

RICHARD GARFIELD

# KING OF TOKYO™

## NOCH BOSHAFTER!

### INHALT UND SPIELELEMENTE



#### BOSHEITS-ANZEIGE

Die Bosheitsanzeige befindet sich auf dieser Zusatztafel.



#### 10 BOSHEITSPLÄTTCHEN

Bosheitsplättchen sind doppel-seitig. Jede Seite zeigt einen Wert (unten rechts), einen Titel und einen Effekt. Die Spieler lassen jedes Bosheitsplättchen, das sie erwerben, offen bis zum Spielende vor sich liegen.

#### 15 MONSTERMARKER

Jeder Marker gehört zu einem der Monster aus dem Basisspiel King of Tokyo und dessen Erweiterungen. Mit ihnen behaltet ihr auf der Bosheitsanzeige die Übersicht darüber, wie viel Bosheit ihr bereits gesammelt habt.



# SPIELAUFBAU



**1** Nach dem Aufbau des Basisspiels King of Tokyo legt ihr die Bosheitsanzeige neben den Spielplan.

**2** Dann legt ihr die Monstermarker der im Spiel befindlichen Monster unten vor die Bosheitsanzeige.

**3** Stapelt die Bosheitsplättchen neben den zugehörigen Zahlenwerten der Bosheitsanzeige, sodass 4 Plättchen neben **3**, 4 Plättchen neben **6** und 2 neben **10** liegen.

## BEACHTEN

Die Bosheitsplättchen sind doppelseitig. In eurer ersten Partie solltet ihr die orange Seite nehmen. In späteren Spielen könnt ihr entscheiden, ob ihr nur die orangen, nur die grünen oder einen Mix aus beiden Seiten verwendet.

# SPIELABLAUF

Zusätzlich zu den Siegpunkten (★) liefern dir **1** und **2** außerdem Bosheitspunkte wie folgt:

- für jeden Drilling aus **1** erhältst du **2** Bosheitspunkte.
- für jeden Drilling aus **2** erhältst du **1** Bosheitspunkt.

Bewege deinen Marker auf der Bosheitsanzeige entsprechend weiter, wenn du Bosheit erhältst.

## BEACHT

**3** bringen dir jedoch keine Bosheitspunkte.

Sobald sich dein Marker auf das Feld **3**, **6** oder **10** bewegt (oder es überschreitet), darfst du dir **1 Plättchen deiner Wahl** von den entsprechenden dort liegenden Plättchen nehmen.

## BEACHT

Drehe die Plättchen aber niemals um. Es gelten nur die zu Spielbeginn ausgelegten Seiten.

Lege das Plättchen vor dir ab. Sein Effekt ist sofort wirksam. Dein Marker bleibt auf seinem Feld der Anzeige.

Du darfst höchstens 1 Plättchen von Level **3**, 1 von Level **6** und 1 von Level **10** besitzen.



## BEISPIEL

Gigazaur erzielt **1 1 1 1**

= **1 1 1** + **1**

1★ + 1★

2 Bosheitspunkte

= 2★ + 2 Bosheitspunkte

# KLARSTELLUNGEN ZU BOSHEITSPLÄTTCHEN



## DUNKLER DOPPELGÄNGER

*Dunkler Doppelgänger* kopiert die Effekte der gewählten Karte, so als ob du diese soeben gespielt hättest (und auch deren Marker). Wird die kopierte Karte abgeworfen (egal wodurch), hat *Dunkler Doppelgänger* keine Effekte mehr. Zu Beginn deines **nächsten** Zugs (also bevor du würfelst) kannst du dich entscheiden, eine andere Karte zu kopieren.

## GIFTSPEIER

Giftmarker bleiben bei den Monstern und sind weiter aktiv, selbst wenn dieses Plättchen aus dem Spiel kommen sollte. Du kannst diese Marker nicht loswerden, wenn du in Tokyo ist, weil du dort keine **♥** für **♥** nutzen darfst.

### BEACHTEN

Sorgt ein Effekt dafür, dass du alle deine Powerkarten abwerfen musst, musst du auch alle deine Bosheitsplättchen abwerfen.

## CREDITS

© 2021 IELLO. IELLO, King of Tokyo und deren Logos sind Markenzeichen von IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, Lot 341 54180 Heillecourt, Frankreich [www.iello.com](http://www.iello.com)

FOLGT  
UNS AUF:



**Autor:** Richard Garfield  
**Projektleiter:** Florent Baudry  
**Illustrator:** Régis Torres  
**Grafik-Design:** Frédéric Derlon  
**Übersetzer:** Michael Kröhnert  
**Redaktion Huch!:** Jens Bischoff