2-6

10+

40min

RICHARD GARFIELD KING OF NEW YORK™

Hatalmas szörnyek vagytok, és New York város királyai akartok lenni! A többi óriással hadakozva, és mindent elpusztítva, ami az utatokba esik. Zúzzatok felhőkarcolókat, szerezzetek új képességeket, váljatok sztárrá, és eközben egyik szemetek legyen a hadseregen. Az emberiség még nem dobta be a törülközőt...

Tartozékok

- szabályfüzet
- játéktábla 1
- 64 kártya 2 + 2 speciális Szabadság-szobor, Superstar
- 48 jelző 3 (13 háló-, 13 vészmadár-, 5 szuvenír-, 15 páncéljelző)
- 8 dobókocka (6 fekete és 2 zöld) 4
- 6 szörnytábla 5
- 6 szörnybábu kartonból és 6 műanyag talp 6
- egy marék energiakocka 7
- 45 épület/egység jelző 8

A játék célja

Mind arra törekedtek, hogy belőletek váljék New York királya. A játék akkor ér véget, amikor egy szörny összegyűjt 20 győzelmi pontot ★ vagy ha az összes többi szörny kiesik a játékból.

Előkészületek

A Tokió-táblát 1 rakjátok ki az asztal közepére úgy, hogy mindenki számára könnyen elérhető legyen. Ez New York városát ábrázolja az öt kerületével: 1 Staten Island, 1 Bronx, 1 Queens, 1 Brooklyn és 1 Manhattan (ami 3 részre van osztva: alsó-, középső-, felső-Manhattan)

Keverjétek meg a kártyákat, 2 kivéve a két speciális lapot, majd arcal lefelé tegyétek le a paklit, a legfelső három lapot csapjátok fel a tábla és a különféle jelzők kupacai mellé.
A pakli mellé tegyétek le a speciális kártyákat, Szabadság-szobor és Superstar arcal felfelé.
Helyezzétek a jelzőket 3 a tábla mellé. Majd bizonyos kártyáknál lesz szükség rájuk.
A 6 fekete dobókockát 4 is készítsétek közvetlenül a Tokió-tábla mellé, a zöldeket viszont egyelőre rakjátok félre (ezekre csak bizonyos kártyáknál lesz szükségetek).

Minden játékos válasszon magának egy szörnyet, és vegye magához a hozzá tartozó figurát 6 és táblát 5.
Minden szörny 10 életerővel és 0 győzelmi ponttal kezd.
Végül az energiakockákat 7 is készítsétek a New York tábla mellé.
Keverjétek össze az összes épületjelző kártyát és alakítsatok ki 3 lap magas épületeket, arcal felfelé 8. Az épületcsoportokat helyezzük fel a táblára, minden kerületre hármat. De ne legyen látható, hogy a felső épületkártya alatt mi a másik kettő, mert ezek majd a játék során a rombolások után lesznek láthatók.

Kártyák bemutatása

Minden lap egyik oldala egy épületet , a másik pedig egy egységet ábrázol. Ezek azok, amiket a szörnyek elpusztíthatnak.

1 Ellenállóképesség: Az elpusztításához szükséges érték

2 Az elpusztításáért járó jutalom.

- Ha az elpusztított kártyád ÉPÜLET: fordítsd meg és helyezd az egység oldalával felfelé a kerületbe!
- Ha az elpusztított kártyád EGYSÉG: vedd le a tábláról!

Az 1 ellenálóképességgel rendelkező épületeknél mindig van egy földi egység a lap másik oldalán.

Az 2 ellenállóképességgel rendelkező épületeknél mindig van egy légi egység a lap másik oldalán.

Az 3 ellenállóképességgel rendelkező épületeknél mindig van egy tankegység a lap másik oldalán.

A játék menete

Mindenki dobjon a 6 fekete dobókockával. Az kezd, aki a legtöbb támadást (🖐) dobja.

A továbbiakban a „szörny" alatt a játékost is értjük.

Először a kezdőjátékos, majd sorban, az óramutató járása szerint a többi szörny köre következik. Az éppen aktív játékos helyezze a szörnyét bármelyik kerületre, Manhattan kivételével. Egy kerületben nem lehet több mint 2 szörny.

A szörny köre az alábbi fázisokból áll:

1. Dobás és újradobások
2. Az eredmény végrehajtása
3. Mozgás (opcionális, de néha kötelezően végrehajtandó)
4. Kártyák vásárlása
5. Kör vége

1. Kockadobás

Amikor rád kerül a sor, dobj mind a 6 dobókockával.
Két újradobási lehetőséged van, ezek során akárhány kockát újradobhatsz.
Ha az első újradobás előtt félreraksz kockákat, ezekkel is dobhatsz a második újradobásnál, ha akarsz.

2. Eredmény végrehajtása

Az előző fázis végén kidobott eredmény – a különböző szimbólumok – határozza meg, mit teszel ebben a körben.

3. Mozgatás

– **Ha senki nincs Manhattanben** akkor be kell lépned. Amikor belépsz, akkor az alsó (Lower) Manhattanbe kell tenned a szörnyed a 2-4 helyére.
– **Ha bárhol Manhattanban van már szörny**, akkor két lehetőséged van: léphetsz bármelyik kerületre, ahol nincs már 2 szörny legalább (kivéve Manhattan) vagy csak maradsz a saját kerületedben.
– **Ha már Manhttanben vagy,** haladj felfelé a következő 2-4-es zónába.

Megjegyzés: Ha már felső (Upper) Manhattanben vagy, akkor már nincs mozgásod ebben a fázisban.

Ha Manhattanben vagy, akkor nem léphetsz ki másik kerületbe addig, amíg egy másik szörny meg nem sebez.

4. Kártyavásárlás

Az eredmény végrehajtása után, ha akarsz, akármennyit megvehetsz a három felcsapott kártyából.
2 energiakockáért (2⚡) el is söpörheted (eldobathatod) a felcsapott három kártyát, hogy másik hármat csapjatok fel helyettük.
A vásárlások és söprések tetszőleges számban és mennyiségben követhetik egymást – amíg bírod energiakockával.

A megvásárolt kártya helyett azonnal újat kell felcsapni a pakli tetejéről.

PÉLDA: Kongnak 10⚡-ja van, ám a felcsapott kártyák közül egy se tetszik neki. Elköltöt 2⚡-t, és eldobja a három lapot, újakat csapva fel helyettük. Még van 8⚡-ja, és lát is egy 3⚡-s kártyát, ami tetszik neki. Megveszi, és helyette felcsap egy újat. 5⚡-ja maradt, de úgy dönt, ezeket átviszi következő körébe.

5. A kör vége

Egyes kártyahatások ekkor hajtódnak végre.
Ha befejezted a körödet, a dobókockákat add át a bal oldali szomszédodnak.

A kockák hatásai

Minden kockán 6 szimbólum van:

⚡ : Energia	♥ : Gyógyulás
🖐 : Támadás	☆ : Népszerűség
🏢 : Rombolás	💀 : Ouch!

Energia

Ahány⚡-t dobtál, annyi energiakockát kapsz. Energiakockáidat addig halmozhatod, amíg felnem használod őket.

Támadás

Ahány🖐-t dobtál, annyit sebzel.
– **Ha Manhattanben vagy**, minden nem Manhattanben lévő szörnyet megsebzel.
– **Ha nem Manhattanben vagy**, minden Manhattanben lévő szörnyet megsebzel.
Minden sebzés 1♥ életerő elveszítésével jár.
Ha egy szörny összes életereje (♥) elfogyott, kiesik a játékból.

Ha nincs szörny Manhattanban a köröd elején, akkor nem tudsz sebezni, akkor se, ha 🖐-ot dobtál.

Gyógyulás

Ahány♥-et dobtál, annyi elveszített (♥)-det visszakapod.
Egy szörny életereje sosem lehet 10-nél több.

Rombolás

Ahány🏢-t dobtál, annyit rombolsz egy épületen vagy katonai egységen. Egy épület vagy egység teljes elpusztításához meg kell dobnod a rajta lévő ellenállási pont értéket a körödben. Amenyiben annyi rombolási pontot felhasználsz egy épületen vagy egységen, amennyi annak az ellenállási pontja, akkor sikerrel leromboltad.
Amiért kapsz annyi győzelmi pontot ★, amenyit a kártya mutat (felhőkarcoló vagy tank), vagy annyi ⚡ energiakockát (erőmű vagy repülő), vagy pedig annyi gyógyulást ♥. Ha leromboltál egy épületet, akkor fordítsd át az egység oldalára, és helyezd el ugyanabban a kerületben. Ha még van alatta épületlap, akkor azt is elpusztíthatod, ha maradt hozzá elég erőforrásod 🏢.
Ha elpusztítottál egy egységet, azt vedd le és helyezd magad elé.

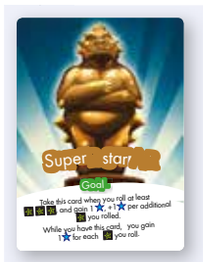
Nem pusztíthatsz el egységet ugyanabban a körben, mint amiben előkerült.

Ha rendelkezésedre áll elég 🏢, hogy lerombolj egy épületet vagy egységet, akkor meg kell tenned.

Példa: Captain Fish dob 🏢🏢🏢🏢. Queensben van, ahol 3 épület látható: egy kórház 2, egy erőmű 2, és egy erőmű 1. Úgy dönt, hogy lerombolja az erőmű 1 és erőmű 2-t, és ezzel nyer 3★. Még mindig marad 1db 🏢, de a felülre került épület egy kórház 3 és egy erőmű 2. Ebben az esetben nem tud többet rombolni a megmaradt 🏢 1db kockával.

Híresség

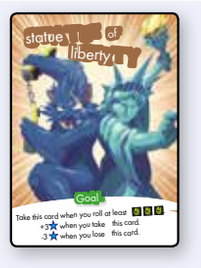
Ha kevesebb, mint ☆☆☆ amit dobsz, akkor nem történik semmi.
Ha legalább ☆☆☆-ot vagy többet dobsz, akkor hozzád kerül a Superstar kártya, amit magad elé helyezel. Rögtön kapsz ezért 1★ és +1★-et minden egyes ☆-ért, ami az első 3 fölött dobtál.
Amíg a kártya nálad van, minden ☆ dobásáért kapsz 1★-ot.
Egészen addig, amíg egy másik szörny meg nem dobja a ☆☆☆ ezzel ellopva tőled a kártyát.



Ouch!

Ha dobsz legalább egy 💀-ot , akkor a katonaság tüzet nyit rád:
- Ha 💀-ot dobsz, az egységek a kerületedben tüzet nyitnak, és minden egyes egység 1 sebzést visz be, egészen addig, amíg az egység a kerületedben van.
– Ha 💀💀-ot dobsz, akkor az összes katonai egység tüzet nyit az összes szörnyre, aki a kerületben van, téged is beleértve.
– Ha 💀💀💀-ot vagy többet dobsz, akkor az összes egység az egész városból tüzet nyit. Minden szörny annyi sebzést kap, amennyi egység tartózkodik a kerületében.

Mindezek felett, ha 💀💀💀 vagy több a dobás, elindítasz egy ellentámadást az egész hadsereg ellen és a város védelmezőjévé válsz! Ekkor a Szabadság-szobor életre kel, és hozzád csapódik. Helyezd a Szabadság-szobor kártyát magad elé. Amíg ez a kártya előtted van, extra 3★ győzelmi pontod van, egészen addig, amíg el nem veszted a kártyát.



A kártyák áttekintése

1. A kártya költsége a bal felső sarokban látható, és energiakockákkal (⚡) kell kifizetni.
2. A hatás leírása fölött látható, hogyan kell kijátszani a kártyát.
3. A kártya hatása.

keep: Ezeket a kártyákat a szörnyek a játék végéig megtartják (néhány esetben a hatásnál olvasható, hogy bizonyos helyzetekben el kell dobni).

discard: A szörnyek azonnal végrehajtják a hatást, és utána eldobják a kártyát.

• Példa az eredmény végrehajtására

Kong Manhattanben van. Ez most Captain Fish köre. Capt. Fish dob a kockákkal, és következőket dobja:

Megtartja a ☆☆-ot és újra dobja a többi 4 kockát, megpróbálja megszerezni a Superstar kártyát. Most ez lett:

Még egy újradobási lehetősége hátra van. Most úgy dönt, megtartja a -ot, és újradobja a maradék hármat. Így az állás:

Kockák felhasználása:
Capt. Fish lerombol egy felhőkarcolót és egy földi egységet . Ezzel nyer 1★ (a felhőkarcolóért) és 1♥ (az egységért). Leveszi a földi egységet a tábláról és átfordítja a felhőkarcoló lapot egységre, és elhelyezi azt a kerületében.

A azt jelenti, hogy az egység egyet sebez rajta.

A sebez egyet Kongon, aki éppen Manhattanben van. (Abban az esetben, ha Capt. Fish Manhattanben lenne, akkor 1 sebzést osztana ki minden szörnynek Manhtattanen kívül.)

Capt. Fish most nem szerez ★ mert csak egyetlen ☆ van, és nincs nála a Superstar kártya.
Capt Fishnek nem volt ♥ vagy ⚡ ezért se nem gyógyult ♥, se nem szerzett energiakockát.

Capt. Fish nem mozog ebben a körben, és nem vásárol semmilyen kártyát, így az ő körének ezzel vége. Továbbadja a kockákat következő játékosnak.

Manhattan irányítása

A játék elején még nincs szörny Manhattanben.
Ha a köröd végén nincs egyetlen szörny sem Manhattanben, akkor neked kell belépned oda.

Megjegyzés: Manhattannek 3 része van: Alsó, Középső, Felső, ami így együtt egy önálló kerületet képez. Ezért egy szörny lehet csak Manhattanben, függetlenül attól, hogy melyik részében van.
Az épületek és az egységek hozzáférhetőek a szörny számára, tekintet nélkül a zónákra. Itt is a hatása, hogy az egységek tüzet nyitnak Manhattanben, függetlenül a zónáktól.

Ha Manhattanben vagy, amikor megtámadnak, és már nem akarsz ott maradni, megfutamodhatsz a téged támadó szörny elől, akinek el kell foglalnia a helyedet.
Ettől még sebződsz.
Ez az egyetlen módja elhagyni Manhattant.

Figyelem! Nem számít támadásnak az, ha egy eldobós kártya sebez meg téged.

Ha Manhattanben vagy, és egy támadás miatt kiesel a játékból, a téged támadó szörny automatikusan elfoglalja Manhattant az ő mozgási -fázisában.

Manhattan hatásai

Annak, hogy Manhattanben vagy, vannak előnyei és hátrányai is:

Amikor elfoglalod Manhattant, kapsz 1★-ot, és helyezd a bábudat Alsó-Manhattanre
• Ha körödet Manhattanben kezded, az alábbiak szerint kapsz ★-ot és ⚡-ot, attól függően melyik zónában vagy:
- Alsó = [+1★, +1⚡]
- Középső = [+2★, +1⚡]
- Felső = [+2★, +2⚡]
• Ha Manhattanban vagy, nem használhatod gyógyulásra a megdobott ♥-ket (kártyákkal bármikor gyógyulhatsz)

Támadásaid célpontjai is aszerint változnak, hogy hol vagy:

• Ha Manhattanben vagy, akkor sebzel minden Manhattanen kívül lévő szörnyet.
• Ha Manhattanen kívül vagy, akkor sebzel minden Manhattanen belül lévő szörnyet.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha egy szörnynek 20★-ja van, vagy ha egy híján már minden szörny kiesett. A szörny, akinek 20★-ja van, illetve aki egyedüliként állva maradt, New York koronázott királya lesz. Ha egyazon körben az összes szörny elpusztul, akkor senki sem nyert.

Haladó játék

5 vagy 6 tapasztalt szörny számára. 5-6 szörny esetén 2 szörny is lehet Manhattanben. Ugyanazok a szabályok vonatkoznak mindkét szörnyre. Így eggyel több hely lesz Manhattanben, ami sok szörnynél már célszerű.
- Ha egy kártya vagy hatás célpontja Manhattanben van, akkor az az összes Manhattanban lévő szörnyre hatással van.
- Amenyiben Manhattanben 2-nél kevesebb szörny van, a mozgásfázisnál be kell lépni Manhattanbe.
- Mint a sima játéknál, csak a legelsőként belépő szörny a legelső körében nem oszt ki sebzést.
- Amenyiben Manhattanben 1 szörny van, akkor a támadó szörnynek szintén be kell lépnie Manhattanbe.

Amikor belépsz Manhattanbe , normál esetben a 2-4-es helyre lépsz. Ha ott már van egy másik szörny a 2-4-es helyen, akkor függetlenül a zónától, amiben a másik van, neked az 5-6-os helyre kell lépned.

A mozgási fázisban az itt lévő szörny a következő 2-4-es zónába léphet.

Lényegében 2 útvonal van: 2-4 és az 5-6.
A szörny a 2-4-es helyen haladva, a következő 2-4-re lép.
A szörny a 5-6-es helyen haladva, a következő 5-6-ra lép.

Amikor egy szörny belép Manhattanbe, helyezze el a bábuját a 2-4 helyre Alsó Manhattanbe.

Amikor 5-6 szörnnyel játszotok, és valamelyik 2-4-es hely már foglalt, akkor a második szörny a bábuját az 5-6-os Alsó-Manhattanre helyezi.

Amikor Manhattanben haladsz, akkor az azonos típusú helyekre kell lépned: Ha a 2-4-es mezőn állsz, akkor a következő 2-4-es mezőn kell haladnod, amenyiben a 5-6-os mezőn állsz, akkor pedig az 5-6-os mezőkön kell haladnod. Ne feledd, csak 2 szörny lehet Manhattanben egyszerre.

• Ha a szörnyeket Manhattanben megtámadják, a szörny a 2-4-es mezőkről bárhova elmenekülhet. Ha Manhattanből elmenekül, akkor abba a kerületbe megy ahova akar, persze csak is olyan helyre, ahol nem áll már 2 másik szörny. Ekkor a szörnyek az 5-6-os helyről áthelyeződnek a 2-4-es mezőkre, vagy pedig ők is dönthetnek a megfutamodás mellett.

• Ha a szörny a 2-4-es helyen elpusztul, a szörny a 5-6-os helyről automatikusan áthelyeződik a 2-4-es helyre.

• Ha egy szörny kiesik, tehát kevesebb mint 5 szörny marad játékban, akkor onnantól már csak 1 szörny lehet Manhattanben. Ha ekkor mégis 2 szörny van Manhattanben, akkor az 5-6os helyen álló szörny automatikusan kikerül Manhattanből, oda ahova ő választja, kivéve, ha ott már eleve 2 szörny van.

Kártyák értelmezése

• Ha egy kártyán egy számot követ, ennyi ★ győzelmi pontot kap a kártya megvásárlója.

• Megtörténhet, hogy egy szörny összegyűjti a 20 ★-ot, de kártyahatások miatt még abban a körben ki is esik.

• Csak az a szörny nyeri meg a játékot, aki kihúzza a saját köre végéig.

• Az is megtörténhet, hogy minden szörny kiesik. Hát, így jártatok, vesztesek!

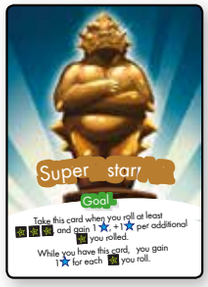
• Kártyahatás miatt csak akkor lehet egy szörnynek 10 ♥- nél többje, ha ez külön fel van tüntetve.

• Bizonyos kártyák kerületekhez kötődnek, ezek költsége 1-gyel kevesebb ⚡ amenyiben a megfelelő kerületben vagy, amikor megvásárolod.

• A Szabadság-szobor és Superstar, segítő kártyák. Amiket bizonyos kombinációk megdobásával nyerhetsz el, illetve veszíthetsz el, ha más valaki dobja később meg azt a kombinációt.

Meg kell dobnod 🍀🍀🍀, hogy tiéd legyen a Szabadság-szobor lap. Rögtön nyersz 3★-ot, és rögtön elveszítesz 3★-ot, amikor elveszted a kártyát.

Meg kell dobnod ☆☆☆, hogy tied legyen a Szabadság szobor lap.



Rögtön nyersz 1★ és +1★ mindenegyes ☆-ért amit dobtál. Amíg birtoklod ezt a kártyát, minden körben kapsz 1★-ot, minden megdobott ☆-ért.

Szószedet

• Újradobás: Ha egy hatásnál újradobás olvasható, a szörny kap a körében egy plusz újradobást. Akármennyi kockáját újradobhatja, kivéve, ha külön fel van tüntetve, hogy csak egyet.

• Támadás/támadó szörny: Kizárólag az a szörny számít támadónak, amelyik dobott legalább 1-et. Vagyis ha például egy kártya hatása megnöveli egy támadás sebzését, nem növeli 0-ról 1-re a sebzést, ha a szörny 1-et sem dobott. Ha egy támadás végül nem sebez (pl. álcázás miatt), az olyan hatások számára, mint a méregköpet vagy a növényevő, nem számít többé támadásnak. Ha egy kártya a megvásárlásakor sebez (ilyen pl. a General Ellis), az nem számít támadásnak. Az imigyen sebződött szörnyek nem adhatják fel Manhattant, és a támadásokra ható kártyák nem hatnak ezekre a lapokra.

• Manhattan feladása/megfutamodás: Egy szörny feladhatja Manhattant (elmenekülve onnét) annak a szörnynek, aki megtámadta. A támadó akkor is elfoglalja Manhattant, ha a megtámadott a kártyahatások miatt végül 0 sebzéssel távozik.

• Sebzés: ♥ elvesztése.

• Kiesés: 0 ♥ elérésekor.

• Újradobás: Egyszerre annyi kockát dobhatsz újra, amenyit szeretnél. Kivéve, ha egy kártya jelöli, hogy csak 1-et dobhatsz újra.

A köröd elején a következő lépéseket kövesd:

0. Nyereségek. Ha Manhattanben vagy, vagy van olyan Keep kártyád, ami győzelmi pontot ad a köröd elején, gyűjtsd be őket.

• Ha Manhattanben vagy, kapsz ★ és ⚡ jelezve az elfoglalt területet.

• Keep kártyák végrehajtása, ezeknek a hatása a köröd elején érvényesül.

1. Dobja a kockákkal, háromszor újradobhatsz tetszőleges számú kockával.

2. Összegezd a dobást

Válaszd ki, mely kockákat akarod megtartani és melyeket újra dobni. Ha a végén 🍀 lesz, akkor a katonai egységek tüzet nyitnak rád.

3. Mozgás

• Be kell lépned Manhattanbe, ha ott nincs szörny.

• Ha Manhattan már foglalt, bármelyik tetszőleges kerületre léphetsz, ahol még nincs 2 szörny, vagy pedig maradhatsz ott ahol vagy.

• Ha Manhattanben vagy, akkor pedig haladnod kell a következő zónára.

4. Kártyák vásárlása

Vásárolhatsz kártyákat az ellenértéküknek megfelelően.

5. A köröd vége.

Ha még életben vagy és van 20★, vagy pedig te vagy az utolsó szörny, aki életben van, nyertél! Máskülönben ez a köröd vége, és add tovább a kockákat.

Támadás a Hadseregtől

🍀 : 1 sebzés egységenként a kerületedben

🍀🍀 : Te és a másik szörny a kerületedben kap 1 sebzést egységenként

🍀🍀🍀 : Minden szörny mindenhol kap 1 sebzést egységenként a saját kerületéből

---

Közreműködtek

Game Design: Richard Garfield

Game Development: Richard Garfield, Skaff Elias, Koni Kim, and Guillaume Gille-Naves

Art & Colors: Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev, and Sébastien Lamirand.

Series Directors: Cédric Barbé & Patrice Boulet
Project Manager: Gabriel Durnerin

Translation: Nathan Morse
Revisions: Russell Grieshop

Playtesting US: Mons Johnson, Bill Rose, Chip Brown, Rob Watkins, Andrew Gross, and the scourge of Manhattan – Schuyler Garfield.

Development, Design, & Packaging: ORIGAMES
Coordination, Debugging, & Layout: Guillaume Gille-Naves

Art Director & Monster Design: Igor Polouchine

Playtesting France: Cédric Barbé, Gabriel Durnerin, Ludovic Papais, Théo Rivière, Stéphane Brissaud, Vincent Vandelli, Justine Bejo, Rodolphe Gilbart, Théodore Polouchine, Frédéric Vasseur, Elliot Gille-Naves, Roman Grolleau, and Timothée Simonot.

IELLO USA LLC
5550 Painted Mirage Rd. Suite 320
Las Vegas, Nevada 89149 USA
www.iellogames.com

IELLO
9 Avenue des Érables - Lot 341 54180 Heillecourt FRANCE
www.iello.info

FOLLOW US ON: