu lado del tablero.

Si una ficha de clamor está colocada, incluso parcialmente, en esta zona, trata cada casilla que esté completamente dentro de la zona como si perteneciera a la zona caliente (a diferencia de una casilla que solo esté parcialmente o totalmente fuera de la zona).

› El peón de ★ o de 🏰 llega a la casilla de victoria de tu lado del tablero.

Si hay una ficha de clamor en la casilla de victoria, dicha casilla se sigue considerando una casilla de victoria.

Ficha de clamor en zonas calientes:



● En la zona caliente



ELEGIR MONSTRUOS



DIFICULTAD 1

Gigazaur puede avanzar la ficha de ★ o la de 🦖 con dos símbolos !. Usa este poder para asegurar fácilmente una peligrosa victoria de zona caliente.

Ejemplo de tirada:



Avanza 1 ★

+2 ♥



DIFICULTAD 1

Alienoid puede usar grupos de 2 o 3 símbolos ! como cualquier símbolo de dado. Ahora no te faltará el ★ o el 🦖 que necesitas para tu triple, o el 🦖 o el ⚡ definitivo para ganar la partida.

Ejemplo de tirada:



Avanza 2 🦖



DIFICULTAD 2

Space Penguin puede generar para lanzar más dados en futuros turnos. Esto te permitirá activar combinaciones más potentes de y de , o mayores descargas de que tu rival.

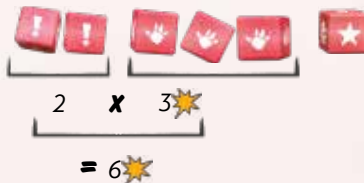
Ejemplo de tirada:



DIFICULTAD 2

Meka Dragon puede multiplicar la cantidad total de por la cantidad de al resolver tu tirada. Intenta obtener suficientes símbolos de estos para activar este poder con todo su potencial.

Ejemplo de tirada:

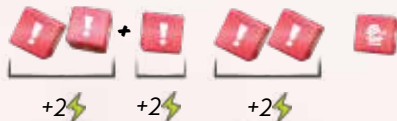




DIFICULTAD 3

Cyber Kitty puedes usar combinaciones de para ganar un montón de . Compra las cartas de poder que necesites para ganar, pero que el ansia de poderes no te distraiga de la victoria.

Ejemplo de tirada:



DIFICULTAD 3

King puede colocar fichas de clamor que dificulten el avance del rival en los recorridos. Colócalas estratégicamente para bloquear sus trayectorias hacia las casillas de victoria o las zonas calientes, o para asegurar tu avance hacia la victoria.

Ejemplo de tirada:



FICHA DE CLAMOR DE KING

Estas fichas solo pueden ser colocadas o movidas en el tablero por King, usando su poder especial. Hay 2 copias de esta ficha. Si ya hay una en el tablero, King puede optar por moverla (si es posible), o por colocar la segunda.

Estas fichas tienen los siguientes poderes:

Cuando el rival de King avance con el peón de ★ o la de ♀, su movimiento finaliza inmediatamente si llega a la ficha de clamor de King.

Cuando suceda esto, todo movimiento sin usar en el recorrido se pierde.

Ejemplo: avanza el peón de ★ solo 1 casilla, y debes detenerte a causa de la ficha de clamor de King.



Si la ficha de ★ o la de ♀ inicia su movimiento en la ficha de clamor de King, se mueve normalmente a lo largo del recorrido.



CRÉDITOS

Autor: Richard Garfield

Ilustrador: Quentin Regnes

Dirección de proyecto: Max-Tobias Walter y Florent Baudry

Diseño gráfico: Vincent Mougnet

Diseño 3D: Alex Szyjan

Editores: Max-Tobias Walter y Florent Baudry

Diseño de emojis: Francesco Mazza

Colaboración en los bocetos: Tristan Loison

CRÉDITOS DEVIR

Traducción: Ángel F. Bueno

Adaptación gráfica: CeciRC

Editor: Diego San Martín Pierron



DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entlo. Local 4
08021 - Barcelona

www.devir.com

