



2-6



8+



30min

# 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. Lass die Würfel rollen und wähle deine Taktik: Willst du deine Gegner angreifen? Deine Wunden heilen? Dein Monster aufpowern? Wie auch immer ...



DEINE AUFGABE IST:

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

## 10 MONSTERTAFELN

Jede Tafel gehört zu einem der Monster, die ihr in King of Tokyo spielen könnt. Jedes 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 ① und Tokyo Bay ②.

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



## 1 WÜRFELTELLER AUS PAPPE



2

## 6 SCHWARZE WÜRFEL

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



1 2 3: Du bekommst Siegpunkte (★)

⚡: Du bekommst Energiebrocken (⚡)

✋: Verprügle andere Monster

♥: Du bekommst Lebenspunkte (♥)

## 6 ORANGEFARBENE WÜRFEL

Diese Würfel sind Teil der Halloween-Erweiterung, die dieser Monsterbox beiliegt. Ihr könnt sie anstelle der schwarzen Würfel verwenden.



## 66 POWERKARTEN

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

**Powerkarten gibt es in zwei unterschiedlichen Typen:**

▶ **BEHALTEN:** Lasse solche Karten bis zum Spielende offen vor dir liegen (falls du keine andere Anweisung erhältst).

▶ **ABWERFEN:** Führe den Effekt solcher Karten sofort aus und wirf sie dann ab.

## 11 „PROMO“-POWER-KARTEN

Sie sind Zugaben, die der Monsterbox beiliegen. Ihr könnt sie alle einfach in den Powerkarten-Stapel einmischen.

Ihr erkennt sie am Symbol ✋ unten rechts auf jeder Karte.

## ENERGIEBROCKEN

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



## 96 EVOLUTIONSKARTEN

Optionale Regel. Siehe Seite 6.



## 12 KOSTÜMKARTEN

Optionale Regel. Siehe Seite 7.



## 10 FIGURAUFGSTELLER

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



## 36 MARKER UND 2 GRÜNE WÜRFEL

Die Marker und grünen zusätzlichen Würfel werden nur für bestimmte Power- oder Evolutionskarten benötigt.



1 Baby-Gigazaur-Marker Diesen Marker braucht man nur, wenn man mit der Micro-Erweiterung „Bosheitsanzeige“ spielt (nicht enthalten).

# VORBEREITUNG

3 Mischt die Powerkarten zu einem Stapel.

4 Zieht die obersten 3 Karten und legt sie als Auslage offen neben den Spielplan. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel neben diese Auslage. Alle Marker legt ihr daneben.

6 Häuft alle Energiebrocken (⚡) als Vorrat neben dem Spielplan auf.

1 Jeder Spieler wählt 1 Monster, nimmt sich dessen Figur und Monstertafel. Jeder setzt die Lebenspunkte (♥) seines Monsters auf 10 und die Siegpunkte (★) auf 0.

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

**BEI 2 BIS 4 SPIELERN:**

nutzt ihr nur Tokyo City.

**BEI 5 ODER 6 SPIELERN:**

nutzt ihr sowohl Tokyo City als auch Tokyo Bay

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



# SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Um den Startspieler festzulegen würfelt jeder Spieler einmal mit den 6 schwarzen Würfeln. Wer die meisten 🟩 erzielt, fängt an. Bei Gleichstand wird das unter den jeweiligen Spielern so oft wiederholt, bis nur ein einziger Spieler die meisten 🟩 hat.

## ZUGÜBERSICHT

1. Würfeln
2. Würfelauswertung
3. Tokyo erobern
4. Powerkarten kaufen
5. Zug beenden

## 1. WÜRFELN

In deinem Zug darfst du bis zu 3 Würfelwürfe ausführen. Du darfst jederzeit aufhören.

Würfle zuerst mit den 6 schwarzen Würfeln (plus 1 oder 2 grünen Würfeln, falls du eine Powerkarte hast, die dir das erlaubt). Vor deinem zweiten Wurf kannst du Würfel, die du behalten möchtest, beiseite legen und nur die nicht benötigten Würfel erneut werfen. In deinem dritten Wurf kannst du jegliche Würfel, die du zuvor beiseite gelegt hast, erneut werfen (falls du deine Meinung geändert hast), zusammen mit denen aus deinem zweiten Wurf, deren Ergebnisse du nicht behalten möchtest.

Nachdem du deinen dritten Würfelwurf beendet hast (oder vorher aufgehört hast), gehst du zum Schritt *Würfelauswertung*.

## 2. WÜRFEL AUSWERTUNG

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

Die Symbole, die am Ende deines letzten Wurfs auf den Würfeln zu sehen sind, stellen die Aktionen deines Zugs dar:

**SIEGPUNKTE**

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

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

### BEISPIEL

Gigazaur erzielt

= +2. = 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.



**PRÜGEL**

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

• **Wenn du in Tokyo bist** (Tokyo City *oder* Tokyo Bay) und du 🟩 erzielt, verprügelst du alle Monster außerhalb von Tokyo (und zwar nur diese).

• **Wenn du außerhalb von Tokyo bist** und 🟩 erzielt, verprügelst du jedes Monster in Tokyo (Tokyo City *und* Tokyo Bay). Diese Monster können sich dann entscheiden, Tokyo zu verlassen oder in Tokyo City (*oder* Tokyo Bay, falls zutreffend) zu bleiben. Monster, die Tokyo verlassen, verlieren dabei trotzdem ♥ als Ergebnis der Prügel, die sie erlitten haben.

Jedes 🟩 sorgt für den Verlust eines Lebenspunkts ♥. Wenn ein Monster seinen letzten Lebenspunkt ♥ verliert und auf seiner Tafel ☠️ erscheint, scheidet es aus dem Spiel aus (und seine Karten und Energiebrocken werden abgeworfen).

**Da kein Monster das Spiel in Tokyo beginnt, kann das Monster, das zuerst spielt, durch ♥, die es erzielt hat, bei keinem Monster den Verlust von 🟩 hervorrufen, aber es muss dennoch nach Tokyo gehen (siehe unten).**

### HINWEIS

♥ die durch Effekte von Powerkarten verloren gehen, sind logischerweise keine Verluste von ♥ durch 🟩. Ein Monster kann Tokyo nur dann verlassen, wenn es ♥ durch 🟩 eines anderen Spielers verliert.

**HEILEN**

Wenn du außerhalb von Tokyo bist, bekommst du 1 ♥ pro erzieltm 🟩 bis hin zu deinen maximalen Lebenspunkten. Alles, was über deine maximalen Lebenspunkte hinausgeht, verfällt also.

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

### HINWEIS

Du kannst nie mehr ♥ als 10 ♥ haben.





## BEISPIEL FÜR WÜRFELWÜRFE

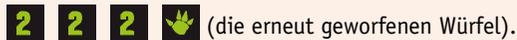
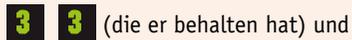


### • Würfelwurf:

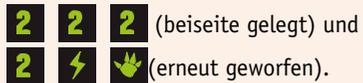
Cyber Kitty ist in Tokyo City. Gigazaur ist dran. Gigazaur nimmt die schwarzen Würfel und würfelt:



Er behält **3 3** und macht mit den anderen vier Würfeln seinen zweiten Würfelwurf. Er hat jetzt:



Er hat jetzt noch 1 Wurf. Er will jetzt lieber die **2 2 2** behalten und wirft die anderen drei Würfel erneut. Er erzielt:



### • Würfelauswertung:

Weil er **2 2 2** erzielt hat, bekommt er 2★, plus 1 Extra-★ für das vierte **2**-Ergebnis.

Durch **⚡** bekommt er 1 ⚡.

Mit **🐾** verprügelt er Cyber Kitty, die in Tokyo ist (wäre Gigazaur ebenfalls in Tokyo, hätte er alle Monster außerhalb Tokyos verprügelt, Cyber Kitty jedoch nicht).

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 (im Spiel mit 5 oder 6 Spielern müsstest du dich auf Tokyo Bay stellen, falls Tokyo Bay leer wäre.).

Zur Erinnerung: Du kannst Tokyo erst verlassen, wenn du verprügelt wirst.

### HINWEIS

Kein Monster beginnt das Spiel in Tokyo. Wer das Spiel beginnt, muss also in diesem Schritt Tokyo erobern.



Sollte bei 5 und 6 Spielern Tokyo City besetzt sein, Tokyo Bay aber leer, musst du nach Tokyo Bay. Monster in Tokyo City und in Tokyo Bay gelten jeweils als „in Tokyo“. Tokyo Bay hat dieselben Effekte wie Tokyo City.

Sobald im Spiel nur noch 4 oder weniger Spieler übrig sind, muss ein Spieler, der in Tokyo Bay ist, Tokyo sofort verlassen (es sei denn, Tokyo City wäre leer; in diesem Fall müsste der Spieler dorthin wechseln). Das geschieht auch, wenn dieser Spieler gar nicht am Zug ist.

# 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. Das gilt auch dann, wenn du einen zusätzlichen Zug durch einen Effekt bekommst.
- **🚫**: Monster in Tokyo dürfen keine **♥** benutzen (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 **♥** verliert,
- die **🐾** der Monster außerhalb von Tokyo sorgen dafür, dass jedes Monster in Tokyo **♥** verliert.

Du darfst Tokyo nur verlassen, nachdem du verprügelt wurdest (also **♥** durch von einem anderen Monster erzielte **🐾** verloren hast).

## OPTIONALE REGEL

### Spiel zu zweit

Wenn ihr zu zweit spielen wollt, empfehlen wir diese Regelvariante für das Erobern von Tokyo (alle anderen Regeln bleiben unverändert):

Anstatt 1★ zu erhalten, wenn du Tokyo eroberst, bekommst du 1⚡.

Anstatt 2★ zu erhalten, wenn du deinen Zug in Tokyo beginnst, bekommst du 1⚡.



## 4. POWERKARTEN KAUFEN

Jetzt darfst du 1 oder mehr der offenen 3 Powerkarten der Auslage kaufen. Um eine Powerkarte zu kaufen, musst du so viele ⚡ ausgeben, wie der Preis oben auf der Karte angibt. Wenn es eine Karte des Typs **ABWERFEN** ist, wickle ihre Effekte sofort ab, bevor du irgendeine weitere Aktion ausführst. Wenn es eine Karte des Typs **BEHALTEN** ist, legst du sie vor dir ab und sie wird sofort aktiv. **Ersetze aus der Auslage entfernte Karten sofort durch neue, oben vom Stapel gezogene. Diese neuen Karten stehen sofort zum Kauf bereit.**

Außerdem darfst du 2⚡ ausgeben, um alle 3 offenen Karten auf einen Ablagestapel zu legen. Decke dann sofort 3 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

Space Penguin 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 auf. Er hat jetzt noch 8⚡ und sieht eine Karte, die 3⚡ kostet.

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

## 5. ZUG BEENDEN

Manche Powerkarten haben Effekte, die erst bei Zugende wirksam werden. Aktiviere solche Karten, bevor du die Würfel an den nächsten Spieler gibst.

Gib dem Spieler links von dir die Würfel (also im Uhrzeigersinn).

## SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende des Zugs, in dem ein Monster 20★ erreicht hat, oder sobald nur noch ein Monster im Spiel ist.

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

## GLOSSAR

- **Würfeln:** Die Tätigkeit, mit den Würfeln auf der Spielfläche zu würfeln. Vor einem Wurf darf ein Spieler 1 oder mehr Würfel seines vorigen Wurfs beiseite legen. Er kann auch entscheiden, 1 oder mehr der früher beiseite gelegten Würfel erneut zu werfen.
- **Verlassen:** Ein Monster darf Tokyo nur verlassen, wenn es gerade verprügelt wurde (also seine ♥ durch erzielte 📉 eines anderen Spielers verringert wurden).

- **Prügel/verprügeln:** Ein Monster verprügelt ein anderes Monster, wenn es dieses zwingt, 1 oder mehr ♥ durch ein 📉-Ergebnis im Schritt *Würfelauswertung* zu verlieren.
- **Zug:** Ein Zug endet immer dann, wenn ein Spieler die Würfel an den nächsten Spieler weitergibt, dessen Zug dann wiederum beginnt.

### 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. Meike spielt Meka Dragon, Guido spielt Gigazaur.

Meka Dragon ist am Zug. Sie erzielt 4 📉.

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

Nachdem Meka Dragon ihre restlichen Würfel ausgewertet hat, erobert sie Tokyo City (zwingend) und bekommt 1★. Tokyo Bay bleibt frei.

Jetzt ist Gigazaur am Zug. Er erzielt 1 📉. Nur Meka Dragon wird verprügelt, weil niemand derzeit in Tokyo Bay ist. Sie entscheidet sich, in Tokyo zu bleiben (verlässt es also nicht). Nachdem er seine übrigen Würfel ausgewertet hat, muss Gigazaur 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 keine 📉, also erobert oder verlässt niemand Tokyo. Meka Dragon und Space Penguin dürfen Tokyo nicht verlassen, da keiner der beiden von einem anderen Monster verprügelt wurde. Meka Dragon beginnt ihren Zug in Tokyo und bekommt wegen dieser Leistung 2★.

Sie erzielt 3 📉, wodurch jedes Monster außerhalb von Tokyo 3♥ verliert (Gigazaur, The King, Cyber Kitty). Space Penguin, der in Tokyo ist, wird nicht verprügelt (Monster in Tokyo prügeln nicht aufeinander ein).

Als Folge des Angriffs von Meka Dragon hat Gigazaur jetzt 0♥ und scheidet sofort aus, wobei er alles in seinem Besitz abwirft. Jetzt sind nur noch 4 Monster im Spiel: Space Penguin muss sofort Tokyo Bay verlassen, womit nur noch Meka Dragon allein in Tokyo bleibt.

## OPTIONALE REGELN

## POWER UP!

*King of Tokyo zu werden wird um einen Faktor heftiger! Die Monster durchlaufen eine Evolution und entwickeln neue Kräfte! Jedes Monster hat jetzt einen Satz Evolutionskarten, die es im Spiel bekommen und einsetzen kann.*

Mit Evolutionskarten könnt ihr King of Tokyo völlig neuartig spielen. Nehmt die Evolutionskarten, die zu den Monstern gehören, mit denen ihr spielt. Die anderen bleiben in der Schachtel.

## VORBEREITUNG

Nimm die 8 Evolutionskarten, die zu deinem Monster gehören, mische sie und bilde einen verdeckten Stapel, den du vor dich legst. Jedes Monster beginnt mit 1 Evolution.

Ziehe 2 Karten und wähle 1 aus. Halte die ausgewählte Karte auf der Hand (zeige sie nicht). Mische die andere Karte zurück in den Stapel.

## WANN KOMMT ES ZUR EVOLUTION?

Wenn ein Monster nach dem Schritt *Würfelauswertung* mindestens 📉 📉 📉 hat, **zieht es 2 Evolutionskarten, behält 1 auf der Hand** (ohne sie zu zeigen) und wirft die andere ab.

*Hinweis: Das sind keine Kosten, sondern gilt als Bonus. Du kannst die Würfel auch noch zur Heilung benutzen (wenn du nicht in Tokyo bist) oder für den Effekt einer Behalten- oder einer anderen Evolutionskarte. Wenn du in Tokyo bist, darfst du trotzdem Evolutionskarten ziehen.*

Ist der Stapel leer, mische deine abgeworfenen Karten erneut und bilde einen neuen.

Behalte deine Evolutionen auf der Hand, bis du sie ausspielen willst, was auch im Zug eines anderen Spielers sein kann, wenn die Karte keinen genauen Zeitpunkt zum Ausspielen angibt.



## EVOLUTIONEN

Es gibt 2 Typen von Evolutionen:

- **Temporär:** Wirf sie nach Gebrauch ab.
- **Permanent:** Spiele sie offen vor dir aus. Du profitierst von ihrem Effekt, solange sie im Spiel bleiben.

*Hinweis: Bezieht sich eine Karte des Grundspiels oder eine Evolutionskarte ohne weitere Erklärung auf eine „Karte“, sind damit nie Evolutionen gemeint.*

### BESCHREIBUNG DER EVOLUTIONSKARTEN

#### NAME DES MONSTERS

Zeigt, zu welchem Monster diese Evolution gehört.

#### EVOLUTIONSART

Eine Evolution kann temporär oder permanent sein



#### SPEZIES

Jedes Monster gehört einer Spezies an, also Mutanten, Invasoren, Roboter oder Halloween. Sie gelten für Turnierspiel-Varianten und zukünftige Erweiterungen.

#### NAME UND EFFEKT DER EVOLUTION

## GESCHENK-EVOLUTION

Geschenk-Evolutionen sind ein besonderer Typ Evolution, die Monster während des Spiels erhalten können.

- Lege sie direkt aus deiner Hand vor ein Monster, das gerade ♥ durch deine ♣ verloren hat.
- Sie bleiben wie Permanente Evolutionen vor diesem Spieler liegen.
- Ein Monster kann eine vor sich liegende Geschenk-Evolution einem anderen Monster geben, wenn dieses ♥ durch seine ♣ verloren hat.
- Der Besitzer einer Geschenk-Evolution ist immer das Monster, dessen Name oben auf der Evolution steht.
- Der Effekt betrifft immer das Monster, vor dem die Karte liegt, es sei denn, das Monster ist der Besitzer (dieser ist immun dagegen).
- Wenn ein Monster aus dem Spiel ausscheidet, werden alle seine Karten aus dem Spiel entfernt, auch Geschenk-Evolutionen, die vor anderen Monstern liegen.

## VARIANTEN

Diese Variante sorgt dafür, dass Power Up! wettbewerbsorientierter gespielt wird.

### MUTANTEN-EVOLUTIONEN

- Mische die Evolutionen der mitspielenden Monster und teile an jeden Spieler 8 Evolutionen aus (sie können also zu jedem der Monster gehören).
- Die Spieler wählen gleichzeitig 1 Evolution aus, legen sie verdeckt vor sich und geben ihre restlichen Evolutionen an den jeweiligen Mitspieler links. Jeder schaut sich die erhaltenen 7 Evolutionen an, wählt 1 aus und gibt die übrigen 6 an den linken Nachbarn. Wiederholt das so lange, bis jeder 8 Evolutionen besitzt.
- Jeder Spieler mischt seine Evolutionen und legt sie als verdeckten Stapel vor sich.

## OPTIONALE REGELN

# HALLOWEEN

**ES IST HALLOWEEN UND DU BIST ZUR PARTY EINGELADEN! ALSO TRAGE EIN MÖGLICHT GRUSELIGES KOSTÜM!**



### VORBEREITUNG

**Kostüm-Karten** sind ein neuer Typ Powerkarten für *King of Tokyo* mit anderer Rückseite.

**Die Spieler beginnen mit je einer Kostüm-Karte.** Jeder zieht 2 Kostüm-Karten und wählt 1 aus, die er offen vor sich ablegt. Alle übrigen Kostüm-Karten werden in den Stapel der Powerkarten eingemischt.

### KOSTÜME

Eine Kostüm-Karte ist eine Powerkarte. Der Spieler, der sie gekauft hat, legt sie genau so vor sich ab wie sonst die **BEHALTEN**-Karten. Allerdings gelten Kostüm-Karten nicht als Behalten-Karten, daher sind sie nicht von Karten betroffen, die auf Behalten-Karten abzielen, wie *Nachahmer* oder *Metamorph*.

- **Du darfst beliebig viele Kostüm-Karten gleichzeitig besitzen.** Ja, Gigazaur kann so zur Zombieprinzessin werden!
- **Du kannst anderen Monstern Kostüm-Karten stehlen:** Wenn du mindestens ♣♣♣ erzielst, kannst du eine oder mehrere Kostüm-Karten von jedem Monster nehmen, dem du Schaden zugefügt hast. Dazu musst du ihm die Kosten der gestohlenen Kostüm-Karte in ⚡ bezahlen.
- **Wem eine Kostüm-Karte gestohlen wird, der verliert dennoch wie üblich die ♥.**



# HINWEISE ZU EINIGEN POWERKARTEN

- Wenn du im selben Zug aus irgendeinem Grund auf 20★ kommst und auf 0♥ fällst, scheidest du aus dem Spiel 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).



## 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, neu aufgedeckte Karten zu kaufen, dann das zweite Monster mit *Abstauber*.



## 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 er weiterhin nur 1♥.



## 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.



## GIFTSPEIER & SCHRUMPFSTRAHL

*Gift*- und *Schrumpf*-Marker gelten als unbegrenzt. Sie bleiben auf einem Monster liegen, selbst wenn die zugehörige Karte abgeworfen wurde. Wer in Tokyo ist, kann diese Marker nicht loswerden: Nur außerhalb von Tokyo darfst du für das Entfernen dieser Marker nutzen.



## 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 & Skaaf Elias

**Redaktionsleitung:** Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Projektleitung:** Florent Baudry

**Übersetzung:** Michael Kröhnert

**Deutsche Redaktion:** Simon Hopp

**Konfektion:** Origames

**Grafik-Designer:** Vincent Mougenot



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

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

**Testspieler USA:** Mons Johnson, Bill Rose, Andy Buehler, Mike Davis, Jamie Fristrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaaf 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

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

©2011-2021 IELLO. IELLO, KING OF TOKYO und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Alle Rechte vorbehalten. ©2016 ORIGAMES. ORIGAMES und sein Logo sind Markenzeichen von ORIGAMES.

IELLO - 9 avenue des Érables - lot 341  
54180 Heillecourt, France.

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststichungsgefahr!  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

**Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Hergestellt in Jiaxing, China, durch Whatz Games.

[www.iello.com](http://www.iello.com)

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm. -Landmann-Platz 1-5 89312 Günzburg, Deutschland

**HUTTER**  
Trade GmbH + Co KG

FOLGT UNS AUF:

