



2-6



8+



30 Min.

SPIELREGEL KING OF TOKYO

Ein Spiel von
RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler, in dem ihr die Rollen von mutierten Monstern, randalierenden Riesenrobotern oder sogar abscheulichen Aliens übernehmt, die in diesem witzigen, leicht chaotischen Spiel voller Schadenfreude aufeinander eindreschen. Lasst die Würfel rollen und wählt eure Taktik: Wollt ihr eure Gegner angreifen? Eure Wunden heilen? Euer Monster aufpowern? Wie auch immer: lasst den Hammer kreisen auf eurem Weg zum Sieg!



DEINE AUFGABE:
MACH ALLES PLATT, WAS SICH DIR
IN DEN WEG STELLT, UND WERDE

KING OF TOKYO!

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Du bist ein Riesenmonster,
das rücksichtslos zum
KING OF TOKYO
werden will!

Deine Zerstörungswut bringt dir Ruhm in Form von Siegpunkten ein (★). Wer zuerst 20 davon gesammelt hat, gewinnt.

Oder lass die Fäuste sprechen und eliminiere deine Gegner. Wer am Schluss noch steht, ist Sieger!

SPIELMATERIAL

6 MONSTERTAFELN

Jede Tafel gehört zu einem der Monster, die ihr spielt. Jede hat einen Namen, ein Einstellrad für Siegpunkte (★) und eins für Lebenspunkte (♥).

★ **Siegpunkte**



Name

♥ **Lebenspunkte**

6 SCHWARZE WÜRFEL

Jeder Würfel hat 6 Symbole, welche die Aktionsmöglichkeiten in deinem Zug darstellen:



1 2 3 : Du bekommst Siegpunkte (★)

⚡ : Du bekommst Energiebrocken (⚡)

🐾 : Verprügle Monster, die dadurch Lebenspunkte verlieren (♥)

♥ : Du bekommst Lebenspunkte (♥)

66 POWERKARTEN

Powerkarten haben einen Namen, einen Preis, der in Energiebrocken (⚡) gezahlt werden muss, einen Typ (**BEHALTEN** / **ABWERFEN**) und einen Effekt.



Preis

Name

Typ

Effekt

Powerkarten gibt es in zwei Typen:

▶ **BEHALTEN** : Lass solche Karten bis zum Spielende offen vor dir liegen (falls irgendein Spieleeffekt nicht etwas anderes besagt).

▶ **ABWERFEN** : Führe den Effekt dieser Karte sofort aus und wirf sie dann ab.

6 FIGURAUFSPELLER

Diese Figuren stellen die Monster dar, die ihr spielt. Stell deine Figur vor dir auf. Wenn du Tokyo erobert (= nach Tokyo gehst), stelle dein Monster auf den Spielplan, nach Tokyo City oder Tokyo Bay.



ENERGIEBROCKEN

Behalte Energiebrocken, die du durch ⚡-Symbole bekommen hast. Du kannst sie ausgeben, um Karten zu kaufen oder bestimmte Karteneffekte auszulösen.



28 MARKER UND 2 GRÜNE WÜRFEL

Die Marker und grünen Würfel werden nur für bestimmte Powerkarten benötigt.



3 Rauch



1 Nachahmung



12 Schrumpfen



12 Gift

1 TOKYO-SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die Stadt Tokyo, die aus zwei Stadtteilen besteht: Tokyo City ① und Tokyo Bay ②. Wenn sich eine Regel oder Karte auf „Tokyo“ bezieht, sind beide Stadtteile gemeint.



SPIELAUFBAU



1 Jeder sucht sich ein Monster aus, nimmt dessen Figur und Monstertafel. Die Lebenspunkte (♥) stellt ihr auf 10, die Siegpunkte (★) auf 0.

2 Legt den Tokyo-Spielplan gut erreichbar für alle Spieler auf den Tisch.

BEI 2 BIS 4 SPIELERN:
nehmt ihr bloß Tokyo City.

BEI 5 BIS 6 SPIELERN:
(die Regeln dafür sind in blau) nehmt ihr sowohl Tokyo City als auch Tokyo Bay.

3 Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel ab.

4 Zieht die obersten drei Karten und legt sie offen neben den Spielplan. Die Marker legt ihr daneben.

6 Die Energiebrocken (⚡) legt ihr als Haufen bereit.



5 Die schwarzen Würfel legt ihr bereit. Die grünen braucht ihr zunächst noch nicht (bestimmte Karten bringen sie ins Spiel).

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Jeder würfelt einmal mit den 6 schwarzen Würfeln. Wer die meisten 🟩 erzielt, fängt an. Bei Gleichstand wird das so oft wiederholt, bis nur ein einziger Spieler die meisten 🟩 hat.

ZUGÜBERSICHT

1. Würfelwurf
2. Würfel auswerten
3. Tokyo erobern
4. Powerkarten kaufen
5. Zug beenden

1. WÜRFELWURF

In deinem Zug darfst du bis zu drei Würfelwürfe ausführen. Du darfst auch vorher aufhören.

Würfle zuerst mit allen 6 Würfeln (plus 1 oder 2 grüne Würfel, falls du die entsprechende Powerkarte hast). Vor deinem zweiten und dritten Wurf kannst du Würfel, die du behalten möchtest, beiseite legen und nur die nicht benötigten Würfel erneut werfen. Falls du bei deinem dritten Wurf deine Meinung änderst, kannst du auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder werfen, zusammen mit denen, deren Ergebnisse du nicht möchtest.

Nachdem du deine drei Würfelwürfe beendet hast (oder vorher aufgehört hast), sieh dir im Schritt „2. Würfel auswertung“ an, was du erzielt hast.

2. WÜRFEL AUSWERTUNG

Du kannst deine Würfel in beliebiger Reihenfolge auswerten, musst aber immer alle auswerten.

Alles, was an Symbolen nach deinem letzten Wurf vor dir liegt, sind deine für diesen Zug erzielten Aktionen:

SIEG-
PUNKTE



Hast du einen Drilling aus 1, 2 oder 3, bekommst du so viele ★, wie die Zahl angibt.

Jeder zusätzliche Würfel mit derselben Zahl bringt dir 1 zusätzlichen ★.

BEISPIEL

Gigazaur würfelt **1 1 1 1**
= **1 1 1** + **1** = 2★
1★ 1★

ENERGIE



Du bekommst 1⚡ aus dem Vorrat pro erzieltm ⚡. Lege die Energiebrocken als persönlichen Vorrat vor dich.

Behalte sie so lange, bis du sie ausgeben willst.



♥ Lebenspunkte
⚡ Energiebrocken
★ Siegpunkte

PRÜGEL



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

- Wenn du in Tokyo bist (Tokyo City oder Tokyo Bay) und du 🟩 erzielt, verliert jedes Monster außerhalb von Tokyo ♥.
- Wenn du außerhalb von Tokyo bist und 🟩 erzielt, verliert jedes Monster in Tokyo (Tokyo City und Tokyo Bay) ♥. Diese Monster können sich dann entscheiden, Tokyo zu verlassen oder zu bleiben. Monster, die Tokyo verlassen, verlieren dabei trotzdem ♥.

Jedes 🟩 sorgt für den Verlust eines Lebenspunkts ♥. Bei einem Monster, das sein letztes ♥ verliert, erscheint ☠ auf der Tafel und es scheidet aus dem Spiel aus (seine BEHALTEN-Karten werden abgeworfen, seine Energiebrocken kommen zurück in den Vorrat).

Da kein Monster das Spiel in Tokyo beginnt, kann das Monster, das zuerst spielt, mit seinen 🟩 den anderen Monstern keine ♥ abnehmen.

WICHTIG ♥, die durch Effekte von Powerkarten verloren gehen, sind logischerweise nicht durch 🟩 verlorengegangen. Ein Monster kann Tokyo jedoch nur dann verlassen, wenn es ♥ durch 🟩 verliert.

HEILUNG



Wenn du außerhalb von Tokyo bist, bekommst du 1♥ pro erzieltm 🟩.

Wenn du in Tokyo bist, bekommst du durch 🟩 jedoch keine ♥ (du kannst dort nur durch Powerkarten ♥ bekommen).

WICHTIG Du kannst nie mehr als 10♥ haben.



BEISPIEL FÜR WÜRFELWÜRFE



• Würfelwurf:

CyberKitty ist in Tokyo City. Gigazaur ist am Zug.

Gigazaur nimmt die schwarzen Würfel und macht seinen ersten Würfelwurf:



Er behält 3 3 und macht mit den anderen vier Würfeln seinen zweiten Würfelwurf. Er bekommt:



Er darf noch einmal würfeln. Er will jetzt lieber die 2 2 2 behalten und würfelt mit den anderen drei Würfeln. Er erzielt:



• Würfelauswertung:

Weiler 2 2 2 erzielt hat, bekommt er 2★, plus 1 Extra-★ für das vierte 2-Symbol.

Durch ⚡ bekommt er 1⚡.

Sein 🖐️ sorgt dafür, dass CyberKitty in Tokyo 1♥ verliert (wäre Gigazaur in Tokyo, hätten alle Monster außerhalb Tokyos 1♥ verloren).

Gigazaur hat keine ♥ erzielt, also bekommt er kein ♥.

Gigazaur nimmt 1⚡ aus dem Vorrat, weil er ein ⚡ erzielt hat.



3. TOKYO EROBERN

Ist niemand in Tokyo? Dann musst du dein Monster jetzt auf Tokyo City stellen.

Du kannst Tokyo erst wieder verlassen, wenn du durch 🖐️ eines anderen Monsters ♥ verlierst.

WICHTIG Kein Monster beginnt das Spiel in Tokyo. Wer das Spiel beginnt, muss also in diesem Schritt nach Tokyo City gelangen.



 **Bei 5 bis 6 Spielern:** Wenn 5-6 Tokyo City besetzt, Tokyo Bay jedoch leer ist, musst du Tokyo Bay erobern. Monster in Tokyo City und Tokyo Bay gelten jeweils als „in Tokyo“. Tokyo Bay hat dieselben Wirkungen wie Tokyo City.

Sobald im Spiel weniger als 5 Spieler übrig sind, musst du Tokyo Bay sofort verlassen (es sei denn, Tokyo City wäre leer; in diesem Fall müsstest du dorthin wechseln).

DIE BEDEUTUNG VON TOKYO

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

• ➡️ 1★: Du bekommst 1★, wenn du Tokyo eroberst.

• [+2★]: Du bekommst 2★, wenn du deinen Zug in Tokyo beginnst.

• 🎯: Monster in Tokyo dürfen keine ♥ benutzen (sie dürfen aber trotzdem Powerkarten benutzen, die ihnen ♥ einbringen).

Außerdem hängt das Ziel deiner Prügel davon ab, wo du gerade bist:

• Die 🖐️ der Monster in Tokyo sorgen dafür, dass jedes Monster außerhalb von Tokyo ♥ verliert,

• die 🖐️ der Monster außerhalb von Tokyo sorgen dafür, dass jedes Monster in Tokyo ♥ verliert.

Du darfst Tokyo nur verlassen, nachdem du ♥ verloren hast (die du durch von anderen Monstern erzielt 🖐️ verloren hast).



4. POWERKARTEN KAUFEN

Jetzt darfst du eine oder mehr der offenen drei Powerkarten kaufen. Um eine Powerkarte zu kaufen, musst du so viele ⚡ ausgeben, wie der Preis oben auf der Karte angibt. **Ersetze die gekaufte Karte sofort durch die oberste vom Stapel. Neue Karten stehen sofort zum Kauf.**



Außerdem darfst du 2⚡ ausgeben, um die drei offenen Karten auf den Ablagestapel zu legen. Decke dann sofort drei neue Karten vom Stapel auf. Auch diese stehen sofort zum Kauf zur Verfügung.

Solange du genug ⚡ hast, kannst du damit fortfahren, Karten wegzuräumen oder zu kaufen.

BEISPIEL: SPIEL MIT 5 SPIELERN

Startpositionen zu Beginn dieser Runde

Gigazaur ist in Tokyo City und Space Penguin ist in Tokyo Bay. The King, CyberKitty und MekaDragon sind die drei anderen Monster.

MekaDragon ist am Zug. Er erzielt 4 📉.

Gigazaur und Space Penguin verlieren jeweils 4♥. Beide entscheiden sich, Tokyo zu verlassen.

Nachdem MekaDragon seine Würfel komplett ausgewertet hat, *erobert* er Tokyo City und bekommt 1★. Tokyo Bay ist leer.

Jetzt ist Gigazaur am Zug. Er erzielt 1 📉.

Nur MekaDragon verliert 1♥, weil niemand in Tokyo Bay ist. Er entscheidet sich, in Tokyo zu bleiben. Gigazaur muss jetzt Tokyo Bay *erobern*, weil es leer ist, und er bekommt 1★.

Danach erzielt Space Penguin 1 📉. Gigazaur und MekaDragon verlieren jeweils 1♥. Gigazaur entschließt sich, Tokyo Bay zu verlassen, aber MekaDragon will in Tokyo City bleiben. Nach der Würfelauswertung muss Space Penguin nach Tokyo Bay und bekommt 1★.

The King und CyberKitty erzielen beide in ihren Zügen 0 📉, also *erobert* oder *verlässt* niemand Tokyo.



MekaDragon beginnt seinen Zug in Tokyo und bekommt daher 2★.

Er erzielt 3 📉, wodurch jedes Monster außerhalb von Tokyo 3♥ verliert: Gigazaur, The King und CyberKitty. Space Penguin, der in Tokyo ist, verliert keine ♥ – Monster in Tokyo prügeln nicht aufeinander ein.

Gigazaur hat jetzt 0♥ und scheidet aus. Jetzt sind nur noch vier Monster im Spiel. Space Penguin muss sofort Tokyo Bay verlassen, womit nur noch MekaDragon allein in Tokyo bleibt.

BEISPIEL

Space Penguin hat 10⚡, mag aber keine der verfügbaren Karten haben. Er zahlt 2⚡, um die Karten der Ablage wegzuräumen, und deckt die nächsten drei auf. Er hat jetzt noch 8⚡ und möchte eine Karte haben, die 3⚡ kostet.

Er kauft die Karte und ersetzt sie durch eine neue. Er hat noch 5⚡, will diese aber für einen späteren Zug aufheben.

5. ZUG BEENDEN

Manche Powerkarten haben Effekte, die erst bei Zugende wirksam werden.

Sobald du fertig bist, gib die Würfel an den Spieler links von dir.

SPILENDE

Das Spiel endet, *wenn die Spielrunde beendet ist*, in der ein Monster 20★ erreicht, oder sobald nur noch ein Monster übrig ist.

Das Monster, das 20★ erreicht hat oder das der letzte Überlebende ist, wird King of Tokyo!

GLOSSAR

- **Erobern:** Wenn ein Monster Tokyo betreten muss.
- **Erzielen:** Was man am Schluss seiner Würfelwürfe an Symbolen erwürfelt hat.
- **Prügel(n):** Die erzielten 📉 ziehen anderen Monstern ♥ ab.
- **Verlassen:** Ein Monster darf Tokyo nur verlassen, wenn es gerade ♥ durch von anderen Monstern erzielte 📉 verloren hat. Das prügelnde Monster muss dann den freien Platz im Schritt *Tokyo erobern* einnehmen.
- **Würfelwurf:** Die Tätigkeit, mit den Würfeln auf der Spielfläche zu würfeln. Vor einem Würfelwurf darf der Spieler Würfel des direkt vorangegangenen Wurfs beiseite legen. Er darf auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder zu einem Würfelwurf dazu nehmen.

HINWEISE ZU EINIGEN POWERKARTEN

- Wer durch eine Powerkarte im selben Zug auf 20 kommt und auf 0 fällt, scheidet aus. Um zu gewinnen, muss man seinen Zug überleben. Sollten alle Monster gleichzeitig eliminiert werden... dann verlieren alle!
- Durch Powerkarten können Monster nie mehr als 10 haben (es sei denn, eine **BEHALTEN**-Karte erlaubt es ausdrücklich).



NACHAHMER

Nachahmer kopiert die Effekte einer Karte, als ob diese Karte gerade gespielt worden wäre (also kommen z. B. Marker darauf). Wird die kopierte Karte abgeworfen, hat *Nachahmer* keine Wirkung mehr und du nimmst dir den *Nachahmer*-Marker zurück. Du darfst ihn zu Beginn deines nächsten Zugs auf eine andere **BEHALTEN**-Karte legen (bevor du würfelst), indem du 1 zahlst.



ABSTAUBER

Sollten zwei *Abstauber* im Spiel sein (wegen *Nachahmer*), hat das Monster mit *Abstauber*, das im Uhrzeigersinn am nächsten zum Monster sitzt, das gerade am Zug ist, als Erstes das Recht, Karten zu kaufen.



GIFTSPEIER & SCHRUMPFSTRAHL

Gift- und *Schrumpf*-Marker gelten als unbegrenzt.

Sie bleiben bei ihren Opfern liegen, selbst wenn die zugehörige Karte abgeworfen wurde.

Wer in Tokyo ist, kann diese Marker nicht loswerden: Nur außerhalb von Tokyo darf man für das Entfernen von Markern nutzen.



FEUERSTRAHL

Die Monster der Spieler links und rechts von dir verlieren jeweils 1 . Diese verlieren sie sogar, wenn sie am selben Ort wie du sind. Wenn außer dir nur noch 1 Spieler übrig ist, verliert auch er nur 1 .



METAMORPH

Das Abwerfen deiner **BEHALTEN**-Karten passiert im Schritt *Zug beenden*. Du bekommst den vollen aufgedruckten Preis der Karte, auch dann, wenn du sie zu einem günstigeren Preis gekauft haben solltest.

IMPRESSUM

Autor: Richard Garfield

Spielentwicklung: Richard Garfield & Skaff Elias

Redakteure: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Projektleitung: Timothée Simonot

Projektleitung USA: Stephan Brissaud

Übersetzung: Michael Kröhnert

Dank an: Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon

Konfektion: Origames

Koordination: Guillaume Gille-Naves

Künstlerische Leitung: Igor Polouchine



Illustrationen (*inspiriert von Igor Polouchines Monstern*): Régis Torres

Kolorierung: Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet

Spieltester USA: 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 & der Schrecken von Tokyo – Schuyler Garfield

Spieltester Frankreich: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle und Fabrice

FOLGT UNS AUF :



©2011-2017 IELLO. IELLO, KING OF TOKYO und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.

©2017 ORIGAMES. ORIGAMES und ihr Logo sind Warenzeichen von ORIGAMES.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-gefahr durch Kleinteile.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUTTER Trade GmbH + Co KG **Distributor:** Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

WWW.IELLO.COM



POWER UP!

Der Aufwand, um King of Tokyo zu werden, ist gerade um ein weiteres Level gestiegen!

Die Monster entwickeln sich weiter und profitieren so von neuen ungeahnten Kräften! Jetzt hat jedes Monster ein Deck von Evolution-Karten, auf das es während des Spiels zugreifen kann. Und es kommt noch dicker: Ein neuer Herausforderer ist in der Stadt, der mit Sicherheit seine Kunst des Smashens unter Beweis stellen wird: der schreckliche Pandakai!

**AB FRÜHJAHR 2017
VERFÜGBAR!**



**ES IST ERWACHT!
CTHULHU MACHT SICH FÜR DEN KAMPF BEREIT!**

