

# KING OF TOKYO - KING OF NEW YORK Aide de jeu - DCDP

King of Tokyo Power UP KT Halloween KT Encore plus méchants KT King of New York Power Up KNY Cthulhu King Kong Anubis Cybertooth Baby Gigasaur

## Préparation :

Placer le plateau au milieu de la table, puis les cubes d'Énergie, les jetons et les dés verts à côté du plateau.

Chaque joueur choisit un personnage et prend sa fiche et sa figurine, et positionne les roues de sa fiche sur 0 points de Victoire et 10 points de Vie.

Mélanger les cartes Énergie et en placer 3 face visible.

Placer les cartes "Statue de la Liberté" et "Superstar" à côté du plateau.

Chaque joueur prend ses cartes Évolution et les mélange. Si KNY, il en pioche 2 et en garde 1 en main.	<b>Variante Évolutions Mutantes :</b>	Mélanger les cartes Évolutions de tous les Monstres présents et en distribuer 8 à chaque joueur.	Si Cybertooth en jeu, fournir une carte Transformation à chaque joueur.
		Effectuer une phase draft (1 carte gardée à chaque tour) pour avoir à nouveau 8 cartes par joueur.	
		Chaque joueur mélange son paquet et le pose face cachée.	

Mélanger les cartes Costume avec les cartes Énergie (King of Tokyo uniquement).

Placer les jetons Cthulhu face Cultiste près du plateau si KT ou mélanger les avec les tuiles Bâtiment/Unité si KNY.

Placer la carte Belle à disposition (sera prise avec la carte Évolution "C'est la Belle qui a tué la Bête").

Placer démontée la Tour de Tokyo (KT) ou l'Empire State Building (KNY) à côté du plateau.

Prendre la carte Transformation face bipède.

Placer à côté du plateau le dé et les jetons Berserk.

Mélanger les tuiles Bâtiment face Bâtiment et placer 3 piles de 3 tuiles (4 si Cthulhu en jeu) dans chaque quartier de New York.

Définir un 1er joueur : chaque joueur lance les 6 dés noirs et celui qui a le plus de Baffes devient 1er joueur.

Donner la carte Scarabée d'or au dernier joueur.

Mettre à disposition le dé Destin, mélanger les cartes Malédiction, révéler la première carte et la lire.

Placer le plateau Méchanceté à droite du plateau principal, placer les pions Monstre en dessous de la Jauge de Méchanceté, puis répartir les tuiles Méchanceté selon leur niveau (3 ; 6 ; 10)

Placer les figurines : Placer les figurines à l'extérieur de Tokyo. En commençant par le 1er joueur, chacun place sa figurine dans un quartier de New York autre que Manhattan (2 max par quartier).

## Tour de jeu :

### Effets de début de tour :

- Résoudre les effets de début de tour si présent dans Tokyo/Manhattan et de ses cartes Énergie.
- Si le Monstre possède des jetons Folie, lancer autant de dés que de jetons Folie et garder ses dés sur le côté.
- Si le Monstre possède un ou deux étages d'une tour, il bénéficie du bonus indiqué de chaque étage récupéré.
- Si le Monstre possède un jeton Berserk, prendre le dé Berserk.
- Si le Dé du Destin est en jeu, le prendre.

### Lancer les dés :

- Effectuer un premier lancer avec tous les dés disponibles.
- Possibilité d'effectuer jusqu'à deux relances en sélectionnant les dés de votre choix, même les dés mis de côté précédemment.
- Les cartes Énergie et Évolution n'affectent pas le Dé du Destin.

### Dé du Destin : toujours résolu en premier et obligatoire

- Œil de Râ : Changer de Malédiction avec le première carte de la pioche Malédiction.
- Vagues : rien ne se passe et l'effet de la carte Malédiction actuelle reste actif.
- Serpent : subir l'effet du Serpent (voir carte Malédiction en cours).
- Ankh : subir l'effet de l'Ankh (voir carte Malédiction en cours).

### Énergie :

- Récupérer un cube d'Énergie pour chaque résultat Énergie et les placer dans sa réserve.
- Infliger une Blessure pour chaque résultat Baffe.

### Résoudre les dés : (début...)

### Baffe :

- Si l'attaquant est hors de Tokyo/Manhattan, infliger les blessures à chaque monstre dans Tokyo/Manhattan. Si un monstre dans Tokyo/Manhattan est blessé par Baffes, il peut fuir Tokyo/Manhattan.
- Si l'attaquant est dans Tokyo/Manhattan, infliger les blessures à chaque monstre hors de Tokyo/Manhattan.
- Si un Monstre de Tokyo/Manhattan placé sur l'emplacement 2-4 sort ou est éliminé, le monstre de l'emplacement 5-6 doit se déplacer sur l'emplacement 2-4.
- Si le nombre de Monstres vivants descend à 4 ou moins, celui placé sur l'emplacement 5-6 de Tokyo/Manhattan doit en sortir.
- Si au moins 3 baffes, possibilité de voler le Costume d'un Monstre blessé lors de cette attaque, en lui payant le coût du Costume.
- Si au moins 4 baffes, placer 1 jeton Berserk sur son Monstre.

		Uniquement si hors de Tokyo/Manhattan, récupérer 1 point de vie pour chaque résultat Cœur.	
<b>Résoudre les dés : (...fin)</b>	<b>Soin :</b>	Si au moins 3 cœurs, piocher <b>une carte Évolution ou 2 et en garde une.</b> La carte peut être jouée à tout moment (même en dehors de son tour). Possibilité de défausser 1 jeton Folie contre 1 résultat cœur à défaut d'un soin. Si le Monstre a un jeton Berserk et se soigne, retirer le jeton Berserk du Monstre.	
	<b>Points de Victoire :</b>	Si 3 dés identiques, gagner des points de Victoire, à hauteur de la valeur affichée par les dés. +1 pt de Victoire pour chaque dé supplémentaire de valeur identique. Récupérer (ou voler) le 1er étage si aucun étage possédé. Si la Tour de Tokyo (KT) est en jeu et si 4 dés "1" : Si 1er étage possédé, récupérer (ou voler) le 2e étage. Si deux étages possédés, récupérer le dernier étage et ce joueur gagne immédiatement la partie.	
		Pour chaque triplé de "1", monter de 2 cases sur la Jauge de Méchanceté.	Si un Monstre atteint ou dépasse un niveau (3, 6 ou 10), il choisit une tuile Méchanceté du niveau concerné (sans changer la face). Si un effet de jeu fait défausser toutes ses cartes Pouvoir, il perd aussi ses tuiles Méchanceté.
		Pour chaque triplé de "2", monter de 1 case sur la Jauge de Méchanceté.	
	<b>Destruction :</b>	Utiliser obligatoirement ces résultats pour détruire des Bâtiments ou des Unités / Cultistes (sauf au tour de leur révélation) de son quartier selon leur résistance (chiffre blanc). S'il s'agit d'un Bâtiment, prendre la récompense, retourner la tuile sur la face Unité militaire et la placer à côté des piles. S'il s'agit d'une Unité, prendre la récompense et la tuile.	
	<b>Célébrité :</b>	S'il s'agit d'un Cultiste, prendre la récompense et la tuile. La tuile peut être défaussée à tout moment pour gagner 1 soin, 1 cube d'Énergie ou 1 lancer supplémentaire.	
	<b>Ouch ! :</b>	Si au moins 3 dés identiques, prendre la carte "Superstar" et gagner 1 pt de Victoire. +1 pt de Victoire pour chaque dé identique supplémentaire.	
		Si 1 résultat Ouch, le Monstre subit 1 blessure par Unité militaire dans son quartier.	
		Si 2 Ouch, le Monstre et ceux présents dans le même quartier que lui subissent 1 blessure par Unité militaire dans son quartier.	
Si 3 Ouch, chaque Monstre de tous les quartiers subit 1 blessure par Unité militaire dans son quartier, et le Monstre actif prend la carte "Statue de la Liberté". Récupérer (ou voler) le 1er étage si aucun étage possédé. Si l'Empire State Building (KNY) est en jeu et si 4 dés Ouch : Si 1er étage possédé, récupérer (ou voler) le 2e étage. Si deux étages possédés, récupérer le dernier étage et ce joueur gagne immédiatement la partie.			
	Si Ouch avec dé Berserk et plateau King oTokyo : perdre 1 cœur.		
	Si Cthulhu et 4 résultats identiques, Cthulhu prend 1 jeton Cultiste.	La tuile peut être défaussée à tout moment pour gagner 1 soin, 1 cube d'Énergie ou 1 lancer supplémentaire.	
<b>Entrer dans Tokyo /Manhattan :</b>	Si une place est vacante dans Tokyo/Manhattan, le joueur doit déplacer sa figurine sur un emplacement libre (2-4 puis 5-6). Gagner 1 Pt Victoire. S'il y a déjà des monstres dans Manhattan, possibilité de se déplacer dans n'importe quel quartier (2 max par quartier). Si vous êtes dans Manhattan, le monstre doit monter d'un cran (jusqu'à Up-Town).	Placer la figurine dans Lower Manhattan.	
<b>Acheter des cartes Énergie :</b>	Possibilité d'acheter plusieurs cartes Énergie parmi celles visibles en payant leurs coûts en cubes d'Énergie. Possibilité de dépenser 2 cubes d'Énergie pour faire défausser toutes les cartes Énergie visibles. Possibilité de payer 1 Énergie pour retourner sa carte Transformation.	Remplacer immédiatement chaque carte achetée.	
<b>Fin du tour :</b>	Résoudre les effets de fin de tour de ses cartes Énergie. Passer les dés au voisin de gauche.		
<b>Fin de partie et victoire :</b>	Un Monstre est le gagnant si :	Il est le seul survivant à la fin de son tour. Il a atteint les 20 pts de Victoire et reste en vie à la fin de son tour. Dès qu'il possède les trois étages d'une tour (Tour de Tokyo ou Empire State Building)	