

Règles de King of Tokyo

Comment jouer à King of Tokyo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Incarner un monstre géant et semer le chaos à Tokyo pour devenir le roi incontesté.
- **Mécanique principale** : Lancer des dés façon Yams, choisir ses actions (attaquer, soigner, gagner des points ou de l'énergie).
- **Condition de victoire** : Atteindre 20 points de victoire OU être le dernier monstre encore en vie.

Imaginez un film de monstres des années 50 : des créatures géantes qui se bastonnent au milieu d'une ville en flammes. Voilà King of Tokyo. On lance des dés, on tape sur les copains, on pique les cartes bonus, et on rigole beaucoup. Partie bouclée en 30 minutes, règles assimilées en 5 minutes, parfait pour une soirée entre potes.

Le matériel et la mise en place

Avant d'écraser Tokyo, on sort la boîte et on installe tout ça tranquillement.

Ce que contient la boîte

- **6 fiches de monstre** avec deux roues : une pour les **Points de Victoire** (étoiles) et une pour les **Points de Vie** (cœurs).
- **6 figurines cartonnées** représentant les monstres.
- **6 dés noirs** avec 6 faces : 1, 2, 3, Énergie (éclair), Baffe (griffe) et Soin (cœur).
- **1 plateau Tokyo** avec deux zones : **Tokyo City** et **Tokyo Bay**.
- **66 cartes Énergie** à acheter pendant la partie.

- Des **cubes d'Énergie** verts qui servent de monnaie.
- **28 jetons et 2 dés verts** utilisés avec certaines cartes spéciales.

L'installation en 30 secondes

- Chacun choisit un monstre, prend sa fiche et règle les roues sur **10 cœurs** et **0 étoile**.
- On pose le plateau Tokyo au centre. À 2, 3 ou 4 joueurs, on n'utilise que Tokyo City. À 5 ou 6, on ajoute Tokyo Bay.
- On mélange les cartes Énergie, on en retourne 3 face visible à côté du plateau.
- On fait une banque de cubes d'Énergie accessible à tous.
- Pour désigner le premier joueur : tout le monde lance les 6 dés noirs, celui qui obtient le plus de **Baffes** commence.

Le déroulement d'un tour

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous passez par 5 étapes toutes simples.

Étape 1 : lancer les dés

Vous avez droit à **3 lancers maximum** (comme au [Yams](#)). Au premier lancer, vous jetez les 6 dés noirs. Ensuite, vous gardez ceux qui vous plaisent et vous relancez les autres. Petite subtilité sympa : vous pouvez aussi reprendre un dé que vous aviez mis de côté pour le relancer. Vous pouvez vous arrêter avant les 3 lancers si le résultat vous convient déjà.

Étape 2 : résoudre les dés

Une fois le dernier lancer effectué, on applique les résultats dans l'ordre que vous voulez.

Symbole	Effet
1, 2 ou 3	Il faut un triplé pour marquer. Trois 1 = 1 étoile, trois 2 = 2 étoiles, trois 3 = 3 étoiles. Chaque dé supplémentaire du même chiffre rapporte +1

Symbole	Effet
	étoile.
Éclair (Énergie)	Vous récupérez 1 cube d'Énergie par éclair obtenu.
Griffe (Baffe)	Vous blessez tous les monstres qui ne sont pas dans le même lieu que vous (1 cœur perdu par griffe).
Cœur (Soin)	Vous récupérez 1 cœur par symbole, SAUF si vous êtes dans Tokyo (dans ce cas, impossible de se soigner avec les dés).

Petit exemple pour les points : si vous obtenez 1, 1, 1, 1, 2, éclair, le triplé de 1 vous rapporte 1 étoile et le 4ème 1 vous donne 1 étoile de plus. Total : 2 étoiles.

Étape 3 : entrer dans Tokyo

Si Tokyo est vide, vous êtes **obligé** d'y entrer. Vous posez votre figurine sur Tokyo City et vous gagnez direct 1 étoile. À 5 ou 6 joueurs, si Tokyo City est occupée mais pas Tokyo Bay, vous devez prendre la Bay.

Être dans Tokyo, c'est le gros dilemme du jeu : vous gagnez **2 étoiles au début de chaque tour** où vous y êtes, et vos griffes touchent tous les autres joueurs d'un coup. Par contre, vous ne pouvez pas vous soigner et vous encaissez les coups de tout le monde. Vous ne pouvez quitter Tokyo que si un monstre vous blesse : à ce moment-là, c'est à vous de décider de rester ou de fuir (le monstre qui vous a tapé prend alors votre place).

Étape 4 : acheter des cartes Énergie

Avec les cubes d'Énergie accumulés, vous pouvez acheter une ou plusieurs des 3 cartes face visible. Dès qu'une carte est achetée, on la remplace immédiatement. Si aucune ne vous plaît, dépensez 2 cubes d'Énergie pour défausser les 3 cartes et en révéler 3 nouvelles.

Il existe deux types de cartes : les **POUVOIRS** (vous les gardez devant vous, elles s'activent tout au long de la partie) et les **ACTIONS** (effet immédiat puis **défausse**). Astuce de testeur :

gardez un œil sur les cartes que vos voisins achètent, certaines combos sont redoutables et peuvent vous obliger à revoir votre stratégie.

Étape 5 : finir son tour

On passe les dés au joueur de gauche. Simple, rapide, efficace.

[IMAGE_MATERIEL]

Les stratégies gagnantes

Trois chemins mènent à la victoire, et c'est ce qui fait tout le sel du jeu. À vous de voir ce qui matche avec votre tirage de dés.

La voie du bourrin

Vous foncez dans Tokyo, vous tapez tout le monde et vous essayez d'éliminer vos adversaires un par un. Risqué mais jouissif. Attention : quand un monstre tombe à 0 cœur, il est éliminé pour de bon, et ses cartes et son énergie sont défaussées.

La voie du stratège

Vous accumulez les éclairs pour acheter des cartes puissantes et construire une mécanique imbattable. Si vous aimez ce style, jetez aussi un œil à [Qwixx](#) ou à [Bang! The Dice Game](#), deux autres pépites à base de dés.

La voie du collectionneur d'étoiles

Vous jouez les triplés et vous squattez Tokyo le plus longtemps possible pour engranger les 2 étoiles par tour. Risqué, car tout le monde va vous tirer dessus, mais ultra efficace si vous tenez le coup.

Petit conseil bienveillant : ne restez pas dans Tokyo si vous êtes à 2 ou 3 cœurs. L'orgueil est le meilleur ami de l'élimination.

[IMAGE_FIN]

Comment gagner la partie

La partie s'arrête dans deux cas de figure. Soit un monstre atteint **20 étoiles** et il est sacré King of Tokyo, soit il ne reste qu'un seul monstre en vie après que les autres aient été éliminés. Dans les deux cas, cris de joie et vengeance au prochain tour.

Si vous aimez l'ambiance monstres géants et dés qui claquent, foncez aussi sur [King of Tokyo : Godzilla](#) ou sur le plus classique [Mille Sabords](#). Même famille de sensations, variations très sympas.