

No. 1 OCT
2024



RÈGLES DU JEU

BAFFEZ-VOUS DANS LES RÈGLES



10¢

Alors que la nuit tombe sur Tokyo, deux silhouettes massives s'extraient rageusement de la fumée des gratte-ciel en ruine.

KING
OF
TOKYO™

DUEL

Il ne pourra en rester qu'un ! Seul celui digne de devenir King of Tokyo vaincra en anéantissant son Rival ou en suscitant la terreur et la fascination auprès des foules !

L'HEURE DU
DUEL FINAL
A SONNÉ !

PREMIÈRE
ÉDITION !

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU

x6 FICHES DE MONSTRE

Ces fiches représentent les Monstres que vous incarnez dans *King of Tokyo* Duel. Elles possèdent chacune un nom **1**, un pouvoir spécial **2** et une valeur de **3**.



x6 DÉS



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

x13 JETONS BUZZ



Ces jetons présentent tous 1, 2 ou 3 cases contenant la plupart du temps un bonus Buzz.

x4 JETONS DÉ

x2 DÉS SUPPLÉMENTAIRES



Ces jetons et dés s'obtiennent grâce à certaines cartes Énergie et certains pouvoirs.

x2 PIONS (GLOIRE ★ ET DESTRUCTION ☠)



Ces pions circulent sur leur piste respective, sur le plateau.

DES CUBES D'ÉNERGIE ⚡





x1 PLATEAU

Ce plateau présente 2 pistes : celle de la Gloire et celle de la Destruction. 3 emplacements sont prévus pour les cartes Énergie.

x50 CARTES ÉNERGIE

Les cartes Énergie sont composées d'un nom **1**, d'un coût en cubes d'Énergie (**⚡**) **2**, d'un type **3**, d'un effet **4** et parfois d'une icône Buzz **5**.



x2 COMPTEURS DE POINTS DE VIE

Ces roues représentent vos Points de Vie (**❤**). Le 0 est représenté par une **skull**.



INSTALLATION

1 ➤ Choisissez chacun une fiche de Monstre, puis placez-la devant vous face Pouvoir visible (voir **CHOIX DES MONSTRES** p. 12).

2 ➤ Prenez chacun un compteur de Points de Vie et ajustez-le en fonction de la valeur de ❤️ indiquée sur votre fiche de Monstre.



4 ➤ Mélangez toutes les cartes Énergie et formez une pioche face cachée comme indiqué.

5 ➤ Placez les 3 premières cartes de la pioche face visible sur les 3 emplacements du plateau prévus à cet effet.

- 3** ➤ Placez le plateau entre vous de sorte que chacun se retrouve assis de son côté des extrémités des pistes. Positionnez les pions ★ et 🦖 sur leur case de départ respective.



PISTES GLOIRE ET DESTRUCTION

Lorsque vous tirez le pion Gloire (★) de votre côté du plateau, vous suscitez l'admiration des foules et approchez de la victoire en devenant le Monstre le plus acclamé. Lorsque vous tirez le pion Destruction (🦖) de votre côté du plateau, vous saccagez la ville et approchez de la victoire en devenant le Monstre le plus craint.

- 6** ➤ Placez à la portée de chacun, dans une réserve, les dés et dés supplémentaires, les cubes d'Énergie, les jetons Buzz et les jetons Dé.



COMMENT JOUER

Jouez chacun un tour de jeu complet avant de passer la main à votre Rival.

PREMIER JOUEUR

Chaque joueur lance 6 dés. Celui qui obtient le plus de faces devient le premier joueur (répétez ce procédé en cas d'égalité). Le second joueur prend et place devant lui 1 .

TOUR DE JEU

1. LANCER LES DÉS
2. RÉSOUVRE LES DÉS
3. ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1
4. FINIR SON TOUR

1 LANCER LES DÉS

À votre tour, vous avez droit à un maximum de 3 lancers. Vous pouvez vous arrêter à tout moment.

Avant votre premier lancer, vous pouvez défausser des jetons Dé pour lancer autant de dés supplémentaires durant cette étape (vous ne pouvez avoir au maximum que 2 devant vous à tout moment).

Lors de votre premier lancer, lancez les 6 dés (et 1 ou 2 dés supplémentaires selon que vous avez dépensé des ou qu'un pouvoir vous y autorise). Vous ne pouvez jamais lancer plus de 8 dés.

Attention : lors de son premier tour uniquement, le premier joueur joue avec 5 dés au lieu de 6.

Pour les lancers suivants, choisissez les dés que vous souhaitez relancer (mettez les autres de côté).



Avant un nouveau lancer, vous pouvez toujours reprendre des dés parmi ceux que vous aviez mis de côté lors d'un lancer précédent.

Une fois que vous avez fini vos 3 lancers ou que vous avez décidé de vous arrêter, gardez les dés choisis devant vous : ils constituent votre Lancer.

Lorsqu'une carte Énergie ou tout autre effet fait référence à votre Lancer, il s'agit de ces dés.

Passez ensuite à la phase **2. RÉSOUTRE LES DÉS**.



Vous devez résoudre tous les dés de votre Lancer, dans l'ordre de votre choix, selon le symbole qui y apparaît.



BAFFE

Infligez 1 à votre Rival pour chaque que vous avez obtenue.

Chaque fait perdre 1 à votre Rival. S'il perd son dernier , le symbole apparaît sur son compteur de Points de Vie et vous gagnez la partie (voir **FIN DE PARTIE** p. 11).



SOIN

Gagnez 1 pour chaque que vous avez obtenu.

Vous ne pouvez pas dépasser votre valeur de de départ (indiquée sur votre fiche de Monstre).



ÉNERGIE

Récupérez 1 de la réserve pour chaque que vous avez obtenue et placez-le devant vous.

Les représentent les cubes d'Énergie. Conservez-les devant vous jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Si vous devez récupérer des mais que la réserve est vide, prenez n'importe quel substitut à la place.

**GLOIRE****DESTRUCTION**

Pour chaque triplé de **★** ou de **💣**, tirez de 1 case vers vous le pion **★** ou **💣** sur la piste correspondante.

Pour chaque face supplémentaire avec le même symbole, tirez le pion **★** ou **💣** correspondant de 1 case supplémentaire.

Si vous tirez le pion **★** ou **💣** sur sa case Victoire de votre côté du plateau, ou que les 2 pions se retrouvent dans leur zone Sous les projecteurs respective, de votre côté du plateau, vous gagnez la partie (voir **FIN DE PARTIE** p. 11).

Exemple :

$$\text{★} + \text{★} + \text{★} = \text{Tirez 1} \text{★}$$



$$\text{★} + \text{★} + \text{★} + \text{★} + \text{★} = \text{Tirez 3} \text{★}$$



TIRER **★** OU **💣** SUR UN JETON BUZZ

Pendant la partie, vous pourrez placer et déplacer des jetons Buzz sur les pistes du plateau, remplaçant ainsi des cases vierges par des cases comportant des bonus Buzz (voir **CARTES AVEC UNE ICÔNE BUZZ** p. 10).

À tout moment, dès que vous tirez le pion **★** ou **💣** sur une case comportant un bonus Buzz, appliquez-en l'effet :

Votre Rival subit 1 **💥**.

Gagnez 1 **♥**.

Gagnez 1 **⚡**.

Gagnez 1 **🎲**. Vous ne pouvez en avoir que 2 devant vous au maximum.



POUVOIR SPÉCIAL

Référez-vous au pouvoir spécial inscrit sur votre fiche de Monstre (voir **CHOIX DES MONSTRES** p. 12). Si vous avez suffisamment de dans votre Lancer, vous pouvez utiliser plusieurs fois votre pouvoir spécial.

L'effet de la mention sur une fiche de Monstre ne peut être utilisé qu'une seule fois par vague d'activations du pouvoir spécial.

Une fois que vous avez résolu tous vos dés, passez à la phase **3. ACCHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1 **⚡****.



3 ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1\$

ACHETER DES CARTES ÉNERGIE

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes Énergie face visible (achetez-les une à une).

Pour cela, payez autant de  que le prix indiqué sur le haut des cartes Énergie.

La carte sur l'emplacement le plus éloigné de la pioche coûte toujours 1\$ de moins qu'indiqué.

Chaque fois qu'une carte est achetée ou défaussée, **faites glisser les cartes vers la droite** le long des emplacements de sorte à libérer le premier, près de la pioche. Révélez ensuite la première carte de la pioche et placez-la sur l'emplacement libre. Elle est immédiatement disponible à l'achat. Vous pouvez donc acheter successivement plusieurs cartes avec un coût réduit de  durant le même tour.

Vous pouvez aussi **dépenser 2\$ pour défausser les 3 cartes Énergie** face visible et en révéler 3 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.

OU

GAGNER 1\$

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas acheter de cartes Énergie durant ce tour, gagnez 1\$. Dépenser 2\$ pour défausser les 3 cartes Énergie ne compte pas comme un achat de cartes Énergie.

TYPES DE CARTES ÉNERGIE

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 puis défaussez une carte Action immédiatement après l'avoir achetée.

CARTES AVEC UNE ICÔNE BUZZ

Certaines cartes Énergie donnent lieu à des actions spectaculaires qui vous feront buzzer auprès des foules. **Elles possèdent une icône Buzz près de leur coût en** ⚡.

Lorsque vous achetez l'une de ces cartes, **avant d'activer tout autre effet**, prenez le jeton Buzz correspondant dans la réserve et placez-le en suivant ces consignes :

- Il doit être placé par-dessus la ou les cases de l'une des pistes de votre choix sur le plateau.
- Il ne peut pas être placé par-dessus un autre jeton Buzz ou une case actuellement occupée par le pion ⚪ ou 🎉.
- Si vous achetez une carte dont le jeton Buzz correspondant est déjà présent sur le plateau, vous pouvez déplacer ce jeton (sauf si le pion ⚪ ou 🎉 est lui-même présent sur ce jeton).



Note : certaines cartes Énergie vous permettent de poser un jeton Buzz puis de tirer le pion ⚪ ou 🎉. Vous pouvez donc immédiatement recevoir un bonus Buzz en plaçant le jeton sur la bonne case. Certains jetons Buzz vont rallonger les pistes en y intégrant de nouvelles cases. Placez-les donc du côté de votre Rival afin que cela lui demande plus d'efforts de gagner de cette manière. N'oubliez pas que votre Rival pourra lui aussi profiter des bonus des différents jetons Buzz lorsqu'il tirera le pion ⚪ ou 🎉 sur ces même jetons.

Comment placer les jetons Buzz spéciaux :

Aucun jeton Buzz :



Jeton Buzz qui rallonge la piste :



Jeton Buzz qui raccourcit la piste :



Les effets de certaines cartes Énergie ne s'activent qu'à la fin du tour. Résolvez-les, dans l'ordre de votre choix.

Passez ensuite les dés à votre Rival, qui débute son tour en reprenant à la phase **1. LANCER LES DÉS**.

FIN DE PARTIE



La partie peut s'achever à tout moment. Vous êtes désigné vainqueur si l'une des conditions suivantes est atteinte :

- › Les de votre Rival sont réduits à .
- › Les pions et se trouvent tous deux sur une case de leur zone **Sous les projecteurs** de votre côté du plateau.

Si un jeton Buzz est posé, même partiellement, sur cette zone, chaque case de ce jeton entièrement dans la zone est considérée comme **Sous les projecteurs** (à l'inverse d'une case partiellement dans ou hors de la zone).

- › L'un des pions ou atteint sa case **Victoire** de votre côté du plateau.

Si un jeton Buzz est posé sur la case de Victoire, cette case est tout de même considérée comme une case Victoire.

勝利！

**Jeton Buzz sur une zone
Sous les projecteurs :**



Dans la zone **Sous les projecteurs**



CHOIX DES MONSTRES



14 ❤



14 ❤

DIFFICULTÉ 1

GigaZaur peut tirer au choix le pion ★ ou ✿ lorsqu'il obtient 2 faces ! . Utilisez ce pouvoir pour dangereusement vous rapprocher d'une victoire. Sous les projecteurs.

Exemple de Lancer :



Tirez 1★

+2❤

DIFFICULTÉ 1

Alienoid peut utiliser des groupes de 2 ou 3 faces ! à la place de n'importe quel résultat de dé. Ne manquez plus d'aucune face ★ ou ✿ pour réaliser vos triplés, ni d'une dernière ★ ou ✿ pour gagner la partie.

Exemple de Lancer :



Tirez 2✿





DIFFICULTÉ 2

Space Penguin a la capacité de générer des pour lancer plus de dés lors de ses prochains tours. Vous pourrez donc réaliser des triplets de et de , ou résoudre des volées de bien plus facilement que votre Rival.

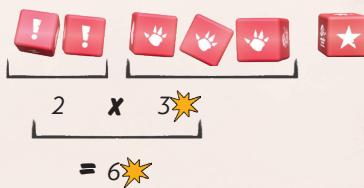
Exemple de Lancer :



DIFFICULTÉ 2

Meka Dragon peut multiplier son nombre total de par son nombre de lorsqu'il résout son Lancer. Essayez donc d'obtenir suffisamment de ces faces pour déclencher le plein potentiel de ce pouvoir.

Exemple de Lancer :





DIFFICULTÉ 3

Cyber Kitty peut utiliser des combinaisons de ! pour obtenir beaucoup de ⚡. Achetez ainsi toutes les cartes Énergie dont vous avez besoin pour gagner, mais ne vous laissez pas détourner de la victoire par votre soif de pouvoirs.

DIFFICULTÉ 3

The King peut placer des jetons Buzz qui freinent l'avancée de son Rival sur les pistes. Placez-les astucieusement afin de barrer l'accès de votre Rival à ses zones de Victoire ou Sous les projecteurs, ou de sécuriser votre chemin vers la victoire.

Exemple de Lancer :



Exemple de Lancer :



JETONS BUZZ DE THE KING

Ces jetons Buzz peuvent uniquement être placés ou déplacés sur le plateau par The King, grâce à son pouvoir spécial. Ces jetons existent en 2 exemplaires : si l'un d'entre eux est déjà sur le plateau, The King peut choisir de le déplacer (si possible) ou de placer le second.

Ce jeton possède les pouvoirs suivants :

Le pion  ou  tiré par le Rival de The King interrompt immédiatement son déplacement lorsqu'il atteint un jeton Buzz de The King. De plus, tous les autres déplacements qui auraient dû être résolus sur cette piste à ce moment-là sont perdus.

Exemple : Vous tirez  que de 1 case, et devez interrompre le mouvement à cause du jeton Buzz de The King.



Si le pion  ou  commence son déplacement sur un jeton Buzz de The King, il se déplace normalement sur sa piste.



CRÉDITS



Auteur : Richard Garfield

Illustrateur : Quentin Regnes

Chefs de projet : Max-Tobias Walter & Florent Baudry

Graphiste : Vincent Mougenot

Rédacteurs : Max-Tobias Walter & Florent Baudry

Relectrice : Maëva Debieu Rosas

Modélisation 3D : Alex Szyjan

Participation aux esquisses : Tristan Loison

Design des Emojis : Francesco Mazza

