

2-6

10+

40 Min.

RICHARD GARFIELD

KING OF NEW YORK



Du bist ein gigantisches Monster – und du willst König von New York werden! Bekämpfe andere Riesenungeheuer und zerstöre alles, was sich dir in den Weg stellt. Um zu gewinnen, musst du Gegner angreifen, Hochhäuser zermalmen, neue Fähigkeiten entwickeln, zum Star werden und die Armee im Auge behalten: denn die Menschen haben das Handtuch noch lange nicht geworfen!

INHALT

- Regeln
- 1 Spielplan **1**
- 64 Karten **2** + 2 Spezialkarten: *Freiheitsstatue* und *Superstar*
- 46 Chips **3** (13 Netz, 13 Fluch, 5 Souvenir, 15 Panzerung)
- 8 Würfel (6 schwarz, 2 grün) **4**
- 6 Monsteranzeiger **5**
- 6 Pappfiguren + 6 Plastikhalter **6**
- Haufenweise Energiebrocken **7**
- 45 Gebäude-/Einheiten-Plättchen **8**

SPIELZIEL

Kämpfe bis zum bitteren Ende und werde zum König von New York. Das Spiel endet, sobald ein Monster **20 Ruhmpunkte** (★) erreicht hat oder als **Letztes übrig geblieben ist**.

AUFBAU

Legt den Spielplan **1** in die Tischmitte, so dass ihn jeder Spieler gut erreichen kann. Der Plan zeigt die Innenstadt von **New York**, die aus 5 Bezirken besteht: Staten Island **A**, Bronx **B**, Queens **C**, Brooklyn **D** und Manhattan **E** (letzteres ist in drei Zonen aufgeteilt: Lower, Midtown und Upper Manhattan).

Mischt die Karten **2** (ohne die zwei Spezialkarten) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht die obersten drei Karten, legt sie offen vor dem Kartenstapel aus und platziert daneben die Chips **3**, die für bestimmte Karten gebraucht werden.

Legt die beiden Spezialkarten, *Freiheitsstatue* und *Superstar*, offen neben den Stapel. Die 6 schwarzen Würfel **4** werden ebenfalls neben den Plan gelegt und die beiden grünen Würfel kommen zunächst beiseite. Sie kommen erst im Laufe der Partie mithilfe bestimmter Karten ins Spiel.

Sucht euch jeder ein Monster aus und nimmt dessen Figur **6** sowie den dazugehörigen Monsteranzeiger **5**. Setzt die Punkte des Monsteranzeigers auf 10 Lebenspunkte und 0 Ruhmpunkte.

Legt die Energiebrocken als Vorrat bereit **7**.

Mischt alle Gebäudeplättchen **8** und bildet Stapel aus je drei Plättchen – Gebäudeseite nach oben. Legt in jeden New Yorker Bezirk drei solche Plättchenstapel. Die Spieler dürfen sich die Gebäude unter dem obersten Plättchen nicht ansehen. Diese werden erst aufgedeckt, wenn die Zerstörung beginnt.

★ Ruhmpunkte

5



Leben

2



7



4



6



3



4



1

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Jedes Plättchen zeigt auf der einen Seite ein Gebäude, auf der anderen eine Einheit. Diese Dinge können durch Monster zerstört werden.



2

1



2

1

1 Widerstandskraft: Die Anzahl der die nötig sind, um das Plättchen zu zerstören.

2 Belohnung für seine Zerstörung.

- Wenn das von dir zerstörte Plättchen ein Gebäude ist, drehe es auf seine Einheiten-Seite um und lege es in seinen Bezirk zurück.

- Wenn das von dir zerstörte Plättchen eine Einheit ist, nimm es vom Spielplan.

Ein Gebäude mit: Widerstandskraft 1 hat auf der Einheiten-Seite immer Infanterie.

Widerstandskraft 2 hat auf der Einheiten-Seite immer einen Jet.

Widerstandskraft 3 hat auf der Einheiten-Seite immer einen Panzer.



2



3



4

SPIELABLAUF

Ihr seid sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Um den Startspieler zu ermitteln, würfelt jeder mit allen 8 Würfeln. Wer die meisten Angriffe (👊) würfelt, beginnt.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn stellt jeder sein Monster in einen Bezirk seiner Wahl. Ausnahme: Manhattan. In einem Bezirk dürfen niemals mehr als zwei Monster sein.

Hinweis: Ab jetzt werden die Spieler in den Regeln und auf den Karten nur noch **Monster** genannt.

ZUG EINES MONSTERS

1. Würfle (bis zu 3-mal)
2. Werte die Würfel aus (zwingend)
3. Bewege dich (meistens freiwillig, manchmal zwingend)
4. Kaufe Karten (freiwillig)
5. Beende deinen Zug



1. WÜRFLE

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du bis zu 3-mal.

Beim ersten Wurf wirfst du alle 6 schwarzen Würfel (die grünen bekommst du nur, wenn eine Karte das erlaubt). Bei deinem zweiten und dritten Wurf (beide sind freiwillig) darfst du beliebig viele Würfel nachwürfeln (auch solche, die du bei einem der vorhergehenden Würfe liegen gelassen hattest).

2. WERTE DIE WÜRFEL AUS

Nach deinem abschließenden Wurf zeigen die Symbole der Würfel deine möglichen Aktionen an.

Du darfst die Symbole in beliebiger Reihenfolge nutzen. Allerdings musst du alle Symbole desselben Typs verwenden, bevor du einen anderen Typ nutzt.

3. BEWEGE DICH

- Wenn **KEIN** Monster in Manhattan steht, musst du dort hingehen. Wenn du nach Manhattan kommst, musst du dein Monster auf das Feld 2-4 in Lower Manhattan stellen.
- Wenn irgendwo in Manhattan bereits ein anderes Monster steht, hast du 2 Möglichkeiten: Du darfst dich in irgendeinen Bezirk bewegen, in dem sich weniger als 2 Monster befinden (außer Manhattan) oder du bleibst in deinem Bezirk.
- Wenn du bereits in Manhattan stehst, bewege dich zum nächsten Feld 2-4 der nächsten Zone in Manhattan.

Hinweis: Sobald du in Upper Manhattan bist, bewegst du dich in dieser Phase nicht mehr.

Hinweis: Wenn du bereits in Manhattan stehst, darfst du dich nicht in einen anderen Bezirk begeben (es sei denn, der Angriff eines anderen Monsters hat dir Schaden zugefügt).

4. KAUFE KARTEN

Nach deiner Bewegung kannst du eine oder mehr der drei verfügbaren Karten kaufen. Du darfst auch 2 Energiebrocken (2⚡) bezahlen, um die drei verfügbaren Karten abzuwerfen und drei neue aufzudecken. Du darfst Karten in beliebiger Reihenfolge kaufen und/oder abwerfen – so oft du möchtest und solange du dies mit deinen Energiebrocken bezahlen kannst.



Immer wenn du eine Karte kaufst, deckst du eine neue vom Nachziehstapel auf und legst sie offen aus.

Beispiel: Kong hat 10⚡ und will die aktuell verfügbaren Karten nicht. Er gibt 2⚡ aus, wirft die drei Karten ab und deckt drei neue auf. Er hat immer noch 8⚡ und sieht jetzt eine interessante Karte, die 3⚡ kostet. Er kauft sie und deckt eine neue auf. Er hat noch immer 5⚡, die er aber lieber für einen späteren Zug behält.

5. BEENDE DEINEN ZUG

Manche Karteneffekte werden in dieser Phase ausgelöst – sieh nach, ob das bei dir der Fall ist.

Dein Zug endet: Gib die Würfel an den Spieler links von dir.



WÜRFELEFFEKTE

Würfelbeschreibungen:

Jeder Würfel hat 6 Symbole.

- ⚡ Energie
- 👊 Angriff
- 👊 Zerstören
- ❤️ Heilen
- ★ Ruhm
- 👁️ Aussch!

ENERGIE

Du bekommst 1 Energiebrocken (⚡) pro ⚡, die du erzielt hast. Du darfst Energiebrocken beliebig lange aufbewahren.

ANGRIFF

Du verursachst 1 Schaden bei einem/mehreren Monster(n) pro 👊, den du erzielt hast.

- Wenn du in Manhattan stehst, verursacht jeder erzielte 👊 bei jedem Monster außerhalb Manhattans Schaden.
- Wenn du NICHT in Manhattan stehst, verursacht jeder erzielte 👊 bei jedem Monster in Manhattan Schaden.

Jeder 👊 sorgt dafür, dass Monster die betroffen sind und Schaden erleiden, einen Lebenspunkt (1❤) verlieren. Verliert ein Monster seinen letzten Lebenspunkt (❤), scheidet es aus dem Spiel aus.

Wenn zu Beginn deines Zuges keine Monster in Manhattan sind, verursacht du keinen Schaden, selbst wenn du 👊 erzielt.

HEILEN

Jedes von dir erzielte ❤️ erlaubt dir, 1 verlorenen Lebenspunkt (❤) zu heilen, jedoch nicht, wenn du in Manhattan stehst.

Ein Monster darf (außer durch bestimmte Karten) nicht mehr als 10❤ haben.

ZERSTÖRUNG

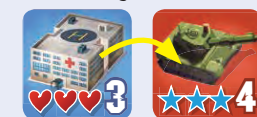
Du zerstörst 1 Widerstandskraft eines Gebäudes oder einer Einheit in deinem Bezirk pro 🗑️, das du erzielt. Die Widerstandskraft eines Gebäudes- oder Einheiten-Plättchens zeigt die Anzahl von 🗑️ an, die du in deinem

Zug erzielen musst, um es zu zerstören.

Sobald du so viele 🗑️ anwenden kannst, wie das Plättchen Widerstandskraft besitzt, hast du das Plättchen zerstört.

Du bekommst immer so viele ★ (für Hochhäuser und Panzer), bzw. ⚡ (für Kraftwerke oder Jets), bzw. ❤️ (für Hospitäler oder Infanterie), wie auf den Plättchen angegeben sind.

Wenn du ein Gebäude zerstörst, deckst du seine Einheiten-Seite auf und legst es in seinen Bezirk zurück. Falls noch Gebäude im Stapel sind, wird dadurch das nächste aufgedeckt.



Du kannst sofort ein neu aufgedecktes Gebäude zerstören, sofern du noch ausreichend 🗑️ hast.

Wenn du eine Einheit zerstörst, nimmst du dir anschließend dieses Plättchen und legst es vor dir ab.

Du darfst keine Einheit in dem Zug zerstören, in dem sie aufgedeckt worden ist.

Wenn du genug 🗑️ hast, um ein Gebäude oder eine Einheit zu zerstören, **musst** du das tun; allerdings bleibt dir überlassen, wie optimal du deine 🗑️ einsetzt.

Beispiel: Captain Fish erzielt 🗑️ 🗑️ 🗑️ 🗑️. Er steht in Queens, wo 3 Gebäude sichtbar sind: ein Hospital 2, ein Hochhaus 1 und ein Hochhaus 2. Er beschließt, das Hochhaus 1 und das Hochhaus 2 zu zerstören, und bekommt dafür 3★. Er hat immer noch 🗑️ übrig, allerdings sind die neu aufgedeckten Gebäude ein Hospital 3 und ein Hochhaus 2. Mit 🗑️ kann er daher kein weiteres Gebäude zerstören.

RUHM

Erzielst du weniger als ★★☆☆, passiert nichts. Hast du jedoch ★★☆☆ oder mehr, nimmst du dir die Karte Superstar und legst sie vor dir ab. Du bekommst sofort 1★ +1★ pro weiterem ★, den du über die ersten drei hinaus erzielt hast. Solange du im Besitz der Karte Superstar bist, bringt dir jeder erzielte ★ 1★. Sobald aber ein anderes Monster erzielt, nimmst es dir die Karte Superstar ab.



AUTSCH!

Wenn du mindestens 🗑️ erzielst, eröffnet das Militär das Feuer. Dann gilt:

- Wenn du 🗑️ erzielt, greifen die Einheiten in deinem Bezirk an. Du erleidest 1 Schaden pro Einheiten-Plättchen in deinem Bezirk.

- Wenn du 🗑️ erzielt, greifen die Einheiten in deinem Bezirk alle Monster in diesem Bezirk an (dich natürlich auch). Jedes Monster in deinem Bezirk erleidet 1 Schaden pro Einheiten-Plättchen in deinem Bezirk.
- Wenn du 🗑️ erzielt, greifen alle Einheiten der gesamten Stadt an. Jedes Monster erleidet 1 Schaden pro Einheiten-Plättchen in seinem Bezirk.

Außerdem: Sobald du 🗑️ erzielt, löst du einen Gegnangriff der gesamten Armee aus und wirst zum Verteidiger der Stadt! Die Freiheitsstatue erwacht zum Leben und schließt sich dir an. Nimm dir die Karte Freiheitsstatue und lege sie vor dir ab. Solange die Karte vor dir liegt, besitzt du zusätzliche 3★. Diese 3★ verlierst du sofort wieder, sobald du die Freiheitsstatue verlierst.



KARTENBESCHREIBUNG

1 Die Kosten einer Karte stehen in der linken oberen Ecke; bezahlt werden sie mit Energiebrocken (⚡).

2 Wie die Karte ausgespielt wird, steht oberhalb der Sprechblase.

3 Der Effekt der Karte steht in der Sprechblase.



BEHALTEN: Lass diese Karten bis zum Ende des Spiels offen vor dir liegen, falls nicht anders angegeben.



ABWERFEN: Führe den Effekt dieser Karten sofort aus, dann wirf sie ab.

Beispiel zur Auswertung der Würfel:

Kong ist in Manhattan. Captain Fish ist am Zug. Captain Fish würfelt und erzielt das folgende Ergebnis nach dem ersten Wurf:



Er erhält die und wirft die übrigen 4 Würfel erneut, in der Hoffnung, die Karte Superstar zu bekommen. Er würfelt:



Er kann noch ein Mal würfeln. Jetzt beschließt er, zu behalten und die anderen 3 Würfel nachzuwürfeln. Er erzielt:



• Auswertung der Würfel :

Captain Fish benutzt um ein Hochhaus und um eine Infanterie zu zerstören. Er bekommt 1 (für das Hochhaus) und 1 (für die Infanterie). Er nimmt sich die Infanterie und

dreht das Hochhaus auf dessen Einheitsenseite, was eine weitere Infanterie aufdeckt. Er legt diese in seinen Bezirk.

Sein bewirkt, dass die Infanterie 1 Schaden bei ihm verursacht.

Sein verursacht 1 Schaden bei Kong, der sich gerade in Manhattan aufhält. (Hätte sich nicht Kong, sondern Captain Fish in Manhattan aufgehalten, hätte er bei allen anderen Monstern 1 Schaden verursacht.) Kong bleibt in Manhattan.

Captain Fish bekommt keine , weil er nur ein hat und nicht im Besitz der Superstar-Karte ist.

Captain Fish hat weder noch , daher heilt er keine , und er bekommt keine Energiebrocken.

Captain Fish bewegt sich nicht und beschließt, keine Karten zu kaufen, also ist sein Zug damit beendet. Er gibt die Würfel an den Spieler links von ihm weiter.

MANHATTAN KONTROLLIEREN

Zu Spielbeginn befindet sich kein Monster in Manhattan. Wenn am Ende deines Zugs keine Monster in Manhattan sind, musst du nach Manhattan gehen.

Hinweis: Die drei Zonen in Manhattan (Lower, Midtown und Upper) gelten als ein Bezirk. Es darf nur ein Monster in Manhattan stehen, egal in welcher Zone es sich befindet. Alle Gebäude und Einheiten in Manhattan sind für das Monster in Manhattan erreichbar, egal in welcher Zone es sich befindet. Entsprechend sorgt dafür, dass Einheiten in Manhattan das Monster in Manhattan angreifen, unabhängig davon, in welcher Zone es sich befindet.

Wenn du angegriffen wirst, während du in Manhattan bist, darfst du aus Manhattan fliehen. Das Monster, das dich angreift, bewegt sich danach nach Manhattan (es muss also in seiner Bewegungsphase nach Manhattan gehen). Du erleidest vor deiner Flucht dennoch allen Schaden, den es dir zufügt. Das ist die einzige Möglichkeit, wie du Manhattan wieder verlassen kannst.

Hinweis: Eine Abwerfen-Karte, die bei dir direkten Schaden verursacht, gilt nicht als Angriff.

Wenn dich ein Angriff vernichtet, während du in Manhattan bist, muss das Monster, das dich angegriffen hat, in seinem Bewegungsschritt nach Manhattan gehen.

In seinem Bewegungsschritt rückt ein Monster in Manhattan auf das Feld 2-4 der nächsten Zone vor.

Wenn ein Monster Manhattan betritt, setzt der Spieler seine Figur auf das Feld 2-4 in Lower Manhattan.

EFFEKTE VON MANHATTAN

Wer in Manhattan ist, hat dadurch Vor- und Nachteile:

- Du bekommst 1 , wenn du die Kontrolle über Manhattan übernimmst (→ 1). Stelle deine Figur zunächst nach Lower Manhattan.
- Zu Beginn deines Zugs bekommst du und abhängig davon, in welcher Zone Manhattans du dich befindest:
 - Lower = [+1 / +1
 - Midtown = [+2 / +1
 - Upper = [+2 / +2
- Solange du in Manhattan bist, kannst du keine zum Heilen benutzen, sie können jedoch noch zum Auslösen anderer Effekte benutzt werden; außerdem kannst du noch Karten zu deiner Heilung anwenden ().

Außerdem werden die Ziele deiner Angriffe automatisch durch den Ort bestimmt, an dem du dich aufhältst:

- Wenn du in Manhattan bist, verursachen deine bei allen Monstern außerhalb Manhattans Schaden.
- Wenn du außerhalb von Manhattan bist, verursachen deine bei allen Monstern in Manhattan Schaden.



SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende des Zugs, in dem ein Monster 20 Ruhmpunkte erreicht und überlebt hat, oder wenn es nur noch ein Monster im Spiel gibt. Das Monster mit 20 bzw. das letzte überlebende Monster gewinnt das Spiel und wird so der König von New York! Wenn alle noch verbleibenden Monster im selben Zug vernichtet werden, gewinnt niemand.

PROFIREGELN

Regeln für 5-6 erfahrene Monster: Im Spiel zu fünft oder sechst dürfen sich zwei Monster in Manhattan aufhalten. Die Regeln sind für beide Monster dieselben. Einen weiteren Platz für Monster zu haben, kann bei so viel umhertrampelnder Zerstörungswut ganz praktisch sein.

- Betrifft eine Karte oder ein Effekt ein Monster in Manhattan, sind alle Monster in Manhattan betroffen.
- Wenn sich während deiner Bewegungsphase weniger als zwei Monster in Manhattan befinden, musst du dich nach Manhattan begeben.
- Wie im regulären Spiel ist nur das erste Monster im ersten Zug nicht in der Lage, Schaden zu verursachen. Wenn in Manhattan nur ein einziges Monster steht, verursacht ein Angreifer Schaden bei diesem Monster und muss dann selber nach Manhattan gehen.

Wenn du nach Manhattan gehst, stellst du dich normalerweise auf Feld 2-4. Wenn bereits ein Monster auf einem Feld 2-4 steht (egal in welcher Zone), musst du dich auf Feld 5-6 stellen.

Es gibt also zwei Wege: 2-4 und 5-6. Das Monster auf Feld 2-4 rückt auf das nächste Feld 2-4 vor. Das Monster auf Feld 5-6 auf das nächste Feld 5-6 vor.

Spielt man mit 5 bis 6 Monstern und irgendein Feld 2-4 ist bereits besetzt, kommt die Figur des zweiten Monsters, das Manhattan betritt, auf das Feld 5-6 von Lower Manhattan.



Sollten sich in so einer Situation immer noch 2 Monster in Manhattan aufhalten, bewegst sich dasjenige auf dem Feld 5–6 automatisch aus Manhattan heraus in einen Bezirk seiner Wahl, in dem weniger als 2 Monster stehen.

KARTEN-VERDEUTLICHUNGEN

• Immer wenn eine Karte eine Zahl zeigt, die gefolgt ist von ★, zeigt dies die Anzahl **Ruhmpunkte** an, die du durch den Kauf der Karte bekommst.

- Wenn du in Manhattan vorrückst, bleibst du auf derselben Art von Feld: Bist du auf 2–4, rückst du auf das nächste 2–4 vor, bist du auf 5–6 rückst du auf das nächste 5–6, vor. **Denke daran, dass nie mehr als zwei Monster gleichzeitig in Manhattan sein dürfen!**
- Wenn die Monster in Manhattan angegriffen werden, sagt das Monster auf Feld 2–4, ob es fliehen möchte. Wenn es aus Manhattan flieht, bewegt es sich zu einem Bezirk seiner Wahl (sofern dort noch keine 2 Monster stehen), und das Monster auf Feld 5–6 wird auf Feld 2–4 seiner aktuellen Zone versetzt, es sei denn, auch dieses Monster möchte fliehen.
- Wenn das Monster, das auf Feld 2–4 steht, vernichtet wird, bewegt sich das Monster auf dem Feld 5–6 automatisch zum Feld 2–4 seiner aktuellen Zone.
- Wenn die Vernichtung von Monstern zur Folge hat, dass weniger als 5 Monster im Spiel sind, kann sich ab dann wie üblich nur ein Monster in Manhattan aufhalten.



Du musst 🟢🟢🟢 erzielen, um die *Freiheitsstatue* zu bekommen. Du bekommst sofort 3★. Du verlierst sofort 3★, wenn du die *Freiheitsstatue* verlierst.

Du musst ★★☆☆ erzielen, um *Superstar* zu bekommen. Du bekommst sofort 1★, +1★ pro zusätzlichem ★ den du gerade erzielt hast. Solange du diese Karte hast, bekommst du 1★ pro ★ den du erzielt.

GLOSSAR

• **Angriff/Angreifen/Angreifer:** Ein Monster gilt als Angreifer, wenn es mindestens 1 Schaden durch 🟩 seiner Würfel verursacht; anderenfalls greift dieses Monster nicht an.

Erhöht eine Karte den Schaden aus einem Angriff, gilt das nur, wenn das Monster auch bereits mindestens 1 Schaden verursacht hat.

Karten, die Schaden verursachen, sobald man sie kauft (etwa *General Ellis*), gelten nicht als Angriffe. Diese Art Schaden erlaubt es Monstern in Manhattan daher auch nicht zu fliehen; ebenso können Karten, die Angriffe beeinflussen, nicht als Folge solchen Schadens ausgespielt werden.

• **Flucht/Verdrängung:** Wenn du in Manhattan bist, kannst du deinen Platz nur räumen, wenn du angegriffen wirst. Wenn eine Karte ein Monster zwingt oder ihm erlaubt, Manhattan zu verlassen (etwa durch *Subway*), muss das nächste Monster, das

ZUSAMMENFASSUNG EINES ZUGS

Wenn du am Zug bist, musst du diese Schritte nacheinander ausführen:

- 0. Einkünfte.** Wenn du in Manhattan bist oder Behalten-Karten hast, die dir zu Beginn deines Zuges Einkünfte bringen, bekommst du diese jetzt.
 - Wenn du in Manhattan bist, bekommst du ★ und ⚡, wie in deiner aktuellen Zone angegeben.
 - Führe Behalten-Karten aus, die zu Beginn deines Zugs wirken.
- 1. Würfle**
Wirf die Würfel (bis zu 3mal).
- 2. Werte die Würfel aus**
Bestimme, in welcher Reihenfolge die Würfel ausgewertet werden, jedoch musst du alle Würfel einer Sorte auswerten, bevor du die nächste Sorte auswertest. Hast du mindestens 🟩, erzielt, löst du einen Armeeangriff aus.
- 3. Bewege dich**
 - Du musst Manhattan betreten, wenn dort kein Monster ist.
 - Wenn Manhattan bereits besetzt ist, kannst du **entweder einen Bezirk betreten**, in dem noch keine zwei Monster stehen, **oder bleiben, wo du bist.**
 - Solltest du bereits in Manhattan sein, rücke zur nächsten Zone vor.
- 4. Kaufe Karten**
Du kannst Karten durch Ausgabe von Energie kaufen.
- 5. Beende deinen Zug**
Wenn du noch lebst und 20★ hast oder du das letzte noch lebende Monster bist, gewinnst du! Anderenfalls beendest du deinen Zug, indem du die Würfel an den Spieler links von dir weitergibst.

ARMEEANGRIFF

🟩: Du erleidest 1 Schaden pro Einheit in deinem Bezirk.

🟩🟩: Du und das andere Monster in deinem Bezirk erleiden je 1 Schaden pro Einheit in deinem Bezirk.

🟩🟩🟩: Jedes Monster in der gesamten Stadt erleidet 1 Schaden pro Einheit in seinem Bezirk.

sich bewegt, Manhattan betreten.

- **Nachwürfeln:** Würfle so viele Würfel, wie du möchtest, ein Mal erneut, es sei denn, die Karte besagt ausdrücklich, dass nur 1 Würfel nachgewürfelt werden darf.
- **Schaden:** Du verlierst ♥.
- **Vernichtung:** Du hast 0♥ (oder weniger).

©2014 IELLO. IELLO, KING OF NEW YORK, und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - FRANCE.

©2014 ORIGAMES. ORIGAMES und ihre Logos sind Warenzeichen von ORIGAMES.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Attention! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

CREDITS

Spielautor: Richard Garfield

Spielentwickler: Richard Garfield, Skaff Elias, Koni Kim et Guillaume Gille-Naves

Illustration & Kolorierung: Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev und Sébastien Lamirand.

Leitung der Spielserie: Cédric Barbé & Patrice Boulet

Projektleiter: Gabriel Durnerin

Spieltester USA: Mons Johnson, Bill Rose, Chip Brown, Rob Watkins, Andrew Gross und die Geißel von Manhattan – Schuyler Garfield.

Entwicklung, Design & Verpackung: ORIGAMES

Koordination, Fehlersuche, & Layout: Guillaume Gille-Naves

Art-Director & Monsterdesign: Igor Polouchine

Spieltester Frankreich: 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 und Timothée Simonot.



Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Übersetzung: Michael Kröhnert

