

# GODZILLA TOTAL WAR



**REGELWERK**

## **EINLEITUNG**

Godzilla Total War ist ein schnelles Kartenspiel, welches einfach zu erlernen und vorzubereiten ist.

Wählt eines von 12 Kaiju aus dem Film „Final Wars“ und kämpft indem ihr Schläge austeilt, Spezialkarten spielt oder die Innere Kraft eurer Kaiju nutzt, um zu beweisen, welches Monster das stärkste von allen ist.

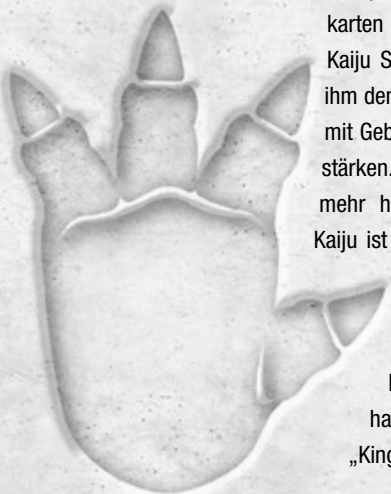
## **ZUSAMMENFASSUNG**

Schlüpft in die Rolle der Kaiju und messt eure Kräfte in einer Schlacht. Spielt Karten mit Zahlen, die gleich oder höher sind als die vorherige oder Spezialkarten, um Angriffe erfolgreich abzuwehren. Falls ihr keine passende Karte

habt, nimmt euer Kaiju Schaden. Legt dazu eine eurer Hand-

karten neben eurer Kaiju Karte ab. Wenn ein Kaiju Schaden nimmt, kann der Spieler, der ihm den Schaden zugefügt hat, seinen Schlag mit Gebäuden und Extra Schaden-Karten verstärken. Wenn ein Kaiju keine Lebenspunkte mehr hat, wird die Karte umgedreht. Das Kaiju ist nun wütend und kämpft von nun an

mit veränderten Kraft- und Lebenspunkten. Der Spieler, der ein Kaiju besiegt, erhält Siegespunkte. Wer als Erster genug Siegespunkte gesammelt hat, gewinnt und sein Kaiju wird zum „King of Monsters“ erklärt.



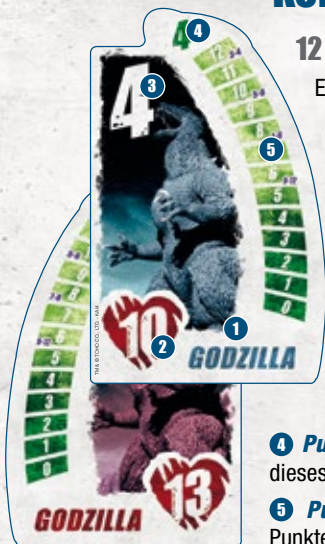
# KOMPONENTEN

## 12 KAIJU KARTEN

Es gibt 12 verschiedene Kaiju. Alle Kaiju Karten haben einen normalen Zustand (oberes Bild) und einen wütenden Zustand (unteres Bild).

Auf einer Kaiju Karte findet ihr:

- 1 Name** und Abbildung
- 2 Leben:** Dieser Wert stellt die Lebenspunkte dar
- 3 Kraft:** Dies ist ein spezieller Wert, welchen ihr als Innere Kraft nutzen könnt
- 4 Punkte:** Diese Punkte erhält der Spieler, der dieses Kaiju besiegt
- 5 Punkteleiste:** Hier können die Spieler ihre Punkte zählen



## BEREITET EURE KAIJU FÜR DEN KAMPF VOR

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Kaiju Karten und die Punktemarker heraustrennen. Seid vorsichtig, damit nichts kaputt geht. Wenn ihr beides herausgetrennt habt, steckt den Marker in den Schlitz der Kaiju Karten. Ihr könnt nun eure Punkte zählen, indem ihr den Marker entlang der Leiste bewegt.





## 12 PUNKTEMARKER

Damit könnt ihr eure Punkte auf der Leiste eurer Kaiju Karte markieren. Schiebt den Marker dazu durch den Schlitz der Kaiju Karte.

## 90 KAMPFKARTEN

Mit diesen führt ihr Angriffe aus und wehrt sie ab. Sie haben eine orangefarbene Rückseite und es gibt zwei Arten:

- 👉 Numerisch
- 👉 Spezial-Aktion

Die Werte der **numerischen Karten** stellen die Stärke der Angriffe und Abwehr dar. Es gibt 3 Arten von numerischen Karten:

- 👉 **Gewöhnliche numerische Karten:** comprenden valores del -3 al 10.
- 👉 **Extra Schaden:** Können wie gewöhnliche numerische Karten gespielt werden, aber sie fügen einem Kaiju, das einen Angriff nicht abwehren konnte, zusätzlichen Schaden zu (siehe unten). Sie sind durch ein Herz gekennzeichnet.
- 👉 **Numerische Karten mit Gebäuden:** Können wie gewöhnliche numerische Karten gespielt werden, doch wenn eine davon gespielt wurde, wird eine Gebäudekarte (blaue Rückseite) geöffnet und in die Tischmitte gelegt (siehe Gebäudekarten). Sie sind am Gebäude Icon zu erkennen.





**Spezial-Aktionskarten** erlauben es euch verschiedene Aktionen auszuführen. Es gibt 4 verschiedene Arten.



**Richtungswechsel:** Die Spielrichtung ändert sich bis sie jemand wieder ändert.



**Zielgenau:** Der Spieler wählt einen beliebigen Mitspieler aus, der als nächster an der Reihe ist. Die Richtung wird danach nicht verändert.



**Treffer:** Diese Karte bedeutet direkten Schaden und kann nur mit anderen Spezial-Aktionskarten abgewehrt werden.



**Doppeltreffer:** Der Schaden dieser Karte kann nicht abgewehrt werden und das Kaiju wird verletzt. Es gibt nur eine davon im Spiel.

## 9 GEBÄUDEKARTEN

Wenn ihr eine numerische Karte mit Gebäude spielt, öffnet die oberste Karte vom Gebäudekartenstapel und legt sie in die Tischmitte. Das nächste Mal, wenn ein Kaiju verletzt wird, muss es die Gebäudekarte von der Tischmitte als zusätzlichen Schaden nehmen. Falls mehr als eine davon verfügbar ist, kann der Spieler selbst aussuchen, welche er nimmt. Wenn der Stapel an Gebäudekarten leer ist, kommen die Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht wieder benutzt.



## 1 „KING OF MONSTERS“ KARTE

Die „King of Monsters“ Karte erhält das Kaiju welches gewinnt. Schaut bei **SPIELENDENACH** nach, was das bedeutet.



# SPIELVORBEREITUNG

Godzilla Total War ist schnell vorbereitet.

- 1** Trennt die Kampfkarten und die Gebäudekarten. Legt die Kaiju Karten zur Seite. Legt die „King of Monsters“ Karte auf den Tisch.
- 2** Mischt die Kampfkarten und die Gebäudekarten getrennt voneinander und formt zwei Nachziehstapel in der Tischmitte, so dass sie jeder gut erreichen kann.
- 3** Jeder Spieler wählt ein Kaiju aus. Stellt sicher, dass die Punktemarker auf der Leiste bei null sind. Legt eure Kaiju Karten mit der normalen Seite nach oben vor euch ab. Die übrigen Kaiju kommen zurück in die Schachtel.
- 4** Jeder Spieler erhält drei Kampfkarten. Das sind eure Handkarten und ihr solltet sie geheim halten.
- 5** Entscheidet wer Startspieler ist. Falls ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der Spieler, der am besten den Strahl und den Schrei Godzillas nachahmt.

Und schon seid ihr bereit für den Kampf!



# SO WIRD GESPIELT

Der Startspieler wählt eine Handkarte aus und legt diese offen auf dem Tisch ab. Diese bildet den Ablagestapel. Er zieht eine Karte vom Kampf-kartenstapel nach.

Die Kampfkarte stellt nun einen Angriff dar. Das nächste Kaiju, im Uhrzeigersinn, muss eine Karte mit gleichem oder höherem Wert spielen, um den Angriff abzuwehren.

Falls ein Spieler vergisst eine Karte nachzuziehen, muss er mit 2 Karten weiterspielen bis die Runde endet. Eine Runde endet, wenn ein Kaiju einen Angriff nicht abwehren kann und verletzt wird (siehe Schaden nehmen). Alle Spieler ziehen Kampf-karten nach bis sie wieder 3 Karten haben und das Kaiju, welches verletzt wurde, beginnt eine neue Runde. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Kaiju am Leben ist oder wenn ein Kaiju genug Punkte gesammelt hat.

## ABER WELCHE KARTE SPIELEN?

Während eurem Zug könnt ihr eine der folgenden Karten auf den Ablagestapel spielen:

- 👉 Eine gewöhnliche numerische Kampfkarte mit einem Wert, der gleich oder höher ist, als die vorherige.
- 👉 Eine Spezial-Aktionskarte. In diesem Fall wird der Effekt der Karte sofort ausgeführt.

Wie ihr bereits in der Beschreibung der Komponenten gesehen habt, gibt es 3 Arten von numerischen Kampf-karten:

- 👉 Gewöhnliche: mit Zahlen von 0 – 10 und -3.

Karten mit dem Wert -3 reduzieren den Wert jeder vorhergehenden numerischen Kampf-karte und müssen daher keinen gleichen oder höheren Wert haben.

**Beispiel:** Mothra spielt eine 10 und sagt „Zehn!“ Godzilla spielt eine Karte mit dem Wert -3 und sagt „Sieben!“ Das Spiel geht normal weiter und das nächste Kaiju muss nun eine 7 abwehren.



✎ **Extra Schaden:** Können wie gewöhnliche numerische Karten gespielt werden, aber der Spieler, der sie spielt, darf sein Kaiju wieder gerade herum drehen (siehe Die inner Kraft der Kaiju). Außerdem kann damit der Schaden erhöht werden, wenn ein Kaiju verletzt wird. Wenn ihr ein Kaiju verletzt, muss es eine Handkarte als Schaden neben der Kaiju Karte ablegen, und ihr könnt eine Extra Schaden-Karte hinzufügen. Das Kaiju erhält somit zwei Karten als Schaden bei nur einem Angriff. Doch aufgepasst, denn Extra Schaden-Karten können für einen Gegenangriff genutzt werden. Dazu legt das verletzte Kaiju diese neben dem Kaiju ab, welches angegriffen hat. Gegenangriffe können nicht gekontert oder abgewehrt werden.

**Beispiel:** Zilla kann eine 7 von Godzilla nicht abwehren. Die Runde endet und Zilla nimmt eine 3 aus seinen Handkarten und legt sie als Schaden neben seiner Karte ab. Godzilla legt eine Extra Schaden-Karte mit dem Wert 2 neben Zilla ab. Außerdem darf Godzilla seine Karte wieder gerade herum drehen, weil er eine Extra Schaden-Karte gespielt hat. Alle Spieler füllen ihre Handkarten auf 3 auf und Zilla beginnt eine neue Runde.



✎ **Numerische Karten mit Gebäude:** Wenn ein Kaiju eine Kampfkarte mit Gebäude spielt, öffnet es eine Gebäudekarte und legt diese in der Tischmitte ab. Das Kaiju, das als nächstes verletzt wird, muss eine offene Gebäudekarte von der Tischmitte als zusätzlichen Schaden neben seiner Karte ablegen.



**Beispiel:** Rodan hat eine numerische Karte mit Gebäude mit dem Wert 5 gespielt, um einen Angriff abzuwehren. Er nimmt eine Gebäudekarte vom Stapel und legt sie offen auf dem Tisch ab. Er zieht eine Kampfkarte nach und beendet seinen Zug. Später während dieser Runde kann Kumonga einen Angriff nicht abwehren und legt eine seiner Handkarten als Schaden neben seiner Kaiju Karte ab. Außerdem muss er eine offene Gebäudekarte vom Tisch ebenfalls als Schaden neben seiner Karte ablegen.



Dadurch kann ein Kaiju, welches einen Angriff nicht erfolgreich abwehren kann, bis zu drei Karten auf einmal als Schaden nehmen: eine eigene Handkarte, eine Extra Schaden-Karte vom Angreifer und eine Gebäudekarte von der Tischmitte.

Es gibt 4 Arten von Spezial-Aktionskarten und sie können als Abwehr gegen jede numerische Kampfkarte gespielt werden:

👉 **Richtungswechsel:** Während dem Spiel kann sich die Richtung mehrmals ändern, je nachdem wie diese Karten gespielt werden. Wenn ein Kaiju die Richtung ändert, wird so lange gegen den Uhrzeigersinn gespielt, bis die Richtung wieder geändert wird. Sogar wenn eine Runde endet, wird in die gleiche Richtung weitergespielt wie zuvor.

**Beispiel:** Anguirus spielt eine 8 und zieht eine Karte nach. Das Kaiju zu seiner linken, King Ghidorah, spielt eine Richtungswechsel-Karte und zieht eine Karte nach. Anguirus ist wieder am Zug und wehrt den Angriff mit einer 9 ab. Er zieht eine Karte und beendet seinen Zug.



👉 **Zielgenau:** Erlaubt dem Kaiju seinen Angriff gezielt auf ein Kaiju seiner Wahl zu richten.

**Beispiel:** Rodan kann auf eine 9 nicht mit einer gewöhnlichen numerischen Kampfkarte reagieren und hat auch schon seine Inner Kraft benutzt. Er spielt deshalb die Zielgenau-Karte und wählt Godzilla, der 4 Züge später dran wäre. Rodan zieht eine Karte nach und beendet damit seinen Zug. Godzilla spielt eine 10 und zieht eine Karte nach.



👉 **Treffer:** Auf die Karte kann **NUR** mit anderen Spezial-Aktionskarten reagiert werden; niemals mit einer gewöhnlichen numerischen Karte.

👉 **Doppeltreffer:** Diese Karte kann **NICHT** abgewehrt werden. Ein Kaiju, das mit dieser Karte angegriffen wird, kann den Schaden nicht vermeiden. Es gibt nur eine Kopie davon.

Denkt daran, eine Kampfkarte nachzuziehen, nachdem ihr Karten als Schaden neben euren Kaiju abgelegt habt, ihr eine Extra Schaden-Karte gespielt habt und bevor ihr euren Zug beendet, damit ihr immer 3 Karten auf der Hand habt. Falls ihr vergesst eine Karte nachzuziehen und der nächste Spieler seinen Zug beginnt, müsst ihr mit 2 Karten weiterspielen bis die Runde beendet ist, und alle Spieler ihre Handkarten auffüllen dürfen. Denkt außerdem daran, nachdem eine Richtungswechsel- oder Zielgenau-Karte gespielt wurde, muss der nächste Spieler eine Karte spielen, die gleich oder höher ist als die letzte numerische Kampfkarte.

**Beispiel:** Manda spielt eine 7 und zieht eine Karte nach. Mothra spielt eine Richtungswechsel-Karte und zieht ebenfalls eine Karte nach. Nun ist Manda wieder an der



*Reihe und spielt eine Zielgenau-Karte. Er wählt King Ghidorah aus und zieht eine Karte nach. King Ghidorah spielt eine 7, um den Angriff abzuwehren.*

## DIE INNERE KRAFT DER KAIJU

Alle Kaiju haben eine Innere Kraft. Diesen Wert könnt ihr als extra Schlagkraft verwenden. Ihr findet ihn auf den Kaiju Karten. Er erhöht den Wert der numerischen Kampfkarten, die ihr spielt. Wenn ihr diese Kraft nutzen wollt, dreht eure Kaiju Karte um 90 Grad, um dies zu kennzeichnen. Eure Abwehr bzw. euer Angriff sind nun die Summe eurer Inneren Kraft und der numerischen Karte die ihr spielt. So lange eure Kaiju Karte um 90 Grad gedreht ist, könnt ihr die Kraft nicht noch einmal nutzen. Die Karte wird wieder um 90 Grad zurückgedreht, wenn:

- ☛ der Kampfkarten Nachziehstapel leer ist. Mischt den Ablagestapel neu und formt einen neuen Stapel. Behaltet die Karte, die zuletzt gespielt wurde, offen in der Tischmitte und merkt euch ihren echten Wert.
- ☛ eine Extra Schaden-Karte, als numerische Karte oder um zusätzlichen Schaden hinzuzufügen, gespielt wurde.

Auf diese Weise könnt ihr die Kraft der Kaiju mehrmals pro Spiel nutzen.

**Beispiel:** Ebirah muss eine 8 abwehren, doch die höchste Karte, die er hat ist eine 6. Er nutzt seine Innere Kraft. Somit hat seine Abwehr bzw. sein Angriff den Wert 8 (6 + 2) und er kann den Schaden vermeiden. Die Ebirah Kaiju Karte wird um 90 Grad gedreht.



## TIPP

Während dem Spiel wird es öfter vorkommen, dass die oberste Karte auf dem Ablagestapel keine numerische Karte ist, wie zum Beispiel die Richtungswechsel- oder Zielgenau-Karte, oder dass die numerische Karte nicht den tatsächlichen Wert der Karte anzeigt. Daher empfehlen wir mit der folgenden **GOLDENEN REGEL** zu Spielen.

## GOLDENE REGEL

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte spielt, sagt er laut den Wert, den diese Karte nun repräsentiert.

**Beispiel:** Dem letzten Beispiel folgend, sagt Ebirah „Acht“, wenn er eine 6 spielt und gleichzeitig seine Innere Kraft nutzt, da 8 der tatsächliche Wert ist.

**Beispiel:** Mothra beginnt eine Runde mit einer 6, sagt „Sechs“, und zieht eine Karte nach. Als nächstes spielt Rodan eine Richtungswechsel-Karte und sagt ebenfalls „Sechs“, da dies der Wert der Karte ist, auf die der nächste Spieler reagieren muss. Er zieht eine Karte nach und Mothra ist wieder an der Reihe. Er spielt eine -3 und sagt „Drei.“ Er beendet seinen Zug, indem er eine Karte nachzieht.



## SCHADEN NEHMEN

Wenn ein Spieler keine passende Karte auf der Hand hat, wird sein Kaiju verletzt. Der Spieler muss eine numerische Handkarte von 0 bis 10 auswählen und als Schaden neben seiner Kaiju Karte ablegen.



Falls er keine numerische Karte auf der Hand hat, zieht er so lange Kampf-karten vom Nachziehstapel nach bis er eine findet. Karten mit dem Wert -3 können nicht als Schaden genutzt werden.

Falls die Summe aller Karten, die als Schaden neben einer Kaiju Karte liegen, die Lebenspunkte des Kaiju überschreitet, wird der Schaden entfernt und die Kaiju Karte umgedreht. Das Kaiju ist nun wütend und kämpft mit veränderten Kraft- und Lebenspunkten. Falls das Kaiju um 90 Grad gedreht war (siehe Die Innere Kraft der Kaiju) wird es zurückgedreht. Das Kaiju, welches den finalen Treffer erzielt hat, erhält die Punkte, die auf der Karte des besiegten Kaiju stehen (siehe Spielmodi für Informationen was zu tun ist, wenn ein Kaiju nochmal besiegt wird). Denkt daran, wenn ein Kaiju Schaden nimmt, endet die Runde und alle Spieler füllen ihre Handkarten auf 3 auf. Die neue Runde beginnt das Kaiju, welches Schaden genommen hat.

## SPIELEND

Wenn ein Spieler genug Punkte gesammelt hat, oder nur noch ein Kaiju übrig ist endet das Spiel und das Kaiju wird zum „King of Monsters“ erklärt. Der Spieler erhält die „King of Monsters“ Karte, welche er im nächsten Spiel einsetzen kann.

Die Anzahl der nötigen Punkte hängt von der Anzahl der Spieler ab:

**3 bis 4 Spieler: 12 Punkte**

**5 bis 6 Spieler: 10 Punkte**

**7 bis 8 Spieler: 8 Punkte**

**9 bis 12 Spieler: 6 Punkte**

Die „King of Monsters“ Karte kann der Spieler im nächsten Spiel abwerfen, um eine der folgenden Aktionen einmal während seinem Zug auszuführen:

 Verwandle eine beliebige Handkarte in eine Spezial-Aktionskarte Treffer.

- 👉 Nutze die Karte als Extra Schaden-Karte mit dem Wert 4.
- 👉 Heile dein Kaiju, indem du eine Karte, die als Schaden neben der Kaiju Karte liegt, mit einem Wert von bis zu 4 entfernst.
- 👉 Ziehe drei weitere Karten und spiele mit 6 Handkarten bis ein Spieler Schaden nimmt und die Runde endet. Dann musst du Karten abwerfen bis du wieder 3 hast und danach mit 3 weiterspielen.

## SPIELMODI

Wählt eines der folgenden Modi aus, bevor ihr das Spiel beginnt. Stellt sicher, dass alle Spieler die Regeln verstanden haben.

- 👉 **King of Monsters:** Wenn ein Kaiju bereits wütend ist, da es schon einmal besiegt wurde, und es ein zweites Mal besiegt wird, scheidet es aus dem Spiel aus. Der Spieler wirft alle seine Kampfkarten ab und legt die Kaiju Karte zurück in die Schachtel.
- 👉 **Unsterbliche:** Wenn ein Kaiju bereits wütend ist, da es schon einmal besiegt wurde, und es ein zweites Mal besiegt wird, wird die Karte wieder umgedreht und es kämpft im normalen Zustand weiter. So wird kein Kaiju endgültig besiegt und der Gewinner wird nur durch Punkte ermittelt.

## IMPRESSUM

### **Autor:**

Óscar Arévalo Robles

### **Design & Layout:**

WAH! Studio

### **Redaktion:**

Raquel Puerto

### **Verleger:**

Servando Carballar

### **Herstellung:**

Raquel Puerto

## DANKSAGUNG

Der Autor dankt allen, die ihm bei der Verwirklichung dieses Projekts geholfen haben; allen voran Raquel für ihre redaktionelle Arbeit, Jaime Gonzalez für das Design der Monster und dem gro en Servando für die Chance Godzilla und seine Freunde zum Leben zu erwecken, damit sie das tun, was sie am besten können: Zerstören!

Weiterer Dank geht an Sezen und Aldara für ihre Mitarbeit und ihre Unterstützung.

Natürlich sollen all die Spieletester, die diese und vorherige Versionen des Spiels getestet haben, nicht vergessen werden. Es sind zu viele, um alle namentlich zu erwähnen, doch jene, die gemeint sind, wissen, dass auch ihnen gedankt wird.

Zum Schluss ein besonderer Dank an die Protagonisten dieses Kampfes: Anguirus, Ebirah, Kamacuras, King Ghidorah, Kumonga, Manda, Mothra, Rodan, Gigan, King Caesar und Godzilla.





©2019 Gen X Games S.L. C/ Severo Ochoa 15 – Nave 14. 28521 Rivas Vaciamadrid – Madrid.  
TM & © TOHO CO., LTD.

Para cualquier duda o sugerencia, ponte en contacto con nosotros en: [socialmedia@genxgames.es](mailto:socialmedia@genxgames.es)  
[www.genxgames.es](http://www.genxgames.es)