

## PRÉCISIONS CONCERNANT LE JETON MINDBUG

Un grand nombre de cartes Énergie, cartes Évolution ou tuiles Méchanceté issues des extensions de King of Tokyo interagissent avec la mécanique du jeton Mindbug.

- Si vous pouvez activer des effets « avant de résoudre votre résultat » (relances supplémentaires de dés, changement de faces, etc.), aucun autre joueur ne peut utiliser son jeton Mindbug tant que vous n'avez pas décidé de les activer ou non.

### EXEMPLE :

Si une carte Énergie vous permet de changer une face en une face , vous devez d'abord choisir de le faire ou non avant qu'un joueur puisse utiliser son jeton Mindbug.

- Lorsque vous utilisez votre jeton Mindbug, vous ne prenez le contrôle que des dés physiques de votre adversaire, et vous ne pouvez pas relancer ni modifier ces dés. Vous ignorez tous les autres effets activés par votre adversaire. Vous pouvez néanmoins activer tous vos effets effet qui se déclenchent lors de la résolution de ce résultat.

### EXEMPLE :

Grâce à une carte pouvoir, votre adversaire lance 7 dés au lieu de 6 lors de sa phase **1. LANCER LES DÉS**. Il possède également une autre carte qui indique « ajoutez 1 à votre résultat ». Si vous Mindbuggez son résultat, vous résolvez les 7 dés, mais vous ignorez le second effet. Ensuite, vous pouvez activer vos effets qui dépendent du résultat que vous avez Mindbuggé.

- Utiliser un jeton Mindbug n'est pas considéré comme effectuer un tour de jeu. Vous n'activez donc aucun effet qui se déclenche « au début de votre tour » (comme gagner 2 si vous êtes dans Tokyo) ou « à la fin de votre tour », et vous ne pouvez pas résoudre d'effet qui vous ferait « jouer un autre tour ». C'est encore le tour du joueur Mindbuggé, et les effets qu'il a activés lors de son tour restent actifs sur ses Lancers suivants.

### EXEMPLE :

Si un Monstre Mindbuggé a activé un mot-clé CHASSEUR lors de son tour avant de lancer ses dés, celui-ci reste actif lorsqu'il recommencera sa phase **1. LANCER LES DÉS**.

## CARTES ÉVOLUTION

Les cartes Évolution permettent de jouer à King of Tokyo avec des Monstres boostés ! Pour jouer avec les cartes Évolution, suivez les instructions en scannant le code ci-contre :



**Remarque :** Chaque Monstre doit posséder un set de cartes Évolution pour pouvoir jouer.

## JETONS MONSTRES

Chaque jeton représente un Monstre pouvant être utilisé avec la Jauge de Méchanceté. Vous avez besoin de l'extension Encore plus Méchant pour jouer avec.



## CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Illustrateur : Régis Torres

Chef de projet : Max-Tobias Walter

Graphiste : Vincent Mougenot

Rédacteur : Max-Tobias Walter

Relecteur : Robin Leplumey

Packageur original : Origames

En partenariat avec : Nerdlab Games



## DES MINDBUGS DANS KING OF TOKYO !

D'immenses portails s'ouvrent dans le ciel au-dessus de Tokyo : MasterMindbug, Requin Crabe Chien, Momie Pieuvre-Zilla et Gigastéropode ont voyagé depuis une autre dimension pour revendiquer la ville. Mais ils n'arrivent pas seuls : de petites créatures tentaculaires contrôlées d'esprit, les Mindbugs, vous viennent en aide. Utilisez leurs pouvoirs contre vos adversaires au bon moment pour assurer votre domination sur Tokyo.



## CONTENU

3 fiches de Monstre • 3 figurines de Monstre + 3 porte-figurine • 24 cartes Évolution pour King of Tokyo • 8 jetons Mindbug • 24 Cartes Énergie • 6 aides de jeu • 1 livret de règles • 3 jetons Monstre



## INSTALLATION

- Les **jetons Mindbug** permettent de jouer à *King of Tokyo* avec la mécanique qui a fait le succès de *Mindbug*. Chaque joueur commence la partie avec 1 jeton *Mindbug*, qu'il place devant lui.
- Les **cartes Énergie** (extension *Mindbug*) ont un dos différent. Vous pourrez ainsi les distinguer facilement des autres cartes. Elles peuvent être jouées de deux façons :



### L'INCURSION MINDBUG

Mélangez les 24 nouvelles cartes Énergie à la pioche de cartes Énergie de *King of Tokyo*.

OU

### L'EXPÉRIENCE MINDBUG (DIFFICILE)

N'utilisez pas la pioche de cartes Énergie de *King of Tokyo*. À la place, utilisez seulement les 24 cartes Énergie de cette extension.

**Remarque :** Assurez-vous de vous être familiarisés avec les règles et pouvoirs de cette extension avant de jouer de cette manière.

- Les **aides de jeu** : distribuez-en une à chaque joueur. Elles rappellent sommairement les règles ajoutées par cette extension.



## JETONS MINDBUG

À la fin de la phase **1. LANCER LES DÉS** d'un autre joueur, lorsque celui-ci a fini ses 3 Lancers ou a décidé d'arrêter de Lancer, vous pouvez déclarer que vous « *Mindbuggez* » ce Monstre. Si plusieurs joueurs décident de *Mindbugger*, c'est le premier à avoir annoncé « *Mindbug* » qui résout l'effet. Ce joueur défausse son jeton *Mindbug* et effectue les actions suivantes :

Résolvez immédiatement une phase **2. RÉSOUTRE LES DÉS** avec les dés obtenus par le Monstre *Mindbuggé*, comme s'ils étaient les vôtres (la plupart de vos effets s'activent normalement, et vous ignorez les effets du Monstre *Mindbuggé*)\*.

#### EXEMPLE : Activation et résolution d'un jeton *Mindbug*

MasterMindbug obtient à l'issue de ses Lancers. Gigastéropode décide d'utiliser son jeton *Mindbug*. Il défausse son jeton et résout immédiatement les dés obtenus comme si c'était les siens. Il gagne 2 et comme il est dans *Tokyo*, tous les Monstres en dehors de *Tokyo* perdent 3. Gigastéropode peut ensuite acheter des cartes Énergie, mais décide de ne pas le faire. MasterMindbug continue son tour en exécutant une nouvelle phase **1. LANCER LES DÉS**.

## CARTES CONSOMMABLE

Une carte **CONSOMMABLE** est une carte Énergie et se place comme une carte **POUVOIR**, devant le joueur qui l'achète. Cependant, ce joueur doit ensuite la défausser pour activer son effet. Tant que le joueur n'a pas

## MOTS-CLÉS

Les cartes **CONSOMMABLE**, ainsi que certaines cartes Évolution, possèdent des mots-clés issus de l'univers de *Mindbug*.

Dans *King of Tokyo*, chacun de ces mots-clés fait référence à un pouvoir que vous pouvez décider d'activer à un moment particulier.

Les 5 mots-clés et leurs moments d'activation sont détaillés ci-contre :

\* : Blessé = Un Monstre est « blessé » lorsque des lui font perdre des pendant une phase **2. RÉSOUTRE LES DÉS**.

#### À VOTRE TOUR, AVANT DE LANCER LES DÉS

**CHASSEUR** : Choisissez n'importe quel Monstre (même s'il se trouve dans le même lieu que vous), il sera l'unique cible de vos .

**FURTIF** : Tous les autres Monstres perdent autant de que vous en avez gagnés en résolvant votre résultat.

#### LORSQUE VOUS ÊTES BLESSÉ\*

**VENIMEUX** : Le Monstre attaquant perd autant de que vous.

**CORIACE** : Vous ne perdez aucun .

#### À LA FIN DE VOTRE TOUR

**FURIE** : Jouez immédiatement un nouveau tour (appelé « tour Furie »).