

Inhalt

- 63 Karten (53 Kaijū, 6 Mecha, 4 Spielhilfen)
- 2 Würfel
- 12 Plättchen (6 Pasch, 6 Wunden)
- 1 Kartenhalter
- Diese Spielanleitung

PiKiT

CORENTIN BRAND



SCHAU DIR DAS
REGELVIDEO AN!

SPIELIDEE UND ZIEL

Würfle, um Kaijū⁽¹⁾ oder Mecha⁽²⁾ zu rufen, und nimm dir die passenden Karten.

Spiele diese Karten, um ihre Effekte zu nutzen, oder behalte sie auf deiner Hand, um am Ende des Spiels mehr Punkte zu bekommen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

⁽¹⁾ **Kaijū** (怪獣) sind fremdartige Kreaturen und Riesenmonster.

⁽²⁾ **Mecha** (メカ) sind gepanzerte Roboter, meistens in Menschengestalt.



Kaijū-Karten



Mecha-Karten

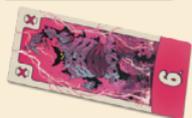
SPIELAUFBAU

Das Beispiel zeigt eine Partie zu dritt.

- 1 Legt den **Kartenhalter** auf den Tisch.
- 2 Nehmt euch je 1 **Spielhilfe**.
- 3 Legt die **6 Mecha-Karten** offen aus. Legt anschließend die passenden **Pasch-Plättchen** unten auf die Karten.
- 4 Haltet die **Wunden-Plättchen** griffbereit.
- 5 Benutzt die Spielschachtel als **Würfelteller**.



2



- 6** Mischt die **Kaijū-Karten** und legt sie als **Stapel** verdeckt auf eine Seite des Kartenhalters. Die andere Seite könnt ihr später als **Ablage** verwenden.

Beim Spiel zu zweit: Sortiert von allen Kaijū-Karten mit den Werten 1 bis 8 jeweils 2 Stück aus (insgesamt 16 Karten). Ihr braucht sie nicht.

- 7** Zieht die **obersten 8 Karten** vom Stapel und legt sie offen in der Mitte des Tisches aus.

- 8** Zieht jeweils eure **Starthand**: Nimm dazu die oberste Karte des Stapels und lege sie offen vor dich. Wiederhole dies so lange, bis die Karten vor dir einen **Gesamtwert von mindestens 10** haben. Nimm anschließend alle diese Karten auf deine Hand und halte sie vor den anderen geheim.

***Beispiel:** Du ziehst eine 5er-Karte, dann eine 2er-Karte und danach eine 8er-Karte. Damit hast du die 10 überschritten. Du beginnst das Spiel also mit 3 Handkarten: einer 2er, einer 5er und einer 8er.*

Sobald ihr alle eure Starthand gezogen habt, kann das Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Der oder die Jüngste beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Wer am Zug ist, macht Folgendes **der Reihe nach**:

1. WÜRFELN

2. KARTEN SPIELEN

Du darfst 1 oder mehrere Karten von deiner Hand spielen, um ihren Effekt zu nutzen. Wenn du eine Karte spielen willst, lege sie offen ab und wende ihren Effekt an (mehr dazu auf Seite 8).

3. KARTEN AUF DIE HAND NEHMEN

Je nachdem, was du gewürfelt hast, kannst du Karten aus der Mitte des Tisches nehmen. Entscheide dich für eine der folgenden Optionen:

- 🎲 Nimm **1 Karte**, die der **Summe** beider Würfelergebnisse entspricht.
- 🎲 Nimm **1 Karte**, die der **Differenz** beider Würfelergebnisse entspricht.
- 🎲 Nimm **1 oder 2 Karten**, die genau einem bzw. beiden **Würfelergebnissen** entsprechen.
- 🎲 Tu **nichts**, falls es keine passenden Karten gibt.

4. ZUG BEENDEN

Falls nötig, decke Karten vom Stapel auf, bis wieder 8 Karten in der Mitte des Tisches liegen. Die Person links von dir kommt an die Reihe.



Zugbeispiel

1

Du würfelst eine 1 und eine 3.



2

Bevor du Karten aus der Mitte des Tisches nimmst, spielst du eine 2er-Karte von deiner Hand, um neu zu würfeln. Dieses Mal ist es eine 1 und eine 6.



3

Mit diesem neuen Wurf kannst du entweder die 7er-Karte ($6+1$), die 5er-Karte ($6-1$) oder eine 1er-Karte und die 6er-Karte nehmen. Du entscheidest dich für die 7er-Karte.



4

Zu guter Letzt deckst du die oberste Karte des Stapels auf und legst sie in die Mitte des Tisches, damit dort wieder 8 Karten liegen. Dein Zug ist jetzt vorbei.



5

PASCH!



Wenn du **zwei gleiche Zahlen** würfelst, hast du zwei weitere Optionen:

- ❖ Falls der passende Mecha **auf dem Tisch liegt**, kannst du ihn auf deine Hand nehmen.
- ❖ Falls der passende Mecha **auf der Hand einer anderen Person ist**, kannst du versuchen, ihn zu stehlen, indem du eine zufällige Karte von der Hand dieser Person ziehst. Decke die gestohlene Karte auf und nimm sie auf deine Hand (auch wenn es nicht der passende Mecha ist).

PASCH-PLÄTTCHEN



Pasch-Plättchen zeigen an, wer welchen Mecha auf der Hand hat. Immer wenn du einen Mecha nimmst (sei es vom Tisch oder von der Hand einer anderen Person), lege das passende Pasch-Plättchen gut sichtbar vor dich.



ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird eingeläutet, sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen wird. Dann haben **alle** noch einen letzten Zug, ehe gewertet wird. Folgendes gibt Punkte:

- Die Werte der Kaijū-Karten auf deiner Hand.
- 15 Punkte pro Mecha auf deiner Hand (wie auf der Rückseite der Pasch-Plättchen angegeben).
- Bonuspunkte und Abzüge durch Effekte (siehe Seite 8).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Karten (Kaijū und Mecha) hat. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Beispiel: Du erhältst 39 Punkte für deine Kaijū und 15 Punkte für deinen Mecha. Außerdem bekommst du durch Effekte 15 Bonuspunkte und 3 Punkte Abzug. Deine Gesamtwertung ist also 66 Punkte (39+15+12).



Autor: **Corentin Brand**

Illustrator: **Sylvain Repos**

Credits und Dank: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Der Inhalt dieses Spiels darf nur zu privaten Unterhaltungszwecken genutzt werden.

KARTENEFFEKTE

Es gibt zwei Arten von Kaijū-Effekten: **Spieleffekte** (die eintreten, wenn du die Karte spielst) und **Automatische Effekte**.

SPIELEFFEKTE



Wirf 1 oder 2 Würfel neu.



Stehl 1 zufällige Karte von der Hand einer anderen Person. Decke sie auf und nimm sie anschließend auf deine Hand.



Ziehe die oberste Karte des Stapels und nimm sie auf deine Hand, ohne sie dabei aufzudecken.



Spiele diese Karte jederzeit und neutralisiere damit den Effekt einer **beliebigen Karte**, die eine andere Person gerade gespielt hat.



Drehe 1 Würfel auf ein Ergebnis deiner Wahl.



Wähle einen der anderen 5 **Spieleffekte** und wende ihn an.

AUTOMATISCHE EFFEKTE



Am Ende des Spiels erhält die Person (oder Personen) mit den meisten **1er-Karten** 15 Bonuspunkte. Um das anzuzeigen, dreht sie ihre Spielhilfe um.



Wenn du von einer anderen Person eine **3er-Karte** stiehst, lege sie ab und lege anschließend ein Wunden-Plättchen vor dich. Es gibt dir am Ende des Spiels 3 Punkte Abzug.



Wenn du eine **8er-Karte** aus der **Mitte des Tisches** nimmst, erhältst du auch **alle** anderen **8er-Karten**, die in der Mitte des Tisches liegen.