

# RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO



*Je bent een gigantisch monster dat wild tekeer gaat. Je vernietigend gedrag levert je roem op in vorm van overwinningspunten (★). De eerste die 20 punten verzameld wint het spel. Of de laatste die overeind 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 monster overleefd.

## Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een monster, neem de bijhorende 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 Harbour" 1. Telkens een kaart Tokyo aangeeft, worden beide plaatsen bedoeld.

**Als het spel begint 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 is de speler links van hem aan de beurt. Een speelbeurt bestaat uit de volgende fases in onderstaande volgorde:

### Speelbeurtoverzicht

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



## 1. Werp en herwerp de dobbelstenen

Aan het begin van je speelbeurt werp je de 6 dobbelstenen.

Je mag vervolgens één of meer dobbelstenen opnieuw werpen.

Dobbelstenen die werden behouden na de eerste keer opnieuw werpen mogen opnieuw worden geworpen de 2de keer.

## 2. Resultaat van de dobbelworp uitvoeren

De symbolen die je hebt geworpen na de 2de worp geven aan welke acties je mag uitvoeren.

### Een overzicht:

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

## Dobbelsteeneffecten

### 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 energieblokjes 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.

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

### Herstellen

Elk ♥ laat een monster toe één levenspunt terug te winnen (♥).

Een monster kan nooit meer dan 10 ♥ hebben.

## De kaarten

- De kostprijs van de kaart wordt aangegeven in de linkerbovenhoek, dit wordt betaald in energie (⚡).
- Wanneer de kaart moet worden gespeeld, vind je boven het effect van de kaart.

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



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

- Effect van de kaart (Discard = Action) (Keep = Pouvoir)



## 3. Kaarten kopen

Na het uitvoeren van het resultaat van de dobbelworp mag een monster openliggende kaarten kopen.

Je kunt ook 2 energie (2⚡) betalen om de 3 open kaarten af te leggen en 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:



Hij werpt alles opnieuw behalve 3 3, met als resultaat:



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



**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♥.

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 wilt daar niet blijven staan (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 Discard 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.**



## Het effect 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 herstellen 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★ of als laatste overeind staat wordt King of Tokio gekroond.



## Regels voor gevorderden

**Tokyo Bay:** Regels voor 5 tot 6 ervaren monsters:

Als je met 5 of 6 monsters speelt kan je Tokio Bay ook 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, loopt de speler, die de controle over Tokyo overneemt, geen schade op.

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 draagt 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 Tokio 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 kraken:

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 Tokio City had verlaten zou Gigazaur die positie hebben ingenomen en was Tokio Bay vrij gebleven.

Cyberbunny werpt 1 🍀 en brengt daarmee 1 schade 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 schadepunten op, CyberBunny niet, aangezien zij haar 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.

**Assistent:** Gabriel Durnerin  
**Speltesters US:** Mons Johnson, Bill Rose, Randy Buehler, Mike Davis, Jamie Frstrom, Bill Dugan, Henry Stern, Mike Turian, Skaff Elias, Paul Peterson, Chip Brown, Bruce Kaske, 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 and the scourge of Tokyo - Schuyler Garfield.

## Kaarten verduidelijking

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

Het is mogelijk dat een speler 20 ★ bereikt en uitgeschakeld wordt in dezelfde beurt 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 ❤️, tenzij deze dat specifiek vermeld.

## Gebruikte termen

**Reroll:** Als er reroll 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 ❤️.

**Aanval/Aanvallend monster:** Een monster valt aan als hij minstens één 🍀 heeft geworpen, anders valt het niet aan.

Dit wil zeggen dat een kaart die de aanval verhoogd, deze niet van 0 naar 1 verhoogd als je geen 🍀 hebt.

Als een aanval op één of andere manier geen schade toebrengt (door bv. Camouflage), wordt dit niet meer als een aanval aanzien voor de kaarten zoals Poison Spit of Herbivore.

Als een kaart schade toebrengt bij de aankoop (zoals Gas Refinery), 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 aanval Tokyo bezetten.

**Uitgeschakeld:** Als je ❤️ op 0 staat.

## Credits:

**Spelontwerp:** Richard Garfield

**Spelontwikkeling:**

Richard Garfield & Skaff Elias

**Editing Directors:**

Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Project Manager:** Thibault Gruel

**Packager:** ORIGAMES

**Coordination:**

Guillaume Gille-Naves

**Artistic Manager:**

Igor Polouching

**Arts:** Benjamin Raynal

**Color:** Kevin Lemoigne, Jérôme

Viguet Jérôme Brizard, Amanieu

Rebu, Laurent Chatelier.

Translation: Gil Maurice

**Speltesters Frankrijk:** Cédric,

Patrice, Gabriel, Vincent,

Rodolphe, Guillaume, Thibault,

Igor, Benjamin, Fred, Joahn,

Tatiana, Victor, Isabelle, Emeric en

Fabrice.

©2010 Iello. Alle rechten voorbehouden.

## OVERZICHT SPECIALE KAARTEN



### EVEN BIGGER! (ENCORE PLUS GRAND)

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



### MIMIC (MIMETISME)

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.



### Metamorph (METAMORPHOSE)

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



### EATER OF THE DEAD (DEVOREUR DES MORTES)

Als een speler in het spel blijft door de "It has a child" kaart, wordt dit toch aanzien alsof de speler op 0 ❤️ is gekomen.



### OPPORTUNIST (OPPORTUNISTE)

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.



### SOLAR POWERED (ENERGIE SOLAIRE)

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



### PARASITIC TENTACLES [Tentacles Parasites]

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.



### FIRE BREATHING [SOUFFLE BRULANT]

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



### DROP FROM HIGH ALTITUDE (PLONGEON DOMINATEUR)

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

### SPIT POISON & SHRINK RAY (CRACHAT EMPOISONNÉ & RAYON AFFAIBLISSANT)

Poison en shrink fiches blijven in het spel, zelfs als de Spit Poison kaart uit het spel gaat.





2-6  
8+  
30mn

# RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO



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

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

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

**Groene dobbelstenen** mag je gebruiken als je de goede kaart daarvoor hebt.

Je bevind je in of buiten **Tokyo**. Monsters in Tokyo vallen alle andere monsters 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 **overwinningpunten** 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**



KING OF TOKYO EST UN JEU ÉDITÉ PAR IELLO  
© IELLO  
309 BD DES TECHNOLOGIES - 54710 LUDRES - FRANCE  
[www.iello.info](http://www.iello.info)



Réf.: 51021

3 760175 510212

EAN : 760175510212  
Fabriqué en chine



Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier

