



KING OF TOKYO GODZILLA™

— RÈGLES —

Un jeu de
Richard Garfield

KING OF TOKYO est un jeu pour 2 à 6 joueurs dans lequel vous incarnez des créatures mutantes, 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 vos adversaires ? soigner vos blessures ? acheter des cartes Énergie ? Plusieurs chemins mènent à la victoire !

VOTRE MISSION :
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.

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

VIDÉOS
DES RÉGLES



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



2 DISQUES LIEU EN BOIS

L'un représente Tokyo City ① et l'autre Tokyo Bay ② (pour les parties à 5 ou 6 joueurs).

Chaque fois que vous prenez le contrôle de l'un de ces lieux, placez votre Monstre sur le disque correspondant.

Chaque fois qu'une règle ou une carte fait référence à Tokyo, elle fait référence aux deux lieux.

6 DÉS MARRON

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

一 二 三 : Gagner des Points de Victoire (★)

⚡ : Obtenir des éclairs d'Énergie (⚡)

🐾 : Blesser les Monstres adverses

♥ : Gagner des Points de Vie (♥)

50 CARTES ÉNERGIE

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

Prix

Nom

Type

Effet



Les cartes Énergie peuvent être de trois types :

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.

ÉVÉNEMENT : L'effet des cartes Événement s'applique à tous les Monstres (voir page 7).

48 CARTES ÉVOLUTION

Les cartes Évolution sont optionnelles. Cette extension, incluse dans le jeu, est expliquée page 8.



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, sur le disque **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.

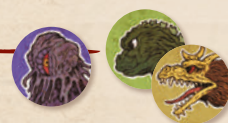
12 JETONS DÉ ET 2 DÉS NOIRS

Ces jetons et ces dés sont utilisés avec certaines cartes.



6 JETONS MONSTRE

Ces jetons peuvent être utilisés pour choisir aléatoirement votre Monstre.



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 au centre de la table. Posez le disque Tokyo City sur l'emplacement correspondant, et, pour une partie à 5 ou 6 joueurs, posez le second disque sur Tokyo Bay.
- ③ Mélangez toutes les cartes Énergie pour constituer une pioche.
- ④ Disposez sur la table les trois premières cartes Énergie de la pioche, face visible, au-dessus du plateau Tokyo.
- ⑤ Placez les dés marron sur la table. Laissez les dés noirs et les jetons Dé de côté.
- ⑥ Constituez une banque avec les éclairs d'Énergie (⚡).



東京

DE 2 À 4 JOUEURS :
Seul Tokyo City est utilisé.

DE 5 À 6 JOUEURS :
Tokyo City et Tokyo Bay
sont utilisés.

東京湾

COMMENT JOUER

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

Chaque joueur lance les six dés marron. Celui qui obtient le plus de  commence la partie. En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, ceux-ci relancent les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne plus de  que les autres.

1 LANCER LES DÉS

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

Avant votre premier lancer, vous pouvez défausser jusqu'à 2 jetons Dé  pour ajouter le même nombre de dés Noir durant cette phase. (vous pouvez en dépenser au maximum 2 à votre tour). Lors de votre premier lancer, utilisez ainsi les six dés marron (et un ou les deux dés noirs si vous avez défaussé des jetons ). Vous ne pouvez jamais lancer plus de huit dés. 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 parmi ceux mis de côté lors d'un lancer précédent.

Une fois que vous avez fini vos trois lancers ou que vous avez décidé de vous arrêter, gardez les dés tels quels devant vous. Ils composent votre « Lancer » pour ce tour. Quand une carte Énergie ou un autre effet mentionne votre Lancer, il s'agit de ces dés.

2 RÉSOUDRE LES DÉS

Vous devez résoudre tous vos dés, dans l'ordre de votre choix. Les symboles obtenus dans votre Lancer représentent vos actions du tour.



POINTS DE VICTOIRE

En japonais:
一: 1 二: 2
三: 3

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:

Godzilla obtient     =    +  = 2 .

DÉROULEMENT D'UN TOUR

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



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 autant de  que de  obtenues. Si un Monstre perd son dernier  et qu'apparaît , il est éliminé (ses cartes Pouvoir, et ses éclairs d'Énergie sont défaussés).

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

Note: Un Monstre ne peut fuir Tokyo que lorsqu'il perd des  à cause de . Une carte Énergie qui fait perdre des , par exemple, 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 ♥ obtenus ne vous permettent pas de gagner des ♥ (vous ne pouvez alors en gagner qu'à l'aide de cartes Énergie).

Note: Vous ne pouvez pas dépasser 10 ♥.

EXEMPLE :

Lancer de dés

Mothra est le **KING OF TOKYO**. C'est au tour de Godzilla de jouer. Godzilla lance les six dés marron 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 3, 3, 3, relance les trois autres dés et obtient le Lancer suivant :



Résolution des dés

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

Avec son ⚡, il récupère 1 ⚡.

Avec sa 🐾, il ne blesse que Mothra, qui occupe actuellement Tokyo. Si Godzilla avait occupé Tokyo, il aurait blessé tous les autres Monstres.

Godzilla 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 quitter Tokyo que lorsque vous perdez des ♥ à cause de 🐾.

Note: 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 occupé mais que Tokyo Bay est libre, vous devez prendre le contrôle de Tokyo Bay et placer votre Monstre sur le disque Lieu correspondant. Tokyo Bay présente les mêmes avantages et inconvénients que Tokyo City. Cette règle est valable à la condition qu'il reste plus de 4 joueurs en jeu. Dès que vous n'êtes plus que 4 joueurs ou moins, vous devez quitter Tokyo Bay. Si Tokyo City est libre, vous vous y déplacez.

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

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 bénéficier de leurs ♥ (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 fuir Tokyo qu'après avoir été blessé par un autre Monstre.

RÈGLE OPTIONNELLE À 2 JOUEURS :

Si vous commencez une partie à 2 joueurs, nous vous conseillons cette variante concernant 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★ en commençant votre tour dans Tokyo, vous gagnez 1 ⚡.

4 ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1 ⚡

ACHETER DES CARTES ÉNERGIE

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

Vous pouvez dépenser 2 ⚡ pour défausser les cartes Énergie face visible à l'exception des cartes Événement qui, elles, ne peuvent qu'être achetées. Ainsi, il est possible de dépenser 2 ⚡ pour ne défausser qu'une ou deux des cartes Énergie face visible. Révélez ensuite les premières cartes de la pioche jusqu'à en avoir de nouveau trois face visible. Ces cartes sont immédiatement disponibles à l'achat.

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

GAGNER 1 ⚡

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas acheter de cartes Énergie à votre tour, gagnez 1 ⚡. Dépenser 2 ⚡ pour défausser les cartes face visible ne compte pas comme acheter des cartes.

EXEMPLE :

Rodan possède 10 ⚡ et n'est pas intéressé par les cartes Énergie proposées. Il dépense alors 2 ⚡ pour défausser ces trois cartes et révèle les trois suivantes. Il possède encore 8 ⚡ et voit une carte Énergie qui l'intéresse, à un coût de 3 ⚡. Il l'achète et révèle une nouvelle carte Énergie. Il lui reste 5 ⚡, qu'il décide de conserver pour un autre tour.

CARTES ÉVÉNEMENT

Quand une carte Événement est révélée face visible, son effet, dans le coin inférieur gauche, s'applique immédiatement.

Révélation : L'effet ne s'applique qu'une fois.

Effet en jeu : L'effet s'applique jusqu'à ce que la carte soit achetée.

Les cartes Événement peuvent être achetées comme les autres cartes Énergie. Quand elles sont achetées, leur effet Action est résolu comme d'habitude. En revanche, lorsqu'un joueur paye 2 ⚡ pour défausser les cartes Énergie face visible, les cartes Événement restent en place. Les autres cartes sont défaussées et remplacées normalement.



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.

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 5 JOUEURS :

Godzilla occupe Tokyo City, et Rodan occupe Tokyo Bay ; King Ghidorah, Mothra et Mechagodzilla sont les trois autres Monstres.

Mechagodzilla obtient 4 🐾. Godzilla et Rodan perdent chacun 4 ❤️, puis fuient tous les deux Tokyo. Mechagodzilla prend alors le contrôle de Tokyo City, gagne 1 ★, et Tokyo Bay devient inoccupé.

C'est maintenant au tour de Godzilla : il obtient 1 🐾. Seul Mechagodzilla est blessé puisqu'il est seul dans Tokyo (personne dans Tokyo Bay). Il décide de rester dans Tokyo. Godzilla est alors obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay car le lieu est inoccupé. Godzilla gagne 1 ★.

Puis, à son tour, Rodan obtient 1 🐾. Godzilla et Mechagodzilla perdent chacun 1 ❤️. Godzilla décide de fuir Tokyo Bay, tandis que Mechagodzilla préfère rester dans Tokyo City. Rodan est donc obligé de prendre le contrôle de Tokyo Bay et gagne 1 ★.

King Ghidorah et Mothra n'obtiennent aucune 🐾 à leur tour.

Mechagodzilla commence son tour suivant dans Tokyo et gagne donc 2 ★. Il obtient 3 🐾 et blesse Godzilla, King Ghidorah et Mothra, mais pas Rodan puisque ce dernier est dans Tokyo Bay, et que les Monstres situés dans Tokyo ne se blessent pas entre eux.

Godzilla n'a plus de ❤️ : il est éliminé. Tokyo Bay ne peut alors plus être occupé puisqu'il n'y a plus que 4 Monstres en jeu. Rodan quitte donc Tokyo Bay, laissant Mechagodzilla seul **KING OF TOKYO**.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin du tour de n'importe quel joueur si un Monstre a atteint 20 ★ ou s'il ne reste plus 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** !

CARTES ÉVOLUTION

(EXTENSION)

La lutte pour devenir **KING OF TOKYO** passe au niveau supérieur!

Les Monstres évoluent et bénéficient de nouveaux pouvoirs! Chacun dispose d'un paquet Évolution dont il pourra gagner et utiliser les cartes en cours de partie.

Les cartes Évolution vous offrent une nouvelle manière de jouer à **KING OF TOKYO**. Prenez celles correspondant aux Monstres choisis pour la partie, puis remettez les autres dans la boîte.

INSTALLATION

Chaque joueur prend les huit cartes Évolution de son Monstre, les mélange et les pose devant lui en une pioche face cachée.

Chaque Monstre commence avec une évolution. Piochez deux cartes et choisissez-en une. Conservez la carte choisie dans votre main (sans la montrer), puis remélanguez l'autre carte dans la pioche.

COMMENT JOUER

Après avoir résolu ses dés, si un Monstre a obtenu   , il pioche deux cartes Évolution, en choisit une sans la montrer, et défausse l'autre à côté de la pioche.

Note: Ceci n'est pas un coût mais un bonus. Vous pouvez toujours utiliser vos  pour vous soigner (si vous n'êtes pas dans Tokyo) ou pour activer l'effet d'une carte Pouvoir.

Être dans Tokyo ne vous empêche pas de piocher des cartes Évolution.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour en composer une nouvelle.

Gardez vos évolutions en main jusqu'à ce que vous décidiez de les jouer, ce qui peut être fait même pendant le tour d'un autre Monstre.

LES ÉVOLUTIONS

Il y a deux types d'évolutions:

- **Les évolutions temporaires:**
Défaussez-les après utilisation.
- **Les évolutions permanentes:**
Posez-les face visible devant vous.
Vous bénéficiez de leurs effets tant qu'elles sont en jeu.

Note: Les effets des cartes Évolution ou des cartes du jeu de base qui font référence à une « carte » sans plus de précisions ne s'appliquent pas aux évolutions.

DÉTAIL DES CARTES ÉVOLUTION

① ESPÈCE

Mutant, envahisseur ou robot, chaque Monstre appartient à une forme de kaiju.

② NOM DU MONSTRE

Indique à quel Monstre cette évolution est associée.

③ TYPE D'ÉVOLUTION

Une évolution peut être temporaire ou permanente.

④ NOM ET EFFET DE L'ÉVOLUTION



CRÉDITS

AUTEUR: Richard Garfield
ILLUSTRATEUR: Markus Erdt
CHEF DE PROJET: Florent Baudry
GRAPHISTE: Claire Wach
RELECTRICE: Maëva Debieu Rosas

TRADUCTION JAPONAISE:
Takako et Yannick
REMERCIEMENTS: Origames, TOHO CO.
pour l'aide et l'inspiration
TM & © TOHO CO., LTD.

