

No. 2 MAR
2025



遊戲規則書

戰勝未知的規則



10¢



隨著東京的夜幕低垂，
兩隻體型龐大的身影從被
毀壞的摩天大廈的硝煙中
緩緩起身。

KING OF TOKYO 東京之王



東京之王的王冠只有一
個，殲滅你的對手
或者成為激發人群恐懼
與敬畏的王者！

對決

是時候
來場最終的對決了！



內容物與 遊戲配件

x6 怪獸板塊

這些板塊代表你化身在《東京之王：對決》中的怪獸。每張都有各自的名字 ①、特殊能力 ② 與起始 ♥ 數值 ③。



x6 骰子

每顆骰子6面的記號代表著你在你的回合可以執行的行動。



x13 喝采指示物

這些指示物每個都有1、2或3個格子，並且其上通常具有喝采獎勵。



x4 骰子指示物 x2 額外骰子

這些指示物和骰子可以透過獲得某些超能力卡和效果的方式來取用。



x2 標記 (名氣 ★ 與毀滅 疊)

這些標記將會在板塊對應的軌道上前後移動。



能量方塊 ⚡





x1 主板塊

這個板塊上有2條共用的軌道：名氣和毀滅。而在頂部則會有3格給超能力卡的空格。

x50 超能力卡

超能力卡上有卡片的名稱 ①、購買所需的能量方塊費用 (⚡) ②、卡片種類 ③ 與卡片效果 ④，有時會有喝采圖示 ⑤。



x2 生命力轉盤

這些轉盤能記錄你的生命力 (♥) 。
☠ 代表0。



設置

- 1 > 每位玩家選擇一個怪獸板塊。
將該怪獸板塊的超能力面朝上
放置於你的面前（見第12頁
選擇怪獸）。

- 2 > 每位玩家拿取一個生命力轉盤。
將其數值調整到和你的怪獸板塊
上顯示的 ♥ 數字相同。

觀看
教學
影片



- 4 > 混洗所有超能力卡並形成一個
面朝下的牌庫。

- 5 > 將牌庫最上方的3張卡片面朝上
放置於主板塊的3個格子。

- 3 > 將主板塊放到你們之間，使你們都位於軌道的一端末端。將★和標記放到其對應的起始格上。

名氣和毀滅軌

當你將名氣標記(★)從主板塊上拉往你的那一側時，表示你獲得了群眾的喝采，並且朝著成為最家喻戶曉的怪獸前進了一步。當你將毀滅標記(💣)從主板塊上拉往你的那一側時，表示你對城市降下復仇，並且朝著成為最受恐懼的怪獸前進了一步。



- 6 > 將骰子、能量方塊、喝采指示物、骰子指示物與額外的骰子放置於一旁。



如何遊玩

逐一進行回合。

起始玩家

每位玩家投擲6顆骰子。投擲最多🔥的玩家成為起始玩家（如果平手，重複此步驟直到分出勝負）。第二位玩家則拿取1⚡並將其放在自己面前。

回合流程

1. 擲骰
2. 結算骰子
3. 購買超能力卡或獲得1⚡
4. 你的回合結束



在玩家的回合，你可以最多擲3次骰子，你可以在任何時候決定停止擲骰。

在你的第一次擲骰前，你可以棄掉骰子指示物🎲來在此階段投擲棄掉數量的額外骰子（在任意時刻，你可以在你的面前保留最多2個骰子指示物）。

在你的第一次擲骰時，擲6顆骰子（以及1或2顆額外骰子，如果你棄掉🎲或有對應的能力）。你永遠無法投擲超過8顆骰子。

重要：在第一位玩家的第一個回合中，他只能投5顆骰子，而非6顆。

在之後的投擲中，選擇你想要重擲的骰子（將其他骰子放在一旁）。

在每次重新投擲前，你總是可以重擲你在之前投擲時放一旁的骰子。

一旦你完成3次擲骰後，或是你提前決定停止，將骰子保留在你的面前。這就是你的擲骰結果。

當有超能力卡或任何其他效果影響你的擲骰結果時，它指的就是這些骰子。

進入階段 **2.結算骰子**。



你可以用你選擇的任意順序結算骰子，但所有的骰子都必須被結算，根據投擲出的骰面記號：



爪擊

每擲出一顆 ，你的對手承受1 。
每個  使你的對手損失1 。
如果他損失最後1 ，並顯示 ，則你獲得遊戲勝利（見第11頁 **遊戲結束**）。



治療

每擲出一顆 ，獲得1 。
你無法獲得到超過你的起始 （顯示於你的怪獸板塊上）。



能量

每擲出一顆 ，獲得1 。從供應區拿到你的面前。

 表示能量方塊。將其保留在你的面前，直到你決定花費它。

如果你將要獲得 ，但供應區並沒有剩餘足夠的數量，請使用合適的物件來替代。



名氣



毀滅

每擲出三顆相同的 或 ，將對應的 或 標記在該軌道上往你拉拔1格。

除三顆外，每額外擲出一顆相同的記號，再將對應的 或 標記在該軌道上往你額外拉拔1格。

如果你將 或 標記拉拔到主板上你那一側的勝利格，或者兩個標記都位於你那一側的聚光燈區，你立即獲得遊戲勝利（見第11頁 **遊戲結束**）。

範例：

+ + = 拉拔1 。



+ + + + = 拉拔3 。



將 或 拉拔到喝采指示物上



在遊戲中，你可能會在軌道上放置和移動喝采指示物，並使空格上額外增加喝采獎勵（見第10頁 **具有喝采圖示的卡片**）。

在任意時刻，當你將 或 標記拉拔到有喝采獎勵的格子時，根據對應圖示結算效果：



你的對手承受1 。



獲得1 。



獲得1 。



獲得1 。你可以在你的面前保留最多2個。



特殊能力

檢查在你怪獸板塊上的特殊能力（見第12頁 **選擇怪獸**）。

如果你的擲骰結果中有足夠數量的 ，你可以重複啟動你的特殊能力。

在你怪獸板塊上的任何 ，效果，在你每次啟動你的特殊能力時只能使用一次。

在結算完你的所有骰子後，繼續進入階段 **3. 購買超能力卡或獲得1** 。



3 購買超能力卡或獲得⚡

購買超能力卡

你可以從主板上購買一張或以上的卡片（逐一購買並結算）。

如果要購買，支付等同於卡片左上角⚡數量的能量方塊來購買超能力卡。

在主板上最右側空格上的卡片總是會比卡片上顯示的費用還要便宜1⚡。

每當你購買或棄掉一張卡片時，將其餘卡片沿著上方盡量往右邊滑動，來將最靠近牌庫的空格清空。然後將牌庫頂部的卡片翻開並且放到剛才清出的空格上。這張新卡片可立即被你購買。這表示在同一回合中，你有可能購買到多張受到-1⚡降低費用的卡片。

你也可以花費2⚡來棄掉所有3張面朝上超能力卡，並從牌庫翻出3張新的卡片，這些新卡片可立即被你購買。

只要你有可用的⚡，你可以繼續購買或棄掉超能力卡。



獲得1⚡

如果你不想或不能在你的回合中購買任何超能力卡，獲得1⚡。
花費2⚡來棄掉所有3張超能力卡，這不會視為購買超能力卡。

超能力卡的類型

超能力卡有兩個不同的種類：

保留：卡面朝上的放置於自己面前，直到遊戲結束（除非其他效果發生）。

棄牌：立即執行卡片效果，接著丟棄它。

具有喝采圖示的卡片

某些超能力卡表示大張旗鼓地行動，這將會讓群眾們興奮地喝采。這些卡片在 ⚡ 費用旁有著喝采圖示。

當你購買這些卡片時，在啟動任何效果前，先拿取對應的喝采指示物並將其按照以下規則進行放置：

- ▶ 你必須將其放到主板塊上軌道的一個或多個格子上。
- ▶ 你無法將其放到另一個喝采指示物或者被 ★ 或 🐉 標記佔據的格子上。
- ▶ 如果你購買卡牌上的喝采指示物已經在主板塊上了，你可以移動該指示物（除非 ★ 或 🐉 標記剛好就在該指示物上）。

注意：有些超能力卡會讓你放置喝采指示物，然後拉拔 ★ 或 🐉 標記。如果你有策略性地放置，你有可能會立即獲得你剛才放置的喝采指示物的喝采獎勵。某些喝采指示物會增加新的格子，進而延長軌道。將其放到對手側將能使他需要花更多努力才能夠拉拔到自己一側。別忘了，你的對手也可以獲得那些喝采指示物上的獎勵，只要將標記移動到那些格子上。

如何放置特別的喝采指示物：

沒有喝采指示物：



加長格子數量的喝采指示物：



縮減格子數量的喝采指示物：



4 你的回合結束

某些超能力卡上的效果會在你的回合結束時啟動。依照你所選擇的任意順序結算這些效果。

將骰子傳給你的對手。他接著可以開始他的回合，從階段 1. 擲骰開始。



遊戲可能在任意時間點結束。只要你滿足以下任意條件，你即可宣布獲勝：

- › 你對手的 ♥ 減少到 ☠。
- › ★ 和 雷 標記都位於主板上你那一側的聚光燈區。

如果喝采指示物被放置到聚光燈區下（即使只有格子的部分落入聚光燈區），將該指示物上的每個格子也視為在聚光燈區內（有些指示物的格子會部分落入聚光燈區，而有些指示物的格子則會分得很開，這是不同的）。

- › ★ 或 雷 標記到達主板上你那一側的勝利格。

如果喝采指示物位於勝利格上，你仍然會將該格視為勝利格。

在聚光燈區中的喝采指示物：



在聚光燈區中



選擇怪獸



!! > 拉拔1★或1☹。

操作難度1

吉哥拉可以使用2個!!記號來拉拔★或☹。使用這項能力來確保危險重重的聚光燈區勝利。

擲骰結果範例：



拉拔1★

+2♥



!! > 將1個任意記號加入你的擲骰結果。

+!! > 再將此記號加入結果。

操作難度1

外星三眼怪可以使用數組2或3個!!記號來視為任意的骰子記號。現在你將不會再為了湊不成三個★或☹而發愁，或是用☹或⚡來贏得遊戲。

擲骰結果範例：



拉拔2☹



你可以將你擲骰結果中的
👉 數量視為 👉 x !。

操作難度 2

太空企鵝可以產出 📦 以在未來回合一次投擲更多骰子。這會讓你在觸發 🌟 或 📦 時達成更強的連鎖，或是使用 📦 來狠狠揍你的對手一拳。

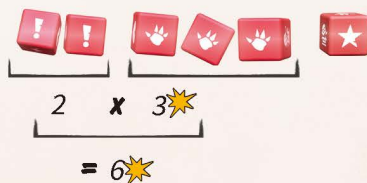
擲骰結果範例：



操作難度 2

麥卡龍可以在結算你的擲骰結果時，將 👉 的總數乘以 ! 的總數。嘗試一次性擲出這些記號，來觸發這個能力的最高上限。

擲骰結果範例：





操作難度 3

霹靂喵喵可以使用 **!!** 記號來獲得很多的 ⚡。購買一切能讓你獲勝的超能力卡，但不要被對力量的渴求蒙蔽了遊戲的勝利條件。

擲骰結果範例：



操作難度 3

金剛王可以將喝采指示物放到他對手的軌道上，進而拖慢對手。策略性地放置它們能夠阻擋對手前往勝利格或聚光燈區的道路，或者確保你勝利的進度不落人後。

擲骰結果範例：



金剛王的喝采指示物

只有金剛王才能放置或移動這些指示物（藉由牠的特殊能力）。這些指示物一共有2個。如果其中1個已經被放置到主板块上了，金剛王可以決定要移動它（如果可以移動的話），或者放置第二個指示物。

這些指示物具有以下的能力：

當金剛王的對手拉拔★或👾標記時，在到達金剛王的喝采指示物時，該標記的移動立刻結束。當此情況發生時，任何在該軌道上未移動的步數都會浪費掉。

範例：你只會拉拔★1格，然後必須在金剛王的指示物上停下。



如果★或👾標記是正好從金剛王的喝采指示物上開始移動，其在軌道上的移動不會受到影響。



銘謝

遊戲設計：Richard Garfield

美術：Quentin Regnes

專案經理：Max-Tobias Walter & Florent Baudry

平面設計：Vincent Mougenot

3D平面設計：Alex Szyjan

編輯：Max-Tobias Walter & Florent Baudry

表情符號設計：Francesco Mazza

草稿提供：Tristan Loison

翻譯：William Niebling

校稿：Danni Loe

特別感謝：Origames

中文翻譯：Gazza Liu

中文校稿：Rayy Chang

中文平面設計：Jimi Wang



強化你的
東京之王
對決

即將推出官方遊戲墊，敬請
期待GoKids官方社群及官方
網站公告

