

2-6
8+
30mn

RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO



Vous jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage. Vos exploits destructeurs vous apportent de la gloire sous forme de Points de Victoire (★). Pour gagner, il faut être le premier à obtenir 20 Points de Victoire ou bien être le dernier survivant si vous vous sentez d'humeur vraiment monstrueuse...

CONTENU

- 1 livret de règles
- 1 plateau 1
- 66 cartes 2
- 28 "marqueurs" 3 (3 Fumée, 1 Mimétisme, 12 Affaibli, 12 Poison).
- 8 dés (6 noirs et 2 Verts) 4
- 6 fiches de Monstres 5
- 6 figurines cartonnées + 6 portes-figurines 6
- Une cinquantaine de cubes d'Énergie 7

BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir le King of Tokyo. La partie s'arrête lorsqu'un Monstre a remporté 20 Points de Victoire (★) ou qu'il est le dernier survivant.

INSTALLATION

Chaque joueur choisit un Monstre, prend sa figurine 6, sa fiche de Monstre 5 et place ses molettes sur 10 Points de Vie et 0 Point de Victoire.

Placez le plateau 1 au centre de la table, accessible à tous les joueurs. C'est la ville de Tokyo qui est composée de deux parties qui représen-

tent deux lieux distincts : "Tokyo City" 1 et "Tokyo Bay" 1. Chaque fois qu'une règle ou une carte fait référence à Tokyo, elle fait référence aux deux lieux.

Au début, personne ne contrôle Tokyo.

Si c'est votre première partie ou que vous n'êtes pas plus de 4 joueurs, n'utilisez que l'emplacement "Tokyo City". Pour une partie à 5 ou 6 joueurs, utilisez également "Tokyo Bay".

Mélangez toutes les cartes 2 pour constituer une pioche et placez les trois premières face visible sur la table à côté de la pioche et des marqueurs.

Mettez les 6 dés noirs 4 au centre de la table et conservez les deux dés verts de côté (ils ne seront utilisés que dans des circonstances précises).

Enfin, composez une réserve avec les cubes d'Énergie 7.

COMMENT JOUER

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur lance les 6 dés noirs, le joueur qui obtient le plus de "Grosse Baffe" (👊) commence à jouer.

Note : à partir de maintenant dans les règles et les cartes, les joueurs seront appelés Monstres.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

1. Lancer les dés
2. Résoudre les dés
3. Acheter des cartes (optionnel)
4. Finir son tour



EFFETS DES DÉS

POINTS DE VICTOIRE

Si vous obtenez au moins un triple 1, 2 ou 3 (3 dés identiques), vous gagnez autant de Points de Victoire (★) que le chiffre indiqué sur le dé (c'est à dire qu'avec trois 3, vous gagnez 3★ et non pas 9).

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

ÉNERGIE

Vous récupérez 1 cube Énergie (⚡) pour chaque ⚡ obtenu. Vous n'avez pas besoin de faire de triple. Les cubes d'Énergie se conservent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

GROSSES BAFFES

Vous infligez une blessure pour chaque 👊 obtenu aux 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 infligez des blessures à tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.

- *Si vous n'êtes pas dans Tokyo* et que vous obtenez des 👊, vous infligez des blessures à tous les Monstres qui sont dans Tokyo (Tokyo City ou Tokyo Bay).

Chaque blessure entraîne la perte d'1 Point de Vie (1♥).

Si un Monstre perd son dernier Point de Vie (♥), il est éliminé.

Le premier Monstre qui obtient au moins 1👊 n'inflige pas de blessure mais prend le contrôle de Tokyo et pose sa figurine sur Tokyo City.

SOIGNEZ-VOUS

Chaque Soins obtenu permet de récupérer 1 Point de Vie (♥) sauf si vous contrôlez Tokyo.

Un Monstre ne peut pas avoir plus de 10♥.

1. LANCER LES DÉS

À son tour, un Monstre a droit à un maximum de trois lancers.

Lors de son premier lancer, il lance les 6 dés noirs (les dés verts ne sont utilisés qu'avec des cartes spéciales).

Pour les relances suivantes il peut lancer tous ses dés ou seulement ceux de son choix (même parmi ceux qu'il aurait conservé lors d'un lancer précédent).

2. RÉSOUDRE LES DÉS

Les symboles obtenus à la fin de votre lancer de dés représentent vos actions du tour.

Description des dés :

- Chaque dé possède 6 symboles.
- 1 / 2 / 3 : Points de Victoire (★)
 - ⚡ : Énergie ⚡
 - 👊 : Grosse Baffe
 - ♥ : Soins ♥

Description des cartes :

1 : Le coût d'une carte est indiqué en haut à gauche de la carte et est payé en cubes d'Énergie (⚡).

2 : La nature de chaque carte est indiquée en haut du texte.



POUVOIR :

Les Monstres conservent ces cartes face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie sauf indication contraire.

ACTON : l'effet de ces cartes est résolu immédiatement, puis la carte est défaussée.



3 : L'effet de la carte est indiqué dans la bulle.

3. ACHETER DES CARTES

Après la résolution des dés, un Monstre peut acheter une ou plusieurs cartes parmi les cartes dévoilées.

Vous pouvez également dépenser 2 cubes d'Énergie (⚡) pour défausser les trois cartes dévoilées et en piocher trois nouvelles.

Vous pouvez acheter ou défausser les cartes dans l'ordre de votre choix tant que vous avez assez de cubes d'Énergie.

• **Exemple :** Kraken possède 10⚡ et n'est pas intéressé par les cartes proposées. Il dépense 2⚡ pour défausser les trois cartes et pioche les trois suivantes. Il possède encore 8⚡ et voit une carte qui l'intéresse qui coûte 3⚡.

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

Chaque carte achetée est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

4. FINIR SON TOUR

Certains effets de carte s'activent à cette phase.

C'est la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

• Exemple d'un lancer de dés :

CyberBunny est le King of Tokyo. C'est au tour de Gigazor de jouer.

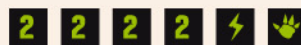
Gigazor lance les 6 dés et obtient pour son premier lancer :



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



Il lui reste une relance. Cette fois il décide de conserver les 2 et 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 un cube d'Énergie (⚡).

Avec sa main, il inflige 1 blessure à CyberBunny qui occupe actuellement Tokyo. Si c'était Gigazor qui avait occupé Tokyo, il aurait infligé 1 blessure à tous les autres Monstres. CyberBunny reste dans Tokyo.

Gigazor n'a obtenu aucun cœur, et ne soigne donc aucun cœur.

Gigazor n'achète pas de carte, c'est la fin de son tour. Il passe les dés au joueur à sa gauche.

DEVENIR KING OF TOKYO

Au début de la partie, aucun Monstre ne se trouve dans Tokyo.

Lorsque Tokyo est inoccupé, le premier Monstre qui obtient un ou plusieurs main en prend le contrôle et pose sa figurine sur Tokyo City sans faire de blessure.

Si vous êtes attaqué alors que vous êtes dans Tokyo et que vous souhaitez laisser votre place, vous pouvez fuir au profit du Monstre qui vous a attaqué (ce dernier ne peut pas refuser). Vous subissez quand même les blessures.

Si vous êtes éliminé lors d'une attaque, celui qui vous a attaqué prend automatiquement le contrôle de Tokyo.

Attention : une carte Action qui vous blesse directement n'est pas une attaque.

Si elle vous élimine, personne ne prend votre place.

À 5 et 6 joueurs, il peut y avoir jusqu'à deux Monstres en même temps dans Tokyo.



Le Monstre qui devient King of Tokyo place sa figurine sur "Tokyo City"



EFFETS DE TOKYO

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

- Vous gagnez 1★ lorsque vous prenez le contrôle de Tokyo (→1★).
- Vous gagnez 2★ si vous commencez votre tour dans Tokyo (+2★).
- Les Monstres qui sont dans Tokyo ne peuvent pas utiliser le résultat cœur du dé pour se soigner (mais ils peuvent toujours utiliser des cartes pour se soigner) (main).

De plus les cibles de vos attaques dépendent de l'endroit où vous vous trouvez :

- Les main des Monstres qui contrôlent Tokyo infligent des blessures à tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.
- Les main des Monstres qui ne sont pas dans Tokyo n'infligent des blessures qu'aux Monstres qui sont dans Tokyo.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'un Monstre a atteint 20 Points de Victoire 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.



RÈGLE AVANCÉE

Tokyo Bay – Règle pour 5 à 6 Monstres expérimentés.

Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, utilisez l'emplacement "Tokyo Bay" lors de votre partie. Cet emplacement fonctionne comme celui de Tokyo. Un peu plus de place pour les Monstres est assez apprécié lorsqu'il y en a beaucoup.

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

Lorsqu'un Monstre qui n'est pas dans la ville de Tokyo attaque, il doit obligatoirement prendre le contrôle de Tokyo City (en priorité) ou de Tokyo Bay si l'un des deux lieux est disponible.

Comme dans une partie classique, seul le premier Monstre qui prend le contrôle de Tokyo n'inflige pas de blessure. Si Tokyo Bay est inoccupée, le Monstre qui attaque inflige des blessures au Monstre qui occupe Tokyo City, puis prend le contrôle de Tokyo Bay, sauf si le Monstre de Tokyo City décide de fuir, auquel cas le Monstre qui a attaqué en prend le contrôle.

Tokyo Bay donne les mêmes avantages et inconvénients que Tokyo City.

• Si vous êtes attaqué alors que vous êtes dans Tokyo Bay et que vous souhaitez en partir (tout en subissant les blessures), vous pouvez fuir au profit du Monstre qui a attaqué.

• Si l'emplacement Tokyo City est disponible, le Monstre attaquant doit le choisir en priorité et Tokyo Bay reste inoccupé.

Si un Monstre est éliminé et qu'il reste moins de cinq Monstres en jeu, l'emplacement de Tokyo Bay n'est plus utilisable, le Monstre qui s'y trouve doit quitter Tokyo.

Une carte qui fait référence à Tokyo City et à Tokyo Bay.

Exemple de répartition des blessures dans une partie à 5 joueurs :

Gigazor occupe Tokyo City et Kraken occupe Tokyo Bay ; Kong, CyberBunny, et MekaDragon sont les trois autres Monstres. MekaDragon obtient 4 🟡.

Gigazor et Kraken subissent 4 blessures, puis abandonnent tous les deux Tokyo. MekaDragon prend le contrôle de Tokyo City, gagne 1★ et Tokyo Bay devient inoccupé.

C'est maintenant au tour de Gigazor, il obtient 1 🟡.

Seul MekaDragon subit cette blessure puisqu'il n'y a personne dans Tokyo Bay, il décide de rester dans Tokyo. Gigazor est alors obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay puisqu'elle est inoccupée et gagne 1★.

Puis, à son tour, Kraken obtient 1 🟡. Gigazor et MekaDragon subissent cette blessure. Gigazor décide de fuir Tokyo Bay mais MekaDragon reste dans Tokyo City. Kraken est obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay et gagne 1★.

Kong et CyberBunny n'obtiennent aucune 🟡 à leur tour.

Au début de son tour, MekaDragon gagne 2★.

Il obtient 3 🟡 et inflige 3 blessures à Gigazor, Kong, et CyberBunny, mais pas à Kraken puisque ce dernier est dans Tokyo Bay et que les Monstres dans Tokyo ne s'attaquent pas entre eux. Gigazor est éliminé suite à cette attaque et Tokyo Bay ne peut plus être occupé puisqu'il n'y a plus que quatre Monstres en jeu. Kraken quitte Tokyo Bay en laissant MekaDragon seul King of Tokyo.

Tests US : 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, et le fléau de Tokyo - Schuyler Garfield.

PRÉCISION SUR LES CARTES

- Lorsqu'une carte indique un chiffre suivi de ★, elle indique le nombre de **Points de Victoire** qu'obtient l'acheteur.
- Un joueur peut obtenir 20★ et mourir dans le même tour grâce à des cartes. **Vous devez survivre au tour pour gagner.**
- Si tous les Monstres sont éliminés en même temps... tout le monde perd !
- Une carte ne peut pas permettre à un Monstre d'avoir plus de 10♥ sauf si elle le précise.

GLOSSAIRE

- **Relance :** relancer autant de dés qu'un joueur le souhaite en une fois sauf si la carte précise qu'il ne peut relancer qu'un seul dé.
 - **Blessure :** perte d'1♥.
 - **Attaque / Attaquant :** un Monstre est considéré comme attaquant s'il inflige au moins une blessure avec la 🟡 des dés. Sinon il n'attaque pas.
- Si une carte augmente les blessures d'une attaque, elle ne le fait que si le Monstre a infligé au moins une blessure.

Les cartes qui infligent des blessures lorsqu'elles sont achetées (comme **Raffinerie de Gaz** par exemple), ne sont pas considérées comme des attaques. Les Monstres dans Tokyo ne peuvent donc pas fuir sur ce genre de blessures et les effets des cartes qui affectent les attaques ne marchent pas.

- **Fuir / Chasser :** un Monstre peut fuir Tokyo en décidant de laisser sa place au Monstre qui vient de l'attaquer.

Un Monstre peut être chassé de Tokyo sans avoir le choix grâce

à certaine carte. Dans ce cas le Monstre qui l'a chassé prend sa place.

- **Éliminé :** être à 0♥.

CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Développement : Richard Garfield & Skaff Elias

Directeurs de collection : Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chef de projet : Thibault Gruel

Assistant de projet : Gabriel Durnerin

Packageur : ORIGAMES

Coordination : Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine

Dessins : Benjamin Raynal

Couleur : Kevin Lemoigne, Jérôme Viguier, Jérôme Brizard, Amanieu Rebu, Laurent Chatelier

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

© 2010 Iello. Tous droits réservés.



PRÉCISIONS SUR DES CARTES SPÉCIALES



ENCORE PLUS GRAND !

Si vous perdez cette carte, vous perdez également les 2♥ que vous avez gagnés lorsque vous avez récupéré cette carte.



DÉVOREUR DES MORTS

Un Monstre qui reste en jeu grâce à la carte **Il restait un œuf** est quand même considéré comme étant passé à 0♥.



TENTACLES PARASITES

Vous ne pouvez acheter des cartes qu'à votre tour au moment de l'achat des cartes. La carte est achetée avec les marqueurs qui sont dessus si elle en a.



MIMÉTISME

Si la carte imitée est retirée de la partie quelle que soit la raison (par l'élimination du Monstre qui la contrôlait par exemple) reprenez le marqueur "Mimétisme". Vous pouvez le placer sur un autre pouvoir au début de votre prochain tour en payant 1⚡. Si la carte copiée demande de placer des marqueurs Énergie dessus utilisez vos marqueurs comme si vous veniez de la jouer.



OPPORTUNISTE

S'il y a deux Opportunistes en jeu, le premier qui peut acheter une carte qui vient d'être révélée est celui qui est le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur dont c'est le tour.



SOUFFLE BRÛLANT

Les monstres voisins sont ceux du joueur à votre gauche et du joueur à votre droite. Ils ne subissent ces blessures que lorsque vous les attaquez.



MÉTAMORPHOSE

La vente des pouvoirs s'effectue après l'achat des cartes. Vous pouvez vendre un pouvoir que vous venez d'acheter.



PLONGEUR DOMINATEUR

Si vous êtes dans Tokyo Bay vous êtes dans la ville de Tokyo et donc vous ne prenez pas le contrôle de Tokyo.



CRACHAT EMPOISONNÉ & RAYON AFFAIBLISSANT

Les marqueurs "Poison" et "Affaibli" restent en jeu et continuent à être actifs même si la carte est retirée de la partie.





RICHARD GARFIELD KING OF TOKYO

2-6

8+

30mn

À la fin de votre tour vous pouvez acheter **des cartes Pouvoir** ou **Action** avec vos **cubes d'Énergie**.

La **fiche de Monstre** vous permet de comptabiliser les **Points de Vie** et les **Points de Victoire** de votre Monstre.

Les **6 Dés noirs** permettent d'obtenir des combinaisons pour **attaquer vos adversaires**, **se soigner**, **gagner de l'Énergie** ou des **Points de Victoire**

Les **dés verts** peuvent être gagnés avec une **carte Pouvoir**.

Soit vous êtes dans **Tokyo**, soit vous n'y êtes pas. Lorsqu'un **Monstre** contrôle Tokyo, il **attaque tous les autres Monstres** en même temps...

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. À vous d'adopter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps... Le premier qui totalise 20 Points de Victoire remporte la partie... Le dernier à rester en vie aussi...

Un jeu de **Richard Garfield**



KING OF TOKYO EST UN JEU ÉDITÉ PAR IELLO

© IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES - 54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info



Réf.: 51021



3 760175 510212

Ref.: 760175510212
Fabriqué en Chine



Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier