

2-6
8+
30mn

RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO

Je bent een gigantisch monster dat wild tekeer gaat. Je vernietigend gedrag levert je roem op in de vorm van overwinningspunten (★). De eerste die 20 punten verzamelt wint het spel. Of de laatste die overleefd staat als je het zo wilt spelen...

INHOUD

- Spelregels
- 1 Tokyo Bord 1
- 66 kaarten 2
- 28 fiches 3 (3 rook, 1 naäper, 12 krimpen, 12 vergif).
- 8 Dobbelstenen (6 zwarte + 2 groene) 4
- 6 Monster bordjes 5
- 6 kartonnen figuren met plastic voetje 6
- Een hoop energieblokjes 7

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om de King of Tokyo te worden. Het spel eindigt van zodra een monster 20 overwinningspunten (OP) heeft verzameld (★) of het als enige monster overleeft.

SPELVOORBEREIDING

Elke speler kiest een monster, neemt de bijbehorende speelfiguur 6, het monsterbordje 5, stelt zijn levenspunten in op 10 en de overwinningspunten op 0. Leg het Tokyo bord 1 in het midden van de tafel, goed bereikbaar voor alle spelers. Het bord stelt Tokyo stad voor, opgedeeld in twee gebieden: "Tokyo City" 1

en "Tokyo Bay" 1. Telkens een kaart Tokyo aangeeft, worden beide plaatsen bedoeld.

Bij het begin van het spel staat er niemand in Tokyo.

Als dit je eerste spel is of als er 4 of minder spelers deelnemen, gebruik je enkel "Tokyo City". Voor een 5 of 6 speler spel gebruik je ook "Tokyo Bay".

Schud de kaarten 2, en vorm hiermee een trekstapel. Leg de bovenste 3 kaarten open naast de trekstapel en de fiches.

Leg de 6 zwarte dobbelstenen 4 klaar in het midden van de tafel en de groene opzij (deze worden enkel via speciale kaarten gebruikt). Leg de energieblokjes klaar als algemene voorraad 7.



SPELOVERZICHT

Elke speler werpt met de 6 zwarte dobbelstenen. De speler met de meeste "Aanval" (🐾) begint het spel.

Opmerking: In de regels worden de spelers Monsters genoemd.

Beginnend met de startspeler, voert elk monster zijn speelbeurt uit. Daarna wordt er klokwijszinsin gespeeld. Een speelbeurt bestaat uit de volgende fases in onderstaande volgorde:

SPELBEURTOVERZICHT

1. De dobbelstenen werpen en herwerpen
2. Resultaat van de dobbelworp uitvoeren
3. Kaarten kopen (optioneel)
4. Einde van je speelbeurt

1. DE DOBBELSTENEN WERPEN EN HERWERPEN

Aan het begin van je speelbeurt werp je de 6 dobbelstenen. Je mag vervolgens tweemaal één of meer dobbelstenen opnieuw werpen. Dobbelstenen die de eerste keer werden behouden bij het herwerpen kunnen behouden of herworpen worden.

2. RESULTAAT VAN DE DOBBELWORP UITVOEREN

De symbolen die je hebt geworpen na maximaal 2x herwerpen geven aan welke acties je mag uitvoeren.

Een overzicht:

- De dobbelstenen bevatten volgende symbolen.
- 1 / 2 / 3 : OP (★)
 - ⚡ : Energie ⚡
 - 🐾 : Aanval
 - ♥ : Genezen (♥)

DOBBELSTEEN-EFFECTEN

OVERWINNINGSPUNTEN

Bij een worp met 3 dezelfde 1, 2 of 3 scoort het monster evenveel OP ★ (Dus 3x 3 leveren 3★ op, geen 9). Elke bijkomende dobbelsteen met die waarde levert een extra ★ op.

ENERGIE

Elk ⚡ levert het monster een energieblokje op (⚡). Het is niet nodig om hier 3 dezelfde symbolen te werpen. Energieblokjes mogen worden overgedragen naar de volgende speelbeurt(en).

AANVAL

Elk 🐾 deelt een schadepunt toe aan de monsters die zich niet op dezelfde plaats als jou bevinden.

- *Bevindt jouw monster zich in Tokyo* (Tokyo City of Tokyo Bay) als je een 🐾 hebt geworpen, dan lopen alle monsters buiten Tokyo schade op.

- *Bevindt jouw monster zich buiten Tokyo* als je een 🐾 hebt geworpen, dan lopen alle monsters in Tokyo (Tokyo City of Tokyo Bay) schade op.

Elk schadepunt zorgt voor het verlies van één levenspunt (1♥).

Als een monster zijn laatste levenspunt verliest (♥) ligt hij uit het spel.

Het eerste monster dat tijdens het spel minstens 1 🐾 werpt dient geen schade toe, maar verplaatst zich naar Tokyo City.

GENEZEN

Elk ♥ laat een monster toe één levenspunt terug te winnen (♥). Een monster kan niet meer dan 10 ♥ hebben.

Beschrijving van de kaarten:

1: De **kostprijs** van de kaart wordt aangegeven in de linkerbovenhoek dit wordt betaald in energie (⚡).

2: Wanneer de kaart moet worden **gespeeld**, vind je boven het effect van de kaart.



BIJHOUDEN:

Monsters houden deze kaart voor de rest van het spel (soms staat er op de kaart vermeld dat deze moet worden afgelegd onder bepaalde omstandigheden)



UITSPLEN:

Monsters voeren onmiddellijk het effect van deze kaart uit en leggen deze af.

3: Effect van de kaart.

3. KAARTEN KOPEN

Optioneel mag het monster na het uitvoeren van het dobbelsteenresultaat openliggende kaarten kopen.

Je kan ook 2 energie (⚡) betalen om de 3 open kaarten te vervangen door 3 nieuwe kaarten.

Het kopen en vervangen van kaarten mag in een volgorde naar keuze worden uitgevoerd en zo veel als de speler wil, zolang hij voldoende energieblokjes heeft.

• **Voorbeeld:** Kraken heeft 10 ⚡ en wil geen van de drie openliggende kaarten. Hij betaalt 2 ⚡ en vervangt de kaarten door 3 nieuwe kaarten.

Hij heeft nu 8 ⚡ en vindt een 3 ⚡ kaart die hij wil. Hij koopt de kaart, houdt 5 ⚡ over en beslist om die energieblokjes te sparen voor een volgende speelbeurt.

Als een kaart verkocht wordt, leg je onmiddellijk een nieuwe kaart open.

4. EINDE VAN JE SPEELBEURT

Het effect van sommige kaarten wordt in deze fase uitgevoerd. Je speelbeurt eindigt hier, geef de dobbelstenen door aan de speler links van je.

• Voorbeeld: Resultaat van de dobbelworp uitvoeren

Gigazaur is aan de beurt, de dobbelsteenworp levert het volgende op:

1 2 3 3 ♥ ⚡

Hij werpt alles opnieuw behalve 3 3 met als resultaat:

3 3 2 2 2 ♠

Hij mag nog één keer opnieuw dobbelen en beslist om zijn 3 3 en de ♠ opnieuw te werpen, met als eindresultaat:

2 2 2 2 ⚡ ♠

• Resultaat van de worp uitvoeren:

De drie 2 leveren 2 ⭐, en een extra 1 ⭐ voor de bijkomende 2, dus in totaal 3 ⭐.

Gigazaur ontvangt 1 energie blokje (⚡)

voor zijn ⚡.

Gigazaur had ook 1 ♠. CyberBunny bevindt zich momenteel in Tokyo en verliest 1 ♥.

Had Gigazaur zich in Tokyo bevonden, dan zouden de monsters buiten Tokyo 1 ♥ verliezen.

Gigazaur had geen ♥, maar dat had hij ook niet nodig omdat hij nog op 10 ♥ staat.

Gigazaur koopt geen kaarten. Hij geeft de dobbelstenen door aan de speler links van hem.

KING OF TOKYO WORDEN

Bij de start van het spel bevindt er zich niemand in Tokyo. Als er zich niemand in Tokyo bevindt, neemt het eerste monster dat een ♠ werpt de controle over Tokyo en plaatst zijn figuur daar, zonder schade toe te brengen.

Als je wordt aangevallen in Tokyo en je wil er niet blijven (begrijpelijk, het kan er daar wild aan toe gaan!) kan je van plaats ruilen met het aanvallende monster. Je ontvangt wel de toegebrachte schade.

Als je wordt uitgeschakeld op het moment dat jouw monster zich in Tokyo bevindt, neemt het aanvallende monster automatisch jouw plaats in.

Een Uitspelen kaart die je schade toebrengt is geen aanval. Als je door zo'n kaart wordt uitgeschakeld, neemt niemand je positie in Tokyo over, en zal er dus niemand in Tokyo staan.

In een spel met 5 of 6 spelers kunnen er gelijktijdig 2 monsters in Tokyo staan.



Het monster dat Tokyo onder controle heeft, plaatst zijn figuur in "Tokyo City"



DE EFFECTEN VAN TOKYO

Aanwezig zijn in Tokyo brengt voor – en nadelen met zich mee:

- Als je de controle over Tokyo krijgt, ontvang je 1 ⭐ (→1 ⭐).
- Als je aan het begin van je speelbeurt in Tokyo staat, ontvang je 2 ⭐ (+2 ⭐).
- Het monster in Tokyo kan geen ♥ van het dobbelresultaat gebruiken (maar wel genezen via kaarten). (♠)

Afhankelijk van waar jouw monster zich bevindt brengen aanvallen schade toe:

- ♠ door monster(s) in Tokyo City en Tokyo Bay brengen schade toe aan alle monsters buiten Tokyo.
- De ♠ van andere monsters brengen schade toe aan de monsters in Tokyo City en Tokyo Bay.

HET SPEL WINNEN

Het spel eindigt als een monster 20 ⭐ punten heeft verzameld of er nog maar één monster de strijd heeft overleefd.

Het monster dat 20 ⭐ heeft of als laatste overeind staat wordt King of Tokyo gekroond.



REGELS VOOR GEVORDEREN

Tokyo Bay – Regels voor 5 tot 6 ervaren monsters:

Als je met 5 of 6 monsters speelt kan je ook Tokyo Bay gebruiken in het spel. Dit geeft wat extra ruimte in Tokyo, dat is welkom met al die monsters.

Monsters in Tokyo City en Tokyo Bay bevinden zich allebei "In Tokyo".

Nadat een monster dat zich niet in Tokyo bevindt een aanval uitvoert, moet hij Tokyo City of Tokyo Bay bezetten. Als de speler de keuze heeft, moet eerst Tokyo City bezet worden.

Net zoals in het normale spel, deelt het monster, dat de controle over Tokyo neemt, geen schade uit.

Als Tokyo Bay vrij is en Tokyo City niet, deelt het monster dat Tokyo aanvalt, schade uit aan het monster dat de controle voert over Tokyo. Vervolgens komt hij in Tokyo Bay of Tokyo City, als het monster Tokyo City verlaat.

Tokyo Bay gedraagt zich net hetzelfde als Tokyo City.

• Als het monster in Tokyo Bay wordt aangevallen, kan het kiezen om Tokyo Bay te verlaten (maar ontvangt wel de toegebrachte schade net zoals in Tokyo City). In dit geval moet het monster dat zonet heeft aangevallen in Tokyo Bay gaan staan, tenzij hij in Tokyo City gaat staan. Hierdoor kan Tokyo Bay even vrij komen.

• Een monster kan nooit Tokyo City en Tokyo Bay bezetten.

Als er door de uitschakeling van een monster minder dan 5 monsters aan het spel deelnemen, mag Tokyo Bay niet meer worden bezet. Het monster daar moet Tokyo verlaten.

Als een kaart refereert naar Tokyo worden zowel Tokyo City als Tokyo Bay bedoeld.

• Voorbeeld van een 5 speler spel:

Gigazaur bevindt zich in Tokyo City, Kraken in Tokyo Bay; De andere monsters zijn Kong, MekaDragon en Cyberbunny. Mekadragon werpt 4 🍀.

Zowel Gigazaur als Kraken lopen 4 schade op. Beide verlaten Tokyo dus neemt MekaDragon de plaats in Tokyo City in en ontvangt 1 ★. Tokyo Bay blijft leeg.

Nu is Gigazaur aan de beurt, hij werpt 1 🍀.

Enkel Mekadragon loopt dus 1 schade op, aangezien er zich niemand in Tokyo Bay bevindt.

Mekadragon blijft in Tokyo City en Gigazaur moet zich naar Tokyo Bay verplaatsen omdat deze vrij is. Hij ontvangt 1 ★. Als MekaDragon Tokyo City had verlaten zou Gigazaur die positie hebben ingenomen en was Tokyo Bay vrij gebleven.

CyberBunny werpt 1 🍀 en brengt daarmee 1 schade punt toe aan Gigazaur en MekaDragon. Gigazaur verlaat Tokyo Bay en Mekadragon blijft in Tokyo City. CyberBunny moet dus de positie in Tokyo Bay bezetten en ontvangt 1 ★. Kong en Kraken werpen geen 🍀 tijdens hun speelbeurt.

Aan het begin van zijn speelbeurt ontvangt MekaDragon 2 ★, omdat hij zijn speelbeurt in Tokyo begint.

Hij werpt 3 🍀. Hierdoor lopen Gigazaur, Kong en Kraken 3 schade punten op. Cyberbunny niet, aangezien hij zich in Tokyo bevindt en monsters in Tokyo elkaar niet aanvallen. Gigazaur wordt hierdoor uitgeschakeld. Er blijven nog 4 spelers over in het spel, Tokyo Bay wordt dus niet meer gebruikt. MekaDragon blijft in Tokyo, CyberBunny, Kong en Kraken buiten Tokyo.

Testspelers US: Mons Johnson, Bill Rose, Randy 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, en the scourge of Tokyo – Schuyler Garfield.

Verpakker: ORIGAMES

Coördinator:

Guillaume Gille-Naves

Artistiek Manager:

Igor Polouchine

Vormgeving: Benjamin Raynal

Kleuren: Kevin Lemoigne, Jérôme Viguet, Jérôme Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier

Vertaling: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)

Testspelers Frankrijk: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Émeric en Fabrice.

IELLO wil de volgende personen bedanken voor hun hulp: Henk Coppelmans, Herman Vroom en Ellen d'Hondt.

© 2010 Iello. Alle rechten voorbehouden

VERDUIDELIJK KAARTEN

• Als er op een kaart een getal staat gevolgd door een ★, geeft dat aan hoeveel punten de koper ontvangt. Bv. de koper van Wolkenkrabber ontvangt 4 ★ en legt de kaart vervolgens af.

• Het is mogelijk dat een speler 20 ★ bereikt en in dezelfde beurt uitgeschakeld wordt door de kaarten. Je moet de speelbeurt overleven om de overwinning op te eisen. Het is ook mogelijk dat alle monsters tegelijk worden uitgeschakeld, spijtig dan verliezen jullie allemaal!

• Een kaart kan er niet voor zorgen dat een monster meer dan 10 ❤️ heeft, tenzij deze dat specifiek vermeldt.

GEBRUIKTE TERMEN

• **Reroll (opnieuw werpen):** Als dit op een kaart staat, wil dat zeggen dat je nog eens opnieuw mag werpen met zoveel dobbelstenen als je wenst tijdens je speelbeurt, tenzij de kaart aangeeft dat je maar één dobbelsteen opnieuw mag werpen.

• **Schade:** Verlies 1 ❤️.

• **Aanval/Aanvallend monster:** monster valt aan als hij minstens

één 🍀 heeft geworpen, anders valt hij niet aan. Dit wil zeggen dat een kaart die de aanval verhoogt, deze niet van 0 naar 1 verhoogt als je geen 🍀 hebt.

Als een aanval op één of andere manier geen schade toebrengt (door bv Camouflage) wordt dit niet langer aanzien als een aanval voor kaarten zoals Giftig Spuwen of Herbivoor. Als een kaart schade toebrengt bij de aankoop (zoals Gas Raffinaderij), wordt dit niet als aanval aanzien. Monsters kunnen Tokyo hierdoor niet verlaten, en kaarten die invloed hebben op de aanval hebben geen invloed op deze kaarten.

• **Tokyo ontvluchten:** Een monster kan Tokyo ontvluchten door van plaats te wisselen met het monster dat hem zonet aanviel. Als een kaart het toelaat om als monster Tokyo te verlaten na een aanval zonder schade, moet de aanvallende Tokyo bezetten.

• **Uitgeschakeld:** als je ❤️ op 0 staat.

CREDITS

Spelontwerp: Richard Garfield

Spelontwikkeling:

Richard Garfield & Skaff Elias

Directeurs:

Cédric Barbé & Patrice Boulet

Projectmanager: Thibault Gruel

Assistent: Gabriel Durnerin

OVERZICHT SPECIALE KAARTEN



NOG GROTER!

Als je deze kaart verliest, verlies je de 2 ❤️ die je voor de kaart kreeg.



LIJKENETER

Als een speler in het spel blijft door de "het heeft een kind" kaart, wordt dit toch aanzien alsof de speler op 0 ❤️ is gekomen.



PARASITERENDE TENTAKELS

Je mag enkel kaarten kopen tijdens de fase kaarten kopen in jouw speelbeurt. Als er fiches op de kaart liggen neem je deze mee over.



NA-APER

Als de kaart die wordt gekopieerd uit het spel gaat (omdat dat monster bijvoorbeeld wordt uitgeschakeld) neem je het Mimic fiche terug. Je kunt dit aan het begin van je speelbeurt op een andere kaart leggen zoals normaal door 1 ⚡ te betalen. Als er fiches op de kaart liggen, gebruik dan je eigen fiches alsof je die kaart zelf zonet had gespeeld.



OPPORTUNIST

Als er twee opportunisten zijn, krijgt de eerst in wijzerzin vanaf het monster dat aan de beurt is, als eerste de mogelijkheid om nieuwe kaarten te kopen.



VUURSPUWEND

De schade wordt bijgeteld bij elke aanval die je uitvoert op je burens. Als je jouw burens niet aanvalt, wordt de schade niet uitgedeeld.



METAMORPH

De verkoop van kaarten wordt uitgevoerd na de aankoop van kaarten. Je mag een kaart verkopen die je net hebt gekocht.



ZONNE-ENERGIE

Je kunt deze eigenschap gebruiken in de beurt dat je de kaart koopt.

SPRONG VAN GROTE HOOGTE

Als jouw monster zich in Tokyo Bay bevindt, ben je al in Tokyo, je neemt dan Tokyo City niet in.



GIFTIG SPUWEN & KRIMPSTRAAL

Gif en Krimp fiches blijven in het spel, zelfs als de Giftig Spuwen kaart uit het spel gaat.





RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO



Aan het einde van je speelbeurt kan je met **energieblokjes kaarten** kopen..

De 6 zwarte dobbelstenen worden gebruikt om combinaties te dobbelen: om andere monsters aan te vallen, levenspunten, overwinningspunten en/of energie te scoren.

Het **Monster Bord** wordt gebruikt om de stand van je levenspunten en overwinningspunten bij te houden.

Groene dobbelstenen mag je gebruiken als je er de juiste kaart voor hebt.

Je bevindt je in of buiten **Tokyo**. Monsters in Tokyo vallen alle monsters eruiten aan met één aanval.

Ga als **Gigamonster** wild tekeer en vernietig alles op je weg! Werp de dobbelstenen en vorm de goede combinaties om te herstellen via levenspunten, speciale kaarten te kopen, aan te vallen of **overwinningspunten** te scoren. Het is aan jou om de beste strategie te vinden om **King of Tokyo** te worden en van je tegenstanders af te geraken in een allesvernietigende aanval. De speler die als eerste 20 punten verzamelt ... of het laatst levende monster wint het spel.

Een spel van **Richard Garfield**



© IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES - 54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info



Visuals are not binding, color and detail may vary

Made in China

