



KING OF TOKYO GODZILLA™

— SPIELANLEITUNG —

Ein Spiel von
Richard Garfield

KING OF TOKYO ist ein Spiel für 2 bis 6 Personen, die in die Rollen von mutierten Monstern, randalierenden Riesenrobotern oder abscheulichen Aliens schlüpfen und in diesem witzigen, leicht chaotischen Spiel aufeinander einprügeln. Würfelt geschickt und wählt weise: Wollt ihr feindliche Monster angreifen? Eure Wunden heilen? Euer Monster hochpowern und entwickeln? Erkämpft euch den Weg zum Sieg!

DEINE MISSION:

Zerstöre alles, was sich dir in den Weg stellt, und werde der einzig wahre King of Tokyo!

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Du bist ein Riesenmonster und zu absolut allem bereit, um **KING OF TOKYO** zu werden.

Deine Zerstörungswut bringt dir Ruhm in Form von Siegpunkten ein (★) – 20 davon sichern dir den Titel!

Oder zücke deine Monsterkrallen und eliminiere feindliche Monster. Nur, wenn du als Einziges überlebst, trägst du den Sieg davon!

HOW TO PLAY
VIDEO



SPIELMATERIAL

6 MONSTERTAFELN

Diese Tafeln stellen die Monster dar, in deren Rollen ihr in **KING OF TOKYO** schlüpft. Jede Tafel hat einen Namen und je ein Einstellrad für Siegpunkte (★) und für Lebenspunkte (♥).

★ Siegpunkte



Name

♥ Lebenspunkte

1 TOKYO-SPIELPLAN



2 Stadtteilmarker aus Holz

Einer verkörpert
① Tokyo City,
der andere
② Tokyo Bay
(im 5- und 6-Per-
sonen-Spiel).

Darauf platziert Ihr eure Monster, wenn ihr euch in einem der Stadtteile befindet.

Bezieht sich eine Regel oder Karte auf „Tokyo“, sind beide Stadtteile gemeint.

6 BRAUNE WÜRFEL

Die 6 Symbole jedes Würfels stehen für die Aktionen, die du in deinem Spielzug ausführen kannst:

一 二 三: Du erhältst Siegpunkte (★)

⚡: Du erhältst Energieladungen (⚡)

🐾: Du verwundest andere Monster (♥)

♥: Du erhältst Lebenspunkte (♥)

50 POWERKARTEN

Sie haben einen Namen, einen Preis (zahlbar in Energieladungen ⚡), einen Typ (BEHALTEN / ABWERFEN / EREIGNIS) und einen Effekt.

Preis

Name

Typ

Effekt



Es gibt drei verschiedene Typen von Powerkarten:

BEHALTEN: Lege Behalten-Karten bis zum Spielende offen vor dir aus (außer ein Karteneffekt besagt etwas anderes)!

ABWERFEN: Führe sofort nach dem Kauf einer Abwerfen-Karte ihren Effekt aus und wirf sie ab!

EREIGNIS: Ereigniskarten ändern die Spielregeln für alle Monster (siehe Seite 7).

48 EVOLUTIONSKARTEN

Die Erweiterung mit den optionalen Evolutionskarten wird auf Seite 8 erklärt.



6 FIGURAUFGSTELLER

Sie verkörpern die Monster, in deren Rollen ihr schlüpft. Platziere dein Monster vor dir. Eroberst du Tokyo, so stelle dein Monster auf **Tokyo City** oder **Tokyo Bay**.



ENERGIELADUNGEN

Bewahre beim ⚡ Würfeln erhaltene Energieladungen vor dir auf. Du kannst sie ausgeben, um Karten zu kaufen oder bestimmte Karteneffekte auszulösen oder zu aktivieren.



12 WÜRFELCHIPS UND 2 SCHWARZE WÜRFEL

Sie kommen durch bestimmte Power- und Evolutionskarten ins Spiel.



6 MONSTERCHIPS

Sie können bei Spielbeginn zum Auslösen der Monster verwendet werden.



SPIELAUFBAU

- ① Alle suchen sich je ein Monster aus und nehmen dessen Figur und Monster-
tafel. Stellt eure Lebens-
punkte (♥) auf 10 und
eure Siegpunkte (★) auf
0 ein.
- ② Legt den Spielplan in die
Tischmitte und den Stadt-
teilmarker von Tokyo City
(ebenso wie im 5- oder
6-Personen-Spiel den von
Tokyo Bay) auf seinen Platz.
- ③ Mischt die Powerkarten
und legt sie als verdeckten
Stapel neben den Spielplan.
- ④ Zieht 3 Powerkarten und
legt sie offen neben den
Stapel.
- ⑤ Legt die braunen Würfel
neben den Spielplan und
haltet die schwarzen Würfel
sowie die Würfelchips
bereit. Sie kommen durch
manche Karten ins Spiel.
- ⑥ Legt die Energieladungen
(⚡) als Vorrat bereit.



東京

2 BIS 4 PERSONEN:
Kämpft nur in Tokyo City.

5 ODER 6 PERSONEN:
Kämpft in Tokyo City
und Tokyo Bay.

東京湾

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Alle würfeln je einmal mit den 6 braunen Würfeln. Wer die meisten 🐾 erzielt, beginnt die Partie. Bei Gleichstand würfeln die daran beteiligten Personen erneut, bis jemand die meisten 🐾 hat.

Beginnst du deinen Zug in Tokyo, erhältst du nun 2★.

Du kannst nie mehr als 20★ haben.

1 WÜRFELWURF

In deinem Zug darfst du bis zu 3 Würfelwürfe durchführen oder diese Phase vorzeitig beenden.

Vor dem ersten Würfelwurf darfst du bis zu 2 Würfelchips 🎲 gegen je 1 Zusatzwürfel eintauschen und in dieser Phase werfen. Würfle nun mit 6 braunen Würfeln (sowie mit 1-2 schwarzen Würfeln dank deiner Powerkarteneffekte oder gegen Abgabe von 🎲). Du kannst nie mit mehr als 8 Würfeln spielen. Wähle für evtl. Folgewürfe aus, welche Würfel du neu wirfst (und leg die anderen beiseite). Bei einem Folgewurf dürfen auch zuvor beiseite gelegte Würfel neu gewürfelt werden.

Behalte nach dreimaligem Würfeln (oder einem vorzeitigen Phasenende) alle Würfel vor dir, sie bilden deinen „Ergebniswurf“. Manche Karten- oder andere Effekte beziehen sich darauf.

Nun folgt Phase 2 WÜRFELAUSWERTUNG.

2 WÜRFELAUSWERTUNG

In beliebiger Reihenfolge musst du alle Würfel deines Ergebniswurfs anhand ihrer Symbole auswerten:



WÜRFEL-SIEGPUNKTE

Auf Japanisch:
一: 1 二: 2
三: 3

Würfelst du 3 identische Symbole 一, 二, oder 三, erhältst du dafür insgesamt 1, 2 oder 3★. Jeder weitere Würfel des gleichen Symbols ist 1 zusätzlichen ★ wert.

BEISPIEL:

Godzilla würfelt 一 一 一 一 = 一 一 一 + 一 = 2★

ZUGÜBERSICHT

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1 Würfelwurf | 4 Powerkarten kaufen |
| 2 Würfelauswertung | ODER 1 ⚡ nehmen |
| 3 Tokyo erobern | 5 Zug beenden |



ENERGIE

Nimm 1⚡ aus dem Vorrat für jeden erwürfelten ⚡ und bewahre sie bis zu ihrer Verwendung vor dir auf.

Ist der Vorrat erschöpft, notieren die Spieler neu erhaltene ⚡, die unbegrenzt verfügbar sind.



PRÜGEL

Monster, die nicht am selben Ort wie du sind, verlieren 1♥ pro erzieltm 🐾.

- Bist du in Tokyo (Tokyo City oder Tokyo Bay), verwundest du jedes Monster außerhalb Tokyos mit allen 🐾.
- Bist du außerhalb Tokyos, verwundest du jedes Monster in Tokyo City und Tokyo Bay mit allen 🐾. Nach dem Verlust von ♥ dürfen diese Monster Tokyo verlassen oder dort bleiben.

Verliert ein Monster seinen letzten ♥, erscheint ein 💀 auf seiner Tafel und es scheidet aus dem Spiel aus (seine BEHALTEN-Karten werden abgeworfen und seine Energieladungen zum Vorrat zurückgelegt).

Da bei Spielbeginn kein Monster in Tokyo ist, kann das zuerst kämpfende Monster mittels 🐾 anderen keine ♥ abnehmen.

Hinweis: Tokyo darf nur verlassen werden nach Verlust von ♥ durch 🐾, nicht durch Karteneffekte.



HEILEN

Außerhalb Tokyos erhältst du 1♥ je gewürfeltem ♥.

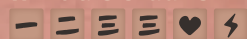
In Tokyo kannst du keine ♥ heilen durch ♥ (sondern nur durch Karteneffekte).

Hinweis: Ein Monster kann nie mehr als 10 ♥ haben.

SPIELZUG-BEISPIEL

Würfelwurf:

Mothra ist in Tokyo City. Godzilla ist am Zug und wirft die braunen Würfel:



Godzilla behält 3, 3 wirft die 4 anderen Würfel erneut und erhält:



1 Würfelwurf ist noch übrig. Dieses Mal behält Godzilla 2, 2, 2 wirft die 3 anderen Würfel ein letztes Mal und erhält den Ergebniswurf:



Würfelauswertung:

Für den Drilling 2, 2, 2 werden 2★ erzielt plus 1 zusätzlicher ★ für den vierten 2.

Für den 4 erhält Godzilla 1⚡.

Mit dem 4 verwundet Godzilla Mothra in Tokyo City. (Wäre Godzilla selbst in Tokyo, würde jedes Monster außerhalb Tokyos verwundet.)

Da keine ♥ gewürfelt wurden, erhält Godzilla keine ♥.



3 TOKYO EROBERN

Ist Tokyo City leer, musst du sie jetzt erobern, dein Monster dort platzieren und erhältst dafür 1★.

Tokyo darf nur verlassen werden nach Verlust von ♥ durch 4, nicht durch Karteneffekte.

Hinweis: Da bei Spielbeginn kein Monster in Tokyo ist, muss das erste Monster Tokyo City erobern.

BEI 5 ODER 6 LEBENDEN MONSTERN IM SPIEL:

Ist Tokyo City oder Tokyo Bay leer, muss dein Monster den leeren Stadtteil erobern. Monster in Tokyo City und Tokyo Bay gelten jeweils als „in Tokyo“. Beide Stadtteile haben dieselben Effekte.

Verbleiben weniger als 5 Monster im Spiel, muss Tokyo Bay sofort verlassen werden (ist Tokyo City leer, wechselt das Monster dorthin).

DIE BEDEUTUNG VON TOKYO

In Tokyo zu sein (Tokyo City oder Tokyo Bay) hat Vor- und Nachteile:

- ➡ 1★: Die Eroberung Tokyos bringt dir 1★.
- [+2★]: Beginnst du deinen Zug in Tokyo, erhältst du 2★.
- 4: Monster in Tokyo können keine ♥ heilen durch ♥ (sondern nur durch Karteneffekte).

Außerdem hängt das Ziel deiner 4 von deinem Standort ab:

- 4 von Monstern in Tokyo verwunden jedes Monster außerhalb Tokyos.
- 4 von Monstern außerhalb Tokyos verwunden jedes Monster in Tokyo.

OPTIONALE REGEL FÜR EIN SPIEL ZU ZWEIT:

Im 2-Personen-Spiel werden folgende Sonderregeln für die Eroberung Tokyos empfohlen (alle anderen Regeln bleiben gleich):

- Die Eroberung Tokyos bringt dir 1⚡ (statt 1★).
- Beginnst du deinen Zug in Tokyo, erhältst du 1⚡ (statt 2★).

4 POWERKARTEN KAUFEN ODER 1 ⚡ NEHMEN

POWERKARTEN KAUFEN

Du darfst beliebig viele der aufgedeckten Powerkarten nacheinander kaufen. Bezahle dafür den Preis links oben in ⚡. Effekte erworbener ABWERFEN-Karten werden direkt ausgeführt und die Karte abgeworfen; BEHALTEN-Karteneffekte sind sofort aktiv. Ersetze eine gekaufte Powerkarte direkt durch die oberste vom Stapel, die sofort zum Kauf bereitsteht. Mit 2 ⚡ darfst du alle offenen Karten auf den Ablagestapel legen – **mit Ausnahme von Ereigniskarten**, die bis zu ihrem Kauf liegen bleiben. Fülle die offene Auslage nacheinander auf 3 Powerkarten vom verdeckten Stapel auf, die sofort gekauft werden dürfen. Hast du genug ⚡, kannst du mehrmals Karten kaufen und/oder die Auslage austauschen.

ODER 1 ⚡ NEHMEN

Kannst oder willst du in deinem Zug keine Powerkarte(n) kaufen, nimm 1 ⚡! Die Abgabe von 2 ⚡ zum Austausch der Auslage zählt nicht als Kauf.

BEISPIEL:

Rodan hat 10 ⚡ und mag keine der aufgedeckten Powerkarten. Um sie auf den Ablagestapel zu legen, bezahlt er 2 ⚡ und deckt die nächsten 3 Karten auf. Von seinen 8 ⚡ kauft er für 3 ⚡ eine Karte, die ihm gefällt, und füllt die Auslage auf 3 Karten auf. Die übrigen 5 ⚡ spart Rodan für später.

EREIGNISKARTEN

Wird beim Auffüllen der Auslage eine Ereigniskarte aufgedeckt, ist ihr Effekt (unten links) sofort aktiv (vor dem Aufdecken weiterer Karten).

Beim Aufdecken: Einmaliger Effekt.

Während des Spiels: Dauereffekt bis zum Kauf dieser Karte.

Ereigniskarten werden wie jede Powerkarte gekauft. Anschließend wird ihr ABWERFEN-Effekt ausgeführt, die Karte auf den Ablagestapel gelegt und die Auslage aufgefüllt.

Bezahlt jemand 2 ⚡, um die Auslage auszutauschen, bleiben alle Ereigniskarten liegen. Nur die anderen Powerkarten werden abgeworfen und regulär ersetzt.



5 ZUG BEENDEN

Bestimmte Karteneffekte werden am Ende deines Zuges ausgelöst. Gib danach die Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

BEISPIEL MIT 5 PERSONEN:

Godzilla steht in Tokyo City und Rodan in Tokyo Bay. King Ghidorah, Mothra und Mechagodzilla sind außerhalb Tokyos.

Mechagodzilla am Zug würfelt 4 🐾. Godzilla und Rodan verlieren je 4 ❤️ und verlassen Tokyo (freiwillig). Nach Auswertung aller Würfel erobert Mechagodzilla Tokyo City und erhält dafür 1 ⭐. Tokyo Bay ist frei.

Godzilla am Zug würfelt 1 🐾. Nur Mechagodzilla verliert 1 ❤️ (da kein Monster in Tokyo Bay steht) und entscheidet sich zu bleiben.

Da Tokyo Bay unbesetzt ist, muss Godzilla es erobern und erhält 1 ⭐.

Rodan am Zug würfelt 1 🐾.

Godzilla und Mechagodzilla verlieren je 1 ❤️. Während Godzilla Tokyo Bay verlässt, bleibt Mechagodzilla in Tokyo City. Nach Auswertung aller Würfel muss Rodan Tokyo Bay erobern und erhält 1 ⭐.

King Ghidorah und Mothra würfeln in ihren Zügen jeweils 0 🐾, weshalb niemand Tokyo verlässt oder erobert.

Mechagodzilla beginnt seinen Zug in Tokyo (City) und erhält dafür 2 ⭐. Danach würfelt er 3 🐾, sodass jedes Monster außerhalb Tokyos 3 ❤️ verliert (Godzilla, King Ghidorah und Mothra). Rodan wird in Tokyo (Bay) nicht verwundet, da Monster in Tokyo einander nicht verprügeln. Godzilla scheidet mit 0 ❤️ (💀) aus, sodass nur noch 4 Monster im Spiel verbleiben. Deshalb muss Rodan Tokyo Bay sofort verlassen und Mechagodzilla verbleibt alleine in Tokyo (City).

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine Powerkarte dies besagt oder nur 1 Monster überlebt hat; oder am Ende des Spielzugs, in dem ein beliebiges Monster 20 ⭐ erreicht. Dieses Monster wird zum **KING OF TOKYO** gekrönt!

DIE EVOLUTIONS-ERWEITERUNG (optional)

Der Kampf um den Titel **KING OF TOKYO** erreicht ein neues Level! Die Monster entwickeln sich weiter und erfreuen sich neuer Fähigkeiten!

Jedes verfügt nun über ein individuelles Deck an Evolutionskarten, die während der Partie erspielt werden und dadurch völlig neue Möglichkeiten eröffnen, **KING OF TOKYO** zu spielen.

Ordnet den Monstern im Spiel ihre Evolutionskarten-Decks zu und legt ggf. die ungenutzten zurück in die Schachtel.

ERWEITERTER SPIELAUFBAU

Nimm die 8 Evolutionskarten deines Monsters, mische sie und bilde damit vor dir einen verdeckten Stapel, dein Deck. Jedes Monster beginnt mit 1 Evolution und zieht dazu 2 Evolutionskarten seines Decks, behält davon 1 verdeckt auf der Hand und mischt die andere wieder in sein Deck.

EVOLUTIONSKARTEN ERSPIELEN

Liegen nach Auswertung aller Würfel mind. 3 ♥ aus, ziehe 2 Evolutionskarten von deinem Deck, nimm eine davon auf deine Hand und wirf die andere auf deinen persönlichen Ablagestapel.

Hinweis: Das sind keine Kosten sondern ein Bonus. Die ♥♥♥ heilen immer noch ♥ (außer in Tokyo) und können für ABWERFEN- und Evolutionskarteneffekte verwendet werden. **Auch von Tokyo aus kannst du Evolutionskarten erspielen.**

Ist dein Deck leer, mische deinen persönlichen Ablagestapel, der dein neues Deck bildet.

Behalte deine Evolutionskarten solange auf deiner Hand, bis du sie ausspielen möchtest. Ist der Ausspielzeitpunkt nicht vorgegeben, kann dies sogar während des Zuges von jemand anderem sein.

EINE EVOLUTION AUSLÖSEN

Es gibt zwei Typen von Evolutionen:

- **Temporäre Evolution:** Nach (einmaligem) Gebrauch auf den persönlichen Ablagestapel legen.
- **Dauerhafte Evolution:** Offen vor sich ausgelegt hält der Effekt an, solange die Karte im Spiel bleibt.

Hinweis: Adressieren Powerkarten eine andere „Karte“, beziehen sie sich nicht auf Evolutionskarten.

AUFBAU EINER EVOLUTIONSKARTE

① SPEZIES

Jedes Monster gehört einer Kaiju an – egal ob Mutant, Invasor oder Roboter.

② MONSTERNAME

Das Monster, dem diese Evolution zugeordnet ist.

③ EVOLUTIONSTYP

Eine Evolution kann temporär oder dauerhaft sein.

④ EVOLUTIONSNAME UND -EFFEKT



Impressum

AUTOR: Richard Garfield
ILLUSTRATOR: Markus Erdt
PROJEKT MANAGER: Florent Baudry
GRAFIKDESIGNERIN: Claire Wach
ÜBERSETZER JAPANISCH: Takako und Yannick
DEUTSCHE AUSGABE:
REDAKTEUR: Ralf Kuhn
GRAFIKDESIGNERIN: Sabine Kondirolli
ÜBERSETZER: Ralf Kuhn

VIELEN DANK AN: Origames, TOHO CO. für ihre Hilfe und Inspiration.
TM & © TOHO CO., LTD.

