

REGELN

The background is a dark, textured illustration of a cave or underground setting. In the center, there is a dark, shadowy figure with glowing yellow eyes and a jagged, yellow mouth, resembling a dragon or a monster. The scene is filled with dust and small white particles, creating a sense of depth and mystery.

Ein Spiel von **RICHARD GARFIELD** • Illustrationen von **PAUL MAFAYON**



UND DANN VERSINKT DIE STADT IN FINSTERNIS... PANISCHE SCHREIE MISCHEN SICH MIT DEM HEULEN DER SIRENEN. IRGENDWO IM DUNKELN ERKLINGT GOTTLOSES GEBRÜLL UND IN DIESER MONDLOSEN NACHT GREIFEN MONSTER DIE METROPOLE TOKYO AN!

Die brüllenden Schatten vernichten alles, was auf ihrem Weg liegt. Sie zertrümmern Brücken und reißen Gebäude nieder. Wilder, übler und explosiver als je zuvor treffen riesige Roboter in chaotischen Gemetzeln auf grimmige Aliens. Diese Schlacht wird episch – und nur eines der Monster kann zum Herrscher über die zerstörte Stadt werden. Doch ... was haben diese beiden schrecklich vertrauten Silhouetten zu bedeuten, die da aus dem Dunkel treten?

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

KING OF TOKYO - DARK EDITION ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Schlüpf in die Rollen mächtiger Monster und tut, was getan werden muss, um Tokyo zu erobern. Lass die Würfel rollen, kaufe Powerkarten, stärke deine Bosheit und Niedertracht und schlage alles kurz und klein, um Siegpunkte (★) zu erhalten und so das Spiel zu gewinnen. Und wenn du besonders niederträchtig sein willst, dann solltest du alle Gegner eliminieren. Nur wer am Schluss noch steht, ist König der Finsternis und trägt den Sieg davon!

Solltet ihr mit **KING OF TOKYO** vertraut sein, ist es lediglich nötig, die Regeln zu lesen, die mit diesem Symbol  markiert sind: Denn den Großteil der Spielregeln kennt ihr bereits!

INHALT

6 MONSTERTAFELN

Diese Tafeln stehen für die Monster, deren Rollen ihr in **KING OF TOKYO - DARK EDITION** übernehmt. Jede hat einen Namen, ein Einstellrad für Siegpunkte (★) und eins für Lebenspunkte (♥).

★ Siegpunkte



Name

♥ Lebenspunkte

1 TOKYO-SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die Stadt Tokyo, die aus zwei Stadtteilen besteht: **Tokyo City** (🏙️) und **Tokyo Bay** (🌊). Wenn sich eine Regel oder Karte auf „Tokyo“ bezieht, sind beide Stadtteile gemeint. Der Spielplan zeigt außerdem das Level an **Bosheit** an.



6 GRAUE WÜRFEL

Jeder Würfel zeigt 6 Symbole, die die Aktionsmöglichkeiten in deinem Zug vorgeben:

1 2 3 : Du erhältst Siegpunkte (⚡) und ggf. Punkte für Bosheit

⚡ : Du erhältst eine Ladung Energie (⚡)

🐾 : Verwunde andere Monster

♥ : Du erhältst Lebenspunkte (♥)



66 POWERKARTEN

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

Powerkarten gibt es in zwei Sorten:

BEHALTEN

Lass solche Karten **bis zum Spielende offen vor dir liegen** (falls eine Karte oder ein Plättchen nichts anderes angibt.)

ABWERFEN

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



10 BOSHEITSPLÄTTCHEN

Bosheitsplättchen sind doppelseitig. Jede Seite zeigt einen Wert (unten rechts), einen Titel und einen Effekt.

Die Spieler lassen jede Bosheit die sie erwerben, **offen bis zum Spielende** vor sich liegen.



6 FIGURAUFGESTELLER

Diese Figuren verkörpern eure Monster. Stelle deine Figur vor dir auf. Wenn du Tokyo erobert (= nach Tokyo gehst), stelle dein Monster auf den Spielplan – entweder nach Tokyo City (🏙️) oder Tokyo Bay (🌊). Wie das geht, erfährst du weiter unten.



ENERGIELADUNGEN

Nimm dir Energieladungen, die du durch ⚡-Würfelsymbole bekommen hast, und lege sie vor dir ab. Du kannst sie ausgeben, um Karten zu kaufen oder bestimmte Karteneffekte auszulösen.



6 BOSHEIT

Mit diesen Markern behaltet ihr auf der Anzeige auf dem Spielplan die Übersicht darüber, über wie viel Bosheit ihr verfügt.



27 MARKER UND 2 GELBE WÜRFEL

Die Marker und gelben Würfel werden für bestimmte Powerkarten und Bosheitsplättchen benötigt.



3 Rauchmarker



12 Schrumpfmärker



12 Giftmarker



SPIELAUFBAU

①

Jeder Spieler sucht sich ein Monster aus und nimmt sich die entsprechende Figur und Monstertafel. Die Lebenspunkte eures Monsters (♥) stellt ihr auf 10, die Siegpunkte (⚡) auf 0.

②

Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte.

③

Mischt die Powerkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

④

Zieht die obersten 3 Powerkarten und legt sie als offenes Angebot neben den Spielplan. Legt alle Rauchmarker, Schrumpfmaker und Giftmarker daneben.



⑤

Legt die grauen Würfel neben dem Spielplan bereit. Die gelben Würfel benötigt ihr zunächst noch nicht (sie werden erst durch bestimmte Karten und Plättchen ins Spiel gebracht).

⑥

Legt die Energieladungen (⚡) als Vorrat bereit.

⑦

Jeder Spieler besitzt einen passenden Marker für Bosheit. Legt die Marker neben die Anzeige auf dem Spielplan. Stapelt Bosheitsplättchen entsprechend ihrer Werte neben den nummerierten Feldern. Es liegen dann 4 Plättchen neben Feld ③, 4 Plättchen neben ⑥ und 2 Plättchen neben ⑩.

Die Bosheitsplättchen sind doppelseitig bedruckt. Wir empfehlen für die erste Partie die rote Seite zu verwenden. In späteren Partien könnt ihr wählen, ob ihr mit der roten oder mit der grünen Seite spielen wollt oder ob ihr einen Mix aus beiden Seiten auslegt.



BEI 2 BIS 4 SPIELERN
spielt ihr nur in
Tokyo City.



BEI 5 BIS 6 SPIELERN
spielt ihr sowohl in Tokyo
City als auch in Tokyo Bay.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt zu Beginn mit allen 6 grauen Würfeln, um festzulegen, wer Startspieler wird. Wer die meisten 🗡️ hat, beginnt das Spiel. Bei Gleichstand wird unter diesen Spielern erneut gewürfelt, bis einer die meisten 🗡️ hat.

ZUGÜBERSICHT

1. LASS DIE WÜRFEL ROLLEN
2. WÜRFEL AUSWERTEN
3. TOKYO EROBERN
4. POWERKARTEN KAUFEN
5. ZUG BEENDEN

1. LASS DIE WÜRFEL ROLLEN

In deinem Zug darfst du bis zu 3 x die Würfel werfen. Du darfst auch vorher aufhören.

Würfle zuerst mit allen 6 Würfeln (plus 1 oder 2 gelbe Würfel, falls du die entsprechende Powerkarte oder ein entsprechendes Bosheitsplättchen hast). Vor deinem zweiten Wurf kannst du Würfel, die du behalten möchtest, beiseite legen und nur die übrigen Würfel erneut werfen. Bei deinem dritten Wurf darfst du alle Würfel, die du bislang beiseite gelegt hattest, erneut würfeln (falls du es dir anders überlegt hast), zusammen mit all den Würfeln deines zweiten Wurfs, die du nicht behalten willst.

Nachdem du deinen dritten Wurf beendet hast (oder vorher aufgehört hast), geht es mit dem Schritt **WÜRFEL AUSWERTEN** weiter.

2. WÜRFEL AUSWERTEN

Du darfst deine Würfel in beliebiger Reihenfolge auswerten, du musst aber immer alle Würfel auswerten. Alle Symbole, die nach deinem letzten Wurf vor dir liegen, geben deine Aktionen für diese Runde vor:

SIEGPUNKTE 1 2 3

Wenn du einen Drilling aus 1, 2 oder 3, erzielt hast, bekommst du so viele 🌟, wie die Zahl angibt. Jeder zusätzliche Würfel mit derselben Zahl bringt dir 1 zusätzlichen 1 🌟.

PUNKTE FÜR BOSHEIT

Zusätzlich zu Siegpunkten liefern dir die Kombinationen 1 1 1 und 2 2 2 Punkte für Bosheit:

- für jeden Drilling aus 1 erhältst du 2 Punkte für Bosheit.
- Für jeden Drilling aus 2 erhältst du 1 Punkt für Bosheit.
- 3 3 3 bringt dir jedoch keine Punkte für Bosheit.

♥ Lebenspunkte ⚡ Energieladungen 🌟 Siegpunkte

Wenn du Punkte für Bosheit erhältst, bewegst du deinen Marker auf der entsprechenden Anzeige weiter. Sobald sich dein Marker auf das Feld 3, 6 oder 10 (oder jeweils darüber hinweg) bewegt, darfst du dir **1 Plättchen deiner Wahl** von den entsprechenden dort ausliegenden Plättchen nehmen.



Lege dieses Plättchen vor dir ab. Der Effekt ist ab sofort wirksam. Beim Voranschreiten auf der Anzeige (du fällst nicht wieder auf Null zurück) erhältst du Plättchen nur beim Erreichen oder Überschreiten des jeweiligen Felds.



Wenn du dir einmal ein Plättchen für ein Level an Bosheit ausgesucht hast, erhältst du für dieses Level kein weiteres Plättchen mehr.

BEISPIEL

GIGAZAUR erzielt 1 1 1 1
= 1 1 1 + 1 = 2 🌟 + 2 Punkte für Bosheit.
1 🌟 + 2 Punkte für Bosheit 1 🌟



ENERGIE ⚡

Du bekommst 1 ⚡ aus dem Vorrat pro erzieltm 🌟. Lege deine Energieladungen als persönlichen Vorrat vor dir ab.

Behalte die Energieladungen so lange, bis du sie ausgeben willst.



PRÜGEL





Monster, die sich nicht am selben Ort aufhalten wie du, verlieren 1  pro erzieltem .








▶ **WENN DU IN TOKYO BIST** (Tokyo City  oder Tokyo Bay ) und du  erzielst, verwundest du **alle Monster außerhalb** von Tokyo (und nur diese).



▶ **WENN DU AUSSERHALB VON TOKYO** bist und  erzielst, verwundest du **alle Monster in Tokyo** (Tokyo City  und Tokyo Bay ). Diese Monster können sich anschließend entscheiden, Tokyo zu verlassen oder in Tokyo zu bleiben. Egal, ob sie in Tokyo bleiben oder die City verlassen: Alle Monster, die in Tokyo standen, verlieren  als Folge der derben Prügel, die sie gerade von dir einstecken mussten.




Jedes  sorgt für den Verlust eines Lebenspunkts . Bei einem Monster, das sein letztes  verliert, erscheint  auf der Tafel und das Monster scheidet aus dem Spiel aus (seine Karten, Bosheitsplättchen und Energieladungen werden abgeworfen).


Da **kein Monster das Spiel in Tokyo beginnt**, kann das Monster, das zuerst spielt, die anderen Monster keine  durch erzielte  kosten. Es erobert jedoch automatisch die Stadt Tokyo (siehe unten).

HINWEIS: , die durch Effekte von Powerkarten verloren gehen, werden anders behandelt als , die als Ergebnis eines  verloren gehen. Ein Monster kann Tokyo nur verlassen, wenn es  durch  verliert.

HEILUNG

▶ **WENN DU AUSSERHALB VON TOKYO BIST**, bekommst du 1  pro erzieltem  bis hin zu deinem Maximalwert. , die dein Maximum an Lebenspunkten überschreiten würden, verfallen.


▶ **WENN DU IN TOKYO BIST**, bekommst du durch  jedoch keine  (du kannst  dort ausschließlich durch Powerkarten oder Bosheitsplättchen bekommen).

HINWEIS: Über Heilung kannst nie auf mehr als 10  kommen.



BEISPIEL



• WÜRFELWURF

Cyber Bunny ist in Tokyo City. Gigazaur ist am Zug. Er ist auf der Anzeige für Bosheit auf Stufe . Gigazaur nimmt die grauen Würfel und würfelt:







Er behält  und würfelt mit den übrigen 4 Würfeln erneut. Sein Ergebnis:



 (die er zuvor behalten hatte) und  (neu erwürfelt)


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




 (zuvor behalten) und  (neu erwürfelt)

• WÜRFEL AUSWERTEN



Weil er  erzielt hat, erhält er 2 , plus 1 zusätzliches  für das vierte -Ergebnis.



Die 3 erzielten  liefern ihm zusätzlich 1 Punkt für Bosheit und er zieht seinen Marker um 1 Feld auf der Anzeige für Bosheit vor. Er erreicht damit das dritte Feld und sucht sich 1 der verfügbaren  Plättchen aus. Er legt es vor sich ab.

Weil er  erzielt hat, bekommt er 1 .

Durch  verwundet er Cyber Bunny, das sich in Tokyo befindet (wäre Gigazaur ebenfalls in Tokyo, hätte er alle Monster außerhalb von Tokyo verwundet, jedoch nicht Cyber Bunny). Gigazaur hat keine  erzielt, also bekommt er kein .

3. TOKYO EROBERN

Ist niemand in Tokyo? Dann musst du dein Monster jetzt auf Tokyo City  stellen. (Beim Spiel zu fünft oder sechst müsstest du Tokyo Bay  erobern, falls Tokyo Bay leer ist.)

Du darfst Tokyo nur verlassen, wenn du  durch  eines anderen Monsters verlierst.

HINWEIS: Kein Monster beginnt das Spiel in Tokyo. Der Startspieler muss also in diesem Schritt nach Tokyo.



BEI 5 BIS 6 SPIELERN: Wenn Tokyo City besetzt ist, Tokyo Bay jedoch leer, dann musst du Tokyo Bay erobern. Monster in Tokyo City und Tokyo Bay gelten jeweils als „in Tokyo“. Für Tokyo Bay gelten dieselben Regeln wie für Tokyo City .

Sobald im Spiel 4 oder weniger Spieler übrig sind, muss ein Spieler, der in Tokyo Bay steht, diese sofort verlassen (es sei denn, Tokyo City wäre leer; in diesem Fall müsste er dorthin gehen).

Der Wechsel von Tokyo Bay nach Tokyo City muss bei 4 Spielern auch dann geschehen, wenn der Spieler in Tokyo Bay gerade nicht am Zug ist.



4. POWERKARTEN KAUFEN

In diesem Schritt **darfst** du 1 oder mehr der offenen ausliegenden Powerkarten kaufen. Um eine Powerkarte zu kaufen, musst du so viele ausgeben, wie der Preis oben auf der Karte angibt. Sollte die Karte vom Typ **ABWERFEN** sein, führst du ihre Effekte **sofort** aus, bevor du irgendeine weitere Handlung unternimmst. Sollte sie vom Typ **(BEHALTEN)** sein, **legst du die Karte offen vor dir ab**. Sie ist **ab sofort aktiv**. Ersetze die gekaufte Karte sofort durch die oberste vom Stapel gezogene Karte. Neue Karten stehen sofort zum Kauf.

Außerdem darfst du 2 ausgeben, um die 3 offenen Karten auf den Ablagestapel zu legen. Decke dann sofort 3 neue Karten vom Stapel auf. Auch diese stehen sofort zum Kauf.

Solange du genug hast, kannst du fortfahren, Karten wegzulegen oder zu kaufen.

BEISPIEL

Der King hat 10 , möchte aber keine der verfügbaren Karten haben. Er zahlt 2 , um die Karten auf den Ablagestapel zu legen, und deckt die nächsten 3 vom Stapel auf. Er hat jetzt noch 8 und sieht eine Karte, die 3 kostet. Er kauft diese Karte und ersetzt sie durch eine neue. Er hat noch 5 , will diese aber für einen späteren Zug aufheben.

5. ZUG BEENDEN

Manche **Effekte von Powerkarten** werden erst bei Zugende wirksam. Aktiviere diese Karten, bevor du die Würfel an den nächsten Spieler weitergibst. Gib nun die Würfel an den Spieler links von dir (Uhrzeigersinn).

DIE BEDEUTUNG VON TOKYO

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

➔ 1 : Du bekommst 1 , wenn du Tokyo erobert.

[+2] : Du bekommst 2 , wenn du deinen Zug in Tokyo beginnst. Das gilt auch, wenn du durch einen besonderen Effekt einen weiteren Zug haben solltest.

: Monster in Tokyo dürfen zu keinem Zweck nutzen (sie dürfen aber trotzdem Powerkarten benutzen, die ihnen einbringen).

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

Die der Monster in Tokyo sorgen dafür, dass jedes Monster außerhalb von Tokyo verwundet wird.

Die der Monster außerhalb von Tokyo sorgen dafür, dass jedes Monster in Tokyo verwundet wird.

Du darfst Tokyo nur verlassen, nachdem du durch eines anderen Monsters verloren hast.

OPTIONALE REGEL FÜR EIN SPIEL ZU ZWEIT

Solltet ihr zu zweit spielen wollen, könnt ihr diese Sonderregel für die Eroberung von Tokyo anwenden (die anderen Regeln bleiben gleich):

- Anstatt 1 zu erhalten, wenn du Tokyo erobert, erhältst du 1 .
- Anstatt 2 zu erhalten, wenn du deinen Zug in Tokyo beginnst, erhältst du 1 .

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Spielrunde, 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 zum **King of Tokyo** gekrönt!

GLOSSAR

WÜRFELWURF: Vor einem Würfelwurf darf der Spieler 1 oder mehr Würfel des vorangegangenen Wurfs beiseite legen. Er darf auch 1 oder mehr zuvor beiseite gelegte Würfel wieder zu einem Würfelwurf dazu nehmen.

VERLASSEN: Ein Monster darf Tokyo nur verlassen, wenn es gerade verwundet wurde (also durch von einem anderen Monstern erzielte verloren hat).

VERWUNDET: Ein Monster verwundet ein anderes Monster, wenn letzteres 1 oder mehr durch die im Schritt Würfel auswerten erzielten verliert.

ZUG: Ein Zug endet immer dann, wenn ein Spieler die Würfel an den nächsten Spieler weitergibt, womit der Zug dieses neuen Spielers beginnt.

BEISPIEL EINES SPIELS ZU FÜNF

Gigazaur ist in Tokyo City und Kraken ist in Tokyo Bay 🌊. The King, Cyber Bunny und Meka Dragon sind die drei anderen Monster (alle außerhalb von Tokyo). Anja spielt Meka Dragon und Michael spielt Gigazaur. Meka Dragon ist am Zug. Anja erzielt 4 🍀.

Gigazaur und Kraken verlieren jeweils 4 ❤️. Beide verlassen Tokyo. Nachdem Anja ihre restlichen Würfel ausgewertet hat, erobert ihr Meka Dragon (zwingend) Tokyo City 🏙️ und bekommt 1 🌟. Tokyo Bay 🌊 bleibt leer.

Jetzt ist Gigazaur am Zug. Er erzielt 1 🍀. Nur Meka Dragon (in Tokyo City 🏙️) wird verwundet; in Tokyo Bay 🌊 niemand, weil dort keiner steht. Anja entscheidet sich, in Tokyo City 🏙️ zu bleiben. Nachdem Michael

seine restlichen Würfel ausgewertet hat, muss sein Gigazaur jetzt Tokyo Bay 🌊 erobern, da dort niemand steht. Er bekommt dafür 1 🌟.

Anschließend erzielt Kraken 1 🍀. Gigazaur und Meka Dragon verlieren jeweils 1 ❤️. Gigazaur entschließt sich, Tokyo Bay 🌊 zu verlassen, aber Meka Dragon will in Tokyo City 🏙️ bleiben. Nach der Würfelauswertung muss Kraken nach Tokyo Bay 🌊 ziehen und bekommt dafür 1 🌟.

The King und Cyber Bunny erzielen beide in ihren Zügen 0 🍀, also erobert oder verlässt niemand Tokyo. Gigazaur und Kraken dürfen Tokyo nicht verlassen, weil sie von keinem anderen Monster verwundet wurden.

Meka Dragon beginnt seinen Zug in Tokyo und bekommt für diese Leistung 2 🌟.

Anja erzielt 3 🍀 und alle Monster außerhalb von Tokyo verlieren 3 ❤️ (Gigazaur, The King und Cyber Bunny). Kraken, der „in Tokyo“ ist, wird nicht verwundet – denn Monster in Tokyo verwunden sich nicht gegenseitig.

Als Ergebnis des Angriffs von Meka Dragon hat Gigazaur jetzt 0 ❤️, ist sofort aus dem Spiel und legt alle seine Besitztümer ab. Jetzt sind nur noch 4 Monster im Spiel. Kraken muss Tokyo Bay 🌊 sofort verlassen, womit nur noch Meka Dragon alleine in Tokyo steht.

KLARSTELLUNGEN ZU POWERKARTEN UND BOSHEITSPLÄTTCHEN

☀️ Kommst du durch eine Powerkarte im selben Zug auf 20 🌟 und fällst auf 0 ❤️, scheidest du aus. **Um zu gewinnen, musst du deinen 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).



WESEN AUS DER TIEFE

Wenn zwei *Wesen aus der Tiefe* -Karten im Spiel sind (durch Einsatz der Karte *Dunkler Doppelgänger*), dann erhält das Monster mit *Wesen aus der Tiefe* -Karte, das im Uhrzeigersinn näher an dem Monster sitzt, das gerade am Zug ist, als Erstes die Möglichkeit, neu aufgedeckte Karte zu erwerben. Erst danach kommt das zweite Monster mit *Wesen aus der Tiefe* -Karte an die Reihe.



FEUERATEM

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 insgesamt nur 2 Spieler übrig sind, verliert dein Gegner nur 1 ❤️.



GIFTSPEIER & SCHRUMPFSTRAHL



abgeworfen wurden.

Während du in Tokyo bist, kannst du diese Marker nicht loswerden: Du musst außerhalb von Tokyo sein, um 🍀 für das Entfernen von Markern zu nutzen.



METAMORPH

Wenn du **(BEHALTEN)**-Karten abwerfen möchtest, musst du das am Ende deines Zuges machen. Du erhältst die vollen Kosten ⚡ zurück, auch wenn du die Karte günstiger bekommen hast.



DUNKLER DOPPELGÄNGER

Dunkler Doppelgänger kopiert die Effekte einer beliebigen Karte, so als ob diese soeben gespielt worden wäre. Sobald die kopierte Karte abgeworfen wird, hat *Dunkler Doppelgänger* keine Effekte mehr. Zu Beginn deines Zugs (also bevor du würfelst) kannst du entscheiden, eine andere **(BEHALTEN)**-Karte zu wählen.

CREDITS

Spielautor: **Richard Garfield**

Spielentwicklung: **Richard Garfield & Skaff Elias**

Redaktion: **Cédric Barbé & Patrice Boulet**

Deutsche Redaktion: **Simon Hopp**

Projektleitung: **Delphine Brennan & Florent Baudry**

Dank an: **Origames, Frédéric Derlon**

Illustrationen: **Paul Mafayon**

Testspieler 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, und der Schrecken von Tokyo – Schuyler Garfield

©2011-2020 IELLO. King of Tokyo und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT - FRANCE

HUTTER

Trade GmbH & Co KG

VERTRIEB: Hutter Trade GmbH + Co KG,

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312

Günzburg, DEUTSCHLAND. Farb- und Inhaltsänderungen

vorbehalten.® und TM kennzeichnen U.S.-Warenzeichen.

Alle Rechte vorbehalten.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststichungsgefahr. ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

FOLGT UNS AUF



WWW.IELLO.COM