

2-6

10+

40min

RICHARD GARFIELD

KING OF NEW YORK



¡Eres un monstruo gigante que intenta ejercer su control sobre Nueva York! Si quieres conseguirlo, primero deberás enfrentarte a otras criaturas gigantes y destruir todo lo que encuentres a tu paso. Ataca a tus enemigos, destruye rascacielos, consigue nuevas habilidades, conviértete en un ídolo de masas y no pierdas de vista al ejército. Los humanos aún no han tirado la toalla...

CONTENIDO

- 1 instrucciones
- 1 tablero de juego **1**
- 64 cartas **2** + 2 cartas especiales: *Ídolo de masas* y *Estatua de la Libertad*
- 46 contadores **3** (13 Telaraña, 13 Maldición, 5 Recuerdo, 15 Caparazón)
- 8 dados (6 negros + 2 verdes) **4**
- 6 tableros de Monstruo **5**
- 6 figuras de cartón + 6 peanas **6**
- cubos de energía **7**
- 45 losetas de edificio/unidad **8**

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es convertirte en el rey de Nueva York (King of New York). La partida se acaba cuando un Monstruo consigue **20 Puntos de Victoria** (★) o si es el **último Monstruo que queda en pie**.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero de juego **1** en el centro de la mesa, de modo que todos los jugadores puedan llegar bien. Este tablero representa la ciudad de Nueva York, dividida en cinco

distritos: Staten Island **1**, Bronx **1**, Queens **1**, Brooklyn **1** y Manhattan **1** (dividida a su vez en Norte, Centro y Sur). Mezcla todas las cartas **2** excepto las 2 cartas especiales (*Ídolo de Masas* y *Estatua de la Libertad*), para formar una baraja y coloca las tres primeras boca arriba en la mesa cerca de la propia baraja y los contadores. Luego, deja las cartas especiales boca arriba junto a la baraja. Deja los contadores **3** junto al tablero de juego. Se usarán cuando ciertas cartas los requieran. Coloca los 6 dados **4** en

el centro de la mesa y los verdes a un lado (solo se usarán en circunstancias especiales). Cada jugador escoge un Monstruo, toma su figura **6**, su tablero de Monstruo **5** y pone su Vida a 10 y sus Puntos de Victoria a 0. Finalmente, coloca los cubos de energía **7** a modo de reserva. Mezcla todas las losetas de edificio **8** y agrúpalas formando montones de 3 losetas con la cara de edificio hacia arriba. Coloca 3 montones en cada distrito sin mirar las losetas inferiores, ya que se revelarán a medida que los edificios de arriba se destruyan.

★ Puntos de Victoria

5



Vida



2



3



4



1



1



7



6



DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS

Cada loseta contiene un edificio en una cara y una unidad en la otra. Ambos elementos pueden ser destruidos por un Monstruo.



2



2

1 Durabilidad: número de edificios necesarios para destruir el elemento.

2 Recompensa: beneficios por destruirlo.

- Si destruyes un edificio, voltea la loseta y déjala en su distrito.

- Si destruyes una unidad, retira la loseta del tablero.

Los edificios con Durabilidad 1 tienen una unidad de infantería en el reverso.



2

Los edificios con Durabilidad 2 tienen un avión en el reverso.



3

Los edificios con Durabilidad 3 tienen un tanque en el reverso.



4

¿CÓMO SE JUEGA?

La partida se desarrolla a través de una serie de turnos que avanzan en sentido horario.

Para saber quién dará inicio a la partida, cada jugador lanza los 8 dados (6 negros y 2 verdes). Quien consiga más "Ataques" (👊) será el jugador inicial.

Comenzando por el jugador inicial y prosiguiendo en sentido horario, cada jugador coloca su Monstruo en un distrito a su elección (excepto Manhattan). Nunca puede haber más de 2 Monstruos en un mismo distrito.

Nota: a lo largo de estas instrucciones y en las cartas, a los jugadores se les llamará Monstruos.

RESUMEN DEL TURNO:

1. Lanzar y relanzar los dados (hasta 3 veces)
2. Resolver los dados (obligatorio)
3. Moverse (a veces obligatorio)
4. Comprar cartas (opcional)
5. Final del turno



1. LANZAR Y RELANZAR LOS DADOS

En tu turno, lanzas los 6 dados negros. Puedes volver a lanzar alguno o todos los dados hasta dos veces. Los dados separados tras la primera tirada pueden guardarse o ser lanzados de nuevo.

2. RESOLVER LOS DADOS

Los símbolos obtenidos al finalizar las tiradas son tus acciones para este turno. Puedes resolver los dados en el orden que quieras, con la condición de que todos los dados con el mismo símbolo

se resuelvan antes de pasar al siguiente icono.

3. MOVERSE

- Si no hay Monstruos en Manhattan, debes colocar tu figura en Manhattan Sur (casilla 2-4).
- Si hay otro Monstruo en cualquier lugar de Manhattan, tienes dos opciones: moverte a un distrito en el que no haya 2 Monstruos (excepto Manhattan) o seguir donde estás.
- Si estás en Manhattan, debes avanzar a la zona inmediatamente superior (casilla 2-4).

Nota: si estás en Manhattan Norte, no te moverás durante esta fase.

Nota: si estás en Manhattan, no puedes cambiar de distrito a menos que hayas sufrido daño a causa del ataque de otro Monstruo.

4. COMPRAR CARTAS

Opcionalmente, tras moverse, un Monstruo puede comprar una o más cartas de las que hay disponibles junto a la baraja. Gastar 2⚡ permite descartar las tres cartas mostradas y revelar tres nuevas cartas. Comprar y descartar se puede realizar en cualquier orden y tantas veces como se quiera mientras se tenga energía suficiente.

Las cartas compradas se reemplazan inmediatamente por nuevas cartas de la baraja.

• *Ejemplo: Kong tiene 10⚡ y no quiere ninguna de las tres cartas disponibles. Gasta 2⚡ y las descarta, tras lo que se revelan tres nuevas. Ahora tiene 8⚡ y ve una carta de coste 3⚡ que quiere. La compra y revela otra carta. Aún tiene 5⚡, pero decide guardarlas para el siguiente turno.*

5. FINAL DEL TURNO

Algunos efectos de las cartas se resuelven en este momento. Es el final de tu turno; pasa los dados al jugador de tu izquierda.



EFECTOS DEL DADO

Símbolos de los dados:

- ⚡ : Energía ⚡
- 👊 : Ataque 👊
- 💣 : Destrucción 💣
- ❤️ : Vida ❤️
- ★ : Fama ★
- 👁️ : ¡Ay! 👁️

ENERGÍA

Cada ⚡ conseguido permite coger 1 Cubo de Energía (⚡). Puedes guardar los Cubos de Energía de un turno a otro hasta que decidas usarlos.

ATAQUE

Cada 👊 conseguido es 1 daño que haces a otro Monstruo o Monstruos.

- Si estás en Manhattan, al conseguir 👊, infliges daño a todos aquellos Monstruos que no estén en Manhattan.

- Si estás fuera de Manhattan, al conseguir 👊, infliges daño a todos los Monstruos que estén en Manhattan.

Cada daño recibido significa la pérdida de 1 Vida (1❤). Si un

Monstruo pierde toda su Vida (❤), queda fuera de la partida.

Si no hay Monstruos en Manhattan al comienzo de tu turno, no causas ningún daño aunque resuelvas dados con 👊.

VIDA

Cada ❤ permite a un Monstruo recuperar 1 Vida perdida (❤), a menos que esté en Manhattan. Un Monstruo no puede sobrepasar las 10❤.

DESTRUCCIÓN

Cada 💣 conseguido reduce en 1 la Durabilidad de un edificio o unidad del distrito en el que te encuentras. La Durabilidad de estos elementos indica la cantidad de 💣 que debes aplicar sobre ellos en un solo turno para destruirlos. Consigues tantas ★ (rascacielos y tanques), ⚡ (centrales eléctricas y aviones) o ❤ (hospitales e infantería) como indique la loseta que has destruido. Cuando destruyas un edificio,

voltea la loseta y déjala en su distrito. Si aún hay edificios en ese montón, se habrá revelado un segundo edificio que podrás destruir inmediatamente si aún te quedan por resolver los 💣 necesarios para ello.

Las unidades no pueden destruirse el mismo turno en el que aparecen.

Si has conseguido los 💣 necesarios para destruir un edificio o unidad, debes hacerlo. Aun así, no se exige que optimices tus 💣 para eliminar más objetivos.

• *Ejemplo: Captain Fish consigue 💣💣💣. Está en Queens, con los siguientes edificios al descubierto: Hospital 2, Rascacielos 2 y Rascacielos 1. El Monstruo decide destruir el Rascacielos 1 y el Rascacielos 2 para así conseguir 3★. Aún le queda 💣, pero solo hay revelados un Hospital 3 y un Rascacielos 2, por lo que no puede hacer nada contra ellos.*



FAMA

Si consigues menos de ★★, no pasa nada. En caso contrario, toma la carta Ídolo de masas y déjala frente a ti. Ganas inmediatamente 1★, +1★ por cada ★ que hayas conseguido después de las tres primeras. Mientras tengas esta carta en tu poder, cada ★ que resuelvas te concederá 1★. Sin embargo, en cuanto otro Monstruo consiga al menos ★★, te quitará la carta y la dejará frente a él.



¡AY!

Si consigues algún 👁 los militares abren fuego:

- Si consigues 👁, las unidades de tu distrito te atacan y recibes 1 daño por cada loseta de unidad

que haya en él.

- Si consigues 👁👁, todos los Monstruos de tu distrito reciben 1 daño por cada unidad que haya en él.

- Si consigues 👁👁👁 o más, cada Monstruo en la partida recibe 1 daño por cada unidad que haya en su distrito.

Además, si consigues 👁👁👁 o más, al activar un contraataque de todo el ejército te conviertes en el defensor de la ciudad. La Estatua de la Libertad cobra vida y se une a ti. Coge la carta *Estatua de la Libertad* y colócala delante tuyo. Mientras tengas la carta delante tienes 3★ adicionales, que se pierden cuando otro jugador consiga la carta *Estatua de la Libertad*.



DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

1: El coste de la carta aparece en la esquina superior izquierda y se paga con Cubos de Energía (⚡).

2: Cómo jugar la carta viene indicado sobre la descripción del efecto.

3: El efecto de la carta se indica en la parte inferior de la misma.



PERMANENTE: Los Monstruos conservan estas cartas boca arriba hasta el final de la partida (a menos que la carta indique que debe descartarse bajo determinadas circunstancias).



DESCARTAR: Los Monstruos resuelven la carta automáticamente y luego la descartan.

• Ejemplo de resolución de una tirada:

Kong está ocupando Manhattan cuando comienza el turno de Captain Fish. El Monstruo lanza los dados y consigue la siguiente combinación:



Conserva 1 y vuelve a tirar los otros cuatro dados para intentar conseguir la carta Ídolo de masas. Tras su segunda tirada tiene:



Solo puede lanzar los dados una vez más. Ahora decide conservar 1 y probar suerte con los otros 3 dados. Tras su tercera tirada tiene:



• Se resuelven los dados:

Captain Fish utiliza 1 para destruir un rascacielos y 1 para destruir una unidad de infantería. A cambio, consigue 1 por el rascacielos y 1 por la infantería.

Luego, retira la loseta de infantería y voltea el rascacielos para revelar la unidad del reverso: otra unidad de infantería, que colocará en su distrito.

El 1 indica que la infantería le causa 1 daño.

A continuación, resuelve su 2 para causar 1 daño a Kong, que en estos momentos está en Manhattan y que decide seguir allí. Si Captain Fish se encontrara en Manhattan, podría haber causado 1 daño a todos los demás Monstruos.

Captain Fish no consigue 3 porque solo ha obtenido 2 y la carta Ídolo de masas no está en su poder. Tampoco ha conseguido 4 ni 5, así que no puede recuperar 1, ni conseguir Cubos de Energía.

Como ha decidido no moverse ni comprar cartas, el Monstruo concluye su turno entregando los dados al jugador de su izquierda.

CONTROLAR MANHATTAN

Al inicio de la partida no hay ningún Monstruo en Manhattan. Si dicho distrito está vacío al final de tu turno, deberás trasladarte a él.

Nota: las 3 zonas de Manhattan (Sur, Centro y Norte) forman un solo distrito. Por lo tanto, solo pueden contener 1 Monstruo, independientemente de la zona en la que se encuentre. Ese Monstruo tiene acceso a todos los edificios y unidades de las 3 zonas. Igualmente, los 1 harán que todas las unidades del distrito le ataquen sin importar la zona.

Si eres atacado mientras estás en Manhattan, puedes cederle el distrito al Monstruo que te ha atacado (que deberá entrar en el distrito durante su fase de movimiento). Recibes el daño igualmente, pero es la única manera de salir de Manhattan.

Nota: una carta DESCARTAR que te inflige daño no es un ataque.

Si eres eliminado estando en Manhattan, el Monstruo que te ha atacado debe entrar obligatoriamente en el distrito durante su fase de movimiento.

Durante la fase de movimiento, el Monstruo de Manhattan avanza a la casilla 2-4 de la siguiente zona.

Cuando un Monstruo entra en Manhattan, deja su figura en la casilla 2-4 de Manhattan Sur.

EFECTOS DE MANHATTAN

Estar en Manhattan tiene algunas ventajas y desventajas:

- Cuando tomas control de Manhattan, ganas 1 (→1). Coloca tu figura en Manhattan Sur.
- Si empiezas el turno en Manhattan, ganas cierto número de y ⚡, según la zona del distrito en la que te encuentres:
 - Sur (Lower) = [+1, +1]
 - Centro (Midtown) = [+2, +1]
 - Norte (Upper) = [+2, +2]
- El Monstruo de Manhattan no puede usar los para curarse, pero sí para activar otros efectos del juego. Aún puede curarse con cartas que haya conseguido ().

El objetivo a quien infliges daño cuando atacas también depende de dónde te encuentres:

- El de un Monstruo en Manhattan daña a todos los Monstruos que no se encuentren en Manhattan.
- El de un Monstruo que no está en Manhattan daña a los Monstruos que haya en Manhattan.



GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando un Monstruo consigue 20 o es el único Monstruo con vida. Ese Monstruo será coronado "Rey de Nueva York" al concluir su turno, ¡así que tendrá que sobrevivir hasta el final del mismo!

Si todos los Monstruos que quedan en la partida son eliminados en el mismo turno, no habrá ganador.

REGLAS AVANZADAS

Instrucciones para 5 o 6 Monstruos experimentados.

En partidas de 5 o 6 jugadores, puede haber dos Monstruos en Manhattan (que compartirán las reglas asociadas a los Monstruos de Manhattan). Este espacio adicional tiene una gran relevancia cuando la corona se disputa entre tantos jugadores.

- Si una carta o efecto tiene como objetivo al Monstruo de Manhattan, afectará por igual a todos los Monstruos que haya en el distrito.
- Si en Manhattan hay menos de 2 Monstruos en tu fase de movimiento, tendrás que entrar en el distrito.
- Tal como sucede en el juego básico, el jugador inicial es el único que no puede infligir daño en su primer turno. Si en Manhattan hay un solo Monstruo, el atacante le causará el daño pertinente y luego entrará en dicho distrito.

Al entrar en Manhattan, lo normal es colocarse en la primera casilla 2-4. Si ya hay un Monstruo en esas casillas, independientemente de la zona, utilizarás la casilla 5-6 de Manhattan Sur.

Hay dos conjuntos de casillas: 2-4 y 5-6. El Monstruo en una casilla 2-4, avanza a la siguiente casilla con estas cifras. El Monstruo en una casilla 5-6 avanza la siguiente casilla con estas cifras.

Si sois 5-6 Monstruos y hay una casilla 2-4 ocupada, el segundo Monstruo que entre en Manhattan debe colocar su figura en la casilla 5-6 de Manhattan Sur.



de su zona actual.

- Si se elimina a un Monstruo y eso significa que quedan menos de 5 Monstruos activos, solo podrá haber 1 Monstruo en Manhattan. En caso de que los dos espacios del distrito estén ocupados, el Monstruo de la casilla 5-6 se traslada automáticamente a un distrito a su elección (siempre que no esté ocupado por 2 Monstruos).

ENTENDIENDO LAS CARTAS

- Cuando avanzas en Manhattan, te desplazas por el mismo tipo de casillas. Si estás en una casilla 2-4, entrarás en la siguiente casilla 2-4. Si estás en una casilla 5-6, entrarás en la siguiente casilla 5-6. ¡Recuerda que en Manhattan solo puede haber dos Monstruos a la vez!
- Si un jugador ataca a los Monstruos de Manhattan, el Monstruo de la casilla 2-4 decide si quiere huir. Si lo hace, se traslada a un distrito a su elección (siempre que no esté ocupado por 2 Monstruos). Luego, el Monstruo en la casilla 5-6 se desplaza a la casilla 2-4 de su zona actual, a menos que él también decida escapar.
- Si el Monstruo de la casilla 2-4 es eliminado, el Monstruo de la casilla 5-6 se desplaza automáticamente a la casilla 2-4

- Cuando una carta muestra un número seguido por ★, la cifra indica cuántos **Puntos de Victoria** recibes el comprador de la carta.
- Es posible alcanzar los 20★ y ser eliminado a causa de una carta. Un Monstruo en esta situación debe sobrevivir al turno completo para ser proclamado ganador. Si todos los Monstruos que quedan en la partida son eliminados en el mismo turno, no habrá ganador.
- A menos que se especifique en la carta, la Vida de un Monstruo no puede superar las 10♥.
- Algunas cartas **DESCARTAR** están asociadas con un distrito y cuestan 1⚡ menos si las compras estando en dicho lugar.
- Las cartas *Estatua de la Libertad* e *Ídolo de masas* solo se pueden conseguir con una combinación de dados y se pierden en cuanto otro Monstruo consigue esa misma combinación.

Debes obtener 🌿🌿🌿 para conseguir la *Estatua de la Libertad*.

Ganas inmediatamente 3★. Pierdes inmediatamente 3★ si te quitan la carta.



Debes obtener ★★ para conseguir *Ídolo de masas*. Ganas inmediatamente 1★, +1★ por cada ★ después de la tercera.

Mientras tengas esta carta, ganas 1★ por cada ★ que resuelvas.



GLOSARIO

- **Atacar/Infligir daño:** se considera que un Monstruo ataca cuando ocasiona como mínimo 1 daño mediante sus 🌿. En cualquier otro caso, no está atacando. Ello significa que una carta que incremente el daño de un ataque no tendrá efecto si no obtienes primero un 🌿.

RESUMEN DEL TURNO

En tu turno debes seguir estos pasos en el orden establecido:

1. **Ingresos.** Si estás en Manhattan o tienes alguna carta que aporte ingresos al inicio de tu turno, recíbelos ahora.
 - Si estás en Manhattan, consigues el número de ★ y ⚡ que se indica en tu zona.
 - Resuelve las cartas permanentes que tengan efectos al comienzo del turno.
1. **Lanzar y relanzar los dados**
Hasta 3 veces.
2. **Resolver los dados**
Puedes resolver los dados en el orden que quieras, con la condición de que todos los dados con el mismo símbolo se resuelvan antes de pasar al siguiente icono.
3. **Moverse**
 - Si no hay Monstruos en Manhattan, debes entrar.
 - Si hay otro Monstruo en Manhattan, puedes desplazarte a un distrito que no contenga 2 Monstruos o seguir donde estás.
 - Si estás en Manhattan, debes avanzar a la zona inmediatamente superior.
4. **Comprar cartas**
Puedes comprar cartas gastando Cubos de Energía.
5. **Final del turno**
Si tienes 20★ o eres el único Monstruo en pie, ¡has ganado! De lo contrario, entrega los dados al jugador de tu izquierda y da por concluido tu turno.

ATAQUES DEL EJÉRCITO

🌿: recibes 1 daño por cada unidad que haya en tu distrito.

🌿🌿: todos los Monstruos de tu distrito reciben 1 daño por cada unidad que haya en él.

🌿🌿🌿: cada Monstruo de la partida recibe 1 daño por cada unidad que haya en su distrito. Recibes la *Estatua de la Libertad*.

Si una carta inflige daño al comprarla (como el General Ellis), no se considera un ataque. Los Monstruos no pueden ceder Manhattan basándose en esto y las cartas que afectan a los ataques no pueden afectar a estas cartas.

- **Cediendo Manhattan/Huir:** un Monstruo puede dejar Manhattan al Monstruo que le ha atacado. Si una carta obliga o permite que un Monstruo salga de Manhattan (como el

Metro), el siguiente Monstruo que se mueva debe entrar en Manhattan.

- **Daño:** Perder ♥.
- **Eliminado:** cuando tienes 0 o menos ♥.
- **Volver a lanzar:** vuelve a lanzar tantos dados como quieras, a no ser que la carta especifique que solo puede ser uno.

©2014 IELLO USA LLC. IELLO, KING OF NEW YORK y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC. ©2014 ORIGAMES. ORIGAMES y su logo son marcas registradas de Origames.

CRÉDITOS

Autor: Richard Garfield

Desarrollo: Richard Garfield, Skaff Elias, Koni Kim, y Guillaume Gille-Naves

Ilustraciones y color: Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev, y Sébastien Lamirand

Dirección de la serie: Cédric Barbé y Patrice Boulet

Encargado del proyecto: Gabriel Durnerin

Traducción: Maite Madinabeitia

Revisiones: Aidi Riera

Probadores EE. UU.: Mons Johnson, Bill Rose, Chip Brown, Rob Watkins, Andrew Gross y el azote de Manhattan, Schuyler Garfield

Fabricante: ORIGAMES
Coordinación, correcciones de diseño y planificación: Guillaume Gille-Naves

Director artístico y diseño de monstruos: Igor Polouchine

Probadores FR: 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 y 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

HomoLudicus Juegos, S.L. - C/ Ferrer i Guardia, 28 1º 2ª - 08150 Parets - España - www.homoludicus.org

Síguenos en:

