

RICHARD GARFIELD

KING OF TOKYO™

ENCORE PLUS MÉCHANT

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU



PLATEAU MÉCHANCETÉ

Sur ce plateau additionnel vous trouverez la Jauge de Méchanceté.



10 TUILES MÉCHANCETÉ

Les tuiles Méchanceté sont recto verso. Sur chaque face sont indiqués une valeur (en bas à droite), un nom et un effet. Les joueurs conservent les tuiles acquises face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie.

15 PIONS MONSTRE

Chacun de ces pions représente l'un des Monstres de *King of Tokyo* et de ses extensions. Ils servent à indiquer vos points de Méchanceté sur la Jauge du plateau.



INSTALLATION



1 Après avoir installé le jeu *King of Tokyo*, placez le plateau Méchanteté à la droite du plateau principal.

2 Placez ensuite le pion de chaque Monstre en jeu en dessous de la Jauge de Méchanteté.

3 Empilez les tuiles Méchanteté à côté des cercles de mêmes valeurs jusqu'à avoir 4 tuiles à côté du **3**, 4 tuiles à côté du **6** et 2 tuiles à côté du **10**.

REMARQUE

Les tuiles sont recto verso. Pour une première partie, utilisez le côté orange. Lors des parties suivantes, vous pouvez choisir de jouer avec toutes les tuiles du côté orange, du côté vert, ou même de mélanger les faces.

COMMENT JOUER

En plus des Points de Victoire (★), les **1** et les **2** peuvent vous rapporter des Points de Méchanceté, comme suit :

- pour chaque triplé obtenu avec des **1**, vous gagnez 2 Points de Méchanceté ;
- pour chaque triplé obtenu avec des **2**, vous gagnez 1 Point de Méchanceté.

Indiquez vos gains en déplaçant votre pion Monstre sur la Jauge de Méchanceté.

REMARQUE

Les **3** ne rapportent pas de Points de Méchanceté.

Si votre pion atteint ou dépasse les niveaux **3**, **6** ou **10**, vous pouvez prendre une tuile, au choix, parmi celles disponibles à ce niveau de Méchanceté.

REMARQUE

Ne retournez pas les tuiles. Les versos ne font pas partie des choix possibles.

Placez la tuile choisie à côté de vous. Son pouvoir est maintenant actif. Votre pion reste à sa place.

Vous ne pouvez donc, au maximum, avoir devant vous qu'une tuile de niveau **3**, une de niveau **6** et une de niveau **10**.



EXEMPLE

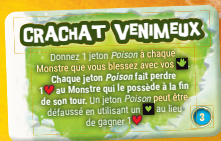
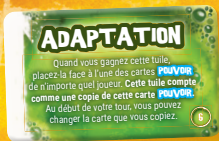
Gigazaur obtient **1 1 1 1**

$$= \underbrace{1\ 1\ 1} + \underbrace{1}$$

1★ + 2 Pts de Méchanceté 1★

$$= 2★ + 2 Pts de Méchanceté$$

PRÉCISIONS SUR LES TUILES MÉCHANCETÉ



ADAPTATION

Adaptation prend les caractéristiques de la carte copiée comme si elle venait d'être jouée (avec des jetons, par exemple). Si la carte Énergie copiée est défaussée, quelle qu'en soit la raison, *Adaptation* n'a plus d'effet. Vous pouvez choisir une autre carte **POUVOIR** à copier au début de votre **prochain** tour (avant votre premier Lancer).

CRACHAT VENIMEUX

Les jetons **Poison** restent en jeu et continuent à être actifs même si la tuile associée est retirée de la partie. Vous ne pouvez pas défausser ces jetons lorsque vous êtes dans Tokyo puisque vous ne pouvez pas utiliser vos **POUVOIR**.

REMARQUE

Si un effet de jeu vous fait défausser l'ensemble de vos cartes **POUVOIR**, défaussez également vos tuiles Méchanceté.

CRÉDITS

IELLO

9, avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt, France

www.iello.com

SUIVEZ-
NOUS SUR :



Auteur : Richard Garfield
Chef de projet : Florent Baudry
Illustrations : Régis Torres
Graphisme : Frédéric Derlon