



VERDEUTLICHUNGEN ZU DEN MINDBUG-CHIPS

Viele Powerkarten, Evolutionskarten oder Bosheitsplättchen aus Erweiterungen zu King of Tokyo hängen mit der Mindbug-Chip-Spielmechanik zusammen.


- Wenn du Effekte „vor dem Auswerten deines Wurfs“ ausführen darfst (zusätzliche Würfe, Würfelsymbole verändern usw.), darfst kein anderer Spieler seinen Mindbug-Chip einsetzen, bevor du nicht entschieden hast, ob du solche Effekte aktivieren willst oder nicht.


BEISPIEL:

Wenn dich eine Powerkarte ein  in ein  ändern lässt, musst du zunächst entscheiden, ob du das tun willst oder nicht, bevor ein anderer Spieler seinen Mindbug-Chip einsetzt.

- Wenn du deinen Mindbug-Chip einsetzt, nimmst du dir nur die tatsächlich vorhandenen Würfel des Gegners und du kannst diese weder neu würfeln noch verändern. Du ignorierst alle anderen Effekte, die dein Gegner aktiviert hatte. Du darfst jedoch deine eigenen Effekte aktivieren, die beim Auswerten dieses Wurfs ausgelöst werden können.

BEISPIEL:

Mithilfe einer Behalten-Karte wirft dein Gegner 7 statt 6 Würfel bei seiner Phase **1. WÜRFELWURF**. Er hat außerdem eine weitere Karte, die besagt „füge 1  zu deinem Wurf hinzu.“ Wenn du seinen Wurf mindbuggst, wertest du zwar alle 7 Würfel aus, aber den zweiten Effekt ignorierst du. Danach kannst du deine Effekte abhängig vom Wurf, den du gemindbuggt hast, aktivieren.

- Der Einsatz eines Mindbug-Chips gilt nicht als Zug. Daher aktivierst du keine Effekte, die „zu Beginn deines Zugs“ ausgelöst werden (etwa wie 2  zu erhalten, wenn du in Tokyo bist) oder solche „am Ende deines Zugs“, und du darfst keine Effekte auswerten, die dich „einen weiteren Zug“ machen lassen. Es ist immer noch der Zug des mindgebuggten Spielers und die Effekte, die er in seinem Zug aktiviert hat, bleiben für seine folgenden Würfe aktiv.

BEISPIEL:

Wenn ein mindgebuggtes Monster das Schlüsselwort **JÄGER** in seinem Zug aktiviert, bevor es würfelt, bleibt es aktiviert, wenn es seine Phase **1. WÜRFELWURF** erneut beginnt.

EVOLUTIONSKARTEN

Evolutionskarten lassen euch King of Tokyo mit geboosterten Monstern spielen! Um mit Evolutionskarten zu spielen, befolgt ihr die Anweisungen nach dem Scan dieses QR-Codes.



Hinweis: Jedes Monster muss für diese Variante einen Satz Evolutionskarten besitzen.

MONSTERPLÄTTCHEN

Jedes Plättchen stellt ein Monster dar. Sie werden für die Bosheitsanzeige genutzt. Um damit zu spielen, wird die Erweiterung *Noch boshafter* benötigt.



CREDITS

Autor: Richard Garfield
Illustrator: Régis Torres
Projektleitung: Max-Tobias Walter
Grafik-Design: Vincent Mougnot
Redaktion: Max-Tobias Walter
Übersetzung: Michael Kröhnert
Originalverpackung: Origames
In Partnerschaft mit: Nerdlab Games



RICHARD GARFIELD
KING OF TOKYO MIND BUG



ist ein kompetitives Spiel, in dem sich Kreaturen bekämpfen. Die Spieler können mit ihren (wenigen) Mindbugs vom Gegner ausgespielte Kreaturen übernehmen. Ein taktisches Duell, bei dem man seine Mindbugs zum richtigen Zeitpunkt einsetzen muss.

INHALT

3 Monstertafeln • 3 Monsterfiguren • +Aufsteller • 24 Evolutionskarten für King of Tokyo • 8 Mindbug-Chips • 24 Powerkarten • 6 Spielhilfen
1 Spielregel • 3 Monsterplättchen

MINDBUGS IN KING OF TOKYO!

Riesige Portale öffnen sich am Himmel über Tokyo. MasterMindbug, Riesenschimäre und Gigaschneckenhydra kommen aus einer anderen Dimension, um die Stadt zu erobern. Doch sie sind nicht allein. Kleine, tentakelbewehrte, gehirnsteuernde Kreaturen, Mindbugs genannt, sind hier, um dir zu helfen. Nutze ihre Kräfte gegen deine Gegner zum richtigen Zeitpunkt und sichere dir die Herrschaft über Tokyo.



VORBEREITUNG

- **Mindbug-Chips** lassen dich *King of Tokyo* mit der Spielmechanik spielen, die Mindbug erfolgreich gemacht hat. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 Mindbug-Chip, den er vor sich ablegt.
- **Powerkarten** ① (*Mindbug-Erweiterung*) haben anders gestaltete Rückseiten. Du kannst sie leicht von anderen Karten unterscheiden. Es gibt zwei Spielmodi:



MINDBUG-TEST

Mische die 24 neuen Powerkarten ins Powerkarten-Deck von *King of Tokyo*.

ODER

MINDBUG-ERFAHRUNG (SCHWIERIG)

Nutze das Powerkarten-Deck von *King of Tokyo* nicht. Nutze stattdessen nur die 24 Powerkarten dieser Erweiterung.

Wichtig: Achtet darauf, dass alle mit den Regeln und Powerkarten dieser Erweiterung vertraut sind, bevor ihr diesen Modus spielt.

- Gib jedem eine **Spielhilfe**. Sie zeigt eine Übersicht der Zusatzregeln dieser Erweiterung.








MINDBUG-CHIPS

Am Ende der Phase **1. WÜRFEL WURF** eines anderen Spielers, wenn dieser seine 3 Würfe beendet oder beschlossen hat, mit seinem Wurf aufzuhören, kannst du ankündigen, dass du dessen Monster „mindbuggen“ willst. Wollen mehr Spieler mindbuggen, führt nur der den Effekt aus, der zuerst „Mindbug“ gesagt hat. Er wirft den Mindbug-Chip ab und hat folgende Aktionen:

Werte sofort eine Phase **2. WÜRFEL-AUSWERTUNG** mit dem vom mindgebuggten Monster ausgeführten Würfelwurf aus, als ob es dein eigener Würfelwurf gewesen wäre (die meisten deiner Effekte werden wie üblich aktiviert, die Effekte des mindgebuggten Monsters ignorierst du).*

BEISPIEL: Aktivieren und Ausführen eines Mindbug-Chips

MasterMindbug hat am Ende seines Zugs   . Gigaschnecken-hydra will ihren Mindbug-Chip einsetzen. Sie wirft den Chip ab und führt sofort den Würfelwurf so aus, als ob es ihr eigener gewesen wäre. Sie erhält 2  und, da Gigaschneckenhydra in Tokyo ist, verliert jedes Monster außerhalb von Tokyo 3 . Gigaschneckenhydra könnte jetzt Powerkarten kaufen, will das aber nicht. MasterMindbug setzt seinen Zug fort, indem er eine neue Phase **1. WÜRFEL WURF** beginnt.

Danach führst du eine Phase **3. TOKYO EROBERN** aus (falls nötig) und eine Phase **4. POWERKARTEN KAUFEN**.

Schließlich setzt das mindgebuggte Monster seinen Zug fort (alle Effekte, die es aktiviert hat, bleiben aktiviert)*, beginnend bei der Phase **1. WÜRFEL WURF** (ein einzelnes Monster kann mehrfach nacheinander gemindbugged werden). Die Zugreihenfolge der Spieler bleibt unverändert.

* Siehe Ausnahmen im Abschnitt **ERKLÄRUNG ZU MINDBUG-CHIPS**.

VERBRAUCHEN-KARTEN

Eine **VERBRAUCHEN**-Karte ist eine Powerkarte, die wie eine **BEHALTEN**-Karte genutzt wird: Du legst sie vor dir ab, wenn du sie kaufst. Um ihren Effekt zu aktivieren, musst du sie jedoch abwerfen. So lange du ihre Power nicht



anwenden willst, bleibt sie wirkungslos. Effekte auf **VERBRAUCHEN**-Karten haben ein **SCHLÜSSELWORT** und verhalten sich entsprechend, wenn du sie aktivierst. Diese Effekte sind bis zum Ende deines Zugs aktiv.

SCHLÜSSELWÖRTER


VERBRAUCHEN-Karten haben wie bestimmte Evolutionskarten Schlüsselwörter, die aus dem *Mindbug*-Universum übernommen wurden.


In *King of Tokyo* bezieht sich jedes dieser Schlüsselwörter auf eine Power, die du zu gegebener Zeit nach deiner Wahl aktivieren kannst.

Die 5 Schlüsselwörter und wann sie aktiviert werden können: siehe Kasten rechts.

* Verprügelt = Ein Monster gilt als „verprügelt“, wenn es  durch  innerhalb einer Phase **2. WÜRFEL AUSWERTEN** verliert.


IN DEINEM ZUG, VOR DEM WÜRFELWURF

JÄGER: Wähle ein beliebiges Monster (auch wenn es am selben Ort wie du ist). Es wird das einzige Ziel deiner  sein.

RAFFINIERT: Alle anderen Monster verlieren so viele  wie du beim Auswerten deines Wurfs erhältst.

WENN DU VERPRÜGELT* WURDEST

GIFTIG: Das angreifende Monster verliert so viele  wie du.

ROBUST: Du verlierst keine .

AM ENDE DEINES ZUGS

RASEREI: Du hast sofort einen weiteren Zug (er wird „**RASEREI**-Zug“ genannt).