



2-6



8+



30min

LIVRET DE RÈGLES

KING OF TOKYO

UN JEU DE
RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO est un jeu pour 2 à 6 joueurs dans lequel vous incarnez des monstres mutants, des robots immenses ou encore des aliens abominables qui s'affrontent dans une atmosphère fun et chaotique. Lancez les dés et affinez votre stratégie : allez-vous attaquer les autres monstres ? soigner vos blessures ? acheter des cartes Énergie ? Plusieurs chemins mènent à la victoire !

UN SEUL MOT D'ORDRE :
DÉTRUISEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE
AFIN DE DEVENIR LE SEUL ET UNIQUE

KING OF TOKYO !

APERÇU ET BUT DU JEU

Tactique, chance et audace seront vos meilleurs atouts pour conquérir le titre de **KING OF TOKYO**.

Vos exploits destructeurs vous apportent gloire et honneur sous forme de Points de Victoire (★). Le premier joueur qui en obtient 20 remporte la partie.

Si vous vous sentez d'humeur vraiment bagarreuse, vous pouvez tenter d'éliminer tous vos adversaires. Le dernier survivant sera déclaré vainqueur !

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU

6 FICHES DE MONSTRE

Ces fiches représentent les Monstres que vous incarnez dans King of Tokyo. Elles possèdent chacune un nom, une roue pour les Points de Victoire (★) et une autre pour les Points de Vie (♥).

★ Points de Victoire



Nom

♥ Points de Vie

1 PLATEAU TOKYO

Ce plateau représente la ville de Tokyo, composée de deux lieux distincts : Tokyo City ① et Tokyo Bay ②. *Chaque fois qu'une règle, ou une carte, fait référence à Tokyo, elle fait référence aux deux lieux.*



6 DÉS NOIRS

Chaque dé possède 6 symboles qui représentent les actions que vous pouvez réaliser à votre tour :



1 2 3 : Gagner des Points de Victoire (★)

⚡ : Obtenir des cubes d'Énergie (⚡)

👉 : Donner des Baffes

♥ : Gagner des Points de Vie (♥)

66 CARTES ÉNERGIE

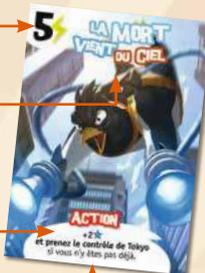
Les cartes Énergie sont composées d'un nom, d'un prix à payer en cubes d'Énergie (⚡), d'un type (**POUVOIR** / **ACTION**) et d'un effet.

Prix

Nom

Type

Effet



Les cartes Énergie peuvent être de deux types différents :

► **POUVOIR** : les joueurs conservent les cartes **POUVOIR** face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie (sauf indication contraire).

► **ACTION** : l'effet des cartes **ACTION** est résolu immédiatement, puis la carte est défaussée.

6 FIGURINES CARTONNÉES

Ces figurines représentent les Monstres que vous incarnez. Gardez-les près de vous. Lorsque vous prenez le contrôle de Tokyo, placez votre Monstre sur le plateau, dans Tokyo City *ou* Tokyo Bay.



DÉS CUBES D'ÉNERGIE

Conservez devant vous les cubes d'Énergie obtenus via les ⚡. Ils pourront être dépensés pour acheter des cartes Énergie ou pour résoudre ou activer certains effets de carte.



28 JETONS ET 2 DÉS VERTS

Les jetons et les dés verts sont utilisés avec certaines cartes Énergie.



3 Fumée



1 Mimétisme



12 Toupetit



12 Poison

INSTALLATION



1 Chaque joueur choisit un Monstre, prend sa figurine ainsi que sa fiche de Monstre et place les roues de celle-ci sur 10 Points de Vie (♥) et 0 Point de Victoire (★).

2 Placez le plateau Tokyo sur la table, accessible à tous les joueurs.

DE 2 À 4 JOUEURS :

Seul l'emplacement Tokyo City est utilisé.

DE 5 À 6 JOUEURS :

Tokyo City et Tokyo Bay sont utilisés.

3 Mélangez toutes les cartes Énergie pour constituer une pioche.

4 Placez les trois premières cartes Énergie de la pioche, face visible, sur la table à côté du plateau Tokyo. Disposez les jetons à côté.

6 Constituez une banque avec les cubes d'Énergie (⚡).



5 Placez les six dés noirs sur la table et laissez les deux dés verts de côté.

COMMENT JOUER

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance les six dés noirs. Celui qui obtient le plus de 🟩 commence la partie. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, ceux-ci relancent les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne plus de 🟩 que les autres.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Lancer les dés
2. Résoudre les dés
3. Entrer dans Tokyo
4. Acheter des cartes Énergie
5. Finir son tour

1. LANCER LES DÉS

À votre tour, vous avez droit à un maximum de trois Lancers et vous pouvez vous arrêter à tout moment.

Lors de votre premier Lancer, lancez les six dés noirs (et un ou deux dés verts si vous avez acheté des cartes Énergie qui vous donnent des dés supplémentaires). Pour les Lancers suivants, vous choisissez les dés que vous relancez (les autres sont mis de côté). Avant un Lancer, vous pouvez toujours reprendre des dés que vous avez mis de côté lors d'un Lancer précédent.

Une fois que vous avez fini vos trois Lancers ou que vous décidez de vous arrêter, passez à la phase Résoudre les dés.

2. RÉSOUDRE LES DÉS

Vous devez résoudre tous vos dés dans l'ordre de votre choix.

Les symboles obtenus à la fin de votre dernier Lancer de dés représentent vos actions du tour :

POINTS DE VICTOIRE   

Pour chaque triplé obtenu avec des  des  ou des , gagnez autant de  que le chiffre du triplé.

Chaque dé obtenu en plus des trois premiers avec le même chiffre vous fait gagner 1  supplémentaire.

EXEMPLE

Gigazaur obtient    
=    +  = 2 
1  1 

ÉNERGIE

Récupérez 1  de la banque pour chaque  obtenu et placez-le dans votre réserve devant vous.

Les cubes d'Énergie se conservent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

 Point de Vie
 Cube d'Énergie
 Point de Victoire

BAFFE

Faites perdre 1  pour chaque  obtenue à tous les Monstres qui ne sont pas dans le même lieu que vous.

• Si vous êtes dans Tokyo (Tokyo City ou Tokyo Bay) et que vous obtenez des , vous faites perdre des  à tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.

• Si vous n'êtes pas dans Tokyo et que vous obtenez des , vous faites perdre des  à tous les Monstres qui sont dans Tokyo (Tokyo City et Tokyo Bay). Ces Monstres peuvent alors décider de Fuir Tokyo ou d'y rester. Les Monstres qui fuient Tokyo perdent quand même des .

Si un Monstre perd son dernier  et que  apparaît, il est éliminé (ses cartes POUVOIR et ses cubes d'Énergie sont défaussés).

Lorsque la partie commence, il n'y a pas de Monstre dans Tokyo. Le Monstre qui joue en premier ne fait pas perdre de  avec ses .

REMARQUE Un Monstre ne peut Fuir Tokyo que s'il perd des  à cause d'une . Une carte Énergie qui fait perdre des  ne permet pas de Fuir Tokyo.

SOIN

Si vous n'êtes pas dans Tokyo, vous pouvez gagner 1  pour chaque  obtenu.

Si vous êtes dans Tokyo, les  que vous obtenez ne vous permettent pas de gagner des  (vous ne pouvez gagner des  qu'à l'aide de cartes Énergie).

REMARQUE Vous ne pouvez pas dépasser 10 .





EXEMPLE D'UN LANCER DE DÉS



• Lancer de dés :

CyberKitty est le King of Tokyo. C'est au tour de Gigazaur de jouer. Gigazaur lance les six dés et obtient pour son premier Lancer :



Il conserve les 3 3, relance les quatre autres dés et obtient :



Il lui reste un Lancer. Cette fois il, décide de conserver les 2 2 2, relance les trois autres dés et obtient :



• Résolution des dés :

Comme il a obtenu 2 2 2, il gagne 2★, plus 1★ supplémentaire pour le quatrième 2, soit 3★.

Avec son ⚡, il récupère 1⚡.

Avec sa 🖐️, il fait perdre 1♥ à CyberKitty qui occupe actuellement Tokyo. Si Gigazaur avait occupé Tokyo, il aurait fait perdre 1♥ à tous les autres Monstres. Gigazaur n'a obtenu aucun 🖐️ et ne gagne donc aucun ♥.



EFFETS DE TOKYO

Être dans Tokyo (Tokyo City ou Tokyo Bay) entraîne des avantages et des inconvénients :

- ➡ 1★ : vous gagnez 1★ lorsque vous prenez le contrôle de Tokyo,
- [+2★] : vous gagnez 2★ si vous commencez votre tour dans Tokyo,
- 🚫 : les Monstres qui sont dans Tokyo ne peuvent pas utiliser de ♥ (mais ils peuvent toujours utiliser des cartes Énergie pour gagner des ♥).

De plus, les adversaires qui reçoivent vos Baffes sont déterminés en fonction de l'endroit où vous vous trouvez :

- les 🖐️ des Monstres qui contrôlent Tokyo font perdre des ♥ à tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo,
- les 🖐️ des Monstres qui ne sont pas dans Tokyo font perdre des ♥ à tous les Monstres qui sont dans Tokyo,

Vous ne pouvez quitter Tokyo qu'en fuyant après avoir perdu des ♥ à cause de 🖐️ obtenues par un autre Monstre.

3. ENTRER DANS TOKYO

S'il n'y a personne dans Tokyo, vous devez en prendre le contrôle et placer votre Monstre sur Tokyo City.

Vous ne pouvez pas quitter Tokyo lors de cette phase. Vous ne pouvez quitter Tokyo que lorsque vous perdez des ♥ à cause de 🖐️ obtenues par un autre Monstre.

 À 5 ou 6 joueurs, si Tokyo City est occupée mais que Tokyo Bay est libre, vous devez prendre le contrôle de Tokyo Bay et placer votre Monstre dessus. Cette règle est valable à la condition qu'il reste plus de 4 joueurs en jeu. Tokyo Bay donne les mêmes avantages et inconvénients que Tokyo City.

REMARQUE Au début de la partie, aucun Monstre ne se trouve dans Tokyo. Le premier joueur sera donc obligé de placer son Monstre dans Tokyo City.



Dès que vous n'êtes plus que 4 joueurs ou moins, vous devez quitter Tokyo Bay (sauf si Tokyo City est libre, auquel cas vous vous y déplacez).

Les Monstres dans Tokyo City et dans Tokyo Bay sont considérés comme étant dans Tokyo.



4. ACHETER DES CARTES ÉNERGIE

Vous avez maintenant la possibilité d'acheter une ou plusieurs cartes Énergie parmi les trois qui sont face visible. Pour cela, payez autant de ⚡ que le prix indiqué sur le haut des cartes Énergie. **Chaque carte Énergie achetée est remplacée par la première carte Énergie de la pioche qui devient immédiatement disponible à l'achat.**



Vous pouvez dépenser 2⚡ pour défausser les trois cartes Énergie face visible et en révéler trois nouvelles qui sont immédiatement disponibles à l'achat.

Tant que vous avez assez de ⚡, vous pouvez continuer d'acheter ou de défausser des cartes Énergie.

EXEMPLE

Space Penguin possède 10⚡ et n'est pas intéressé par les cartes Énergie proposées. Il dépense 2⚡ pour défausser les trois cartes Énergie et révèle les trois suivantes. Il possède encore 8⚡ et voit une carte Énergie qui l'intéresse et qui coûte 3⚡.

Il l'achète et révèle une nouvelle carte Énergie. Il lui reste 5⚡, qu'il décide de conserver pour un autre tour.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU AVEC TOKYO BAY POUR 5 A 6 JOUEURS

Gigazaur occupe Tokyo City, et Space Penguin occupe Tokyo Bay ; The King, CyberKitty et MekaDragon sont les trois autres Monstres. MekaDragon obtient 4👇.

Gigazaur et Space Penguin perdent 4♥, puis fuient tous les deux Tokyo. MekaDragon prend le contrôle de Tokyo City, gagne 1★, et Tokyo Bay devient inoccupée.

C'est maintenant au tour de Gigazaur, il obtient 1👇.

Seul MekaDragon perd 1♥ puisqu'il n'y a personne dans Tokyo Bay. Il décide de rester dans Tokyo. Gigazaur est alors obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay puisqu'elle est inoccupée et gagne 1★.

Puis, à son tour, Space Penguin obtient 1👇. Gigazaur et MekaDragon perdent 1♥. Gigazaur décide de Fuir Tokyo Bay, mais MekaDragon reste dans Tokyo City. Space Penguin est obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay et gagne 1★.

The King et CyberKitty n'obtiennent aucune 👇 à leur tour.

MekaDragon commence son tour dans Tokyo et gagne donc 2★.



Il obtient 3👇 et fait perdre 3♥ à Gigazaur, The King et CyberKitty, mais pas à Space Penguin puisque ce dernier est dans Tokyo Bay et que les Monstres situés dans Tokyo ne se blessent pas entre eux.

Gigazaur n'a plus de ♥, il est éliminé. Tokyo Bay ne peut plus être occupée puisqu'il n'y a plus que quatre Monstres en jeu. Space Penguin quitte Tokyo Bay en laissant MekaDragon seul King of Tokyo.

5. FINIR SON TOUR

Certains effets de carte Énergie s'activent à la fin du tour. Une fois ceux-ci résolus, c'est la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin du tour si un Monstre a atteint 20★ ou s'il ne reste qu'un Monstre en jeu.

Le Monstre qui a atteint les 20★ ou le dernier survivant gagne la partie et est sacré King of Tokyo.

GLOSSAIRE

- **Lancer** : jet de dés effectué lors d'un tour de jeu normal. Avant un Lancer, un joueur peut mettre de côté des dés obtenus lors d'un Lancer précédent. Il peut également décider de reprendre des dés mis de côté précédemment.
- **Fuir** : un Monstre peut Fuir Tokyo s'il perd des ♥ à cause de 👇 d'un autre Monstre. Ce dernier est obligé de prendre sa place lors de la phase Entrer dans Tokyo.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES ÉNERGIE

- Un Monstre peut obtenir 20 ★ et mourir dans le même tour à cause de cartes Énergie. Vous devez être en vie pour gagner. Si tous les Monstres sont éliminés en même temps... tout le monde perd !
- Une carte Énergie ne peut pas permettre à un Monstre de se soigner au-delà de 10 ♥, sauf si un **POUVOIR** le précise.



MIMÉTISME

Mimétisme prend les caractéristiques de la carte copiée comme si elle venait d'être jouée (avec des jetons, par exemple). Si la carte Énergie copiée est défaussée, quelle

qu'en soit la raison, *Mimétisme* n'a plus d'effet et vous reprenez le jeton associé. Vous pouvez le placer sur une autre carte **POUVOIR** au début de votre prochain tour (avant votre premier Lancer) en payant 1 ⚡.



OPPORTUNISTE

Si il y a deux *Opportuniste* en jeu (s'il est copié par *Mimétisme* par exemple), le premier qui peut acheter une carte Énergie qui vient d'être révélée est celui qui est le plus à gauche du joueur dont c'est le tour.



CRACHAT VENIMEUX & RAYON RÉDUCTEUR



Les jetons *Poison* et *Toupetit* restent en jeu et continuent à être actifs même si la carte **POUVOIR** associée est retirée de la partie. Vous ne pouvez pas défausser ces jetons lorsque vous êtes dans Tokyo puisque vous ne pouvez pas utiliser vos ♥.



SOUFFLE DE FEU

Le Monstre du joueur situé à votre gauche et celui du joueur situé à votre droite perdent 1 ♥. Ils perdent ce ♥ même s'ils sont dans le même lieu que vous. Si vous n'êtes plus que 2, votre adversaire ne perd qu'1 ♥.



MÉTAMORPHOSE

La vente des cartes **POUVOIR** s'effectue en fin de tour, après la phase Acheter des cartes. Vous pouvez vendre une carte **POUVOIR** que vous venez d'acheter au prix indiqué sur la carte même si vous l'avez achetée avec une réduction.

CRÉDITS



Auteur : Richard Garfield

Développement : Richard Garfield & Skaff Elias

Directeurs de collection : Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chef de projet : Timothée Simonot

Remerciements : Virginie Gilson, Frédéric Derlon, Thibault Gruel, Gabriel Durnerin

Packageur : Origames

Coordination : Guillaume Gille-Naves

Direction artistique : Igor Polouchine



Illustrations et mise en couleur (d'après les recherches de monstres d'Igor Polouchine) : Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre, Romain Gaschet

Tests US : Mons Johnson, Bill Rose, Andy 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, et le fléau de Tokyo – Schuyler Garfield

Tests France : Cédric, Patrice, Gabriel, Vincent, Rodolphe, Guillaume, Thibault, Igor, Benjamin, Fred, Joahn, Tatiana, Victor, Théodore, Elliot, Isabelle et Fabrice

IELLO - 9, avenue des Érables
Lot 341 - 54180 Heillecourt - France
www.iello.fr

©2016 IELLO. Tous droits réservés

SUIVEZ-NOUS SUR :





**NOUVEAUX MONSTRES,
NOUVELLE VILLE,
MÊME COMBAT !**

KING OF NEW YORK REVISITE LES ÉLÉMENTS QUI ONT FAIT LE SUCCÈS DE KING OF TOKYO : DES MONSTRES GIGANTESQUES, DES BAFFES ET UN SAVANT MÉLANGE DE CHANCE ET DE STRATÉGIE. DEVEZ LA TERREUR DU BRONX, DÉTRUISEZ DES GRATTE-CIEL, RÉSISTEZ AUX ASSAULTS DE L'ARMÉE...

**QUE LA BATAILLE
DE MANHATTAN COMMENCE !**



**EXTENSION POWER UP
SORTIE ÉTÉ 2016**

