



RICHARD GARFIELD

KING OF NEW YORK



2-6

10+

40min

Incarnez un monstre gigantesque et devenez le King of New York ! Affrontez d'autres immenses créatures et détruisez tout sur votre passage. Pour gagner attaquez vos ennemis, écrasez des immeubles, achetez de nouvelles capacités, devenez une star et faites attention à l'armée : les humains n'ont pas dit leur dernier mot...

CONTENU

- 1 livret de règles
- 1 plateau **1**
- 64 cartes **2** +2 cartes spéciales Statue de la Liberté et Superstar
- 46 marqueurs **3** (13 Toiles, 13 Malédictions, 15 Carapaces, 5 Souvenir).
- 8 dés (6 noirs et 2 verts) **4**
- 6 fiches de Monstres **5**
- 6 figurines cartonnées +6 portes figurine **6**
- Une cinquantaine de cubes d'Énergie **7**
- 45 tuiles Bâtiment/Unité **8**

BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir le King of New York. La partie s'arrête lorsqu'un Monstre a **remporté 20 Points de Victoire** (★) ou qu'il est le **dernier survivant**.

INSTALLATION

Placez le plateau **1** au centre de la table, accessible à tous les joueurs. C'est la ville de **New York** qui est composée de cinq parties qui représentent cinq quartiers distincts de la ville : Staten Island **1**, Le Bronx **1**, Le Queens **1**, Brooklyn **1** et Manhattan **1** (composé de 3 zones : Lower, Midtown et Upper Manhattan).

Mélangez toutes les cartes **2** —sauf les 2 cartes spéciales— pour constituer une pioche et placez les trois premières face visible sur la table à côté de la pioche et des marqueurs. Placez à côté de la pioche les 2 cartes spéciales Statue de la Liberté et Superstar, face visible. Placez les marqueurs **3** à portée de main. Ils vous serviront pour certains effets de cartes. Mettez les 6 dés noirs **4** au centre de la table et conservez les 2 dés verts de côté (ils ne seront utilisés que dans des circonstances précises).

Chaque joueur choisit un Monstre, prend sa figurine **6**, sa fiche de Monstre **5** et place ses molettes sur 10 Points de Vie et 0 Point de Victoire. Composez une réserve avec les cubes d'Énergie **7**. Mélangez tous les tuiles **8** ensemble et composez des piles de 3 tuiles face Bâtiment visible. Placez 3 piles dans chaque quartier de New York. Vous n'êtes pas censés connaître les Bâtiments qui sont en dessous du premier, ils seront révélés au fur et à mesure des destructions.

★ Points de Victoire

5



Points de Vie



7



6

DESCRIPTION DES TUILES

Les tuiles représentent un Bâtiment sur une face et une Unité sur l'autre. Ces éléments peuvent être détruits par les Monstres.



2

★

1



2

♥

2

1

1 Résistance : nombre de qu'il faut obtenir pour la détruire.

2 Récompense que vous obtenez lorsque vous la détruisez.

- Si c'est un Bâtiment, il est retourné face Unité et placé dans le quartier.

- Si c'est une Unité, elle est récupérée par le Monstre qui la pose devant lui.

Un Bâtiment de Résistance 1 a toujours une Infanterie sur sa face Unité.



♥

2

Un Bâtiment de Résistance 2 a toujours un Avion sur sa face Unité.



⚡

3

Un Bâtiment de Résistance 3 a toujours un Tank sur sa face Unité.



★★★★

4

COMMENT JOUER

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur lance les 6 dés noirs et les 2 verts, le joueur qui obtient le plus de Grosse Baffe (👊) commence à jouer.

En commençant par le premier joueur et en respectant l'ordre de jeu, tous les joueurs placent leur Monstre dans le quartier de leur choix —sauf Manhattan— et en respectant la limite de 2 Monstres maximum par quartier.

Note : à partir de maintenant dans les règles et les cartes, les joueurs seront appelés Monstres.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

1. Lancer les dés (jusqu'à 3 fois)
2. Résoudre les dés (obligatoire)
3. Se déplacer (optionnel mais parfois obligatoire)
4. Acheter des cartes (optionnel)
5. Finir son tour



1. LANCER LES DÉS

À son tour, un Monstre a droit à un maximum de trois lancers.

Lors de son premier lancer, il lance les 6 dés noirs (les dés verts ne sont utilisés qu'avec des cartes spéciales).

Pour les relances suivantes il peut lancer tous ses dés ou seulement ceux de son choix (même parmi ceux qu'il aurait conservé lors d'un lancer précédent).



2. RÉSOUDRE LES DÉS

Après votre dernier lancer de dés, Les symboles obtenus représentent vos actions du tour.

Vous pouvez résoudre les actions dans l'ordre de votre choix, cependant tous les dés d'un même type doivent être résolus avant de passer à une nouvelle action.

3. SE DÉPLACER

• **Si il n'y a personne dans Manhattan** vous êtes obligé d'y aller. Quand vous rentrez dans Manhattan, vous devez vous placer dans Lower Manhattan (au sud) sur l'emplacement (2-4).

• **Si il y a déjà un Monstre dans un quartier de Manhattan**, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel quartier qui n'a pas déjà 2 Monstres (sauf Manhattan) ou vous pouvez rester dans votre quartier.

• **Si vous êtes déjà dans Manhattan**, vous êtes obligé d'avancer dans l'emplacement (2-4) de la zone supérieure de Manhattan.

Note : si vous êtes déjà dans Manhattan vous ne pouvez pas en partir (sauf si vous êtes blessé lors d'une attaque d'un autre Monstre).

Note : une fois que vous êtes dans l'Upper Manhattan vous ne vous déplacez plus lors de cette phase.

4. ACHETER DES CARTES

Après la résolution des dés et l'éventuel déplacement, un Monstre peut acheter une ou plusieurs cartes parmi les cartes dévoilées. Vous pouvez également dépenser 2 cubes d'Énergie (2⚡) pour défausser les trois cartes dévoilées.



lées et en piocher trois nouvelles. Vous pouvez acheter ou défausser les cartes dans l'ordre de votre choix tant que vous avez assez de cubes d'Énergie.

Chaque carte achetée est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

• **Exemple : Kong possède 10⚡ et n'est pas intéressé par les cartes proposées. Il dépense 2⚡ pour défausser les trois cartes et pioche les trois suivantes. Il possède encore 8⚡ et voit une carte qui l'intéresse qui coûte 3⚡. Il l'achète et pioche une nouvelle carte. Il lui reste 5⚡ qu'il décide de conserver pour un autre tour.**

5. FINIR SON TOUR

Certains effets de carte s'activent à cette phase.

C'est la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche, c'est à lui de jouer.

EFFETS DES DÉS

Description des dés :

Chaque dé possède 6 symboles.

- ⚡ : Énergie ⚡
- 👊 : Grosse Baffe
- 👁️ : Destruction
- ❤️ : Soin ❤️
- 🌟 : Célébrité
- 💀 : Ouch !

ÉNERGIE

Vous récupérez 1 cube d'Énergie (⚡) pour chaque ⚡ obtenu.

Les cubes d'Énergie se conservent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

GROSSES BAFFES

Vous infligez une blessure pour chaque 👊 obtenu.

- **Si vous êtes dans Manhattan** et que vous obtenez des 👊, vous infligez des blessures à tous les Monstres qui ne sont pas dans Manhattan.

- **Si vous n'êtes pas dans Manhattan** et que vous obtenez des 👊, vous infligez des blessures à tous les Monstres qui sont dans Manhattan.

Chaque blessure entraîne la perte d'1 Point de Vie (1❤️).

Si un Monstre perd son dernier Point de Vie (❤️), il est éliminé.

Si au début de votre tour il n'y a personne à Manhattan, vous n'infligez pas de blessure même si vous obtenez des 👊.

SOIGNEZ-VOUS

Chaque ❤️ obtenu permet de soigner 1 Point de Vie (❤️) perdu, sauf si vous êtes dans Manhattan.

Un Monstre ne peut pas avoir plus de 10❤️.

DÉSTRUCTION

Vous devez utiliser vos 🏠 pour détruire les Bâtiments ou éliminer des Unités du quartier où se trouve votre Monstre.

La Résistance d'un Bâtiment ou d'une Unité indique le nombre de 🏠 que vous devez obtenir pour la ou le détruire en un tour.

Un Bâtiment ou une Unité dont la résistance est réduite à 0 est détruit, vous récupérez autant de ⭐ (pour des Immeubles ou des Tanks), de ⚡ (pour des Centrales

électriques ou des Avions) ou de ❤️ (pour des Hôpitaux ou de l'Infanterie) qu'indiqué sur la tuile.

Lorsqu'un Bâtiment est détruit, retournez-le sur sa face Unité et posez-le à côté dans le même quartier. S'il reste des Bâtiments dans la pile, un nouveau apparaît, il peut être détruit immédiatement si vous avez des 🏠 non utilisées. Une Unité détruite est récupérée par le Monstre qui la pose devant lui.

Une Unité ne peut pas être détruite au tour où elle arrive.

Tant que vous avez assez de 🏠 pour détruire un Bâtiment ou une Unité vous êtes obligé de le faire (vous n'êtes toutefois pas obligé d'optimiser au mieux vos 🏠).

• **Exemple : Captain Fish obtient 🏠🏠🏠🏠, il est dans le Queens avec 3 Bâtiments visibles, un Hôpital 2, un Immeuble 2 et un Immeuble 1. Il décide de détruire les Immeubles de 1 et de 2 pour gagner 3⭐. Il lui reste 1🏠, mais les Bâtiments révélés sont un Hôpital 3 et un Immeuble 2. Il ne peut détruire aucun de ces Bâtiments avec le 🏠 qui lui reste.**

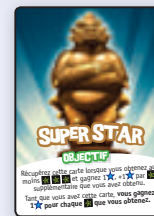
CÉLÉBRITÉ

Si vous obtenez moins de 🌟 rien ne se passe.

Si vous obtenez 🌟🌟🌟 ou plus, vous récupérez la carte Superstar et la placez devant vous. vous gagnez immédiatement 1⭐ +1⭐ par 🌟 au-delà des trois premiers 🌟.

À partir de maintenant, et tant que vous avez la carte Superstar devant vous, chaque 🌟 obtenue vous fait gagner 1⭐.

Dès qu'un Monstre obtient 🌟🌟, il vous vole Superstar.



OUCH !

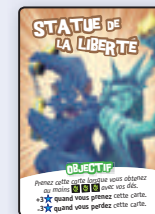
Si vous obtenez au moins 1 💀 l'armée entre en action :

- Si vous obtenez 💀, les Unités dans votre quartier vous attaquent, vous subissez 1 dégât par tuile Unité dans votre quartier.

- Si vous obtenez 💀💀, les Unités dans votre quartier attaquent tous les Monstres de votre quartier (y compris vous, bien sûr), les Monstres de votre quartier subissent 1 dégât par tuile Unité dans votre quartier.

- Si vous obtenez 💀💀💀, les Unités de toute la ville attaquent, chaque Monstre subit 1 dégât par tuile Unité dans son quartier.

De plus en obtenant 💀💀💀 vous devenez le Défenseur de la ville : la Statue de la Liberté s'anime et vient vous rejoindre. Récupérez la carte et placez-la devant vous. Tant que vous avez la Statue de la Liberté devant vous, vous bénéficiez d'un bonus de 3⭐ supplémentaires. Vous perdez ce bonus dès que vous perdez la Statue de la Liberté.



DESCRIPTION DES CARTES

1 : Le coût d'une carte est indiqué en haut à gauche de la carte et est payé en cube d'Énergie (⚡).

2 : La nature de chaque carte est indiquée en haut du texte.

3 : L'effet de la carte est indiqué dans la bulle.



POUVOIR : Les Monstres conservent ces cartes face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie sauf indication contraire.

ACTION : l'effet de ces cartes est résolu immédiatement, puis la carte est défaussée.

Exemple d'un lancer de dés :

Kong est le King of New York. C'est au tour de Captain Fish de jouer. Captain Fish lance les 6 dés et obtient pour son premier lancer :



Il conserve les 1 Énergie et relance les quatre autres dés pour tenter d'obtenir la carte Superstar et obtient :



Il lui reste une relance. Cette fois il décide de conserver les 1 Énergie et relance les trois autres dés et obtient :



Résolution des dés :

Comme il a obtenu 1 Énergie, il détruit un Immeuble 1 et une Infanterie 2, et gagne 1 Énergie (pour l'Immeuble), plus 1 Énergie (pour l'Infanterie). Il récupère

l'Infanterie et retourne l'Immeuble sur sa face Unité et fait apparaître une nouvelle Infanterie qu'il pose dans son quartier.

Avec son 1 Énergie, il subit 1 blessure de l'Infanterie.

Avec sa 1 Énergie, il inflige 1 blessure à Kong qui occupe actuellement Manhattan. Si c'était Captain Fish qui avait occupé Manhattan, il aurait infligé 1 blessure à tous les autres Monstres. Kong reste dans Manhattan.

Captain Fish ne gagne aucun Énergie, puisqu'il n'a pas la carte Superstar.

Captain Fish n'a obtenu aucun Énergie ou Énergie, il ne se soigne donc d'aucun Énergie, et ne gagne pas de cube d'Énergie supplémentaire.

Captain Fish ne se déplace pas et n'achète pas de carte, c'est la fin de son tour. Il passe les dés au joueur à sa gauche.

CONTRÔLER MANHATTAN

Au début de la partie, aucun Monstre ne se trouve dans Manhattan. Un Monstre est obligé de se déplacer dans Manhattan à sa phase de déplacement si aucune des zones de Manhattan n'est occupée par un Monstre.

Note : les trois zones de Manhattan —Lower, Midtown et Upper— ne forment qu'un seul quartier. Il ne peut donc y avoir qu'un Monstre dans Manhattan quelle que soit la zone où il se trouve. Les Bâtiments dans Manhattan sont accessibles au Monstre qui est dans Manhattan quelle que soit la zone où il se trouve. De même, toutes les Unités dans Manhattan peuvent attaquer en cas de 1 Énergie le Monstre dans Manhattan quelle que soit la zone où il se trouve.

Si vous êtes attaqué alors que vous êtes dans Manhattan vous pouvez décider de fuir devant le Monstre qui vous a attaqué (il sera obligé de se déplacer dans Manhattan lors de sa phase de déplacement). Vous subissez quand même les blessures. C'est le seul moyen de quitter Manhattan.

Attention : une carte Action qui vous blesse directement n'est pas une attaque.

Si vous êtes éliminé lors d'une attaque, le Monstre qui vous a attaqué se déplace forcément dans Manhattan lors de sa phase de déplacement.

À sa phase de déplacement, un Monstre dans Manhattan avance sur l'emplacement (2-4) de la zone supérieure.

Le Monstre qui devient King of New York, place sa figurine sur Manhattan sur l'emplacement (2-4) de Lower Manhattan en bas de l'île.

EFFETS DE MANHATTAN

Être dans Manhattan entraîne des avantages et des inconvénients :

- Vous gagnez 1 Énergie lorsque vous prenez le contrôle de Manhattan (→ 1 Énergie). Placez votre figurine dans Lower Manhattan (au sud).
- Au début de votre tour vous gagnez un nombre des Énergie et des Énergie en fonction de la zone de Manhattan dans laquelle vous êtes :
 - Lower = [+1 Énergie / +1 Énergie]
 - Midtown = [+2 Énergie / +1 Énergie]
 - Upper = [+2 Énergie / +2 Énergie]
- Les Monstres qui sont dans Manhattan ne peuvent pas utiliser le résultat du dé pour se soigner mais ils peuvent toujours s'en servir pour d'autres effets de jeu et ils peuvent toujours utiliser des cartes pour se soigner (⚡).

De plus les cibles de vos attaques dépendent de l'endroit où vous vous trouvez :

- Les 1 Énergie des Monstres qui contrôlent Manhattan infligent des blessures à tous les Monstres qui ne sont pas dans Manhattan.
- Les 1 Énergie des Monstres qui ne sont pas dans Manhattan n'infligent des blessures qu'aux Monstres qui sont dans Manhattan.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'un Monstre a atteint 20 Énergie et qu'il a survécu ou s'il ne reste qu'un Monstre en jeu.

Le Monstre qui a atteint les 20 Énergie ou le dernier survivant gagne la partie et est sacré King of New York. Si tous les Monstres sont éliminés en même temps, personne ne gagne !

RÈGLE AVANCÉE

Règle pour 5 à 6 Monstres expérimentés. Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, vous pouvez être jusqu'à deux Monstres dans Manhattan. La règle est la même pour les deux Monstres. Un peu plus de place pour les Monstres est assez appréciable lorsqu'il y en a beaucoup.

- Quand une carte ou un effet affecte le Monstre qui est dans Manhattan, il affecte tous les Monstres qui sont dans Manhattan.
- Un Monstre qui n'est pas dans Manhattan doit obligatoirement entrer dans Manhattan s'il n'y a pas déjà 2 Monstres dedans.
- Seul le premier Monstre à jouer n'inflige pas de blessure au premier tour. Si Manhattan n'est occupé que par un Monstre, le Monstre qui attaque inflige des blessures au Monstre qui occupe Manhattan, puis se déplace dans Manhattan.

Un Monstre qui entre dans Manhattan doit par défaut se placer sur l'emplacement (2-4) de Lower Manhattan. Si un emplacement (2-4) est déjà occupé dans Manhattan (quelque soit la zone), il doit se placer sur l'emplacement (5-6).


Lorsque vous jouez avec 5 ou 6 Monstres, un Monstre dans Manhattan avance sur l'emplacement (5-6) d'une zone lorsque un emplacement (2-4) de Manhattan est déjà occupé.

Lorsque vous jouez avec 5 ou 6 Monstres, si un emplacement (2-4) est déjà occupé, le second Monstre qui devient King of New York, place sa figurine sur un emplacement (5-6).



PRÉCISIONS SUR LES CARTES


- Lorsqu'une carte indique un chiffre suivi de ★, elle indique le nombre de **Points de Victoire** qu'obtient l'acheteur.
- Un joueur peut obtenir 20★ et mourir dans le même tour grâce à des cartes. **Vous devez survivre au tour pour gagner.** Si tous les Monstres sont éliminés en même temps... tout le monde perd !
- Une carte ne peut pas permettre à un Monstre d'avoir plus de 10♥ sauf si elle le précise (comme la carte *Carapace*).
- Certaines cartes Action sont liées à un quartier, elle coûtent 1⚡ de moins si vous les achetez alors que vous êtes dans leur quartier.
- La *Statue de la Liberté* et *Superstar* sont des Objectifs. Elles se gagnent uniquement sur une combinaison de dés et vous les perdez lorsqu'un autre joueur obtient cette combinaison.

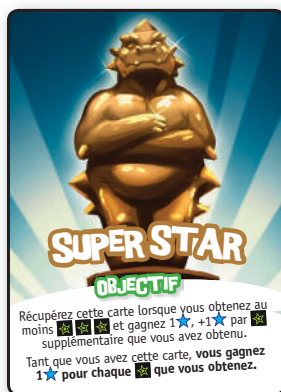
Vous devez obtenir  pour récupérer la *Statue de la Liberté*.





- Quand le Monstre qui est sur l'emplacement (5-6) progresse dans Manhattan, il se déplace toujours par défaut sur l'emplacement (5-6) de la zone supérieure.
- Si les monstres dans Manhattan sont attaqués, c'est d'abord le Monstre de l'emplacement (2-4) qui indique s'il fuit ou non et où. S'il fuit Manhattan il se place dans le quartier de son choix et le Monstre qui est sur l'emplacement (5-6) se déplace sur l'emplacement (2-4) de la zone où il se trouve.
- Si un Monstre est éliminé et qu'il reste moins de cinq Monstres en jeu, il ne peut plus y avoir qu'un Monstre dans Manhattan. Le Monstre qui était sur un emplacement (5-6) quitte automatiquement Manhattan pour aller dans le quartier de son choix où il n'y a pas déjà deux Monstres.


Vous gagnez immédiatement 3★. Vous perdez immédiatement 3★ si vous perdez la *Statue de la Liberté*.

Vous devez obtenir  pour récupérer *Superstar*.



Vous gagnez immédiatement 1★, +1★ pour chaque  obtenu en plus lors de ce lancer. Vous gagnez 1★ chaque fois que vous obtenez une .

GLOSSAIRE

- **Relance** : relancer autant de dés qu'un joueur le souhaite en une fois sauf si la carte précise qu'il ne peut relancer qu'un seul dé.
- **Blessure** : perte d'1♥.
- **Attaque / Attaquant** : un Monstre est considéré comme attaquant s'il inflige au moins une blessure avec le  des dés. Sinon il n'attaque pas. Si une carte augmente les blessures d'une attaque, elle ne le fait que si le Monstre a infligé au moins une blessure.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous devez suivre ces phases dans l'ordre :

0. Gains (si vous êtes dans Manhattan ou si vous possédez des cartes Pouvoir qui donnent des gains en début de tour)


- **Si vous êtes dans Manhattan**, vous gagnez les ★ et ⚡ indiqués sur la zone où vous vous trouvez.
- **Résolvez les cartes Pouvoir** qui ont des effets de début de tour.

1. Lancer les dés

Vous avez droit à un maximum de 3 lancer.

2. Résoudre les dés

Vous choisissez l'ordre de résolution de vos dés, mais vous devez résoudre tous les dés d'un même type avant de passer aux suivants.

Si vous obtenez au moins un , vous déclenchez une attaque de l'armée.

3. Se déplacer

• Vous devez entrer dans Manhattan si aucun Monstre ne s'y trouve.

• Si vous êtes dans Manhattan, vous devez avancer dans la zone supérieure.

• Si Manhattan est occupé, vous

peuvez vous déplacer dans un autre quartier qui n'est pas déjà occupé par 2 Monstres.


4. Acheter des cartes


Vous pouvez acheter des cartes en dépensant l'Énergie.


5. Finir son tour

Si vous êtes encore vivant et que vous avez 20★ ou que vous êtes le dernier survivant, vous avez gagné. Sinon c'est la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

ATTAQUE DE L'ARMÉE

 : subissez 1 blessure par Unité dans votre quartier.

 : vous, ainsi que l'autre Monstre qui est dans votre quartier subissez 1 blessure par Unité dans votre quartier.

 : tous les Monstres subissent 1 blessure par Unité dans leur quartier et vous récupérez la *Statue de la Liberté*.

Les cartes qui infligent des blessures lorsqu'elles sont achetées (comme *Général Ellis* par exemple), ne sont pas considérées comme des attaques. Les Monstres dans Manhattan ne peuvent donc pas fuir sur ce genre de blessures et les effets des cartes qui affectent les attaques ne marchent pas.

• **Fuir / Chasser** : un Monstre ne peut fuir Manhattan que lorsqu'il est attaqué par un autre Monstre.

Si une carte oblige un Monstre à fuir Manhattan ou lui permet de la quitter, le prochain Monstre qui a une phase de déplacement devra forcément y entrer.

• **Éliminé** : être à 0♥.

© 2014 Iello. Tous droits réservés.

Distribution : IELLO
9 Avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt France

CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield

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

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Chef de projet : Gabriel Durnerin

Tests US : Mons Johnson, Bill Rose, Chip Brown, Rob Watkins, Andrew Gross et le fléau de Manhattan - Schuyler Garfield.

Packageur, Conception graphique

& Développement des règles : ORIGAMES

Coordination et règles :

Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique

& Recherche graphique des Monstres :

Igor Polouchine

Illustrations et mise en couleur : Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev et Sébastien Lamirand.



Test France : 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 et Timothée Simonot.

SUIVEZ-NOUS SUR :

