

UN JEU DE
RICHARD GARFIELD

2-4
8+
30min

LIVRET DE RÈGLES

KING OF TOKYO

ORIGINS



KING OF TOKYO : ORIGINS est un jeu pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez des monstres mutants, des robots immenses ou encore des aliens abominables s'affrontant 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. Dans ce cas, le dernier survivant sera déclaré vainqueur !

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU



4 FICHES DE MONSTRE

Ces fiches représentent les Monstres que vous pouvez incarner 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.



6 DÉS



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 (⚡)

♥ : Gagner des Points de Vie (♥)

✋ : Blesser les Monstres adverses (-♥)

50 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



4 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.



DES CUBES D'ÉNERGIE

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



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.

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.



6 Placez les dés sur la table.

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

Choisissez le premier joueur de la façon suivante :

Chaque joueur lance les six dés. Celui qui obtient le plus de 🟡 devient le premier joueur. 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.

Jouez ensuite chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

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, mais vous pouvez vous arrêter à tout moment.

Lors de votre premier Lancer, lancez les six dés. Pour les Lancers suivants, choisissez les dés que vous relancez (les autres sont mis de côté). Avant un Lancer, vous pouvez aussi reprendre un ou plusieurs des dés mis précédemment de côté. Une fois que vous avez fini vos trois Lancers ou que vous avez décidé de vous arrêter, passez à la phase Résoudre les dés.

COMMENT JOUER

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 pour ce tour.

POINTS DE VICTOIRE



Pour chaque triplé de 1, de 2 ou de 3, gagnez autant de ★ que le chiffre du triplé.

Chaque dé du même chiffre que le triplé obtenu en plus vous fait gagner 1★ supplémentaire.

EXEMPLE

Gigarex obtient

	1	1	1	1			
=	1	1	1	+	1	=	2★
	1★				1★		

ÉNERGIE



Récupérez 1⚡ de la banque pour chaque ⚡ obtenue et placez-le dans votre réserve devant vous. Les cubes d'Énergie se conservent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

SOINS



Si vous n'êtes pas dans Tokyo, vous gagnez 1♥ pour chaque 🟡 obtenu.

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

REMARQUE Vous ne pouvez pas dépasser 10♥.

♥ Point de Vie
⚡ Cube d'Énergie
★ Point de Victoire

BAFFES



Faites perdre 1♥ par 🟡 obtenue à tous les Monstres qui ne sont pas dans le même lieu que vous.

- Si vous êtes dans Tokyo 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 le Monstre qui contrôle Tokyo.

Le Monstre doit alors décider entre :

- Fuir Tokyo, auquel cas le joueur concerné retire son Monstre du plateau et le place devant lui (toutefois, même en Fuyant Tokyo, le Monstre perd des ♥) ;

OU

- Rester dans Tokyo, auquel cas rien ne change.

Si un Monstre perd son dernier ♥ et que ☠️ apparaît sur sa fiche, il est éliminé (défaussez ses cartes POUVOIR et ses ⚡).

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

REMARQUE Perdre des ♥ par des effets de cartes Énergie est différent de perdre des ♥ par des 🟡. Un Monstre ne peut Fuir Tokyo que lorsqu'il perd des ♥ par des 🟡.

EXEMPLE D'UN TOUR DE LANCERS DE DÉS



LANCERS DES DÉS

Mechamster est l'actuel King of Tokyo. C'est au tour de Gigarex de jouer. Gigarex 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 Blesse Mechamster qui occupe actuellement Tokyo. Si Gigarex avait occupé Tokyo, il aurait Blessé tous les autres Monstres. Gigarex 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 sur le plateau.

Vous ne pouvez Fuir Tokyo que si vous perdez des **♥** par des **👉** lancées par un Monstre.

REMARQUE Au début de la partie, aucun Monstre ne se trouve dans Tokyo. Le premier joueur est donc obligé d'entrer dans Tokyo lors de son premier tour.



EFFETS DE TOKYO

Être dans Tokyo 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 cibles de vos **👉** sont déterminées en fonction de l'endroit où vous vous trouvez :

- Les **👉** du Monstre qui contrôle Tokyo Blessent tous les Monstres qui ne sont pas dans Tokyo.
- Les **👉** des Monstres qui ne sont pas dans Tokyo Blessent le Monstre qui contrôle Tokyo.

Vous ne pouvez Fuir Tokyo qu'après avoir perdu des **♥** par des **👉** lancées par un autre Monstre.

OPTION

Partie à 2 joueurs

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

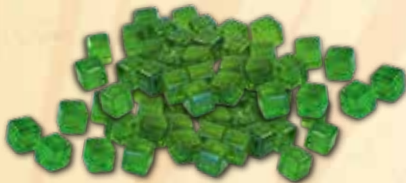
- Au lieu de gagner 1★ en entrant dans Tokyo, vous gagnez 1⚡ ;
- Au lieu de gagner 2★ si vous commencez votre tour dans Tokyo, vous gagnez 1⚡.

4. ACHETER DES CARTES ÉNERGIE

Vous avez maintenant la possibilité d'acheter une ou plusieurs cartes Énergie parmi les trois posées face visible. Pour cela, payez autant de ⚡ que le prix indiqué en haut des cartes Énergie. **Remplacez chaque carte Énergie achetée 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 deviennent immédiatement disponibles à l'achat.

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



Les cartes **POUVOIR** ne permettent pas aux Monstres de dépasser 10 ❤️, sauf mention contraire.

EXEMPLE

Iron Back possède 10⚡ et n'est pas intéressé par les cartes Énergie proposées. Il dépense alors 2⚡ pour défausser les trois cartes Énergie face visible 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.

Les cartes Énergie peuvent être de deux types :

- ▶ **POUVOIR** : conservez les cartes **POUVOIR** achetées face visible devant vous jusqu'à la fin de la partie (sauf indication contraire).
- ▶ **ACTION** : résolvez l'effet des cartes **ACTION** achetées immédiatement, puis défaussez-les.

5. FINIR SON TOUR

Certains effets de cartes Énergie s'activent à la fin du tour. Résolvez-les, dans l'ordre de votre choix, puis 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.

Un Monstre peut obtenir 20★ et être éliminé dans le même tour à cause de cartes Énergie. Or vous devez être en vie pour gagner. Si tous les Monstres sont éliminés en même temps, eh bien tout le monde perd !

GLOSSAIRE


- **Lancer** : jet de dés effectué lors d'un tour de jeu. Avant un Lancer (sauf le premier), le joueur peut mettre de côté des dés obtenus lors du Lancer précédent. Il peut également décider de relancer 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.



FAITES ÉVOLUER VOTRE KING OF TOKYO : ORIGINS !



Afin de pimenter vos parties, vous pouvez mélanger les cartes Énergie de *King of Tokyo : Origins* avec celles de *King of Tokyo* de trois manières :

1. Ajoutez les 14 cartes de cette boîte marquées du symbole  à celles de *King of Tokyo*.
OU
2. Mélangez ensemble toutes les cartes Énergie (certaines cartes seront présentes en deux exemplaires).
OU
3. Mélangez uniquement celles que vous souhaitez.



CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Développement : Richard Garfield & Skaff Elias

Chefs de projet : Florent Baudry & Max-Tobias Walter

Graphiste : Frédéric Derlon

Packageur original : Origames

Illustrations : Régis Torres

Mise en couleur : Régis Torres, Anthony Wolf, Djib, Gabriel Bulik, Jonathan Silvestre & Romain Gaschet

Remerciements : Guillaume Gille-Naves & Igor Polouchine



SUIVEZ-NOUS SUR :



IELLO

9, avenue des Érables - lot 341
54180 Heillecourt - France

© 2016-2024 IELLO SAS.
Tous droits réservés

WWW.IELLO.COM





VOUS EN VOULEZ ENCORE ?



**KING OF TOKYO
ET SES DEUX
PREMIÈRES
EXTENSIONS
DANS UNE
SEULE BOÎTE
MONSTRE !**

**DES MICRO-
EXTENSIONS
POUR UN
MAXIMUM
DE BAFFES !**



**COLLECTIONNEZ
LES MONSTRES
LÉGENDAIRES !**



**NOUVELLES
RÈGLES !**

**NOUVEAUx
POUVOIRS !**



PLUS D'INFOS ET DE JEUX DANS L'UNIVERS DE KING OF TOKYO SUR WWW.IELLO.COM