

## King of Tokyo - KSR

Startausstattung je Spieler: 0 Ruhmpunkte, 10 Leben

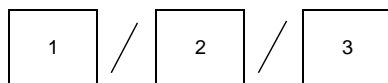
Ablauf eines Spielzuges (Tokyo bedeutet auch immer Tokyo Bay im Spiel zu 5 oder 6 Spielern):

### 1) Würfeln und nachwürfeln:

- Mit allen 6 Würfeln würfeln und beliebige Würfel liegen lassen.
- Übrige - nicht beiseite gelegte - Würfel erneut würfeln und wieder beliebige liegen lassen.
- Mit den restlichen Würfeln oder auch bereits beiseite gelegten Würfeln wird ein drittes Mal gewürfelt.

### 2) Würfelerggebnis befolgen:

Die Symbole auf den Würfeln bestimmen die Aktionen des Zuges.



= Ruhmpunkte (RP)

Nur drei gleiche Zahlen zählen!

1 / 1 / 1 = 1 RP

2 / 2 / 2 = 2 RP

3 / 3 / 3 = 3 RP

Jeder weitere passende Würfel = 1 RP




= Energie (Jeder Würfel damit gibt 1 grünen Energiebrocken)



= Angriff (Je 1 Schaden bei Monstern, die nicht am selben Ort wie man selbst stehen)

- Steht man selbst in Tokyo oder Tokyo Bay und würfelt Tatze(n), erleiden alle Monster Schaden, die nicht dort stehen.
- Steht man selbst NICHT in Tokyo oder Tokyo Bay und würfelt Tatze(n), erleiden alle Monster in Tokyo und Tokyo Bay Schaden.
- Jeder Schaden verursacht den Verlust von 1 Leben auf entsprech. Monsteranzeiger.

Hat ein Monster kein  mehr, scheidet es aus dem Spiel aus.

Das erste Monster, das im Spiel mind. 1 Tatze erzielt, erzeugt keinen Schaden, sondern es erobert Tokyo und stellt sich dort hin.



= 1 Leben zurückerhalten

Das Leben gibt es nur, wenn das Monster NICHT in Tokyo / Tokyo Bay steht. Mehr als 10 Leben kann kein Monster haben, ausser eine spezielle Karte erlaubt es.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.12.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### 3) Karten kaufen:

- Nach der Würfelauswertung darf man 1 oder mehrere der offen ausliegenden Karten kaufen.
- Nach dem Kauf einer Karte wird sofort eine neue vom Stapel aufgedeckt.
- Gegen Abgabe von 2 Energie kann man die 3 ausliegenden Karten abwerfen und 3 neue aufdecken. Das kann in beliebiger Reihenfolge (Kaufen und Abwerfen) beliebig oft gegen je 2 Energie geschehen.

Kosten einer Karte: Energie, oben links

Wann/Wie einsetzen? Behalten oder abwerfen (sofort nach dem Kauf nutzen und abwerfen)

Wirkung: siehe Kartentext

### 4) Abschluss des Zuges:

Auf einigen Karten wird erwähnt, dass sie nun wirksam werden.

Danach ist der Zug erledigt.

Die Würfel sind an den Spieler zur Linken zu geben.

### Wie verlässt man Tokyo / Tokyo Bay?

Wird man dort angegriffen, kann man Tokyo verlassen. Schaden erleidet man trotzdem.

Der Angreifer nimmt den Platz dort ein. Das passiert auch, wenn ein Monster ausscheidet.

Eine Abwerf-Karte, die Schaden erzeugt, ist kein Angriff.

5 oder 6 Spieler: Es können 2 Monster gleichzeitig in Tokyo (also auch Tokyo Bay) stehen.

### Was bringt es, in Tokyo zu stehen?

- Hineinsetzen = 1 RP
- Zug in Tokyo beginnen = 2 RP
- Heilung mit Herzen ist dort nicht möglich, wohl aber mit Karten

### Expertenspiel zu 5 oder 6 Spielern:

- Tokyo Bay spielt mit.
- Greifst Du an und Tokyo City ist unbesetzt: Dein Monster geht ohne Schaden dorthin.
- Greifst Du an und nur Tokyo City ist besetzt: Dein Monster geht nach Tokyo Bay und der Schaden geht an das Monster in Tokyo City. Flieht es, ziehst Du dorthin.
- Greifst Du an und beide Orte in Tokyo sind besetzt, erleiden beide Monster dort Schaden. Flieht das Monster aus Tokyo Bay, ziehst Du dorthin. Flieht das Monster aus Tokyo City, ziehst Du dorthin.
- Fällt die Zahl lebender Monster unter 5, darf Tokyo Bay nicht mehr besetzt werden.
- Sollte Tokyo City durch eine Karte frei werden und es befindet sich ein Monster in Tokyo Bay, bewegt es sich sofort nach Tokyo City.

### Spielende:

Sobald ein Monster 20 RP hat oder als einziges überlebt, hat es gewonnen.