



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: Die Menschen haben das Handtuch nämlich 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

Werde zum König von New York. Das Spiel endet, sobald ein Monster **20 Ruhmpunkte** (★) erreicht hat oder **als letztes übrig geblieben ist**.

AUFBAU

Der Spielplan **1** kommt in die Tischmitte, sodass er gut erreichbar für jeden Spieler ist. Er 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 aufge-

teilt: Lower, Midtown und Upper Manhattan). Die Karten **2** (ohne die zwei Spezialkarten) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten drei werden gezogen und offen vor den Stapel gelegt; daneben kommen die Chips **3**, die für bestimmte Karten gebraucht werden. Die beiden Spezialkarten, *Freiheitsstatue* und *Superstar*, kommen offen neben den Stapel. Die 6 schwarzen Würfel **4** kommen in die Mitte. Die beiden grünen werden zunächst beiseite gelegt, weil sie nur durch bestimmte Karten ins Spiel kommen.

Jeder Spieler sucht sich ein Monster aus und nimmt dessen Figur **6** und den dazugehörigen Monsteranzeiger **5**. Deren Anzeigen werden auf 10 Lebenspunkte und 0 Ruhmpunkte eingestellt. Die Energiebrocken werden als Vorrat bereitgelegt **7**. Alle Gebäude-Plättchen **8** werden gemischt. Aus je 3 Plättchen werden Stapel mit der Gebäude-seite nach oben gebildet. In jedem Bezirk von New York kommen drei solche Plättchenstapel. Man darf sich die Gebäude unter dem obersten Plättchen nicht ansehen, sie werden erst aufgedeckt, wenn die Zerstörungsborgie beginnt.



★ **Ruhmpunkte**

5



Leben ♥

7

6

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Jedes Plättchen hat auf der einen Seite ein Gebäude, auf der anderen eine Einheit. Das sind Dinge, die durch Monster zerstört werden können.

- 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 sie vom Spielplan.



2

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

2 **Belohnung** für die Zerstörung.



2

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



2

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



3

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



4

SPIELABLAUF

Die Spieler 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, außer nach Manhattan. In einem Bezirk dürfen niemals mehr als zwei Monster sein.

*Hinweis: Ab jetzt werden die Spieler von Regel und 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 mögliche Aktionen an. Du darfst die Symbole in beliebiger

Reihenfolge benutzen. Allerdings musst du alle Symbole desselben Typs benutzen, bevor du einen anderen Typ benutzt.

3. BEWEGE DICH

- **Falls niemand in Manhattan ist**, musst du dorthin gehen. 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. KAUF KARTEN

Nach der 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. Sie beenden deinen Zug. Gib die Würfel an den Spieler links von dir weiter.



WÜRFLEFFEKTE

Würfelbeschreibungen:

Jeder Würfel hat 6 Symbole.

- ⚡ Energie ⚡
- 👊 Angriff
- 🏠 Zerstören
- 📌 Ruhm
- 👤 Autsch!

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.

• **Bist du in Manhattan**, verursacht jeder erzielte 👊 bei jedem Monster außerhalb Manhattans Schaden.

• **Bist du nicht in Manhattan**, 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 (♥), ist es aus dem Spiel.

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

HEILEN

Jedes von dir erzielte 📌 erlaubt es dir, 1 verlorenen Lebenspunkt (♥) zu heilen, jedoch nicht, wenn du in Manhattan bist.

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 🏠, die du erzielt.

Die Widerstandskraft eines Gebäude- oder Einheiten-Plättchens zeigt die Anzahl

von 🏠 an, die du in deinem Zug erzielen musst, um es zu zerstören.

Sobald du so viele Zerstörungssymbole anwenden kannst, wie die Widerstandskraft des Plättchens angibt, ist es zerstört.

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

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.



Ein neues Gebäude kannst du sofort zerstören, falls du noch genug 🏠 hast.

Wenn du eine Einheit zerstörst, nimm dir ihr Plättchen und lege es vor dich.

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 ★, passt sich nichts. Hast du jedoch ★★ oder mehr, nimmst du dir die Karte **Superstar** und legst sie vor dich. Du bekommst sofort 1★ +1★ pro weiterem ★, den du über die ersten drei hinaus erzielt hast.

Solange du im Besitz von **Superstar** bist, bringt dir jeder erzielte ★ 1★.

Sobald aber ein anderes Monster ★★ erzielt, nimmst es dir die Karte **Superstar** ab.

AUTSCH!

Wenn du mindestens 🏠 erzielt, eröffnet das Militär das Feuer:

• Wenn du 🏠 erzielt, greifen dich 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 dort an (dich natürlich auch). Jedes Monster in deinem Bezirk erleidet 1 Schaden pro Einheiten-Plättchen in deinem Bezirk.

• Wenn du 🏠 oder mehr erzielt, greifen alle Einheiten der gesamten Stadt an. Jedes Monster erleidet 1 Schaden pro Einheiten-Plättchen in seinem Bezirk.

Sobald du 🏠 erzielt, löst du außerdem einen Gegenangriff 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 hin. 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 vom Text.

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.

MANHATTAN KONTROLLIEREN

Zu Spielbeginn ist kein Monster in Manhattan.

Wenn sich am Ende deines Zugs keine Monster in Manhattan befinden, musst du nach Manhattan gehen.

Hinweis: Die drei Zonen von 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 sorgst du dafür, dass Einheiten in Manhattan das Monster in Manhattan angreifen, unabhängig von dessen Zone.

Wirst du angegriffen während du in Manhattan bist, darfst du aus Manhattan fliehen. Das dich angreifende Monster bewegt sich danach nach Manhattan (es muss in seinem Bewegungsschritt nach Manhattan gehen). Du erleidest vor deiner Flucht dennoch allen Schaden, den es dir zufügt. Das ist die einzige Weise, 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.

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

(Normale Regeln) Wenn ein Monster Manhattan betritt, setzt man 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 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; und du kannst noch Karten zu deiner Heilung anwenden (🛡️).

Außerdem werden die Ziele deiner Angriffe automatisch dadurch bestimmt, wo 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 zum König von New York gekrönt. 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.

- Zielt eine Karte oder ein Effekt auf ein Monster in Manhattan, sind alle Monster in Manhattan betroffen.
- Befinden sich während deines Bewegungsschrittes weniger als zwei Monster in Manhattan, musst du dich nach Manhattan begeben.
- Wie im normalen 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 selbst nach Manhattan gehen.

(Profiregeln) 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.

(Profiregeln) 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.

(Profiregeln) 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.



• 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 behält 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

Einheiten-Seite, 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. (Wäre Captain Fish derjenige in Manhattan gewesen, hätte er bei allen anderen Monstern 1 Schaden verursacht.) Kong entschließt sich in Manhattan zu bleiben.

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 bekommt keine ⚡.

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.



dasjenige auf dem Feld 5–6 automatisch aus Manhattan heraus in einen Bezirk seiner Wahl, in dem weniger als 2 Monster stehen.

KARTEN-VERDEUTLICHUNGEN

- 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 (falls 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. Sollten sich in so einer Situation immer noch 2 Monster in Manhattan aufhalten, bewegt sich



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 erzielst.

GLOSSAR

- **Angriff/Angreifen/Angreifer:** Ein Monster gilt als Angreifer, wenn es mindestens 1 Schaden durch seiner Würfel verursacht; anderenfalls gilt dieses Monster nicht als Angreifer. Erhöht eine Karte den Schaden aus einem Angriff, gilt das nur, wenn das Monster mindestens 1 Schaden durch 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 Zugs 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 3-mal).

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 mit 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 USA LLC. IELLO, KING OF NEW YORK, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. ©2014 ORIGAMES. ORIGAMES and its logo are trademarks of ORIGAMES. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Made in China.

CREDITS

Spielautor: Richard Garfield

Spielentwickler: Richard Garfield, Skaff Elias, Koni Kim und 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

Übersetzung: Nathan Morse

Lektorat: Russell Grieshop

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.



DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Linus Janßen und Marcus Lange

Korrektorat: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Layout: Michael Kröhnert und Heiko Eller

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag



**Heidelberger
Spieleverlag**
www.heidelbaer.de

