

# KING OF TOKYO - KING OF NEW YORK Aide de jeu - Le Nain Braille

King of Tokyo Power UP KT Halloween KT King of New York Power Up KNY Cthulhu

## 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.
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.
Mélanger les tuiles Bâtiment face Bâtiment et placer 3 piles de 3 tuiles (4 si Cthulhu) 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.
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 :

<b>Effets de début de tour :</b>	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.
<b>Lancer les dés :</b>	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.
<b>Énergie :</b>	Récupérer un cube d'Énergie pour chaque résultat Énergie et les placer dans sa réserve. Infliger une Blessure pour chaque résultat Baffe.
<b>Baffe :</b>	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.
<b>Soin :</b>	Uniquement si hors de Tokyo/Manhattan, récupérer 1 point de vie pour chaque résultat Cœur. Si au moins 3 cœurs, piocher une carte Évolution. 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.
<b>Résoudre les dés :</b>	<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.
<b>Destruction :</b>	Utiliser obligatoirement ces résultats pour détruire des Bâtiments ou des Unités/Cultistes (sauf au tour de la 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. 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>Célébrité :</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.
<b>Ouch ! :</b>	Si 1 résultat Ouch, le Monstre subit 1 blessure par Unité militaire dans son quartier. S 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".
	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). Placer la figurine dans Lower Manhattan. 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).
<b>Acheter des cartes Énergie :</b>	Possibilité d'acheter plusieurs cartes Énergie parmi celles visibles en payant leurs coûts en cubes d'Énergie. Remplacer immédiatement chaque carte achetée. Possibilité de dépenser 2 cubes d'Énergie pour faire défausser toutes les cartes Énergie visibles.
<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>	Si un Monstre est le seul survivant à la fin de son tour OU s'il atteint les 20 pts de Victoire et reste en vie à la fin de son tour.