



RICHARD GARFIELD NEW YORK KIRÁLYA



Óriási Szörny vagy, és te akarsz New York királya lenni! Mérkőzz meg a hozzád hasonló elképesztő élőlényekkel, és tiporj le mindent, ami csak az utadban áll! A győzelemhez zúzd le az ellenségeidet, ropgtass felhőkarcolókat, vásárolj új képességeket, légy szupersztár, de mindig tartsd szemmel a hadsereget: ők még nem dobták be a törölközőt...

TARTALOM

- ez a szabályfüzet
- 1 játéktábla **1**
- 64 Erőkártya **2** + 2 Speciális kártya: Szabadság-szobor és Szupersztár
- 46 jelölő **3** (13 Háló, 13 Balsors, 5 Szuvenír, 15 Páncél).
- 8 kocka (6 fekete és 2 zöld) **4**
- 6 Szörnytábla **5**
- 6 kartonfigura **6**
+ 6 műanyag talp
- Egy halom energiakocka **7**
- 45 Épület/Egység lapka **8**

A JÁTÉK CÉLJA

A cél, hogy te legyél New York Királya. A játék akkor ér véget, ha valaki **összegyűjt 20 Győzelmi pontot** (★) vagy **egyedülként marad életben**.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tedd a játéktáblát **1** az asztal közepére, mindenki számára elérhető helyre! Ez jelképezi **New York** városát annak **5 kerületével**: Staten Island **1**, Bronx **1**, Queens **1**, Brooklyn **1** és Manhattan **1** (ez utóbbi

három zónára van osztva: Alsó-, Közép- és Felső-Manhattan). Keverjétek meg a kártyákat **2** a két különleges lap kivételével, és lefordítva tegyétek a tábla mellé a paklit! Az első három lapot felfordítva helyezétek a pakli és a jelölők mellé! A két speciális lapot, a Szabadság-szobrot és a Szupersztárt tegyétek a pakli mellé! Tegyétek a jelölőket **3** a tábla mellé! (Bizonyos hatásoknál lesz szükség rájuk.) A hat fekete kockát **4** helyezétek az asztal közepére! Tegyétek félre a két zöld kockát **4** (ezekre csak bizonyos körül-

mények között lesz szükség!) Minden játékos választ egy Szörnyet, magához veszi a figuráját **6** és a szörnytábláját **5**, és beállítja a számlát 10 Életerő-, és 0 Győzelmi pontra. Alakítsatok ki egy energiakocka készletet **7**! Keverjétek meg az összes Épület-lapkát **8** és formáljatok belőlük hármas oszlopokat az Épület oldalukkal felfelé! Minden kerületbe tegyetek 3 ilyen kupacot! Csak a legfelső épületeket láthatjátok, a többi majd rombolás közben bukkan elő.



★ Győzelmi pont



Életerő ♥

A LAPKÁK LEÍRÁSA

Minden lapka egyik oldalán egy Épület, a másikon pedig egy Egység van. Ezeket lehet majd elpusztítani.



1 **Állóképesség:** Ennyi dobással lehet lerombolni.

2 **Jutalom** a lerombolásáért.

- Ha az elpusztított lap **Épület**, fordítsd az Egység oldalára és tedd vissza a kerületbe!

- Ha az elpusztított lap **Egység**, vedd le a tábláról!

Az 1-es Állóképességű Épületeknek mindig Gyalogság van a másik oldalán.



A 2-es Állóképességű Épületeknek mindig Vadászgép van a másik oldalán.



A 3-as Állóképességű Épületeknek mindig Tank van a másik oldalán.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint következnek.

A kezdőjátékos kiválasztásához mindenki dobjon a 6 fekete és a 2 zöld kockával! Aki a legtöbb Zúzást (👊) dobja, az kezd.

Az első játékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos helyezze el Szörnyét egy általa választott kerületben (Manhattan kivételével)! Egy kerületben nem lehet több 2 Szörnynél.

Megjegyzés: A szabályok és a kártyák mostantól Szörnyekként hivatkoznak a játékosokra.

A KÖRÖDBEN:

1. Dobj a kockákkal (legfeljebb háromszor)!
2. Hajtsd végre a kockákat (kötelező)!
3. Lépj (alapvetően választható a végrehajtása, de van, hogy



kötelező).

4. Erőkártyák vásárlása (választható).

5. A köröd vége

1. DOBÁS A KOCKÁKKAL

A körödben legfeljebb háromszor dobhatsz a kockákkal. Először dobj a hat fekete kockával (a zöldekkel csak akkor, ha egy lapod ezt lehetővé teszi).

Az első dobás után legfeljebb kétszer újradobhatod bármelyik és bármennyi kockád (azt is, amit az előző dobásnál esetleg megtartottál).

2. KOCKÁK VÉGREHAJTÁSA

Az utolsó dobásod után a kockákon lévő szimbólumok határozzák meg az akcióidat. A kockákat bármilyen sorrendben végrehajthatod, de mielőtt egy másik típusra térnél át, az előző típus összes kockáját végre kell hajtani.

3. LÉPJ BE MANHATTANBE

- Ha senki sincs Manhattanben, oda kell belépned. Amikor megérkezel, a Szörnyedet Alsó-Manhattanbe kell küldened, a 2-4 mezőre.
- Ha más Szörny már Manhattanben tartózkodik, két lehetőség van: belépsz egy kerületbe, ahol még nincs két Szörny (kivéve Manhattant), vagy ott maradsz, ahol vagy.
- Ha már eleve Manhattanben voltál, lépj az eggyel fentebb lévő zóna 2-4 mezőjére!

Megjegyzés: Ha Felső-Manhattanben tartózkodsz, ebben a fázisban nem lépsz.

Megjegyzés: Ha már eleve Manhattanben voltál, nem léphetsz más kerületbe (hacsak meg nem sebez egy másik Szörny).

4. ERŐKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSA

A lépés után vehetsz egyet vagy többet az elérhető lapokból. Ezen kívül két energiakocka (2⚡) elköltésével eldobhatod az elérhető lapokat, és másik hármat fordíthatsz fel helyettük. Amíg van rá elegendő ⚡-d, bármilyen sorrendben vehetsz vagy dobhatsz el bármennyi kártyát.

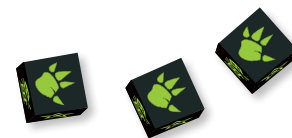


Miután vettél egy kártyát, az üres helyet pótolni kell egy másik kártyával! Az új kártya is azonnal elérhető.

• **Példa:** Kongnak 10⚡-ja van. Mivel nem tetszenek neki az elérhető lapok, 2⚡-ért eldobja azokat, és újakat tesz ki. Ezek között talál kedvére valót, megveszi 3⚡-ért. Marad 5⚡-ja, amit megtart a következő körre.

5. A KÖR VÉGE

Bizonyos lapok ebben a fázisban fejtik ki a hatásukat. A köröd véget ért, add át a kockákat a tőled balra lévő játékosnak!



A KOCKÁK HATÁSAI

A kockák leírása:

Minden kockán 6 szimbólum van.

- ⚡ : Energia
- 👊 : Gyógyulás
- 👊 : Zúzás
- 👊 : Rombolás
- 👊 : Hírnév
- 👊 : Jajj!

ENERGIA

Minden ⚡ dobás után ⚡-t kapsz.

Akárannyi ⚡-d lehet.

ZÚZÁS

Minden 👊 dobással 1 sérülést okozhatsz más Szörny(ek)nek.

- Ha Manhattanben vagy, minden 👊 dobásod megsebzí az összes Manhattanen kívül tartózkodó Szörnyet.

- Ha nem vagy Manhattanben, minden 👊 dobásod megsebzí az összes Manhattanben tartózkodó Szörnyet.

Minden 👊 1♥-vel csökkenti minden megsebzett Szörny Életerejét. Ha egy Szörny elveszíti az összes ♥-jét, elpusztul

(kiesik a játékból).

Ha a köröd kezdetén egyetlen Szörny sincs Manhattanben, a 👊 dobás nem lép érvénybe.

GYÓGYULÁS

Minden 🍀 dobással visszanyerhetsz 1♥-t, kivéve, ha Manhattanben vagy. Egy Szörny nem rendelkezhet 10-nél több ♥-vel.

ROMBOLÁS

Minden 🗑️ dobással elpusztíthatod 1 Állóképesség pontot a kerületben lévő Épületekből vagy Egységekből. Az Állóképesség azt jelöli, hogy mennyi 🗑️ dobással tudsz a körödben megsemmisíteni egy Épületet vagy Egységet.

Ha összeszedsz annyi Rombolás pontot, amekkora az Épület vagy Egység Állóképessége, leromboltad, és kapsz a jelzett értékének megfelelő ★-t, (Felhőkarcolókért és Tankokért), ⚡-t (Erőművekért és Vadászgépekért), vagy ♥-t (Kórházakért és Gyalogosokért).

Ha elpusztítottál egy Épületet, fordítsd meg, hogy az Egység oldala látsszon, és tedd vissza ugyanabba a kerületbe! Ha a pakliban vannak még Épületek, ezzel láthatóvá válik a következő. Az új Épületet is azonnal elpusztíthatod, ha maradt rá elég 🗑️ pontod. Ha elpusztítasz egy Egységet, vedd el a kártyát, és tedd magad elé!

Az Egységeket nem lehet ugyanabban a körben elpusztítani, mint amiben feltűntek.

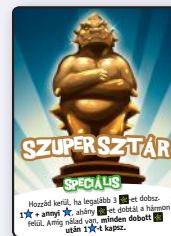
Ha van elég 🗑️ pontod egy Épület vagy Egység elpusztítására, muszáj azt megtenned, de nem kötelező a leghatékonyabban felhasználni a 🗑️ pontjaidat.

• **Példa:** Halkapitány 4 🗑️ ponttal rendelkezik. Épp Queensben van, ahol egy 1-es és egy 2-es Felhőkarcoló, valamint egy 2-es Kórház látható. Úgy dönt, hogy elpusztítja a két Felhőkarcolót, ezzel 3★-t szerezve. Maradt még 🗑️-ja, de a két következő épület egy 3-as Kórház és egy 2-es Felhőkarcoló, a maradék 🗑️ pedig nem elég még egy épületre.

HÍRNEV

Ha 3-nál kevesebb 🌟-et dobssz, nem történik semmi. Ha három vagy több 🌟-et dobssz, azonnal jár neked a Szupersztár lap, amit helyezz magad elé! Kapsz egy 1★-t + annyi 🌟-t, amennyivel több 🌟-et dobtál háromnál.

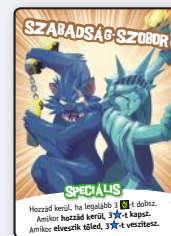
Mostantól, ameddig nálad van a Szupersztár lap, minden 🌟 dobásod után kapsz egy 1★-t. Ha egy másik játékos 3 vagy több 🌟-et dob, elnyeri tőled a Szupersztár lapot.



JAJJ!

Ha legalább 1 🧟-t dobssz, a katonaság tüzet nyit:

- Ha 🧟-t dobtál, a kerületben található Egységek megtámadnak. Minden Egység után 1 sérülést szenvedsz el.



A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

1: A bal felső sarokban láthatod a kártya árát energiakockákban kifejezve (⚡).

2: A kijátszás módját a szöveg felett találod.

3: A kártya hatását a kártya alján láthatod.



TARTSD MEG: Helyezd magad elé a kártyát a játék végéig, vagy ameddig a kártya mondja!



DOBD EL: Azonnal érvényesítsd a kártyán leírt hatást, majd dobd el a lapot!

• Példa a dobások végrehajtására:

Kong Manhattanben van. Halkapitány következik. Az első dobásra a következőket kapja:



Megtartja a 2 sárga kockát, a másik négy kockával pedig újradob, hátha elnyeri a Szupersztár lapot. A második dobása:



Egy dobása maradt. Most a 3 piros kockát tartja meg, és a másik hármat újradobja. Ezután így áll:



• A kockák végrehajtása: Halkapitány 1 piros kockával lerombol egy Felhőkarcolót, 2 piros kockával pedig egy Gyalogságot, ezáltal 1 sárga kockát és 1 piros kockát szerezve. A Gyalogságot elteszi magának, a Felhőkarcolót pedig megfordítja az Egység oldalára, ami szintén egy

Gyalogság. Ezt visszateszi a kerületébe.

A piros kocka miatt a Gyalogságtól elszenved 1 sérülést.

A piros kockával egy sebzést okoz Kongnak, aki még mindig Manhattanben van. (Ha Halkapitány lett volna ott, minden más Szörnyet sebzett volna Manhattanen kívül.) Kong Manhattanben marad.

Halkapitány nem kap sárga kockát, mert csak 1 piros kockát dobott, és nincs nála a Szupersztár lap.

Halkapitány nem dobott se piros kockát, se sárga kockát, tehát ebben a körben nem kap piros kockát és sárga kockát sem szerez.

Halkapitány nem mozdul el, és ebben a körben kártyákat sem vesz. A köre ezzel véget ért, átadja a kockákat a tőle balra ülő játékosnak.

MANHATTAN IRÁNYÍTÁSA

Egy Szörny sem kezdheti a játékot Manhattanben.

Ha senki más nem tartózkodik ott a köröd végén, neked kell Manhattanbe lépned.

Megjegyzés: Manhattan három zónája – Alsó, Közép- és Felső-Manhattan – ugyanannak a kerületnek a részei. Következésképpen egyszerre csak egy Szörny lehet ott a zónától függetlenül. A Szörny zónától függetlenül bármelyik manhattani Épületet vagy Egységet támadhatja, és fordítva: azok is zónától függetlenül támadhatják őt.

Ha megtámadnak Manhattanben, elmenekülhetsz, hogy átadd a helyed a támadó Szörnynek (akinek ekkor még a saját körében ide kell lépnie). Ebben az esetben is elszenveded az általa okozott sérüléseket. Csak ilyen módon hagyható el Manhattan.

Megjegyzés: Egy téged megsebző „Dobd el” típusú kártya nem számít támadásnak.

Ha kiesel egy támadás miatt Manhattanben, annak kell a helyedbe lépnie a saját Lépés fázisában, aki megtámadott.

MANHATTAN HATÁSAI

Manhattan előnyöket és hátrányokat is jelenthet az ott tartózkodó(k) számára:

- **1 sárga kockát kapsz, ha átveszed az uralmat Manhattan felett (→ 1 sárga kocka).** Tedd a figurádat Alsó-Manhattanbe!
- **A köröd elején sárga kockát és sárga kockát kapsz aszerint, hogy melyik zónában tartózkodsz:**
 - Alsó = [+1 sárga kocka, +1 sárga kocka]
 - Közép = [+2 sárga kocka, +1 sárga kocka]
 - Felső = [+2 sárga kocka, +2 sárga kocka]
- **Manhattanben nem gyógyulhatsz zöld dobásokkal, ezek viszont más célokat szolgálhatnak. A gyógyuláshoz pedig használhatsz bizonyos kártyákat (🚫).**

A támadásod célpontjait automatikusan az dönti el, hogy éppen hol tartózkodsz.

- **Ha Manhattanben vagy, a piros dobásaid minden Manhattanen kívüli Szörnyet megsebeznek.**
- **Ha Manhattanen kívül vagy, a piros dobásaid minden Manhattanben lévő Szörnyet megsebeznek.**

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a körnek a végén fejeződik be, amelyikben az egyik Szörny összegyűjt 20 Győzelmi pontot (és túléli a kört), vagy amelyikben csak 1 Szörny marad játékban. A 20 sárga kockával rendelkező, vagy az utolsó túlélő Szörny inntól kezdve hivatalosan is New York Királya! Ha ugyanabban a körben minden Szörny elpusztul, senki sem nyer.

NEHEZÍTETT JÁTÉK

Ezek a szabályok 5-6 tapasztalt Szörny esetén alkalmazhatók. 5-6 játékos esetén 2 Szörny tartózkodhat Manhattanben. A szabályok ugyanazok, bár két Szörny együttes jelenléte meghatározó lehet, ha ennyien törnek-zúznak a környéken.

- A Manhattanre érvényes kártyák vagy hatások az összes ott tartózkodó Szörnyet érintik.
- Ha Manhattanben kettőnél kevesebben vannak a Lépés fázisodban, neked is be kell lépned oda.
- A normál játékhoz hasonlóan az első Szörny a legelső körben az egyetlen, aki képtelen sérülést okozni. Ha Manhattanben csak egy Szörny van, a soron következő rajta ejt sebet, de utána neki is be kell lépnie Manhattanbe.

Amikor belépsz Manhattanbe, alapesetben a 2-4 mezőre kell lépned. Ha valaki már áll ezen a mezőn, neked a zónától függetlenül az 5-6 mezőt kell használnod.



A Lépés fázisban a Szörny a következő zóna 2-4 mezőjére lép.

Ha egy Szörny belép Manhattanbe, figuráját Alsó-Manhattan 2-4 mezőjére kell tennie.

Manhattanben két út van: a 2-4 és az 5-6. Ha valaki a 2-4-en áll, annak ide is kell továbblépnie, illetve aki az 5-6-ra lépett be, az csak ezen haladhat tovább.

5-6 Szörny esetén, ha bármelyik 2-4 mező foglalt, a következő játékosnak Alsó-Manhattan 5-6 mezőjére kell belépnie a kerületbe.



Manhattanben. Ha mégis ketten maradtak, az 5-6 mezőn állónak ki kell lépnie egy általa választott kerületbe, ahol még nem áll két Szörny.

A KÁRTYÁK MAGYARÁZATA

- Manhattanben csak egyféle típusú mezőt használhatsz: ha a 2-4 mezőn vagy, a következő 2-4-re léphetsz tovább, ha az 5-6 mezőn állsz, akkor arra. Jegyezd meg, Manhattanben csak két Szörny lehet egyszerre.
- Ha Manhattan megátadják, a 2-4 mezőn álló Szörny dönthet úgy, hogy elmenekül, és az általa kiválasztott kerületbe távozik (feltéve, hogy ott nincs már eleve 2 Szörny), az 5-6 mezőn álló Szörny pedig átlép a 2-4-re a saját zónájában, hacsak nem dönt szintén a megfutamodás mellett.
- Ha a 2-4 mezőn álló Szörny kiesik, az 5-6 mezőn álló játékos automatikusan átkerül a saját zónája 2-4 mezőjére.
- Ha egy Szörny elpusztulásával négyre csökkent a játékosok száma, onnantól kezdve megint csak egy Szörny lehet

• Ha a kártyán van egy szám, amit **★** követ, azt jelenti, hogy a megvételével ennyi **Győzelmi pontot** gyűjtesz.

• Előfordulhat, hogy összegyűjtöd a 20★-t, de kiesel a kártyák hatásai miatt. Ahhoz, hogy nyerj, túl kell élned az egész kört. Ha minden Szörny elpusztul ugyanabban a körben, mindenki veszít.

• Egyik kártya sem engedi meg, hogy 10-nél több **♥**-d legyen, hacsak direkt ki nem mondja az ellenkezőjét.

• Néhány „Dobd el” típusú lap bizonyos kerületekhez kapcsolódik, és ha a megfelelő kerületben veszed meg, **1⚡**-val kevesebbe kerül.

• A *Szabadság-szobor* és a *Szupersztár* lapok speciálisak: csak akkor kaphatod meg, ha megfelelő kombinációt dobsz, amint valaki más kidobja a megfelelő kombinációt, elveszíted azokat.

A *Szabadság-szobor* elnyeréséhez **3** **♣**-t kell dobnod. Azonnal kapsz **3★**-t. Ha elveszíted a *Szabadság-szobrot*, elveszíted a **3★**-t.



A *Szupersztár* kártya elnyeréséhez **3** **♣**-et kell dobnod.



Azonnal kapsz **1★**-t, és + annyit **★**-t, amennyit a három felül dobtál.

Amíg nálad van, minden **♣** dobásod után kapsz **1★**-t.

SZÓSZEDET

Segítség a kártyákon található kifejezések értelmezéséhez:

- **Támadás/Tamadó:** Tamadónak számít az a Szörny, aki legalább 1-et sebez **♣** dobásával. Más esetben a Szörny nem Tamadó. Ha egy kártya növeli a támadás okozta sebzést, a hatása csak akkor lép érvénybe, ha a Szörny legalább 1-et sebez. Azok a kártyák, amelyek a megvételük pillanatában már sebzést okoznak (például *Ellis tábornok*), nem számítanak támadásnak. Ezek miatt tehát

EGY KÖR ÖSSZEGLÉSE

A körödben a következő lépéseket kell követned:

1. **Gyűjtés.** Ha Manhattanben vagy, vagy olyan kártyáid vannak, amelyek bizonyos javakat biztosítanak neked a kör elején, most kell összegyűjtened.
 - **Manhattanben** a zónának megfelelő számú **★**-t és **⚡**-t kapsz.
 - A kör eleji hatással rendelkező **Tartsd meg típusú kártyák hatását most érvényesítsd!**

1. **Dobj a kockákkal!**

A kockákkal legfeljebb háromszor dobhatsz.

2. **Hajtsd végre a kockákat!**

Te választod meg, hogy milyen sorrendben hajtd végre a kockákat, de az összes azonos típusú kockát végre kell hajtanod, mielőtt egy másik típusúra térsz át. Ha legalább **1** **♣**-t dobsz, a hadsereg megtámad.

3. **Lépj!**

- **Be kell lépned Manhattanbe**, ha senki sem tartózkodik ott.
- Ha Manhattanben már van 2 Szörny, **továbblépsz egy szabadon választott kerületbe** (ahol még nincs 2 Szörny), **vagy maradhatsz ott, ahol vagy.**
- **Ha már eleve Manhattanben voltál**, tovább kell lépned a következő zónába.

4. **Kártyavásárlás**

Energiakockákért cserébe vehetsz kártyákat.

5. **A kör vége**

Ha még életben vagy és megvan a 20 Győzelmi pont (**★**), vagy te maradtál bent utolsóként, megnyerted a játékot. Minden egyéb esetben a köröd véget ért, és át kell adnod a kockákat a bal oldali szomszédodnak!

senki sem menekülhet el Manhattanből, valamint erre válaszul nem játszhatók ki a támadást befolyásoló lapok.

- **Sebzés:** **1♥**-t veszítesz.
- **Kiesés:** Ha az **♥**-d eléri a 0 értéket.
- **Megfutamodás:** Ha Manhattanben vagy, elhagyhatod a helyedet, amint egy Szörny rád támad. Ha egy kártya (pl. *Metró*) miatt valakinek el kell hagynia Manhattan, a következő Szörnynek be kell

lépnie oda a saját körében.

- **Újradobás:** Annyi kockát dobhatsz újra egyszer, ahányat akarsz, hacsak a kártya úgy nem rendelkezik, hogy csak egy kockát dobhatsz újra.

©2017 IELLO USA LLC. A IELLO, KING OF NEW YORK és logóik a IELLO USA LLC védjegyei.

IMPRESSZUM

Richard Garfield **játéka**

Játékfejlesztés: Richard Garfield, Skaff Elias, Koni Kim és Guillaume Gille-Naves

Illusztrációk: Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev és Sébastien Lamirand.

Változatok: Russell Grieshop

Játéktesztelők (Amerikai Egyesült Államok): Mons Johnson, Bill Rose, Chip Brown, Rob Watkins, Andrew Gross és Manhattan ostromlója – Schuyler Garfield.

Játéktesztelők (Franciaország): Cédric Barbé, Gabriel Durnerin, Ludovic Papais, Théo Rivière, Stéphane Brissaud, Vincent Vandelli, Justine Bejo, Rodolphe Gilbert, Théodore Polouchine, Frédéric Vasseur, Elliot Gille-Naves, Roman Grolleau, és Timothée Simonot.

www.iellogames.com

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

