

King of Tokyo Duel

Mode solo

Dans ce mode solo, vous affrontez Autobot, un adversaire fictif pour lequel vous jouerez vous-même, sur la base des directives ci-dessous.

La mise en place est identique à celle d'une partie traditionnelle. Toutefois, les fiches de monstre sont mélangées et distribuées aléatoirement : une pour vous et une pour Autobot.

C'est le monstre possédant la valeur de vie de départ la moins élevée qui entame la partie. En cas d'égalité, c'est Autobot qui commence.

Lorsque c'est votre tour, jouez selon les règles habituelles.

Lorsque c'est le tour d'Autobot, jouez pour lui en suivant la procédure suivante :

A. Lancer les dés

- 1) Lancez les six dés rouges.
- 2) Conservez les baffes.
- 3) Conservez les soins utiles, c'est-à-dire dont vous pourrez vous servir: si le nombre de soins obtenus est supérieur à l'écart entre le nombre actuel de points de vie (PV) et la valeur de vie de départ du monstre d'Autobot, ne gardez qu'un nombre de soins égal à cette différence. Par exemple, le monstre d'Autobot est Meka Dragon qui compte une valeur de vie de départ de 12. Au début du tour d'Autobot, Meka Dragon possède 10 PV. Autobot lance les dés et obtient 3 soins. Il en conserve donc 2 (=12-10).
- 4) Conservez les symboles gloire OU destruction. Choisissez les plus nombreux. Par exemple, si vous obtenez deux symboles gloire et un symbole destruction, ne conservez que les deux premiers. En cas d'égalité, choisissez le symbole dont le pion est le plus proche d'Autobot. Si les deux pions sont sur la même ligne, choisissez vous-même l'un des deux symboles.
- 5) Relancez les dés pouvoir spécial et énergie, ainsi que les dés soin inutiles et les dés gloire ou destruction non conservés.
- 6) Après le deuxième lancer, conservez les soins utiles et les baffes.
- 7) Si vous n'avez obtenu aucun symbole destruction et gloire au premier lancer, appliquez le point 4. Sinon, conservez les mêmes symboles que ceux conservés à l'étape 4.
- 8) Répétez l'étape 5.

NB : si, après le premier ou le deuxième lancer, les dés n'affichent que des baffes, des soins utiles et/ou des symboles gloire OU destruction, conservez-les tous et ne les relancez pas.

B. Résoudre les dés

- 1) Réduisez le nombre de PV de votre monstre d'un nombre égal aux baffes. Si le nombre de PV de votre monstre tombe à zéro, Autobot remporte la partie.
- 2) Augmentez le nombre de PV du monstre d'Autobot d'un nombre égal à celui des soins. Attention à ne pas dépasser le nombre maximal de PV.

- 3) Avancez vers Autobot le pion gloire selon la règle habituelle (1 case pour 3 symboles, plus une case par symbole supplémentaire). Si le pion atteint la case victoire ou si les deux pions se trouvent dans la zone sous les projecteurs du côté d'Autobot, celui-ci remporte la partie.
- 4) Avancez vers Autobot le pion destruction selon la règle habituelle (1 case pour 3 symboles, plus une case par symbole supplémentaire). Si le pion atteint la case victoire ou si les deux pions se trouvent tous les deux dans la zone sous les projecteurs du côté d'Autobot, celui-ci remporte la partie.
- 5) Pour chaque énergie, symbole pouvoir spécial, symbole destruction ou gloire inutile et soin inutile obtenu, prenez un cube d'énergie dans la réserve et posez-le sur la fiche du monstre d'Autobot.

C. Pouvoir spécial

Le monstre d'Autobot n'utilise jamais le pouvoir spécial prévu sur sa fiche.

Il utilise par contre un autre pouvoir spécial: si, à la fin du tour d'Autobot, au moins quatre cubes d'énergie se trouvent sur cette fiche, défaussez quatre de ces cubes.

Tout d'abord, défaussez la dernière carte énergie (celle qui se trouve sur l'emplacement -1).

Remplacez immédiatement la carte défaussée, comme prévu dans les règles.

Ensuite, lancez les deux dés blancs.

Pour chaque symbole gloire obtenu, avancez vers Autobot le pion gloire d'une case. Si le pion atteint la case victoire ou si les deux pions se trouvent dans la zone sous les projecteurs du côté d'Autobot, celui-ci remporte la partie.

Pour chaque symbole destruction obtenu, avancez vers Autobot le pion destruction d'une case. Si le pion atteint la case victoire ou si les deux pions se trouvent dans la zone sous les projecteurs du côté d'Autobot, celui-ci remporte la partie.

Pour chaque baffe obtenue, réduisez le nombre de PV de votre monstre d'un nombre égal aux baffes. Si le nombre de PV de votre monstre tombe à zéro, Autobot remporte la partie.

Pour chaque soin obtenu, augmentez le nombre de PV du monstre d'Autobot d'un nombre égal à celui des soins. Attention à ne pas dépasser le nombre maximal de PV.

Pour chaque soin inutile, prenez un cube d'énergie dans la réserve et placez-le sur la carte du monstre d'Autobot.

Pour chaque énergie ou symbole pouvoir spécial obtenu, prenez un cube énergie dans la réserve et placez-le sur la carte du monstre d'Autobot.

Il est tout à fait possible d'enchaîner plusieurs fois ce pouvoir spécial si le lancer des deux dés blancs permet d'accumuler à nouveau quatre cubes d'énergie sur la fiche du monstre d'Autobot.

Ajustez le niveau de difficulté !

Pour rendre la partie plus difficile, appliquez le pouvoir spécial dès que trois cubes d'énergie se trouvent sur la fiche du monstre d'Autobot.