

LIVRET DE REGLES

UN JEU DE RICHARD GARFIELD • ILLUSTRÉ PAR PAUL MAFAYON



ET LA VILLE SOMBRE ALORS DANS L'OBSCURITÉ... LES SIRÈNES SE MÉLENT AUX ALARMES ET AUX CRIS DE PANIQUE. À LA FAVEUR D'UNE NUIT SANS LUNE, LES MONSTRES MUTANTS ENTRENT DANS TOKYO.

Les ombres rugissantes ravagent tout sur leur passage, fracassent les ponts, renversent les immeubles. Plus déchaînés que jamais, robots géants et aliens féroces s'affrontent dans le chaos et les explosions. Le combat sera épique : seul l'un d'eux pourra devenir le maître de la cité dévastée. Mais... quelles sont ces deux silhouettes, terriblement familières, qui s'avancent dans le noir ?

APERÇU ET BUT DU JEU

KING OF TOKYO - DARK EDITION est un jeu pour 2 à 6 joueurs dans lequel vous incarnez des Monstres géants prêts à tout pour prendre le contrôle de Tokyo. Lancez les dés, achetez des cartes Énergie, augmentez votre Méchanceté et détruisez tout pour gagner des Points de Victoire (★) et remporter la partie. Et si vous vous sentez d'humeur mauvaise, vous pouvez tenter d'éliminer tous vos adversaires. Le dernier survivant sera déclaré vainqueur !

Si vous avez déjà joué à :
KING OF TOKYO
vous connaissez déjà l'essentiel des règles et vous pouvez ne lire que les paragraphes précédés de l'icône :



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 (🏙️) et Tokyo Bay (🌊). Chaque fois qu'une règle, ou une carte, fait référence à Tokyo, elle fait référence aux deux lieux. Sur le plateau se trouve également la Jauge de Méchanceté.



Tokyo City



Jauge de Méchanceté

Tokyo Bay (🌊)

6 DÉS GRIS

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

1 2 3 : Gagner des Points de Victoire (🏆) et de Méchanceté

⚡ : Obtenir des éclairs d'Énergie (⚡)

🐾 : Blessier les Monstres adverses

♥ : Gagner des Points de Vie (♥)



66 CARTES ÉNERGIE

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



10 TUILLES MÉCHANCÉTÉ

Les tuiles Méchanceté sont recto verso. Sur chaque face sont indiqués une valeur (en bas à droite), un nom et un effet.

Les joueurs conservent les tuiles acquises face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie.



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 🌊.



DES ÉCLAIRS D'ÉNERGIE

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



6 PIONS MONSTRE

Ces pions servent à indiquer vos Points de Méchanceté sur la Jauge du plateau.



27 JETONS ET 2 DÉS JAUNES

Les jetons et les dés jaunes sont utilisés avec certaines cartes Énergie ou tuiles Méchanceté.



3 Fumée



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 (★).



⑤

Placez les six dés gris sur la table et laissez les deux dés jaunes de côté.



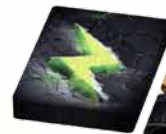
⑥

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



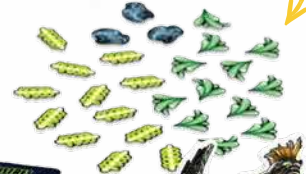
③

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.



⑦

Placez les pions des Monstres en jeu au pied de la Jauge de Méchanceté du plateau. Empilez les tuiles Méchanceté à côté des cercles de mêmes valeurs jusqu'à avoir 4 tuiles à côté du ③, 4 tuiles à côté du ⑥ et 2 tuiles à côté du ⑩.



Les tuiles sont recto verso. Pour une première partie, utilisez le côté rouge. Lors des parties suivantes, vous pouvez choisir de jouer avec toutes les tuiles du côté rouge ou du côté vert, ou même de mélanger les faces.



DE 2 À 4 JOUEURS

Seul l'emplacement Tokyo City est utilisé.



À 5 OU 6 JOUEURS

Tokyo City et Tokyo Bay sont utilisés.

COMMENT JOUER

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance les six dés gris. 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 gris (et un ou deux dés jaunes si vous avez acheté des cartes Énergie ou acquis des tuiles Méchanceté 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 1 2 3

Pour chaque triplé obtenu avec des 1, des 2 ou des 3, 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.

POINTS DE MÉCHANCÉTÉ

En plus des Points de Victoire, les 1 et les 2 peuvent vous rapporter des Points de Méchanceté :

- pour chaque triplé obtenu avec des 1, vous gagnez 2 Points de Méchanceté ;
- pour chaque triplé obtenu avec des 2, vous gagnez 1 Point de Méchanceté.

♥ Point de Vie ⚡ Éclair d'Énergie ⭐ Point de Victoire

Pour cela, déplacez le pion sur la Jauge de Méchanceté.

REMARQUE 8 Les 3 ne rapportent pas de Point de Méchanceté.

Si votre pion atteint ou dépasse les niveaux 3, 6 ou 10, vous pouvez prendre une tuile, au choix, parmi celles disponibles à ce niveau de Méchanceté.

Vous placez la tuile à côté de vous, et son pouvoir est maintenant actif. Votre pion reste à sa place.

Vous ne pouvez donc, au maximum, avoir devant vous qu'une tuile de niveau 3, une de niveau 6 et une de niveau 10.

EXEMPLE


GIGAZAUR obtient 1 1 1 1
= 1 1 1 + 1 = 2 ⭐ + 2 Pts de Méchanceté.
1 ⭐ + 2 Pts de Méchanceté 1 ⭐

ÉNERGIE ⚡

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

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




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 blessez tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.



▶ **SI VOUS N'ÊTES PAS DANS TOKYO** et que vous obtenez des , vous blessez 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 qu'apparaît , il est éliminé (ses cartes **POUVOIR**, ses tuiles Méchanceté et ses éclairs d'Énergie sont défaussés).

Lorsque la partie commence, il n'y a pas de Monstre dans Tokyo. Le Monstre qui joue en premier ne blesse donc personne.

REMARQUE 8 Un Monstre ne peut Fuir Tokyo que lorsqu'il est blessé. 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 ou de tuiles Méchanceté).

REMARQUE 8 Vous ne pouvez pas dépasser 10 ♥.

EXEMPLE

• LANCER DES DÉS

Cyber Bunny est le King of Tokyo. C'est au tour de Gigazaur de jouer. Il est au niveau ② sur la Jauge de Méchanceté du plateau. 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 ★.

Les 3 2 obtenus lui rapportent également 1 Point de Méchanceté et il déplace d'une case son pion sur la Jauge du plateau. Il atteint la 3^e case et choisit, parmi les tuiles de niveau ③ disponibles, celle qu'il veut. Il la place devant lui.


Avec son , il récupère 1 ⚡.

Avec sa , il blesse Cyber Bunny qui occupe actuellement Tokyo. Si Gigazaur avait occupé Tokyo, il aurait blessé tous les autres Monstres. Gigazaur n'a obtenu aucun  et ne gagne donc aucun ♥.

3. ENTRER DANS TOKYO

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

Vous ne pouvez pas quitter Tokyo lors de cette phase. Vous ne pouvez quitter Tokyo que lorsque vous êtes blessé par un autre Monstre.

REMARQUE 8 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 .



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 .

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 en 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

The King 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.

5. FINIR SON TOUR

Certains effets de cartes 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.

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 Monstres qui subissent vos sont déterminés en fonction de l'endroit où vous vous trouvez :

☀ les des Monstres qui contrôlent Tokyo blessent tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo ;

☀ les des Monstres qui ne sont pas dans Tokyo blessent tous les Monstres qui sont dans Tokyo.

Vous ne pouvez quitter Tokyo qu'après avoir été blessé par un autre Monstre.



OPTION : PARTIE À 2 JOUEURS

Si vous commencez une partie à 2 joueurs, nous vous conseillons cette variante des règles pour le contrôle de Tokyo (toutes les autres règles restent inchangées) :

- au lieu de gagner 1★ en entrant dans Tokyo, vous gagnez 1⚡ ;
- au lieu de gagner 2★ si vous commencez votre tour dans Tokyo, vous gagnez 1⚡.

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 lorsqu'il est blessé par un autre Monstre.

BLESSER : Un Monstre blesse un autre Monstre lorsqu'il lui fait perdre un ou plusieurs avec ses lors de la phase Résoudre les dés.

TOUR : Un tour est fini à chaque fois qu'un joueur a fini son tour.

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 5 JOUEURS

Gigazaur occupe Tokyo City (👤), et Kraken occupe Tokyo Bay (👤); The King, Cyber Bunny et Meka Dragon sont les trois autres Monstres. Meka Dragon obtient 4 🗡️.



Gigazaur et Kraken perdent 4 ❤️, puis fuient tous les deux Tokyo. Meka Dragon prend le contrôle de Tokyo City (👤), gagne 1 ⭐, et Tokyo Bay (👤) devient inoccupée.

C'est maintenant au tour de Gigazaur, il obtient 1 🗡️. Seul Meka Dragon est blessé 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, Kraken obtient 1 🗡️. Gigazaur et Meka Dragon perdent 1 ❤️. Gigazaur décide de Fuir Tokyo Bay (👤), mais Meka Dragon reste dans Tokyo City (👤). Kraken est obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay (👤) et gagne 1 ⭐.

The King et Cyber Bunny n'obtiennent aucune 🗡️ à leur tour.

Meka Dragon commence son tour dans Tokyo et gagne donc 2 ⭐.

Il obtient 3 🗡️ et blesse Gigazaur, The King et Cyber Bunny, mais pas Kraken 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. Kraken quitte Tokyo Bay (👤) en laissant Meka Dragon seul dans Tokyo.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES ÉNERGIE ET LES TUILES MÉCHANCETÉ

☀️ 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.



OPPORTUNISTE

S'il y a deux Opportunistes en jeu (s'il est copié par *Adaptation* 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 ou la tuile 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 que 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.



ADAPTATION

Adaptation 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, *Adaptation* n'a plus d'effet. Vous pouvez choisir une autre carte ((POUVOIR)) à copier au début de votre prochain tour (avant votre premier Lancer).

CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Développement : Richard Garfield & Skaff Elias

Directeurs de collection : Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chefs de projet : Delphine Brennan & Florent Baudry

Remerciements : Origames, Frédéric Derlon

Illustrations et mise en couleur : Paul Mafayon

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

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - France - www.iello.com

©2011-2020 IELLO. Tous droits réservés

SUIVEZ-NOUS SUR



[WWW.IELLO.COM](http://www.iello.com)