



2-6



10+



40'

РИЧАРД ГАРФИЛД

# ПОВЕЛИТЕЛЬ НЬЮ-ИОРКА



Вы — здоровенный монстр, решивший стать повелителем Нью-Йорка! Победите других гигантских чудищ и уничтожьте все на своем пути. Для победы вам придется атаковать врагов, сносить небоскребы, получать новые способности, стать звездой и пристально следить за военными, ведь людишки не сдадутся так просто!

## СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Игровое поле **1**
- 64 карты **2** и 2 особые карты: «Статуя Свободы» и «Суперзвезда»
- 46 жетонов **3** (13 паутин, 13 проклятий, 5 сувениров и 15 панцирей).
- 8 кубиков (6 черных и 2 зеленых) **4**
- 6 планшетов монстров **5**
- 6 фигурок монстров и 6 подставок **6**
- Набор кубов энергии **7**
- 45 жетонов зданий/техники **8**

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — стать повелителем Нью-Йорка. Игра заканчивается, как только один из монстров **набирает 20 победных очков** (★) либо когда он **остаётся последним монстром в игре**.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле **1** посередине стола так, чтобы каждый мог легко до него дотянуться. На поле изображен город Нью-Йорк, разделенный на пять боро: Статен-Айленд **1**, Бронкс **1**, Куинс **1**, Бруклин **1** и Манхэттен **1** (последний

состоит из трех районов: Даунтауна, Мидтауна и Аптауна). Перемешайте лицом вниз колоду карт **2** (не добавляйте в нее 2 особые карты). Откройте 3 верхние карты из колоды (возьмите 3 верхние карты из колоды и выложите их рядом с ней лицом вверх). Положите поблизости 2 особые карты («Статуя Свободы» и «Суперзвезда») лицом вверх. Поместите жетоны **3** рядом с игровым полем. Они связаны с определенными эффектами карт. Поместите 6 черных кубиков **4** посередине стола. Отложите в сторону 2 зеленых кубика

(они понадобятся вам в особых случаях). Каждый игрок выбирает монстра, берет его фигурку **6** и планшет **5**, на котором выставляет 10 жизней и 0 победных очков. Поместите кубы энергии **7** рядом с игровым полем. Перемешайте все жетоны зданий **8** стороной со зданием вверх и сложите их в стопки по 3 жетона. Поместите по 3 стопки в каждый боро Нью-Йорка. Не смотрите здания под верхними жетонами стопок: они будут открываться вам по мере разрушения города.



★ Победные очки

Жизни

## ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ

С одной стороны каждого такого жетона изображено здание, а с другой — военная техника. И то и другое могут (и любят) разрушать монстры.

— Если вы разрушили жетон здания, переверните его на сторону с техникой и поместите в свой бор.

— Если вы разрушили жетон техники, уберите его с игрового поля.



**1** Прочность

— количество необходимых для разрушения жетона.

**2** Награда за разрушение:



**2** Прочность

На обратной стороне жетонов зданий с прочностью 1 всегда изображен джип.

На обратной стороне жетонов зданий с прочностью 2 всегда изображен самолет.

На обратной стороне жетонов зданий с прочностью 3 всегда изображен танк.



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Чтобы определить, кто ходит первым, каждый игрок бросает 6 черных и 2 зеленых кубика. Игру начинает тот, у кого выпало больше атак (👊). В случае ничьей игроки с наибольшим количеством атак (👊) бросают кубики вновь, пока не будет определен первый игрок.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке поместите своего монстра в любой боро, кроме Манхэттена. Ни в каком боро не может находиться больше 2 монстров.

**Примечание:** в тексте правил и карт под словом «монстр» подразумевается игрок.

### ФРАЗЫ ВАШЕГО ХОДА:

1. Броски кубиков (не более 3).
2. Розыгрыш результатов (обязательно).
3. Перемещение (обычно по желанию, но иногда обязательно).



4. Покупка карт (по желанию).

5. Конец хода.

### 1. БРОСКИ КУБИКОВ

В свой ход вы делаете не более 3 бросков кубиков.

Для первого броска кидайте 6 черных кубиков (и зеленые кубики, если вам это позволяют карты). Вторым и третьим броском (оба из них необязательные) перебрасывайте сколько угодно уже брошенных кубиков (даже те, которые вы решили оставить после первого броска).

### 2. РОЗЫГРЫШ РЕЗУЛЬТАТОВ

Закончив с бросками, вы разыгрываете все результаты кубиков.

## РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

### Символы на кубиках

На каждом кубике имеется 6 символов:

- ⚡ Энергия ⚡
- ♥ Лечение ♥
- 👊 Атака 👊
- ★ Популярность ★
- 🏠 Разрушение 🏠
- 💀 Ай! 💀

### ЭНЕРГИЯ

Каждый ваш ⚡ (оставшийся после всех перебросов) приносит вам 1 куб энергии (⚡). Вы можете копить кубы энергии и тратить их по мере необходимости.

### АТАКА

Каждый ваш 👊 (оставшийся после всех перебросов) наносит 1 рану монстру(-ам).

— Если вы в Манхэттене, каждый ваш 👊 наносит раны всем монстрам вне Манхэттена.

— Если вы за пределами Манхэттена, каждый ваш 👊 наносит раны всем монстрам в Манхэттене.

Каждый 👊 наносит монстру(-ам) 1 рану (отнимает 1 жизнь (1 ♥)).

Если монстр теряет последнюю жизнь (♥), он погибает и выбывает из игры.

Вы можете их разыгрывать в любом порядке, однако все результаты одного типа должны применяться одновременно.

### 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

• Если в Манхэттене нет монстра, вы обязаны туда переместиться. Поставьте фигурку монстра на клетку «2-4» в Даунтауне.

• Если в Манхэттене (где угодно) находится другой монстр, у вас два варианта: остаться в своем боро или переместиться в любой боро (кроме Манхэттена), в котором еще нет двух монстров.

• Если вы уже в Манхэттене, переместитесь на клетку «2-4» следующего (находящегося выше) района Манхэттена.

**Примечание:** если вы в Аптауне, то никуда не перемещаетесь во время этой фазы хода.

**Примечание:** если вы находитесь в Манхэттене, то не можете переместиться в другой боро (пока не будете ранены атакой другого монстра).

### 4. ПОКУПКА КАРТ

После фазы перемещения вы можете купить сколько угодно доступных карт. Также вы можете потратить 2 куба энергии (2 ⚡), чтобы сбросить все 3 доступные карты и открыть 3 новые. Вы можете покупать и/или сбрасывать карты в любом порядке и столько раз, сколько захотите, пока у вас имеется достаточно кубов энергии на все это.



Всякий раз, купив карту, тут же открывайте новую карту из колоды ей на замену.

• **Пример.** У Конга 10 ⚡, и ему не нравятся текущие доступные карты. Он тратит 2 ⚡, чтобы сбросить их и открыть 3 новые карты. У него остается 8 ⚡, и он видит интересующую его карту за 3 ⚡. Он покупает ее и открывает новую карту из колоды. У Конга 5 ⚡, которые он решает оставить на следующий ход.

### 5. КОНЕЦ ХОДА

Во время этой фазы применяются эффекты некоторых карт.

Это конец вашего хода. Передайте кубики соседу слева.



Если в начале вашего хода в Манхэттене нет монстров, вы никому не наносите раны, даже если у вас есть 👊.

### ЛЕЧЕНИЕ

Каждый ваш ♥ (оставшийся после всех перебросов) восстанавливает вам 1 потерянную жизнь (♥), если только вы не в Манхэттене. У монстра не может быть больше 10 ♥.

### РАЗРУШЕНИЕ

Каждый ваш 🏠 (оставшийся после всех перебросов) уничтожает 1 прочность здания или техники в вашем боро. Прочность жетона здания или техники показывает, сколько вы должны разыграть на своем ходу, чтобы его разрушить. Вы разрушаете жетон, когда разыгрываете столько 🏠, сколько составляет его прочность. Вы тут же получаете указанные на жетоне ★ (за небоскребы и танки), ⚡ (за электростанции и самолеты) или ♥ (за больницы и джипы).

Разрушив здание, переверните его жетон на сторону с техникой и поместите в свой боро. Если в стопке зданий еще есть жетоны, то теперь вам доступно для раз-

рушения новое здание. Если у вас осталось достаточно 🏠, можете тут же его разрушить.

Разрушив технику, заберите ее жетон с поля и положите перед собой.

Вы не можете разрушить технику на том же ходу, когда она появилась.

Если у вас имеется достаточно 🏠, чтобы разрушить здание или технику, вы обязаны это сделать. Однако вы не обязаны «оптимизировать» свои 🏠.

• **Пример.** Капитан Фиш разыгрывает 🏠🏠🏠🏠. Он занимает Куинс, в котором доступны 3 здания: больница 2, небоскреб 2 и небоскреб 1. Капитан решает разрушить небоскреб 1 и небоскреб 2, чтобы получить 3 ★. У него остается 🏠, однако открывшимися зданиями оказываются больница 3 и небоскреб 2. Он не может разрушить никакие другие здания оставшимся 🏠.

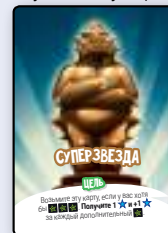


### ПОПУЛЯРНОСТЬ

Если у вас меньше ★★ (оставшихся после всех перебросов), ничего не происходит. Однако если у вас ★★ или больше, вы берете карту «Суперзвезда» и выкладываете ее перед собой. Вы тут же получаете 1 ★ и еще +1 ★ за каждый ★ сверх первых трех.

Отныне, пока перед вами лежит карта «Суперзвезда», каждый ваш ★ приносит вам 1 ★.

Как только другой монстр разыгрывает хотя бы ★★, он забирает у вас «Суперзвезду».



### АЙ!

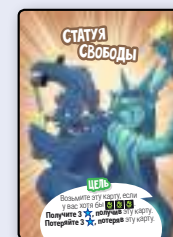
Если у вас есть 💀, (оставшиеся после всех перебросов), военные открывают огонь.

— Если у вас 💀, вас атакует военная техника из вашего боро. Вы получаете 1 рану за каждый

жетон техники в вашем боро. — Если у вас 💀💀, военная техника из вашего боро атакует всех присутствующих монстров (включая вас, разумеется). Каждый монстр в вашем боро получает 1 рану за каждый выложенный здесь жетон техники.

— Если у вас 💀💀💀 или больше, атакует вся военная техника в городе. Каждый монстр получает 1 рану за каждый жетон техники в своем боро.

Более того, если вы разыгрываете 💀💀 или больше, армия переходит в наступление, а вы становитесь защитником города! Статуя Свободы оживает и встает на вашу сторону. Возьмите карту «Статуя Свободы» и выложите ее перед собой: вы получаете 3 ★. Если вы потеряете «Статую Свободы», то потеряете и 3 ★.



## ОПИСАНИЕ КАРТ

**1 Цена** карты указана в левом верхнем углу. Именно столько кубов энергии (⚡) нужно потратить на ее покупку.

**2 Тип использования** карты указан над ее текстом.

**3 Эффект** карты описан в текстовом пузыре.



**ОСТАВЬТЕ:** такая карта лежит перед вами лицом вверх до конца игры, если на ней не сказано иного.



**СБРОСЬТЕ:** эффект такой карты применяется сразу после покупки, затем карта сбрасывается.

### • Пример розыгрыша результатов броска

Конг занимает Манхэттен. Сейчас ход Капитана Фиша, который бросает кубики и получает следующие результаты:



Капитан решает оставить ⭐⭐ и перебросить другие 4 кубика в надежде получить карту «Суперзвезда». Теперь у него:



Последняя попытка. На этот раз Капитан решает оставить ⚡⚡⚡ и перебросить другие 3 кубика. Его результаты:



### • Розыгрыш результатов

Капитан Фиш использует 🐜, чтобы разрушить небоскреб, а ⚡⚡ — чтобы разрушить джип. Это приносит ему 1 ⭐ (за небоскреб) и 1 ❤️ (за джип). Он забирает джип и перевора-

чивает небоскреб на сторону с техникой. На ней оказывается новый джип, и Капитан добавляет его в свой боро.

Результат 🐜 означает, что джип наносит ему 1 рану.

Капитан использует 🖐️, чтобы нанести 1 рану Конгу в Манхэттене. (Если бы Капитан Фиш был единственным монстром в Манхэттене, то нанес бы 1 рану каждому монстру вне Манхэттена.) Конг решает остаться в Манхэттене.

Капитан не получает ⭐, так как у него 1 ⭐ и нет карты «Суперзвезда». Он также не получает кубы энергии (у него нет ⚡) и не восстанавливает ❤️, (у него нет ❤️).

Капитан Фиш решает не перемещаться и не покупать карты. Его ход окончен, он передает кубики соседу слева.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ МАНХЭТТЕНА

В начале игры в Манхэттене нет монстров.

Если к концу вашего хода в Манхэттене нет монстров, вы обязаны туда переместиться (захватить Манхэттен).

**Примечание:** 3 района Манхэттена (Даунтаун, Мидтаун и Аптаун) образуют единый боро. Во всем Манхэттене может быть только 1 монстр — неважно, какой район он занимает. Монстру в Манхэттене, в каком бы районе он ни находился, доступны все здания и техника этого бора. Аналогично при розыгрыше 🐜 монстра атакует вся техника Манхэттена, где бы он ни был.

Если вас атаковал другой монстр, когда вы находитесь в Манхэттене, вы можете сбежать, уступив ему место (он будет обязан захватить Манхэттен во время своей фазы перемещения). Сбегая, переместитесь в любой другой боро, где еще нет 2 монстров. Вы по-прежнему получаете все полагающиеся вам раны. Это единственный способ покинуть Манхэттен. Вы не можете сбежать, если вас атаковала военная техника.

**Примечание:** если вы получаете раны от эффекта карты типа «сбросьте», это не считается атакой.

Если вы погибаете в Манхэттене, атаковавший вас монстр обязан переместиться в Манхэттен во время своей фазы перемещения.

Во время фазы перемещения монстр из Манхэттена перемещается на клетку «2-4» следующего района.

Когда монстр захватывает Манхэттен, ставьте его фигурку на клетку «2-4» Даунтауна.

## ЭФФЕКТЫ МАНХЭТТЕНА

Пребывание в Манхэттене имеет свои плюсы и минусы:

- Вы получаете 1 ⭐ в момент захвата Манхэттена (→1 ⭐). Поместите свою фигурку монстра в Даунтаун.
- В начале своего хода вы получаете столько ⭐ и ⚡, сколько указано в занимаемом вами районе:
  - Даунтаун = [+1 ⭐, +1 ⚡]
  - Мидтаун = [+2 ⭐, +1 ⚡]
  - Аптаун = [+2 ⭐, +2 ⚡]
- Пока вы находитесь в Манхэттене, вы не можете разыгрывать ❤️ для лечения (🩹), но можете использовать их для применения других игровых эффектов. Также вы всегда можете покупать карты, заживляющие раны.

Вдобавок цели ваших атак автоматически определяются по вашему местоположению:

- Если вы в Манхэттене, ваши 🖐️ ранят всех монстров вне Манхэттена.
- Если вы за пределами Манхэттена, ваши 🖐️ ранят всех монстров в Манхэттене.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода монстра, который набрал 20 победных очков (20 ⭐) и выжил или остался единственным монстром в игре. Этот монстр становится победителем и признается полноправным повелителем Нью-Йорка.

Если все оставшиеся монстры погибают на одном ходу, в игре нет победителя.

## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила предназначены для 5 или 6 опытных монстров.

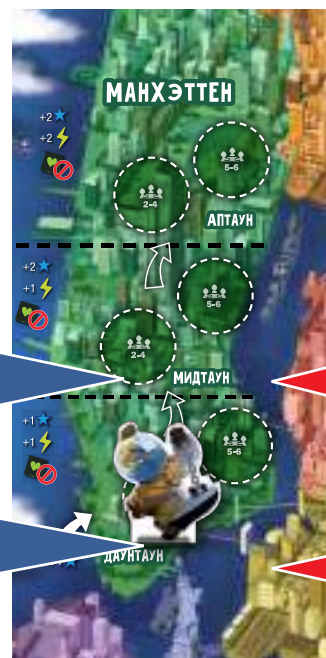
В игре с 5 или 6 игроками Манхэттен могут занимать сразу 2 монстра. Правила для них одинаковые. Когда вокруг толпится столько монстров, наличие лишнего места в Манхэттене решает многое.

- Если карта или игровой эффект действует на монстра в Манхэттене, эта карта или эффект действует сразу на всех монстров в Манхэттене.
- Если во время вашей фазы перемещения в Манхэттене меньше 2 монстров, вы обязаны захватить Манхэттен.
- Как и в обычной игре, только самый первый монстр на самом первом ходу не может ранить других монстров. Если в Манхэттене находится только 1 монстр, атакующий монстр наносит раны монстру в Манхэттене, а затем сам перемещается туда.

**Перемещаясь в Манхэттен, вы, как обычно, занимаете клетку «2-4».**  
Если клетка «2-4» какого-либо района уже занята, то вы должны занять клетку «5-6».

Фактически в Манхэттене две отдельные шкалы: «2-4» и «5-6». Монстр на клетке «2-4» перемещается на следующую клетку «2-4», а монстр на «5-6» — на следующую клетку «5-6».

Если вы играете с 5 или 6 монстрами и какая-либо клетка «2-4» уже занята, то второй монстр, захватывающий Манхэттен, занимает клетку «5-6» Даунтауна.





- При перемещении по Манхэттену вы перемещаетесь по своему типу клеток. Если вы находитесь на клетке «2-4», то перемещаетесь на следующую клетку «2-4», а если на «5-6», то на следующую клетку «5-6». Не забывайте, что одновременно Манхэттен могут занимать только 2 монстра.
- После атаки монстров в Манхэттене монстр на клетке «2-4» решает, сбегает ли он из Манхэттена. Если да, то он перемещается в любой другой боро, где еще нет 2 монстров, а монстр с клетки «5-6» перемещается на клетку «2-4» того же района (если только и он тоже не решает сбежать).
- Если монстр на клетке «2-4» погибает, монстр с клетки «5-6» автоматически перемещается на клетку «2-4» своего района.
- Если после гибели монстра

в игре остается менее 5 монстров, в Манхэттене больше не могут находиться 2 монстра. Если в данный момент в Манхэттене их двое, то монстр с клетки «5-6» автоматически перемещается в любой другой боро по своему выбору, где еще нет 2 монстров.

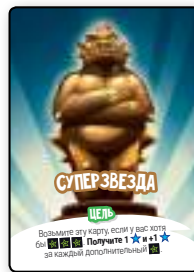
## ОСОБЕННОСТИ КАРТ

- Число перед символом ★ на карте показывает количество победных очков, которое вы получаете при покупке этой карты.
- Возможна ситуация, когда монстр наберет 20★, но тут же погибнет из-за эффекта карты. Для победы вам надо пережить весь свой ход. Если все монстры погибают на одном ходу, значит все проиграли.
- Эффект карты не может увеличить число ваших ♥ не больше чем до 10, если только на карте это не указано отдельно.
- Некоторые карты типа «сбросьте» связаны с определенными боро. Если вы покупаете их, находясь в нужных боро, они стоят на 1⚡ меньше.
- «Статуя Свободы» и «Суперзвезда» — карты типа «цель». Вы получаете их в особых случаях, выкинув на кубиках определенные комбинации, и теряете, когда их выкидывает кто-то другой.

Чтобы получить «Статую Свободы», у вас должно быть 3★. Вы тут же получаете 3★. Вы тут же теряете 3★, если теряете «Статую Свободы».



Чтобы получить «Суперзвезду», у вас должно быть хотя бы 3★.



Получите 1★ и еще +1★ за каждый дополнительный 1★. Пока эта карта у вас, вы получаете 1★ за каждый свой 1★.

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

- **Атака / атакующий монстр.** Монстр считается атакующим, если наносит хотя бы 1 рану при помощи ⚡. В противном случае это не считается атакой. Если карта увеличивает число ран в атаке, то ее эффект действует, если монстр наносит хотя бы 1 рану. Эффект карты, наносящий урон в момент покупки (например, «Генерал Эллис»), не считается атакой. Таким образом, получив урон от такой карты, монстр не может сбежать из Манхэттена. Соответственно, карты, связанные с атакой, в подобной ситуации тоже не действуют.

Манхэттен — Шайлер Гарфилд.  
**Развитие, дизайн и упаковка:** ORIGAMES.  
**Координарование, вычитка и верстка:** Гийом Жиль-Наве.  
**Арт-менеджер и создатель монстров:** Игорь Полушин.  
**Игру тестировали (Франция):** Седрик Барбе, Габриэль Дюрнерен, Людовик Папе, Тео Ривьер, Стефан Бриссо, Винсан Ванделли, Жюстин Бежо, Родольф Жильбар, Теодор Полушин, Фредерик Вассе, Эллиот Жиль-Неве, Ромен Гролло и Тимоте Симоно.



## ПАМЯТКА ПО ИГРОВОМУ ХОДУ

Ваш ход состоит из нескольких последовательных фаз:

1. **Награда.** Получите награду, если находитесь в Манхэттене и/или у вас есть карты типа «оставьте», дающие награду в начале хода.
  - Если вы в Манхэттене, получите столько ★ и ⚡, сколько указано в вашем районе.
  - Примените эффекты карт типа «оставьте», действующие в начале хода.

2. **Броски кубиков.**
  - Сделайте до 3 бросков кубиков.
3. **Розыгрыш результатов.** Выберите порядок применения результатов бросков. Не забывайте, что все результаты одного типа разыгрываются одновременно.
4. **Перемещение.**
  - Вы обязаны захватить Манхэттен, если в нем нет монстров.
  - Если Манхэттен уже занят, вы можете либо переместиться в любой боро, в котором еще нет двух монстров, либо остаться в своем боро.
  - Если вы уже в Манхэттене, вы обязаны переместиться в его следующий район.
5. **Покупка карт.** Вы можете купить карты за энергию.
6. **Конец хода.**

Если вы не погибли и у вас 20★ или если вы единственный монстр, не выбывший из игры, вы победили! В противном случае ваш ход окончен, передайте кубики соседу слева.

## АТАКА ВОЕННЫХ

- : вы получаете 1 рану за каждый жетон техники в вашем боро.
- : вы и другой монстр в вашем боро получаете по 1 ране за каждый выложенный здесь жетон техники.
- : каждый монстр в игре получает 1 рану за каждый жетон техники в своем боро. Вы получаете «Статую Свободы».

- **Рана** — потеря ♥.
- **Гибель** — наличие 0 ♥ (или меньше). Погибший монстр выходит из игры.
- **Отступление.** Вы можете покинуть Манхэттен, только если вас атаковал монстр. Если карта разрешает или заставляет покинуть Манхэттен (например, «Метро»), следующий монстр обязан будет захватить Манхэттен.
- **Переброс.** Один раз перебросьте сколько угодно кубиков, если

только на карте не указано, что вы можете перебросить лишь 1 кубик.

- **Захват** — перемещение монстра в Манхэттен из другого боро. В момент захвата Манхэттена вы получаете 1★ (→ 1★).

© 2014 IELLO USA LLC. IELLO, KING OF NEW YORK и связанные логотипы являются товарными знаками компании IELLO USA LLC. © 2014 ORIGAMES. ORIGAMES и связанный логотип являются товарными знаками компании ORIGAMES. Данный продукт не является игрушкой. Не предназначено для детей младше 3 лет. Сделано в Китае.

## РАЗРАБОТЧИКИ

**Разработчик игры:** Ричард Гарфилд.  
**Развитие игры:** Ричард Гарфилд, Скафф Элиас, Кони Ким и Гийом Жиль-Наве.  
**Художники:** Игорь Полушин, Режис Торре, Арно Лоне, Матье Ребуофа, Шарлотт Бей, Алексей Яковлев и Себастьян Ламиран.  
**Руководство серией:** Седрик Барбе и Патрис Буле.  
**Менеджер проекта:** Габриэль Дюрнерен.  
**Перевод (на английский):** Натан Морс.  
**Корректор:** Рассел Гришоп.  
**Игру тестировали (США):** Монс Джонсон, Билл Роуз, Чип Браун, Роб Уоткинс, Эндрю Гросс и бич

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**  
**Переводчик:** Александр Петрунин  
**Редактор:** Екатерина Шевчук  
**Дизайнер-верстальщик:** Мария Киселева  
**Руководитель проекта:** Филипп Кан  
**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
 © ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

