

2-6

8+

30min

EIN MONSTERSPIEL
VON RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO



Am Ende deines Zuges kannst du **Energiebrocken** benutzen, um „Abwerfen-“ oder „Behalten-“ Karten zu kaufen.

Auf deinem **Monsteranzeiger** kannst du immer sehen, wie viel Leben dein Monster noch hat und wie viele Ruhmpunkte du schon hast.

Mit den 6 schwarzen Würfeln versuchst du bestimmte Kombinationen zu erzielen, um andere Monster anzugreifen bzw. Energie oder Ruhmpunkte zu bekommen.

Grüne Würfel bekommst du nur dazu, wenn du die richtige Karte hast!

Entweder du stehst in **Tokyo** oder nicht. Ein Monster, das Tokyo beherrscht, kann mit einem einzigen Angriff ALLE anderen Monster angreifen!

DU bist das **Terror-Monster schlechthin!**

Niemand kann besser Zertrampeln, schneller Zerstören oder liebevoller Zerquetschen als du. Zeig deinen verweichlichten Monsterkollegen wo der wahre Hammer hängt und werde der eine, der einzige Über-Monster-King! Werde der **King of Tokyo** (oder von dem, was davon noch übrig ist, wenn du damit fertig bist).

Brutal-coole Würfelduelle, clever-gemeine Taktikkarten und eine extra Portion Schadenfreude pflastern deinen Weg zur totalen Zerstörung.

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**
www.heidelbaer.de



www.iello.info



Heidelberger Spieleverlag
Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9
74731 Walldüren
Tel. +49 6282-371880
Germany
www.heidelberger-spieleverlag.de

Achtung! Dieses Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren ungeeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält!



King of Tokyo: Deutsche Ausgabe



Made in China

2-6
8+
30min



Jeder Spieler ist ein Terror-Monster, welches eine Spur der Verwüstung hinterlässt. Die verursachte Zerstörung macht sie zu gefürchteten und berühmten Monstern. Dieser Ruhm wird bei King of Tokyo in Ruhmpunkten gemessen.

Wer als erster 20 davon hat, gewinnt. Oder man gewinnt auf die harte Tour, und ist der letzte der übrig bleibt ...

INHALT

- Regeln
- 1 Tokyo-Spielplan 1
- 66 Karten 2
- 28 Chips 3 (3 Rauch, 1 Nachahmung, 12 Schrumpfen, 12 Gift)
- 8 Würfel 4 (6 schwarze und 2 grüne)
- 6 einstellbare Monsterranzeiger 5
- 6 Pappfiguren, 6 Plastikhalter 6
- haufenweise Energiebrocken 7

SPIELZIEL

Wer gewinnt, wird King of Tokyo. Du gewinnst das Spiel, wenn dein Monster 20 Ruhmpunkte ★ hat oder wenn es als einziges Monster übrig geblieben ist.

VORBEREITUNG

Der Spielplan 1 kommt in die Mitte. Er stellt die Stadt Tokyo dar, die in zwei getrennte Bereiche aufgeteilt ist: „Tokyo City“ 1 und „Tokyo Bay“ 1. Immer, wenn eine Karte Tokyo nennt, sind beide Orte gemeint.

Jeder nimmt sich die zu einem Monster gehörende Figur 6 und den Anzeiger 5, auf dem er Leben ♥ auf 10 und Ruhmpunkte ★ auf 0 einstellt.

Bei Spielbeginn ist niemand in Tokyo.

Für Einsteiger: Wenn ihr das erste Mal spielt oder vier oder weniger Spieler seid, benutzt ihr nur den Ort Tokyo City.



Spielt man mit 5 oder 6 Spielern, kann auch der Ort „Tokyo Bay“ benutzt werden (siehe Expertenregeln am Schluss der Anleitung).

Die Karten 2 werden gemischt und als verdeckter Stapel hingelegt, daneben lässt man Platz für einen Abwurfstapel. Die obersten drei Karten werden gezogen und offen vor den Stapel gelegt. Daneben kommen die Chips 3.

Die 6 schwarzen Würfel 4 kommen in die Mitte - die beiden grünen werden zunächst beiseite gelegt, weil sie nur durch spezielle Karten ins Spiel kommen.

Zum Schluss legt man die Energiebrocken 7 als Vorrat bereit.

SPIELABLAUF

Wer am meisten Ähnlichkeit mit seinem ausgewählten Monster hat, beginnt das Spiel.

Hinweis: In dieser Spielregel werden die Spieler der Einfachheit halber „Monster“ genannt.

Das erste Monster hat einen Zug, danach ist das nächste Monster im Uhrzeigersinn am Zug und so weiter. Ein Zug besteht aus den folgenden Schritten (in genauer Reihenfolge).

★ **Ruhmpunkte** 5
♥ **Leben**

ZUG EINES MONSTERS

1. Würfeln und nachwürfeln
2. Würfelerggebnis befolgen
3. Karten kaufen (wahlweise)
4. Abschluss des Zugs

1. WÜRFELN UND NACHWÜRFELN

Zuerst würfelst du mit allen 6 Würfeln. Danach lässt du die Würfel deiner Wahl liegen.

Du darfst nun mit den übrigen Würfeln nachwürfeln. Wieder darfst du die Würfel deiner Wahl liegen lassen und mit den übrigen Würfeln ein drittes Mal nachwürfeln.

Würfel, die du zuerst liegen gelassen hattest, musst du beim Nachwürfeln nicht unbedingt weiter liegen lassen. Du kannst dich beliebig neu entscheiden. Erst nach dem dritten Würfeln steht das Würfelerggebnis fest.

Verkürztes Brutalo-Einsteigerspiel:
Du darfst nur zwei Mal würfeln. Alle ♣ die du würfelst, musst du liegen lassen. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

2. WÜRFELERGEBNIS BEFOLGEN

Die am Ende des Würfelschritts erzielten Symbole geben dir die Aktionen für diesen Zug. Die Symbole sind im blauen Kasten rechts erklärt.

WÜRFELSYMBOLE

- 1 / 2 / 3 : Ruhmpunkte ★
- ⚡ : Energie ⚡
- 👉 : Angriff 👉
- ♥ : Heilen ♥



WIRKUNG DER SYMBOLE

RUHMPUNKTE

Ein Drilling aus 1, 2 oder 3 zählt Ruhmpunkte ★ entsprechend der gewürfelten Ziffer. Dreimal 3 zählt also 3★ - nicht etwa 9!

Jeder weitere Würfel mit der Ziffer des Drillings zählt einen weiteren Ruhmpunkt ★.

ENERGIE

Für jede ⚡ darf sich das Monster einen Energiebrocken ⚡ nehmen.

Es muss dazu keinen Drilling würfeln. Energiebrocken kann das Monster für spätere Züge aufbewahren.

ANGRIFF

Jeder 👉 erzeugt einen Punkt Schaden bei Monstern, die nicht am selben Ort (Tokyo und Nicht-Tokyo) wie du stehen.

- Wenn du in Tokyo stehst (Tokyo City oder Tokyo Bay) und 👉 gewürfelt hast, erleiden alle Monster Schaden, die nicht in Tokyo sind.

- Wenn du nicht in Tokyo stehst und 👉 gewürfelt hast, erleiden alle Monster in Tokyo (Tokyo City und Tokyo Bay) Schaden.

Jeder Schaden verursacht den Verlust von 1 ♥ (auf dem entsprechenden Monsterranzeiger einstellen).

Wenn ein Monster kein ♥ mehr hat, scheidet es aus dem Spiel aus.

Das erste Monster, das im Spiel mindestens 1 👉 erzielt, erzeugt keinen Schaden, sondern es erobert Tokyo und stellt seine Figur auf Tokyo City.

HEILEN

Jedes ♥ ermöglicht dem Monster, ein verlorenes ♥ zurückzubekommen, wenn es sich gerade nicht in Tokyo (Tokyo City und Tokyo Bay) befindet.

Ein Monster kann nie mehr als 10 ♥ haben, wenn dies nicht ausdrücklich durch einen Kartentext erlaubt wird!

3. KARTEN KAUFEN

Wenn du möchtest, kannst du nach dem Auswerten der Würfel auch noch eine oder mehrere der offen liegenden Karten kaufen.

Gekaufte Karten werden immer **sofort** vom Stapel ersetzt.

Wenn du zwei deiner Energiebrocken aus gibst (2⚡), kannst du die drei ausliegenden Karten auf den Abwurfstapel abwerfen und drei neue vom Stapel aufdecken.

Du kannst in beliebiger Reihenfolge kaufen und abwerfen – so oft du willst (so lange du die geforderte Energie in den Vorrat bezahlen kannst).

Beispiel: Kraken hat 10⚡, will aber keine der drei offen liegenden Karten haben. Er gibt 2⚡ aus, wirft die drei Karten ab und legt drei neue aus.

Jetzt hat er noch 8⚡. Bei den drei neuen Karten ist eine, die Kraken haben will. Sie kostet 3⚡, er bezahlt, nimmt sich die Karte und legt sofort eine neue Karte vom Stapel auf den freigewordenen Platz. Er hat noch 5⚡ übrig und will diese für seinen nächsten Zug aufbewahren.

KARTENBESCHREIBUNG

1: Die **Kosten** der Karte stehen in der oberen linken Ecke. Sie müssen mit gesammelten Energiebrocken in den Vorrat bezahlt werden (⚡).

2: Wann und wie man die Karte **spielt**, steht oben über dem Beschreibungstext der Kartenwirkung.

3: **Wirkung** der Karte.



„abwerfen“ muss).

ABWERFEN: Monster müssen solche Karten **sofort** nach dem Kauf befolgen und dann auf den Abwurfstapel abwerfen.

BEHALTEN: Monster behalten diese Karten über das ganze Spiel (bei einigen dieser Karten ist jedoch beschrieben, unter welchen Umständen man sie auf den Abwurfstapel



Würfelbeispiel:

Gigazaur ist (nicht in Tokyo) dran und würfelt:



Er würfelt alle noch einmal, außer 3 3 und bekommt:



Er darf noch ein drittes Mal nachwürfeln. Er entscheidet sich, die 3 3 und den Hand nachzuwürfeln und hat am Schluss:



Auswerten der Würfel:

Da er dreimal die 2 hat, bekommt er 2★, plus zusätzlich 1★ für die zusätzliche 2, was ihm gesamt 3★ einbringt.

Außerdem bekommt er für seine Hand einen Energiebrocken (1⚡).

Gigazaur hat außerdem einen Hand gewürfelt. CyberBunny steht zurzeit in Tokyo, also verliert CyberBunny 1♥.

(Würde Gigazaur in Tokyo stehen, hätten alle anderen Monster je 1♥ verloren.)

Gigazaur hat keine Herz gewürfelt; sie würden ihm auch nichts nützen, denn er hat seine maximalen 10♥.

Gigazaur kauft keine Karte. Also gibt er die Würfel an den Spieler links von sich.

(Hinweis: Dieses Beispiel gilt natürlich nur für die Normal- und Expertenregel – im Brutalo-Einsteigerspiel wird nur 2x gewürfelt und jeder Hand darf nicht noch einmal gewürfelt werden).

4. ABSCHLUSS DES ZUGES

Auf einigen Karten wird erwähnt, dass sie in diesem Schritt wirksam werden.

Wenn du das erledigt hast, ist dein Zug zu Ende und du gibst die Würfel an den Spieler weiter, der links von dir sitzt.

KING OF TOKYO WERDEN

Bei Spielbeginn steht noch kein Monster in Tokyo – in seltenen Fällen kann es auch passieren, dass Tokyo im Spielverlauf wieder leer wird.

Sobald ein Monster mindestens einen Hand würfelt, beherrscht es Tokyo und stellt seine Figur auf den Spielplan. Wenn Tokyo zuvor leer war, erzeugt das Monster dabei keinen Schaden an anderen Monstern.

Wenn du in Tokyo stehst, angegriffen wirst, und lieber nicht mehr dort bleiben willst (niemand wird dir das übelnehmen – es ist ganz schön hart, dort zu stehen), kannst du Tokyo verlassen. Das angreifende Monster muss dann deinen Platz in Tokyo einnehmen. Den Schaden erleidest du aber trotzdem.

Wenn du in Tokyo stehst, angegriffen wirst und dabei dein letztes Leben♥ verlierst, scheidest du aus dem Spiel aus. Das Monster, das dich angegriffen hat, muss dann sofort deinen Platz in Tokyo einnehmen.

Wichtig: Eine „Abwerfen“-Karte, die Schaden erzeugt, ist **kein Angriff**.

Solltest du durch so eine Karte aus dem Spiel ausscheiden, nimmt keiner deinen Platz ein und Tokyo ist wieder unbesetzt.

Wenn man mit 5 oder 6 Monstern spielt, können zwei Monster gleichzeitig in Tokyo stehen (siehe Expertenregel).

Ein Monster, das Tokyo beherrscht, stellt seine Figur auf „Tokyo City“

WIRKUNG VON TOKYO

Wenn man in Tokyo steht, hat man ein paar Vorteile, aber auch einen Nachteil (die Symbole auf dem Spielplan sollen daran erinnern):

- Sobald du deine Figur in Tokyo aufstellst, bekommst du 1★ (→1★).

- Wenn du deinen Zug in Tokyo beginnst, bekommst du 2★ (+2★).

- Wenn du in Tokyo stehst, darfst du dich zwar durch Karten heilen, aber **niemals mit gewürfelten Hand!** (Hand).

Wem deine Angriffe gelten, hängt davon ab, wo du gerade stehst:

- **Hand** von einem Monster, das in Tokyo steht, erzeugt bei jedem anderen Monster Schaden, das nicht in Tokyo (Tokyo City und Tokyo Bay) steht.

- **Hand** von einem Monster, das nicht in Tokyo steht, erzeugt nur bei Monstern Schaden, die in Tokyo (Tokyo City und Tokyo Bay) stehen.



GEWINNEN

Das Spiel ist vorbei, sobald ein Monster 20 Ruhmpunkte★ hat oder als einziges übrig geblieben ist. Dieses Monster gewinnt das Spiel und wird zum King of Tokyo gekrönt!



EXPERTENREGEL

Wenn man mit 5 oder 6 erfahrenen Monstern spielt, sollte man Tokyo Bay zum Spiel dazu nehmen. Dieser Ort sorgt für mehr Bewegungsspielraum in Tokyo, was bei vielen Monstern nützlich sein kann.

Monster, die in Tokyo City oder in Tokyo Bay stehen, gelten alle als „in Tokyo“.

Wenn dein Monster, das nicht in Tokyo ist, angreift, können drei Fälle eintreten:

- **Wenn Tokyo City unbesetzt ist,** bewegt sich dein Monster dorthin und erzeugt keinen Schaden.

- **Wenn Tokyo City besetzt, aber Tokyo Bay unbesetzt ist,** bewegt sich dein Monster nach Tokyo Bay und erzeugt den Schaden bei dem Monster, das gerade Tokyo City besetzt. Sollte sich dieses Monster dadurch von Tokyo City zurückziehen, setzt du dein Monster sofort weiter auf Tokyo City.

- **Wenn sowohl Tokyo City als auch Tokyo Bay besetzt sind,** wird der Schaden bei beiden Monstern dort erzeugt. Auch das Monster in Tokyo Bay kann in diesem Fall sofort entscheiden, sich von dort zurückzuziehen. Wenn es das macht, ziehst du mit deinem Monster auf Tokyo Bay. Sollte auch das Monster auf Tokyo City seinen Platz räumen, ziehst du weiter auf Tokyo City (Tokyo Bay bleibt dann kurzzeitig frei).

Ein Monster kann niemals gleichzeitig in Tokyo City und in Tokyo Bay stehen.

Scheidet ein Monster aus dem Spiel aus, und die Zahl der Mitspieler fällt damit unter 5, darf Tokyo Bay nicht mehr besetzt werden: ein Monster dort muss Tokyo sofort verlassen.

- Karten, die sich auf Tokyo beziehen, gelten für Tokyo City und Tokyo Bay.
- Sollte Tokyo City durch eine Karte frei werden und es befindet sich ein Monster in Tokyo Bay, bewegt sich dieses Monster sofort nach Tokyo City.

Beispiel einer Experten-Partie zu fünft:

Gigazaur steht in Tokyo City, Kraken steht in Tokyo Bay; Kong, MekaDragon und CyberBunny sind die anderen Monster. MekaDragon würfelt (unter anderem) 4 🟩.

Sowohl Gigazaur als auch Kraken erleiden 4 Schaden. Beide verlassen Tokyo, und so zieht MekaDragon nach Tokyo City und erhält 1★. Tokyo Bay bleibt leer.

Jetzt ist Gigazaur an der Reihe. Er würfelt 1 🟩. Diesen Schaden erleiden nur Monster in Tokyo, in diesem Fall nur MekaDragon in Tokyo City, weil kein Monster in Tokyo Bay

steht. MekaDragon bleibt in Tokyo City, und weil Tokyo Bay leer ist, muss Gigazaur dort hinziehen und erhält dafür 1★. Hätte MekaDragon Tokyo City verlassen, wäre Gigazaur dort hingezogen, und Tokyo Bay wäre leer geblieben.

CyberBunny erwürfelt jetzt 1 🟩: diesen Schaden erleiden Gigazaur und MekaDragon, weil beide in Tokyo stehen. Gigazaur verlässt Tokyo Bay, aber MekaDragon bleibt in Tokyo City. CyberBunny muss nach Tokyo Bay gehen und bekommt dafür 1★.

Kong und Kraken erzielen keine 🟩 in ihren

Zügen. Als MekaDragon an der Reihe ist, bekommt er 2★, weil er seinen Zug in Tokyo beginnt.

Er erwürfelt 3 🟩. Diesen Schaden erzeugt er bei Kong, Gigazaur und Kraken, allerdings nicht bei CyberBunny, denn der steht in Tokyo Bay (Monster in Tokyo greifen sich nicht gegenseitig an). Gigazaur muss durch diesen Schaden aus dem Spiel ausscheiden. Es bleiben nur 4 Monster übrig, daher kann Tokyo Bay ab sofort nicht mehr benutzt werden, MekaDragon bleibt also in Tokyo und CyberBunny, Kong und Kraken stehen außerhalb von Tokyo.

lassen, geht der Angreifer trotzdem nach Tokyo.

CREDITS

Spielautor: Richard Garfield

Spielentwickler: Richard Garfield & Skaff Elias

Redaktion: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Projektleitung: Thibault Gruel

Assistenz: Gabriel Durner

Spieltester USA: 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, and the scourge of Tokyo – Schuyler Garfield.

Verpackung: ORIGAMES

Koordination:

Guillaume Gille-Naves

Künstlerische Leitung: Igor Polouchine

Illustrationen: Benjamin Raynal

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

Spieltester Frankreich: Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Isabelle, Émeric und Fabrice.

©2011 Iello. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe:

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Übersetzung und Layout: Michael Kröhnert

Lektorat und inhaltliche Bearbeitung:

Heiko Eller, Harald Bilz

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Christoph Lipsky, Carsten-Dirk Jost, Petra Becker und Jonas Freudenberger
Im Exklusivvertrieb von Heidelberger Spieleverlag



KARTENHINWEISE

- Wenn auf einer Karte eine Zahl vor einem ★ steht, zeigt das an, wie viele Ruhmpunkte der Käufer bekommt. Wer z.B. „Wolkenkratzer“ kauft, wirft die Karte sofort ab und bekommt 4★.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler durch eine Karten-Wirkung 20★ erreicht und im selben Zug ausscheidet. Um zu siegen, muss man aber den Zug überleben. Es ist sogar denkbar, dass alle Monster gleichzeitig ausscheiden. Das ist schade ... denn dann haben alle verloren!
- Ein Monster kann nie mehr als 10 ♥ haben (es sei denn, eine Karte erlaubt dies ausdrücklich).

SCHLÜSSELWÖRTER

- **Angriff/Monster angreifen:** Ein Monster greift nur dann an, wenn es mindestens einen 🟩 hat. Das bedeutet, dass eine Karte, die den Schaden eines Angriffs erhöhen kann, den Schaden nicht von 0 auf 1 erhöht, wenn du keinen 🟩 gewürfelt hastest. Wenn ein Angriff aus irgendeinem Grund keinen Schaden erzeugt (z.B. durch „Tarnung“), gilt er für die Wirkung von Karten wie „Giftspeier“ oder „Pflanzenfresser“ nicht mehr als Angriff. Erzeugt eine Karte beim Kauf Schaden (wie „Ölraffinerie“), gilt das nicht als Angriff. Monster dürfen Tokyo deswegen also nicht verlassen und Karten, die sich auf Angriffe beziehen, gelten daher nicht für solche Karten.
- **Ausscheiden:** Wenn du nur noch 0 ♥ hast.

- **Nachwürfeln:** Steht auf einer Karte „nachwürfeln“, hat das Monster in seinem Zug einen zusätzlichen Würfelwurf, bei dem es so viele seiner Würfel erneut würfelt, wie es möchte (es sei denn, die Karte sagt ausdrücklich, dass nur ein einziger Würfel neugewürfelt werden darf).
- **Schaden:** Der Verlust von ♥.
- **Tokyo verlassen/Flihen:** Ein Monster kann Tokyo verlassen, um Platz für das Monster zu machen, das gerade angegriffen (🟩 gewürfelt) hat. Nur wenn der Schaden zugefügt und nicht z.B. durch eine Karte verhindert wird, kann das Monster aus Tokyo fliehen. Das angreifende Monster muss dann nach Tokyo ziehen. Erlaubt eine Karte einem Monster, Tokyo ohne Schaden durch einen Angriff zu ver-

HINWEISE ZU EINIGEN BESONDEREN KARTEN



NOCH GIGANTISCHER

Wenn du diese Karte verlieren solltest, verlierst du sofort die 2 ♥, die du durch die Karte dazu bekommen hastest.



VERWERTER

Ein Spieler, der im Spiel bleibt, weil er die Karte „Es vermehrt sich!“ spielt, gilt für den Besitzer der Karte „Verwerter“ trotzdem als Monster mit 0 ♥.



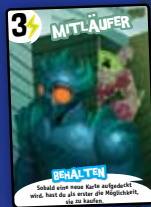
PARASITÄRE TENTAKEL

Du kannst anderen Spielern Karten nur im Kauf-Schritt deines Zuges abkaufen. Wenn auf der gekauften Karte Chips liegen, wechseln auch diese den Besitzer.



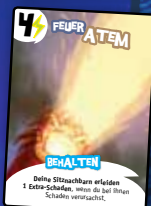
NACHAHMER

Verlässt die kopierte Karte aus irgendeinem Grund das Spiel (weil ihr Besitzer z.B. aus dem Spiel ausscheidet), nimmst du dir den Nachahmen-Chip zurück. Du kannst ihn zu Beginn deines Zuges auf eine andere Karte legen, wenn du 1🟩 bezahlst. Wenn Chips auf der kopierten Karte liegen, benutze eigene Chips, so als ob du die Karte gerade gespielt hättest.



MITLÄUFER

Wenn es zwei Mitläufer im Spiel geben sollte, hat der Mitläufer, der im Uhrzeigersinn näher bei dem Monster sitzt, das gerade am Zug ist, als erster das Recht, soeben aufgedeckte Karten zu kaufen.



FEUERATEM

Der Schaden wird zu jedem Angriff dazugezählt, den du bei diesem Sitznachbarn verursachst. Wenn du den Nachbarn nicht angreifst, dann gilt der Schaden der Karte nicht als Angriff.



GESTALTWANDLER

Der Verkauf von Karten findet nach dem Kauf statt. Du kannst eine gerade gekaufte Karte sofort wieder verkaufen.



SOLARENERGIE

Du kannst diese Karte bereits in dem Zug benutzen, in dem du sie gekauft hast.



SPRUNG AUS GROSSER HOHE

Wenn du in Tokyo Bay stehen solltest, stehst du bereits in Tokyo, daher darfst du in diesem Fall nicht nach Tokyo City.



GIFTSPEIER & SCHRUMPFSTRAHL

Gift- und Schrumpf-Chips bleiben auch dann noch im Spiel und wirksam, wenn die zugehörigen Karten aus dem Spiel sein sollten.