



2-6



8+



30min

SPELREGELS

KING OF TOKYO

EEN SPEL VAN
RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO is een spel voor 2 tot 6 spelers waarin je in de huid kruipt van maniakale monsters, razende robots, of zelfs angstaanjagende aliens die vechten voor dominantie in een leuke, chaotische omgeving. Werp de dobbelstenen en bepaal je strategie: wil je je vijanden aanvallen? Je verwondingen genezen? Je monster nieuwe vaardigheden geven? De weg naar de overwinning zit vol gevaren!

JE MISSIE:
VERNIETIG ALLES EN IEDEREEN
OP JE PAD EN WORD DE ENIGE ECHTE
KING OF TOKYO!

SAMENVATTING EN DOEL VAN HET SPEL

Je bent een gigantisch Monster dat er alles aan wil doen om **KING OF TOKYO** te worden.

Dankzij je razernij verdien je roem, in de vorm van Overwinningpunten (★). Om te winnen, moet jouw Monster als eerste 20 Overwinningpunten verzamelen.

Of sla je klauwen uit en vernietig je vijanden. De speler die als laatste overblijft, eist de overwinning op!

INHOUD & SPELONDERDELEN

6 MONSTERBORDEN

Deze borden stellen de Monsters voor waarmee je speelt in King of Tokyo. Ze hebben elk een naam, een draaischijf voor Overwinningspunten (★) en een draaischijf voor Levenspunten (♥).

★ Overwinningspunten



Naam

♥ Levenspunten

6 ZWARTE DOBBELSTENEN

Op elke dobbelsteen staan 6 symbolen afgebeeld. Deze stellen de acties voor die je tijdens je beurt kunt uitvoeren:



1 2 3 : Overwinningspunten scoren (★)

⚡ : Energie verzamelen (⚡)

🐾 : Monsters aanvallen en Levenspunten wegnemen (♥)

♥ : Levenspunten terugwinnen (♥)

66 KRACHTKAARTEN

Krachtkaarten vertonen een naam, een kost die met Energie (⚡) moet worden betaald, een type (**HOUDEN** / **AFLEGGEN**) en een effect.



Er zijn twee soorten Krachtkaarten:

- ▶ **HOUDEN** : Leg deze kaarten open voor je neer. Ze blijven tot het einde in het spel, tenzij er iets gebeurt dat deze regel verandert.
- ▶ **AFLEGGEN** : Voer het effect op deze kaarten onmiddellijk eenmalig uit, en leg ze dan af.

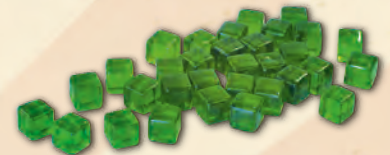
6 KARTONNEN FIGUREN

Deze figuren stellen de Monsters voor waarmee de spelers spelen. Plaats jouw monster op het bord, in Tokyo City of Tokyo Bay, zodra je de controle over Tokyo overneemt.



ENERGIEBLOKJES

Elke Energie (⚡) die je dobbelt, levert je een blokje op. Je kunt ze gebruiken om kaarten te kopen, of om bepaalde effecten op kaarten af te handelen of te activeren.



28 FICHES EN 2 GROENE DOBBELSTENEN

De fiches en groene dobbelstenen komen door sommige Krachtkaarten in het spel.



1 TOKYO BORD

Op dit bord staat de stad Tokyo afgebeeld, onderverdeeld in twee locaties: Tokyo City **1** en Tokyo Bay **2**. *Spreekt er een regel of een kaart over "Tokyo", dan worden hiermee beide locaties bedoeld.*



OPSTELLING



1 Elke speler kiest een Monster en neemt zijn figuur en zijn Monsterbord. Draai de Levenspunten (♥) van je Monster naar 10 en de Overwinningspunten (★) naar 0.

2 Leg het Tokyo-bord in het midden van de tafel, zodat alle spelers erbij kunnen.

MET 2 TOT 4 SPELERS:
gebruik enkel Tokyo City.

MET 5 TOT 6 SPELERS:
gebruik zowel Tokyo City als Tokyo Bay.

3 Schud de kaarten en maak een trekstapel.

4 Leg de eerste drie kaarten open op de tafel, naast het Tokyo-bord. Leg de fiches in de buurt.



6 Maak een algemene voorraad van de Energieblokjes (⚡).



5 Leg de zwarte dobbelstenen in het midden van de tafel. Leg de groene aan de kant (sommige kaarten staan je toe om de groene dobbelstenen te gebruiken).

SPELVERLOOP

Het spel verloopt volgens de wijzers van de klok.

Elke speler werpt de 6 zwarte dobbelstenen. De speler met de meeste klauwen  begint. Bij een gelijkspel werpen de betrokken spelers opnieuw tot één van hen de meeste klauwen  heeft.

BEURTOVERZICHT

1. Dobbelstenen Werpen
2. Dobbelstenen Gebruiken
3. Tokyo Veroveren
4. Krachtkarten Kopen
5. Einde van de Beurt

1. DOBBELSTENEN WERPEN

Tijdens je beurt mag je de dobbelstenen maximaal drie keer werpen. Je mag op elk moment stoppen met werpen.

Werp de 6 zwarte dobbelstenen (en 1 of 2 groene dobbelstenen als je een Krachtkart hebt die dit toestaat). Voor je tweede worp mag je dobbelstenen opzij leggen als je tevreden bent met hun resultaat, en enkel de dobbelstenen opnieuw werpen die je niet wil gebruiken. Voor je derde worp kun je hetzelfde doen, en eventueel ook opnieuw werpen met de dobbelstenen die je eerder opzij legde.






Nadat je drie keer hebt geworpen (of als je beslist om te stoppen), ga je verder met stap 2: Dobbelstenen Gebruiken.

2. DOBBELSTENEN GEBRUIKEN





Je mag je dobbelstenen in de gewenste volgorde inzetten, maar je moet ze allemaal gebruiken.

De symbolen die je hebt geworpen aan het einde van je beurt bepalen de acties die je mag doen:

OVERWINNINGSPUNTEN



Werp je drie keer hetzelfde getal , , of , dan krijg je net zoveel  als dit getal aangeeft. Elke extra dobbelsteen met die waarde levert bovendien nog 1 extra  op.

VOORBEELD

Gigazaur werpt    

$$= \underbrace{\text{1} \text{ 1} \text{ 1}}_{1\star} + \underbrace{\text{1}}_{1\star} = 2\star$$

ENERGIE

Neem 1  uit de algemene voorraad voor elke  die je hebt geworpen. Leg ze in je persoonlijke voorraad.





Hou Energieblokjes bij tot je ze uitgeeft.






AANVALLEN

Monsters die niet op jouw locatie staan, verliezen 1  voor elke  die je dobbelt.



- **Sta jij in Tokyo** (Tokyo City of Tokyo Bay) en werp je , dan verliezen alle Monsters die buiten Tokyo staan .
- **Sta jij buiten Tokyo** en werp je , dan verliezen alle Monsters die in Tokyo staan  (Tokyo City en Tokyo Bay). Deze Monsters kunnen vervolgens kiezen om Tokyo te Verlaten of er te blijven staan. Monsters die Tokyo Verlaten, verliezen nog steeds .




Elke  betekent het verlies van één Levenspunt . Verliest een Monster zijn laatste Levenspunt  dan verschijnt  en ligt hij uit het spel (zijn HOUDEN kaarten en Energieblokjes worden afgelegd).



Aangezien er aan het begin van het spel geen Monsters in Tokyo staan, verliest er niemand  bij het allereerste Monster dat  werpt.

OPMERKING  verliezen door het effect van een Krachtkart verschilt van . Een Monster kan Tokyo enkel Verlaten bij het verliezen van  door .

GENEZEN

Als je buiten Tokyo staat, genees je 1  voor elk  dat je hebt geworpen.

Als je in Tokyo staat, geven de  die je werpt je geen  (je kunt enkel  genezen door Krachtkarten).

OPMERKING Je kunt geen  genezen als je al op 10  staat.





VOORBEELD VAN EEN DOBBELSTEENWORP



• Dobbelstenen Werpen:

CyberKitty staat in Tokyo City. Gigazaur is aan de beurt.

Gigazaur neemt de zwarte dobbelstenen en werpt:



Hij houdt **3 3** en werpt de vier andere dobbelstenen opnieuw, met als resultaat:



Hij mag nog één keer werpen. Ditmaal houdt hij **2 2 2** en werpt hij de drie andere dobbelstenen opnieuw, met als resultaat:



• Dobbelstenen Gebruiken:

Omdat hij **2 2 2**, heeft geworpen, ontvangt hij 2★, plus 1 extra ★ voor de vierde **2**.

Met **⚡**, ontvangt hij 1⚡.

Met **🐾**, ontnemt hij CyberKitty in Tokyo 1♥ (stond Gigazaur in Tokyo, dan zouden alle Monsters buiten Tokyo 1♥ verliezen).

Gigazaur wierp geen **♥**, dus krijgt hij geen **♥**.

Gigazaur neemt 1⚡ uit de algemene voorraad voor zijn **⚡**.



EFFECTEN VAN TOKYO

In Tokyo staan (Tokyo City of Tokyo Bay) heeft zo zijn voor- en nadelen:

• ➡1★: Je ontvangt 1★ als je Tokyo verovert.

• [+2★]: Je ontvangt 2★ als je je beurt in Tokyo begint.

• 🎯: Monsters in Tokyo kunnen geen **♥** gebruiken (maar wel nog Krachtkarten gebruiken om **♥** te genezen).

Spelers worden op de volgende manier getroffen door je klauwen:

• Door de **🐾** van Monsters in Tokyo verliezen alle Monsters buiten Tokyo **♥**,

• Door de **🐾** van Monsters buiten Tokyo verliezen alle Monsters in Tokyo **♥**,

Je mag Tokyo enkel verlaten nadat je **♥** verliest doordat een ander Monster **🐾** heeft geworpen.

3. TOKYO VEROVEREN

Staat er niemand in Tokyo, dan moet je de stad veroveren en je Monster in Tokyo City plaatsen.

Je kunt Tokyo enkel Verlaten als je **♥** verliest doordat een ander Monster **🐾** heeft geworpen.

 In een spel voor 5 of 6 **5-6** spelers, moet je Tokyo Bay veroveren indien Tokyo City al is ingenomen maar Tokyo Bay nog niet. Monsters in Tokyo City en Tokyo Bay staan beide "in Tokyo". Tokyo Bay heeft dezelfde effecten als Tokyo City.

OPMERKING

Aan het begin van het spel staan er geen Monsters in Tokyo. De eerste speler die een klauw werpt, moet in dit geval Tokyo City veroveren.



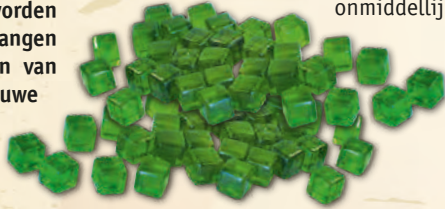
Zodra het spel weer 4 of minder spelers telt, moet je Tokyo Bay onmiddellijk verlaten (behalve wanneer Tokyo City leeg is: in dat geval verplaatst je naar daar).



4. KRACHTKAARTEN KOPEN

Je mag nu één of meer van de drie openliggende kaarten kopen. Om een Krachtkkaart te kopen, betaal je net zoveel ⚡ als de kostprijs die aangegeven staat bovenaan de kaart.

Gekochte kaarten worden onmiddellijk vervangen door nieuwe kaarten van de trekstapel. Nieuwe kaarten zijn onmiddellijk te koop.



Je kunt ook 2⚡ betalen om de drie openliggende kaarten af te leggen en ze te vervangen door drie nieuwe Krachtkkaarten van de trekstapel. Deze nieuwe kaarten zijn onmiddellijk te koop.

Zolang je voldoende ⚡ hebt, kun je kaarten blijven kopen of vervangen.

VOORBEELD VAN EEN SPEL VOOR 5 SPELERS

Gigazaur staat in Tokyo City en Space Penguin in Tokyo Bay. De drie overige Monsters zijn The King, CyberKitty en MekaDragon.

MekaDragon is aan de beurt. Hij werpt 4 🎲.

Gigazaur en Space Penguin verliezen elk 4 ❤️. Beide Monsters verlaten Tokyo.

Nadat hij zijn dobbelstenen heeft gebruikt, verovert MekaDragon Tokyo City en ontvangt hij 1 ★. Tokyo Bay is leeg.

Nu is Gigazaur aan de beurt. Hij werpt 1 🎲.

Enkel MekaDragon verliest 1 ❤️ aangezien er niemand in Tokyo Bay staat. Hij besluit om in Tokyo te blijven staan. Gigazaur moet nu het lege Tokyo Bay veroveren en krijgt hiervoor 1 ★.

Vervolgens werpt Space Penguin 1 🎲. Gigazaur en MekaDragon verliezen elk 1 ❤️. Gigazaur besluit om Tokyo Bay te verlaten, maar MekaDragon blijft in Tokyo City. Nadat hij zijn dobbelstenen heeft gebruikt, moet Space Penguin Tokyo Bay veroveren. Hij krijgt hiervoor 1 ★.

The King en CyberKitty werpen geen 🎲 tijdens hun beurt, dus niemand verovert of verlaat Tokyo.

Startpositie aan het begin van de beurt



MekaDragon begint zijn beurt in Tokyo en krijgt hiervoor 2 ★.

Hij werpt 3 🎲 waardoor alle Monsters buiten Tokyo 3 ❤️ verliezen: Gigazaur, The King en CyberKitty. Space Penguin, die in Tokyo staat, verliest geen ❤️ - Monsters in Tokyo vallen elkaar niet aan.

Gigazaur heeft 0 ❤️, en ligt uit het spel. Nu blijven er slechts vier Monsters over. Tokyo Bay wordt niet meer gebruikt. Space Penguin moet dus Tokyo Bay onmiddellijk verlaten, waardoor MekaDragon alleen in Tokyo overblijft.

VOORBEELD

Space Penguin heeft 10⚡ en de openliggende kaarten bevallen hem niet. Hij betaalt 2⚡ om de kaarten te vervangen door drie nieuwe. Hij heeft nog 8⚡ over en ziet een kaart die 3⚡ kost.

Hij koopt deze kaart en vervangt hem door een nieuwe. Hij heeft nog 5⚡ over, maar beslist om deze te sparen voor een volgende beurt.

5. EINDE VAN DE BEURT

Het effect van sommige Krachtkkaarten wordt geactiveerd aan het einde van je beurt.

Nadat je klaar bent, geef je de dobbelstenen aan de speler links van je.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin een Monster 20★ heeft verzameld, of als er slechts één Monster overblijft.

Het Monster dat 20★ bereikt of als laatste overblijft, is de nieuwe **KING OF TOKYO!**

TERMINOLOGIE

- **Werpen:** het werpen van de dobbelstenen. Alvorens opnieuw te werpen, mag een speler één of meer eerder geworpen dobbelstenen opzij leggen. Hij kan ook beslissen om één of meer van de eerder geworpen dobbelstenen opnieuw te werpen.
- **Verlaten:** een Monster mag Tokyo enkel Verlaten nadat het ❤️ verliest doordat een ander Monster 🎲 heeft geworpen. Het Monster dat hem heeft aangevallen, moet dan zijn plaats innemen tijdens de stap 'Tokyo Veroveren'.
- **Aanvallen:** als je 🎲 werpt en daarmee Monsters ❤️ laat verliezen.

UITLEG BIJ DE KRACHTKAARTEN

- Als je door het effect van een Krachtkart tijdens dezelfde beurt 20 ★ en 0 ♥ bereikt, lig je uit het spel. Je moet je eigen beurt overleven om te kunnen winnen. Als alle Monsters op hetzelfde moment uit het spel liggen... verliest iedereen!
- Krachtkarten staan de Monsters niet toe om boven 10 ♥, te stijgen, tenzij een **HOUDEN** kaart dit expliciet toestaat.



NABOOTSEN

Nabootsen kopieert het effect van een kaart alsof die net werd uitgespeeld (met fiches, bijvoorbeeld). Indien de gekopieerde kaart wordt afgelegd,

verliest ook *Nabootsen* zijn effect en mag je het daarbij horende fiche terugnemen. Je kunt het fiche aan het begin van je eigen beurt op een andere **HOUDEN** kaart leggen (voordat je werpt) door 1 ⚡ te betalen.



OPPORTUNIST

Als er twee *Opportunist*-kaarten in het spel zijn (doordat de kaart *Nabootsen* is gespeeld), dan krijgt het eerstvolgende Monster (met de klok mee)

als eerste de mogelijkheid om nieuwe kaarten te kopen.



GIFSPUWER EN KRIMPSTRAAL

De fiches *Vergif* en *Krimpen* blijven in het spel, ook al worden hun bijhorende kaarten afgelegd. Je kunt deze fiches niet verwijderen terwijl je in Tokyo staat: je

moet buiten Tokyo staan om ♥ te kunnen gebruiken en de fiches te verwijderen.



VUURSPUWER

De Monsters van de spelers links en rechts van je verliezen elk 1 ♥. Ze verliezen ♥ ook al staan ze op jouw locatie. Als er nog maar 2 spelers in het spel zijn, verliest je tegenstander slechts 1 ♥.



METAMORFOSE

Het afleggen van je **HOUDEN** kaarten gebeurt tijdens de stap 'Einde van de Beurt'. Je krijgt de volledige kostprijs terug die op de kaart staat aangegeven, zelfs al kocht je de kaart met korting.

HET TEAM

Spelontwerp: Richard Garfield

Spelontwikkeling: Richard Garfield & Skaff Elias

Eindredactie: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Projectmanager: Timothée Simonot

Product Manager VS: Stephan Brissaud

Vertaler: Jo Lefebure

Met dank aan: Virginie Gilson, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin, Jeff Quick, Frédéric Derlon

Verpakking: Origames

Coördinatie:

Guillaume Gille-Naves

Artistiek verantwoordelijke:

Igor Polouchine



Grafisch ontwerp (*geïnspireerd door de monsters van Igor Polouchine*): Régis Torres

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

Playtesting VS: Mons Johnson, Bill Rose, Andy 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 de gesel van Tokyo – Schuyler Garfield

Playtesting Frankrijk: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle et Fabrice

VOLG ONS OP:



©2016-2019 IELLO. Alle rechten voorbehouden.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit product bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. Informatie bewaren voor referentie.

Geproduceerd in Shanghai, China door Whatz Games.

Lot: 2019-08-51341

WWW.IELLOGAMES.COM

info@iellgames.com

Distributie: Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - The Netherlands



**NIEUWE MONSTERS,
NIEUWE STAD,
HETZELFDE GEVECHT!**

IN KING OF NEW YORK HERBELEEF JE HET AVONTUUR DAT VAN KING OF TOKYO EEN SUCCES MAAKTE: GIGANTISCHE MONSTERS, KRACHTIGE KLAUWEN EN EEN DELICATE MIX VAN GELUK EN STRATEGIE. LAAT THE BRONX GRUWELEN, VERNIETIG WOLKENKRABBERS, ONTWIJK DE MANOEUVRES VAN HET LEGER, EN...

**LAAT DE STRIJD OM
MANHATTAN BEGINNEN!**



**POWER UP UITBREIDING
OOK VERKRIJGBAAR!**

