

King of Tokyo (Richard Garfield)

2-6 spelers, 8+, 30 min.

Inhoud

- Spelregels
- 1 Tokyo-bord (1)
- 66 kaarten (2)
- 28 markers (3) (3 rook, 1 mimic, 12 krimpen, 12 gif)
- 8 dobbelstenen (6 zwarte + 2 groene) (4)
- 6 monsterborden (5)
- 6 kartonnen figuren + 6 plastic standjes (6)
- een hoop energieblokjes (7)

Doel van het spel :

Het doel van het spel is om “meester van Tokyo” te worden. Het spel eindigt als een monster 20 overwinningspunten (ster) haalt of indien hij het laatste overlevende monster is.

Spelvoorbereiding :

Elke speler kiest een monster en neemt de figuur (6), het monsterbord (5) en zet hierop z'n levenspunten op 10 en de overwinningspunten op 0. Leg het Tokyo-bord (1) in het midden van de tafel, binnen bereik van alle spelers. Het stelt de stad Tokyo voor, onderverdeeld in twee plaatsen : “Tokyo stad” en “Tokyo haven”. Steeds wanneer een kaart refereert naar Tokyo, betreft het beide plaatsen.

In het begin van het spel is er niemand in Tokyo.

(indien dit je eerste spel is of als er 4 of minder spelers zijn, gebruik je enkel Tokyo stad, voor 5 of 6 spelers gebruik je ook Tokyo haven)

Schud de kaarten (2) en vorm een trekstapel en leg de eerste drie kaarten open op tafel naast de trekstapel en de markers.

Plaats de 6 zwarte dobbelstenen (4) in het centrum van de tafel en leg de groene opzij (deze worden enkel gebruikt bij speciale kaarten).

Leg tenslotte de energieblokjes klaar naast het speelbord.

Speeloverzicht :

Alle spelers gooien de 6 zwarte dobbelstenen. Diegene die het meeste “aanval” (klauw) gooit, gaat eerst.

Beginnend met de startspeler, neemt elk monster z'n beurt en dan gaat de beurt naar de speler aan z'n linkerzijde. Een beurt bestaat uit het volgende, in de aangegeven volgorde :

BEURTOVERZICHT :

1. Gooien en hergooien van de dobbelstenen
2. De dobbelstenen uitvoeren
3. Kaarten kopen (optioneel)
4. Einde van je beurt

1. Gooien en hergooien van de dobbelstenen

In je beurt gooi je alle zes dobbelstenen. Dan kan je enkele, of alle dobbelstenen twee keer hergooien. Dobbelstenen gehouden tijdens het hergooien, kunnen opnieuw gehouden of een tweede keer hergoot worden.

2. De dobbelstenen uitvoeren

De symbolen die zichtbaar zijn op het einde van je gooifase zijn de acties voor deze beurt.

Dobbelsteenoverzicht : de dobbelstenen dragen volgende symbolen :

1/2/3 : overwinningspunten (ster)

bliksemschicht : energie

klaauw : aanval

hart : herstel

Dobbelsteeneffecten :

- overwinningspunten : indien een monster drie keer 1/2/3 gooit, dan scoor je 1/2/3 overwinningspunten (drie keer 3 levert dus 3 punten op, geen 9). Elke extra dobbelsteen met hetzelfde resultaat levert één extra overwinningspunt op.

- energie : elke bliksemschicht levert het monster een energieblokje op. Je hoeft er geen drie te gooien. Energieblokjes kunnen bewaard worden over de beurten heen.

- aanval : elke klauw resulteert in een schadepunt toegebracht aan de monsters die zich niet in dezelfde plaats bevinden als jezelf. Indien jij in Tokyo zit, geef je schadepunten aan alle monsters die niet in Tokyo zijn. Indien je je buiten Tokyo bevindt, gaan de schadepunten naar de monsters die wel in Tokyo aanwezig zijn. Elk schadepunt levert een verlies van 1 levenspunt op . Indien een monster z'n laatste levenspunt verliest, is hij uit het spel.

(het eerste monster in het spel dat een klauw gooit, geeft geen schadepunten, maar neemt plaats in Tokyo)

- herstel : elk hartje stelt een monster in staat om een levenspunt te herstellen. Een monster kan niet boven de 10 gaan (met uitzondering van een speciale kaart). Een monster in Tokyo kan deze actie niet uitvoeren.

3. Kaarten kopen (optioneel)

Optioneel, nadat de dobbelstenen zijn uitgevoerd, mag een monster één van de drie openliggende kaarten aanschaffen. Twee energieblokjes kunnen ook gebruikt worden om al de open kaarten af te leggen en 3 nieuwe open te leggen. Aankopen en ruilen kunnen gedaan worden in willekeurige volgorde zolang een monster voldoende energieblokjes kan spenderen.

Gekochte kaarten worden onmiddellijk aangevuld met de bovenste kaart van de trekstapel

4. Einde van je beurt

Sommige effecten van kaarten vinden plaats in deze stap. Op het einde van je beurt geef je de dobbelstenen door aan je linkerbuurman.

Koning van Tokyo worden :

In het begin van het spel staan er geen monsters in Tokyo. Indien Tokyo onbemand is, krijgt het eerste monster dat een "klauw" gooit de controle over Tokyo en plaats z'n figuur in Tokyo zonder schadepunten toe te brengen. Indien je wordt aangevallen als je in Tokyo staat en je wil er niet meer blijven (en wie kan je dat verwijten-het kan er ruw aan toe gaan), dan kan je het monster dat je aanviel oproepen om je plaats in te nemen. Je ontvangt nog wel de aangebrachte schadepunten. Indien je wordt geëlimineerd terwijl je in Tokyo bent, neemt het monster dat je uitschakelde automatisch je plaats in Tokyo in.

(opgepast : indien je wordt uitgeschakeld door het effect van een kaart, neemt niemand je plaats in Tokyo in)

Wanneer je met 5 of 6 monsters speelt, kan je twee monsters tegelijk in Tokyo hebben.

Effect van Tokyo :

In Tokyo (Tokyo stad en Tokyo haven) staan heeft z'n voor- en nadelen :

- wanneer je in Tokyo terechtkomt, scoor je onmiddellijk 1 overwinningspunt
- wanneer je in het begin van je beurt nog steeds in Tokyo staat, scoor je 2 overwinningspunten
- het monster dat in Tokyo staat kan zichzelf niet herstellen door het gooien van hartjes (wel met kaarten die je herstellen)

Doelen van je aanvallen hangen ook af van waar je staat :

- "klauwen" van de monsters in Tokyo leveren schade aan de monsters die niet in Tokyo staan
- "klauwen" van andere monsters leveren de monsters in Tokyo schadepunten op

Het spel winnen :

Het spel eindigt wanneer een monster 20 overwinningspunten haalt of wanneer je het laatste levende monster bent. Het monster die één van deze zaken behaald, wordt gekroond tot koning van Tokyo.

Regels gevorderden

Tokyo haven – regels voor 5 of 6 gevorderde spelers.

Wanneer je speelt met 5 of 6 monsters kan je Tokyo haven toevoegen aan het spel. Deze positie levert wat extra ruimte op in Tokyo, wat leuk is met veel monsters.

Monsters in Tokyo stad of Tokyo haven worden allen beschouwd als zijnde in Tokyo.

Wanneer een monster aanvalt die niet in Tokyo staat, dient deze op Tokyo stad of Tokyo haven te worden gezet. Indien er keuze is tussen de twee moet er eerst voor Tokyo stad gekozen worden. Zoals in het basisspel levert het monster dat als eerst Tokyo stad inneemt geen schadepunten op. Indien Tokyo haven nog onbezet is, maar Tokyo stad niet, levert het monster dat Tokyo aanvalt eerst schadepunten op voor het monster in Tokyo stad en neemt het dan een plaats in in Tokyo haven of Tokyo stad indien de speler die er aanwezig is, wil vertrekken.

Tokyo haven werkt identiek als Tokyo stad

Indien een monster in Tokyo haven wordt aangevallen, kan het ervoor kiezen om Tokyo te verlaten (nadat de schadepunten eerst zijn ontvangen natuurlijk). In dit geval moet het aanvallende monster z'n plaats innemen, tenzij hij reeds op weg is naar Tokyo stad, in dit geval blijft Tokyo haven leeg. Een monster kan nooit Tokyo stad en Tokyo haven tegelijk bezetten.

Indien een monster wordt geëlimineerd en dit het aantal monsters onder 5 brengt, kan Tokyo haven niet meer worden bezet. Het monster dat op dit ogenblik daar aanwezig is, moet Tokyo verlaten. (Een kaart die refereert naar Tokyo, doet dit zowel naar Tokyo stad als Tokyo haven)

De kaarten begrijpen

- Wanneer een kaart een nummer toont gevolgd door een "ster", duidt dit op overwinningspunten die de koper van de kaart krijgt (bv. Skyscrapers levert 4 overwinningspunten op)
- Het is mogelijk dat een speler 20 overwinningspunten behaalt en geëlimineerd wordt in dezelfde beurt door middel van één kaart. Je moet overleven om de overwinning te claimen.
- Het is ook mogelijk dat alle monsters in één keer sterven. Jammer ... iedereen verliest!
- Een kaart kan een monster z'n levenspunten niet hoger laten gaan dan 10, tenzij anders vermeldt op de kaart

Verklarende woordenlijst

- hergooien : wanneer een kaart aangeeft "reroll" betekent dit een extra "hergooi" mogelijkheid tijdens de beurt van het monster (zoveel dobbelstenen als hij wil, tenzij de kaart aangeeft dat er slechts 1 mag hergoot worden)
- schade : verlies levenspunten
- aanval/een monster aanvallen : een monster is in de aanval als het ten minste één "klauw" gooit, anders valt hij niet aan. Dit betekent dat de kaart de aanvalskracht verhoogt, maar geen schade toebrengt indien er geen "klauw" gegoot is. Indien een kaart schade aanbrengt wanneer ze gekocht wordt (bv. Gas Refinery), wordt dit niet gezien als een aanval.
- Tokyo verlaten/vluchten : een monster kan een plaats in Tokyo overlaten aan het monster dat hem aanvalt. Indien een kaart aangeeft dat een monster Tokyo mag verlaten zonder schadepunten te nemen, neemt de aanvaller nog steeds z'n plaats in.
- Geëlimineerd : wanneer je 0 levenspunten hebt.

Overzicht speciale kaarten

Even bigger : Wanneer deze kaart wordt verloren, verlies je 2 levenspunten die je aanvankelijk kreeg toen je de kaart aanschafte.

Eater of the dead : Een speler die in het spel blijft omdat "hij een kind heeft" wordt nog steeds gezien alsof hij 0 levenspunten heeft.

Parasitic tentacles : Je kan enkel krachten kopen indien het jouw beurt is kaarten te kopen. Indien de kaart markers heeft, worden deze ook overgenomen

Mimic : Indien de gekopieerde kaart het spel verlaat om een bepaalde reden (zoals een monster dat geëlimineerd wordt), neem je de mimic-marker terug. Je kan het op een nieuwe kracht plaatsen bij

het begin van je ronde door een energieblokje te betalen zoals gewoonlijk. Indien de gekopieerde kaart markers heeft, dan kan je zelf markers gebruiken zoals jij die kaart hebt gespeeld.

Opportunist : Indien er twee opportunisten zijn, worden deze kloksgewijs afgehandeld, vertrekkende vanaf het actieve monster om nieuwe open kaarten aan te schaffen.

Fire breathing : De schade die wordt geleverd, wordt opgeteld bij de aanval die je uitvoert op je buur. Indien de buur niet wordt aangevallen, dan wordt de schade niet beschouwd als een aanval.

Metamorph : De verkoop van krachten gebeurt nadat je hebt kunnen kopen. Je kan een kracht verkopen dat je net hebt gekocht.

Solar powered : Je kan deze gebruiken in de beurt waarin je hem kocht.

Drop from high altitude : Indien je in Tokyo haven bent, ben je in Tokyo, dus je neemt Tokyo stad niet in.

Spit poison & Shrink ray : Gif- en krimp-markers blijven in het spel zelfs al verlaten de kaarten het spel.