

Règles de King of Tokyo : Godzilla

Comment jouer à King of Tokyo : Godzilla

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Incarner un kaiju géant et devenir le maître incontesté de Tokyo en semant le chaos.
- **Mécanique principale** : Lancer de dés à la Yams avec 3 relances pour choisir ses actions (attaquer, se soigner, gagner de l'énergie ou des points).
- **Condition de victoire** : Atteindre 20 Points de Victoire OU être le dernier monstre encore en vie.

Imaginez la scène : Godzilla, Mothra, King Ghidorah et leurs copains décident de régler leurs comptes en plein centre de Tokyo. Bienvenue dans un jeu de baston monstrueuse où vous allez lancer des dés, cracher du feu et bouffer des immeubles. Rassurez-vous, les règles se comprennent en 10 minutes, et je vais vous guider pas à pas pour votre première partie.

Le matériel que vous allez manipuler

Avant de dérouiller vos adversaires, faisons le tour de la boîte. Chaque joueur récupère un **Monstre** avec sa fiche (deux roues : une pour les **Points de Vie** ♥ et une pour les **Points de Victoire** ★) ainsi que sa figurine cartonnée.

Au centre de la table, vous placez le **plateau Tokyo** avec ses deux emplacements : **Tokyo City** et **Tokyo Bay** (ce dernier ne sert que pour les parties à 5 ou 6). Vous aurez aussi 6 dés marron (les stars du jeu), une pile de **cartes Énergie** à acheter, et des jetons éclairs ⚡ qui servent de monnaie.

Si vous jouez avec l'extension **Évolution** (elle est dans la boîte), chaque joueur prend en plus les 8 cartes correspondant à son monstre. On y reviendra plus bas.

La mise en place en 30 secondes

- Chaque joueur choisit un monstre, prend sa fiche et règle les compteurs sur **10 ♥** et **0 ★**.
- Posez le plateau Tokyo au centre. À 5 ou 6 joueurs, ajoutez le disque Tokyo Bay.
- Mélangez les cartes Énergie et retournez-en 3 face visible au-dessus du plateau.
- Faites une réserve d'éclairs ⚡ à côté (la banque).
- Personne n'est encore dans Tokyo, le plateau démarre vide.

Pour désigner le premier joueur, tout le monde lance les 6 dés : celui qui obtient le plus de griffes 🐾 commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Un tour, c'est toujours la même mécanique en 5 étapes. Une fois que vous l'avez pigé, c'est gagné.

Étape 1 : lancer les dés (jusqu'à 3 fois)

Vous lancez les 6 dés marron. Comme au [Yams](#) ou à [Qwixx](#), vous pouvez garder les dés qui vous plaisent et relancer les autres. Vous avez droit à **3 lancers maximum**, mais rien ne vous oblige à tous les utiliser.

Petite astuce : vous pouvez toujours reprendre un dé mis de côté au tour précédent pour le relancer. Ne vous verrouillez pas trop vite sur une combinaison !

Étape 2 : résoudre les faces des dés

Les 6 faces du dé, ça donne ça :

Symbole	Effet
1, 2 ou 3	Gagnez des ★ si vous en avez au moins 3 identiques (voir tableau plus bas)
Éclair ⚡	Gagnez 1 énergie par éclair obtenu
Griffe 🐾	Infligez 1 dégât par griffe aux monstres qui ne

Symbole	Effet
	sont pas dans le même lieu que vous
Cœur ♥	Récupérez 1 point de vie (uniquement si vous êtes hors de Tokyo)

Étape 3 : entrer ou non dans Tokyo

Si Tokyo est vide, vous **devez** y placer votre monstre (pas le choix, c'est la loi du kaiju). Vous ne pouvez quitter Tokyo que si un adversaire vous blesse avec des griffes et que vous décidez alors de fuir.

Étape 4 : acheter des cartes ou empocher 1 ⚡

Avec vos éclairs, vous pouvez acheter une ou plusieurs des 3 **cartes Énergie** face visible. Chaque carte achetée est immédiatement remplacée. Vous pouvez aussi payer 2 ⚡ pour défausser les 3 cartes et en révéler de nouvelles (très utile si rien ne vous inspire). Si vous ne faites rien, vous récupérez tout de même 1 ⚡ gratuit.

Étape 5 : fin du tour

Certaines cartes déclenchent un effet en fin de tour. On les résout, puis on passe les dés au voisin de gauche.

Le calcul des Points de Victoire avec les dés

Pour marquer des ★ avec les faces chiffrées, il faut obtenir au moins un **triplé** (3 dés identiques). Chaque dé supplémentaire du même chiffre rapporte 1 ★ de plus.

Combinaison	Points gagnés
Trois « 1 »	1 ★
Trois « 2 »	2 ★
Trois « 3 »	3 ★
Quatre « 2 »	2 ★ + 1 ★ = 3 ★
Cinq « 3 »	3 ★ + 2 ★ = 5 ★

Combinaison	Points gagnés
Six « 1 »	1 ★ + 3 ★ = 4 ★

Tokyo : le meilleur et le pire endroit du jeu

Occuper Tokyo, c'est le grand dilemme du jeu. C'est puissant mais dangereux.

Les avantages d'être dans Tokyo

- Vous gagnez **1 ★** en y entrant.
- Vous gagnez **2 ★** si vous commencez votre tour dedans.
- Quand vous obtenez des griffes, vous tapez **tous les autres joueurs en même temps**.
Un régal.

Les inconvénients à connaître

- Vous ne pouvez pas vous soigner avec les cœurs ♥ tant que vous êtes dans Tokyo.
- Tous les monstres extérieurs vont vous canarder à chaque tour.
- Vous ne pouvez fuir Tokyo que si un adversaire vous blesse avec des griffes.

Conseil de vieux briscard : n'entrez pas dans Tokyo trop tôt avec peu de PV, vous risquez de vous faire éliminer en deux tours. À l'inverse, si vous avez plein de vie, foncez et engrangez les points !

Les cartes Énergie et les cartes Événement

Les **cartes Énergie** sont votre botte secrète. Il en existe trois types :

- **Pouvoir** : reste devant vous toute la partie, effet permanent.
- **Action** : effet immédiat puis défausse.
- **Événement** : effet global sur tous les monstres, appliqué dès sa révélation.

Attention, les cartes Événement **ne partent pas** quand on paie 2 ⚡ pour rafraîchir la file. Elles restent tant qu'un joueur ne les achète pas.

L'extension Évolution en un clin d'œil

Si vous voulez pimenter vos parties, chaque joueur pioche 2 cartes de son paquet Évolution en début de partie et en garde 1 en secret. Ensuite, dès que vous obtenez **3 cœurs** sur un lancer, vous piochez 2 nouvelles Évolutions et gardez celle qui vous plaît le plus.

Ces cartes existent en version **temporaire** (à défausser après usage) ou **permanente** (posée face visible). Elles peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour d'un adversaire.

[IMAGE_FIN]

Comment gagner la partie

Deux chemins mènent au trône :

- **La voie des points** : atteindre 20 ★. Idéal si vous squattez Tokyo et enchaînez les triplés.
- **La voie du sang** : être le dernier monstre en vie. Plus long, mais tellement satisfaisant.

La partie s'arrête à la fin du tour où l'une de ces conditions est remplie. Vous êtes officiellement sacré **KING OF TOKYO** !

Nos petits conseils pour votre première partie

- Surveillez les **Points de Vie** de vos adversaires : si l'un est à 2 PV, on liguez-vous pour l'achever et récupérer des cartes gratuites.
- Ne dépensez pas vos éclairs trop vite : certaines cartes Pouvoir à 6 ou 7 ⚡ changent complètement la partie.
- Si vous êtes à 3-4 PV dans Tokyo, fuyez à la première occasion pour vous soigner.
- Les triplés de 1 rapportent peu, ne vous acharnez pas dessus si vous êtes déjà bien placé au score.

Si vous aimez les jeux de dés avec du chaos et de la baston, jetez aussi un œil à [Bang! The Dice Game](#) ou à [Mille Sabords](#), tous deux dans une veine similaire. Allez, à vos dés, prêts, ravagez !