Achetez le jeu King of Tokyo Duel - Tokyo Bay sur play-in.com

No. 1 OCT. 2026

AN ENTERTAINING KOT COMIC

RÈGLES DU JEU

BAFFEZ-VOUS DANS LES RÈGLES

10¢

KING OF TOKYO DUEL TOKYO BAY



SACCAGEZ LA BAIE !

Si vous connaissez déjà les règles de King of Tokyo DUEL, vous pouvez vous référer uniquement aux paragraphes TOKYO BAY.

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU



x6 FICHES DE MONSTRE

Ces fiches représentent les Monstres que vous incarnez dans *King of Tokyo DUEL Tokyo Bay*. Elles possèdent chacune un nom 1, un pouvoir spécial 2 et une valeur de ❤ de départ 3.

x6 DÉS



Chaque dé possède 6 symboles qui représentent les actions que vous pouvez réaliser à votre tour.

x2 PIONS (GLOIRE ★ ET DESTRUCTION 💀)



Ces pions circulent sur leur piste respective, sur le plateau.

x4 JETONS DÉ x2 DÉS SUPPLÉMENTAIRES



Ces jetons et dés s'obtiennent grâce à certaines cartes Énergie et certains pouvoirs.

x2 COMPTEURS DE POINTS DE VIE

Ces roues représentent vos Points de Vie (❤). Le 0 est représenté par une 💀.

DES CUBES D'ÉNERGIE ⚡







x1 PLATEAU

Ce plateau présente 2 pistes creusées : celle de la Gloire et celle de la Destruction. 3 emplacements sont prévus pour les cartes Énergie.



x2 TUILES DE DÉPART (GLOIRE ★ ET DESTRUCTION ☠)

x50 CARTES ÉNERGIE

Les cartes Énergie sont composées d'un nom 1, d'un coût en cubes d'Énergie (⚡) 2, d'un type 3 et d'un effet 4.



x14 TUILES DÉBRIS

Ces tuiles sont à placer sur les pistes au cours de la partie.
Elles ont toutes un bonus Débris (❤, 🔥, ⚡ ou 🛡).



x12 JETONS SOUTIEN

Ces deux sets de jetons identiques représentent chacune des 6 faces d'un dé. Chaque jeton dispose d'une face active et d'une face inactive.





x4 JETONS FAN

x4 JETONS BOUCLIERS



x3 JETONS KRAKEN



x4 TUILES DÉBRIS DE THE KING



x1 JETON H.A.D.E.S. & TUILE PROTOCOLE R.E.M.P.A.R.T.



Ces éléments sont liés au pouvoir spécial de leur Monstre respectif.

INSTALLATION

1 › Choisissez chacun une fiche de Monstre, puis placez-la devant vous face Pouvoir visible. Prenez également les éléments additionnels liés au pouvoir spécial de votre Monstre. (voir **CHOIX DES MONSTRES** p. 13).

2 › Prenez chacun un compteur de Points de Vie et ajustez-le en fonction de la valeur de ❤ indiquée sur votre fiche de Monstre.



COMMENT JOUER

TOKYO BAY

4 › Mélangez toutes les cartes Énergie et formez une pioche face cachée comme indiqué. Mélangez les 14 tuiles Débris et formez une pile.

5 › Placez les 3 premières cartes de la pioche face visible sur les 3 emplacements du plateau prévus à cet effet.

TOKYO BAY

3 › Placez le plateau entre vous de sorte que chacun se retrouve assis d'un côté des extrémités des pistes. Placez au centre de chaque piste creusée la tuile de départ correspondante (★ ou 🤖 selon sa couleur). Positionnez ensuite les pions ★ et 🤖 sur leur tuile de départ respective.



PISTES GLOIRE ET DESTRUCTION

Le combat fait rage dans la baie de Tokyo. Chaque Monstre lutte, utilisant tout ce qui lui passe sous la patte pour être celui qui rejoindra sain et sauf la terre ferme.

Lorsque vous tirez le pion Gloire (★) de votre côté du plateau, vous suscitez l'admiration des foules et approchez de la victoire en devenant le Monstre le plus acclamé. Lorsque vous tirez le pion Destruction (🤖) de votre côté du plateau, vous saccagez la baie et approchez de la victoire en devenant le Monstre le plus craint.



TOKYO BAY

6 › Prenez chacun un set de 6 jetons Soutien (correspondant à la couleur de votre compteur de Points de Vie) et disposez-les face active visible devant vous.

7 › Placez à la portée de chacun, dans une réserve, les dés et dés supplémentaires, les cubes d'Énergie et les jetons Dé.

COMMENT JOUER

Jouez chacun un tour de jeu complet avant de passer la main à votre Rival.

PREMIER JOUEUR

Chaque joueur lance les 6 dés. Celui qui obtient le plus de faces devient le premier joueur (répétez ce procédé en cas d'égalité).

Attention : *Lors de son premier tour uniquement, le premier joueur lance 5 dés au lieu de 6. Le second joueur prend quant à lui 1⚡ et le place devant lui.*

TOUR DE JEU

1. LANCER LES DÉS
2. RÉSOUDRE LES DÉS
3. ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1⚡
4. FINIR SON TOUR



1 LANCER LES DÉS

À votre tour, vous avez droit à un maximum de 3 lancers. Vous pouvez vous arrêter à tout moment.

Pour votre premier lancer, lancez les 6 dés. Vous pouvez défausser des jetons Dé pour lancer autant de dés supplémentaires (vous ne pouvez avoir au maximum que 2 devant vous à tout moment). Vous ne pouvez donc jamais lancer plus de 8 dés.

Pour les lancers suivants, choisissez les dés que vous souhaitez relancer (mettez les autres de côté).

Avant un nouveau lancer, vous pouvez toujours reprendre tout ou partie des dés que vous aviez mis de côté lors d'un lancer précédent.

Une fois que vous avez fini vos 3 lancers ou que vous avez décidé de vous arrêter, gardez les dés choisis devant vous : ils constituent votre Lancer.

TOKYO BAY

Ajoutez également à votre Lancer les jetons Soutien obtenus lors du tour précédent.

Lorsqu'une carte Énergie ou tout autre effet fait référence à votre Lancer, il s'agit de ces dés et de ces jetons.

2 RÉSOUDRE LES DÉS

Vous devez résoudre tous les dés de votre Lancer, dans l'ordre de votre choix, selon le symbole qui y apparaît.

BAFFE

Infligez 1 à votre Rival pour chaque que vous avez obtenue.
Chaque fait perdre 1 à votre Rival. S'il perd son dernier , le symbole apparaît sur son compteur de Points de Vie et vous gagnez la partie (voir **FIN DE PARTIE** p. 12).

SOIN

Gagnez 1 pour chaque que vous avez obtenu.
Vous ne pouvez pas dépasser votre valeur de de départ (indiquée sur votre fiche de Monstre).

ÉNERGIE

Récupérez 1 de la réserve pour chaque que vous avez obtenu et placez-le devant vous.
Les représentent les cubes d'Énergie. Conservez-les devant vous jusqu'à ce qu'ils soient utilisés. Si vous devez récupérer des mais que la réserve est vide, prenez n'importe quel substitut à la place.

POUVOIR SPÉCIAL

Référez-vous au pouvoir spécial inscrit sur votre fiche de Monstre (voir **CHOIX DES MONSTRES** p. 13). Si vous avez suffisamment de dans votre Lancer, vous pouvez utiliser plusieurs fois votre pouvoir spécial.

Vous devez avoir utilisé votre pouvoir spécial **en entier**, donc avoir activé les éventuels ou , avant de pouvoir utiliser votre pouvoir spécial une nouvelle fois.

GLOIRE

DESTRUCTION

Pour chaque triplé de ou , tirez d'une tuile vers vous le pion ou sur la piste correspondante.

Pour chaque face supplémentaire avec le même symbole, tirez le pion ou correspondant d'une tuile supplémentaire.

Exemple :

= *Tirez 1*.

= *Tirez 3*.

TIRER LE PION ★ OU

Les pions ★ et ne peuvent être tirés que sur les tuiles de leur piste respective. À tout moment, si vous devez tirer le pion ★ ou , vérifiez l'état de sa piste et où cela vous entraînerait.

Sur la tuile suivante : Tirez le pion correspondant sur cette tuile. Si la tuile possède un bonus Débris, activez-le :

- › Votre Rival subit 1.
- › Gagnez 1.
- › Gagnez 1.
- › Gagnez 1. Vous ne pouvez en avoir que 2 devant vous au maximum.

Sur une zone d'eau (la piste n'est pas complète et il n'y a pas de tuile sur laquelle tirer le pion) :

- › **Piochez une tuile Débris** à la place, et **posez-la** sur la piste correspondante, de votre côté. **Faites glisser** les tuiles si nécessaire (voir **ZONE D'EAU** p.9).
- › **Ensuite, tirez le pion correspondant sur cette tuile** (et activez son bonus Débris si nécessaire).

Sur une zone de Victoire de votre côté du plateau (car la piste est complète) : Ne déplacez pas le pion correspondant. **Capturez une tuile Débris à la place** (voir p. 9).

Examples :



TOKYO BAY

PISTE COMPLÈTE

Une piste est complète si elle est composée de sa tuile de départ et de 4 tuiles Débris. Aucune zone d'eau ne doit être visible. Aucune tuile Débris ne peut être ajoutée à une piste complète.

Exemple :



TOKYO BAY

ZONE D'EAU

Une zone d'eau est un espace qui, sur une piste, n'est pas occupé par une ou plusieurs tuiles. Une piste complète n'a plus de zones d'eau visibles.

Après avoir placé une tuile Débris sur le plateau (pour pouvoir tirer un pion) ou en avoir retiré (par un effet), **faites glisser les tuiles sur la piste concernée de sorte qu'elles soient accolées et centrées sur celle-ci**. (Les zones d'eau, s'il y en a, doivent être visibles des deux côtés du plateau). Cela vous permet de rapidement identifier si la piste est complète ou non.

Exemple :



TOKYO BAY

CAPTURER UNE TUILE DÉBRIS

Piochez une tuile Débris de la pile, activez son bonus Débris, et placez-la devant vous (au lieu de la placer sur l'une des pistes). Vous gagnez la partie si vous capturez 3 tuiles Débris (voir **FIN DE PARTIE** p. 12).

MODE DÉS PERDUS ET JETONS SOUTIEN

Note : *Nous vous recommandons de jouer avec ce mode pour apporter plus d'équilibre à vos parties, notamment en obtenant un coup de pouce si votre Lancer est malchanceux. Ce mode peut également être utilisé dans vos parties de* King of Tokyo DUEL.

Pendant la résolution de vos dés, un résultat est considéré comme « Dé Perdu » lorsque celui-ci est sans effet. C'est le cas :

- Si vous obtenez des ★ ou des 🍺 mais **pas assez** pour tirer le pion ★ ou 🍺.
- Si vous obtenez des ❗, mais **pas assez** pour activer votre pouvoir spécial.
- Si vous obtenez des ♥ alors que vos Points de Vie ❤ sont **déjà à leur valeur maximale**.

Note : *Tous les autres résultats obtenus, quelle que soit la situation, ne peuvent pas être considérés comme des Dés Perdus. Les dés annulés ou défaussés ne sont jamais considérés comme des Dés Perdus.*

Pour chaque paire de Dés Perdus dans votre Lancer, vous pouvez choisir l'un des jetons Soutien actifs devant vous, s'il en reste. Les jetons Soutien vont renforcer votre prochain tour. Appliquez pour cela les règles suivantes :

- Le ou les jetons Soutien obtenus **doivent** être ajoutés à votre Lancer du **tour suivant**. Chaque jeton compte comme un **résultat supplémentaire** de la face choisie.
- Un jeton Soutien est **en tout point** considéré comme un **résultat de la face correspondante** lors de l'étape *2. RÉSOUDRE LES DÉS*. Il interagit ainsi avec chaque carte Énergie ou pouvoir spécial comme un dé standard.
- Le résultat d'un jeton Soutien ne peut pas être changé.
- Un jeton Soutien peut être lui-même considéré comme un Dé Perdu si les conditions sont réunies.

Une fois un jeton Soutien ajouté à un Lancer, il devient inactif, retournez-le face inactive visible. Vous ne pouvez plus le choisir et profiter de son effet pour le reste de la partie.

Exemple de Lancer :



Paire de Dés Perdus *Paire de Dés Perdus*

- *Choix de 2 jetons Soutien pour le prochain tour parmi les jetons actifs devant vous :*



3 ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1⚡



ACHETER DES CARTES ÉNERGIE

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes Énergie face visible (achetez-les une à une).

Pour cela, payez autant de ⚡ que le prix indiqué en haut de la carte voulue. **La carte sur l'emplacement le plus éloigné de la pioche coûte toujours 1⚡ de moins** qu'indiqué.

Chaque fois qu'une carte est achetée ou défaussée, **faites glisser les cartes vers la droite** le long des emplacements de sorte à libérer le premier, près de la pioche. Révélez ensuite la première carte de la pioche et placez-la sur l'emplacement libre. Elle est immédiatement disponible à l'achat. Vous pouvez donc acheter successivement durant le même tour plusieurs cartes avec un coût réduit de 1⚡.

Vous pouvez aussi **dépenser 2⚡ pour défausser les 3 cartes Énergie** face visible et en révéler 3 nouvelles qui deviennent immédiatement disponibles à l'achat.

Tant que vous avez assez de ⚡, vous pouvez continuer d'acheter ou de défausser des cartes Énergie.

OU

GAGNER 1⚡

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas acheter de cartes Énergie durant ce tour, gagnez 1⚡. Dépenser 2⚡ pour défausser les 3 cartes Énergie ne compte pas comme un achat de cartes Énergie.



TYPES DE CARTES ÉNERGIE

Les cartes Énergie peuvent être de deux types :

POUVOIR : Conservez les cartes Pouvoir achetées face visible devant vous jusqu'à la fin de la partie (sauf indication contraire).

ACTION : Résolvez puis défaussez une carte Action immédiatement après l'avoir achetée.

TOKYO BAY

POUVOIR RÉACTIF : Ces cartes sont en tout point considérées comme des cartes POUVOIR, mais elles sont nommées ainsi pour rappeler que leur effet s'active notamment pendant le tour de votre Rival.

4 FINIR SON TOUR

Les effets de certaines cartes Énergie ne s'activent qu'à la fin du tour. Résolvez-les, dans l'ordre de votre choix.

Passez ensuite les dés à votre Rival, qui débute son tour en reprenant à l'étape *1. LANCER LES DÉS*.



FIN DE PARTIE

La partie peut s'achever à tout moment. Vous êtes désigné vainqueur si l'une des conditions suivantes est atteinte :

› **Les ❤ de votre Rival sont réduits à 💀.**

TOKYO BAY

A › **Les deux pistes sont complètes (aucune zone d'eau visible) et les pions ★ et 🤖 se trouvent chacun sur la dernière tuile de leur piste respective, de votre côté du plateau.**

› **Vous avez capturé votre troisième tuile Débris.**

B › **La condition de victoire** (marquée 👑) **de l'une de vos cartes POUVOIR est remplie.** Ces cartes peuvent être acquises tout au long de la partie.

Exemple :

A



B



CHOIX DES MONSTRES

COMPATIBILITÉ KING OF TOKYO **DUEL**

Vous pouvez également choisir de jouer avec n'importe quel autre Monstre de la gamme *King of Tokyo DUEL*. Tous sont compatibles avec cette boîte.

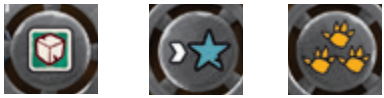




DIFFICULTÉ 1

INSTALLATION : Placez le jeton sur la zone de départ de votre tuile Protocole R.E.M.P.A.R.T.

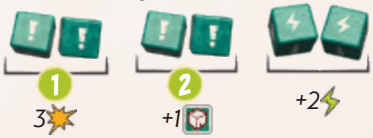
Avancez le jeton en suivant les flèches. À chaque avancée, gagnez le bonus de la zone atteinte par le jeton. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez parcourir la tuile.



Gagnez 1. | Tirez 1. | Votre Rival subit 3.

H.A.D.E.S. vous donne accès à des bonus variés. Identifiez le bon moment pour les utiliser et l'emporter.

Exemple de Lancer :









DIFFICULTÉ 1

Lorsque Gigarex est en colère, il est prêt à blesser n'importe qui dans sa rage (y compris lui-même) ! Mettez des baffes à votre Rival, mais prenez garde à conserver assez de Points de Vie pour encaisser les contre-attaques.

Exemple de Lancer :



1+3 (Rival), 1 (Gigarex) | *1 (Rival), 1 (Gigarex)* | *2 Dés Perdus*

DIFFICULTÉ 2

Pêcher : Pour chaque symbole dans la bulle d'effet d'une carte révélée, gagnez le bonus associé :

› Votre Rival subit 1.

› Gagnez 1.

› Gagnez 1.

› Gagnez 1 (max. 2 devant vous).

Au moins et › Tirez 1 et 1.

Ignorez tous les autres symboles (sans et vice versa), , , , , , , , etc.).

Lors d'une chasse au trésor, on ne trouve pas toujours ce que l'on cherche. Avec Pagura, faites en sorte d'avoir suffisamment de dans votre Lancer pour pêcher les meilleurs bonus.

Exemple de Lancer :



1 +2 +1 | 1 2 | *Tirez 1*



Aucun symbole éligible.







DIFFICULTÉ 2

INSTALLATION : Prenez les 4 jetons et constituez une réserve près de vous. Vous commencez la partie sans aucun .

Iron Back a deux pouvoirs spéciaux : récupérer des , ou les échanger. Lors de l'étape *2. RÉSOUDRE LES DÉS*, choisissez celui qui sera actif lors de la résolution.

: Lorsque vous devriez subir des , vous pouvez choisir de défausser 1 au lieu de perdre 1.

Iron Back peut accumuler jusqu'à 4, ce qui le rend particulièrement résistant aux . Ainsi, si vous ne jugez pas nécessaire de vous protéger, défaussez tous vos d'un coup en échange de ou d'une puissante attaque.

Exemple de Lancer : premier pouvoir spécial



Exemple de Lancer : second pouvoir spécial



Défaussez vos 2.





DIFFICULTÉ 3

INSTALLATION : Prenez les 3 jetons / et constituez une réserve près de vous. Chaque jeton est double-face et est associé à une face de dé.

Lorsque vous prenez 1, choisissez-en un dans votre réserve et placez-le devant vous. À votre prochain tour, lors de l'étape *1. LANCER LES DÉS*, vous pourrez toujours relancer les dés dont la face apparaît sur le jeton choisi. Replacez le jeton dans votre réserve une fois que vous avez fini vos lancers.

Lorsque vous donnez 1 à votre Rival, choisissez-en un dans votre réserve et placez-le devant votre Rival. À son prochain tour, lors de l'étape *1. LANCER LES DÉS*, il ne pourra pas relancer les dés dont la face apparaît sur le jeton choisi. Replacez le jeton dans votre réserve une fois qu'il a fini ses lancers.

Kraken a une grande influence sur les dés. Utiliser son pouvoir vous évitera certains résultats en les relançant, ou forcera au contraire votre Rival à en conserver, l'éloignant ainsi de son plan de jeu.

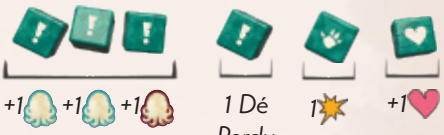


À votre tour, vous pouvez relancer autant de fois que souhaité les faces / / .



À son tour, votre Rival ne peut pas relancer les faces / / .

Exemple de Lancer :







DIFFICULTÉ 3

INSTALLATION : Mélangez les 4 jetons et formez une pile face cachée.

Lorsque vous révélez 1, placez-le devant vous. Lors de l'étape *3. ACHETER DES CARTES ÉNERGIE OU GAGNER 1⚡*, vous pourrez défausser tout ou partie des que vous avez devant vous pour activer leurs effets (voir ci-contre).

Si vous devez révéler 1 et que la pile est vide, formez une nouvelle pile à partir des défaussés, puis révélez normalement le premier .

Le fan club de Cyber Bunny adore lui dénicher de nouveaux gadgets. Identifiez les cartes les plus intéressantes et achetez-les au prix le plus faible pour consolider votre maîtrise de la partie.

ATTENTION : Les parties avec Cyber Bunny peuvent s'avérer plus longues qu'avec d'autres Monstres. Ceci est dû à sa propension accrue à acheter des cartes.



Défaussez les 3 cartes Énergie disponibles à l'achat et révélez-en 3 nouvelles. Gagnez 1⚡.



Piochez 5 cartes Énergie, choisissez-en une et échangez-la avec l'une des cartes disponibles à l'achat. Mélangez les cartes restantes et la carte échangée dans la pioche Énergie.



Appliquez une réduction de 1⚡ à toutes les carte Énergie que vous achetez ce tour.



Appliquez une réduction de 3⚡ à une carte Énergie que vous achetez ce tour.

Exemple de Lancer :



LES TUILES DÉBRIS DE THE KING*

INSTALLATION : Prenez les 4 tuiles Débris de The King et constituez une réserve près de vous.

› **Choisissez une tuile Débris de The King dans votre réserve et placez-la au-dessus de la pile de tuiles Débris.**

Les tuiles Débris de The King se comportent en tout point comme les tuiles Débris classiques, sauf en ce qui concerne leur activation.

Lorsqu'une tuile Débris de The King est activée (par vous, votre Rival ou un effet), c'est toujours The King qui gagne le bonus Débris associé. Le Rival de The King ne gagnera donc jamais de bonus Débris en activant ces tuiles.



Exemple :





** Pour jouer avec The King à King of Tokyo, il est nécessaire d'adapter la règle de son pouvoir spécial. Ainsi, n'utilisez pas les jetons Buzz de The King inclus dans King of Tokyo DUEL.*

COMPATIBILITÉ

Les Monstres de la gamme *King of Tokyo DUEL* sont compatibles avec toutes les boîtes DUEL.

Il est cependant déconseillé de mélanger les cartes Énergie des différents jeux, notamment car certaines cartes sont liées aux mécaniques de plateau propres à chaque boîte (tuiles Débris ou jetons Buzz). Modifier ainsi le contenu de la pioche risque de déséquilibrer certains effets et mécanismes. Néanmoins, libre à vous de personnaliser vos parties comme vous le souhaitez.

Les cartes Énergie de *King of Tokyo DUEL : Tokyo Bay* sont identifiables par le symbole TB.



HAUTS FAITS

Nous avons identifié quelques actions plus ou moins rares que vous pourriez effectuer et qui méritent d'être célébrées. Si vous remplissez la condition de l'un des hauts faits présentés sur les bords de boîte, marquez-le à l'aide du sticker correspondant. Si vous réussissez à accomplir tous les hauts faits, félicitations : la baie de Tokyo vous appartient !





CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

Développeur créatif : Max-Tobias Walter

Illustrateur : Quentin Regnes

Chef de projet : Max-Tobias Walter

Graphiste : Vincent Mougenot

Assistant éditorial : Camille Cherchour

Modeleur 3D : Alex Szyjan

Illustrateur des émojis : Francesco Mazza

Rédacteur : Max-Tobias Walter

Relectrice : Maëva Debieu Rosas

Remerciements : Origames

EXPLOREZ L'UNIVERS DE KING OF TOKYO DUEL



