



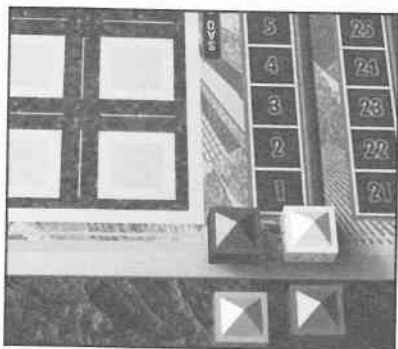
# MANHATTAN

Andreas Seyfarth

**B**oom de la construction à Manhattan. Mais également un peu partout ailleurs, car on construit des gratte-ciel dans le monde entier. Les joueurs peuvent donc bâtir autant d'immeubles que possible à Sydney, Manhattan N.Y., Francfort, Hong Kong, Sao Paulo et au Caire.

A chacun de choisir s'il veut être son propre architecte ou continuer la tour d'un autre joueur. Vous êtes libre de décider. Mais qui voudrait laisser ses précieuses constructions à l'adversaire...?

Placer les pions de score sous la règlette des points



4 cartes de construction par joueur



Chaque joueur choisit 6 éléments de construction

Jouer 1 carte, placer 1 élément de construction, tirer 1 carte

Après le calcul des points, passer le pion jaune de premier joueur au joueur suivant.

## CONTENU

**45 cartes pour droitiers et gauchers:** elles permettent de choisir le terrain.

**1 surface de jeu:** avec 6 villes à construire dans le monde et des règlettes pour compter les points.

**96 éléments de construction:** pour chaque couleur, 24 éléments en quatre formats de 1, 2, 3 ou 4 étages.

**4 pions de score:** un élément à 1 étage par couleur.

**1 pion jaune de premier joueur**

*La présente règle du jeu*

## PREPARATION DU JEU

- ◆ Chaque joueur choisit sa couleur. Les 24 éléments de construction de cette couleur sont sa réserve, qui reste pour l'instant dans la boîte.
- ◆ Avant le début de la partie, chaque joueur prend son pion de score et le place sur la surface de jeu, sous la règlette des points.
- ◆ Les joueurs choisissent celui qui commence la partie. Il reçoit le pion jaune pour être identifié.
- ◆ Le premier joueur distribue 4 cartes de construction à chaque joueur en les prenant dans la pile battue, face cachée. Il repose la pile restante à côté de la surface de jeu, face cachée.

## DEROULEMENT DU JEU

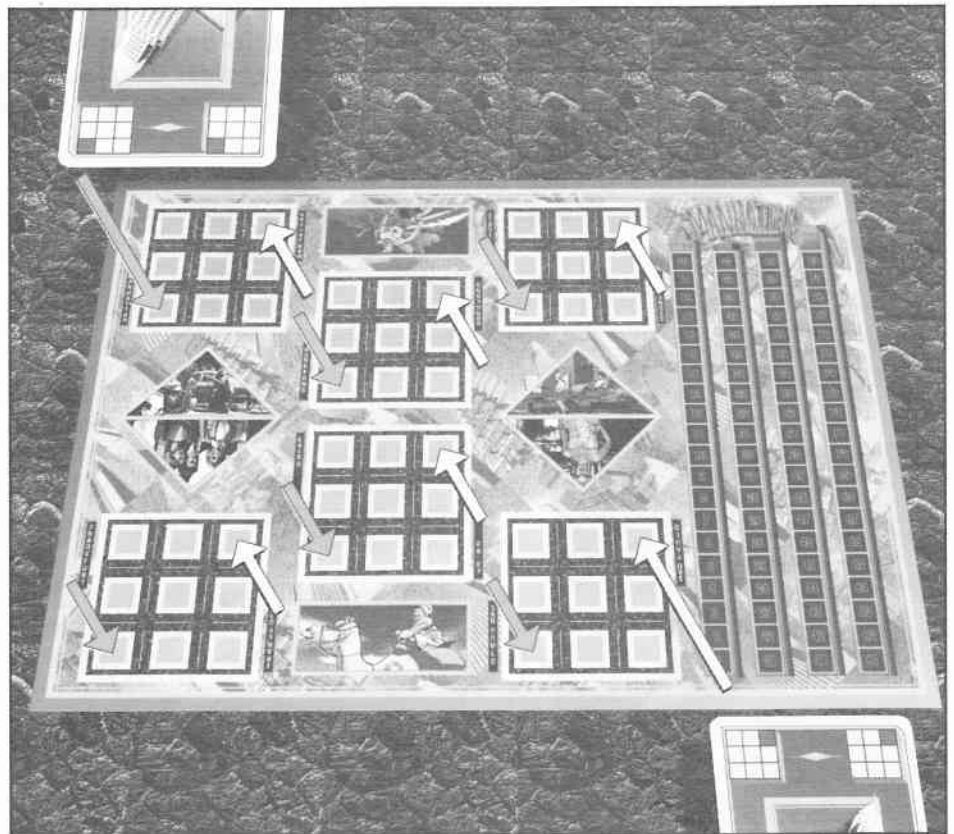
- ◆ En commençant par le premier joueur, chacun à son tour choisit 6 éléments de construction de son choix dans sa réserve et les pose devant lui. Les autres éléments restent dans la boîte. Les joueurs n'ont pas le droit de reprendre des éléments avant d'avoir réussi à placer leurs 6 pièces.
- ◆ Le premier joueur choisit maintenant l'une de ses 4 cartes de construction. Il la pose retournée devant lui et place sur un terrain correspondant un élément de construction de son choix (voir aussi „Utilisation des cartes de construction” et „Comment construire?”). Puis il prend la carte qui se trouve au-dessus de la pile.
- ◆ En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs fait de même: il choisit 1 carte, place 1 élément de construction et prend 1 carte sur la pile.
- ◆ Un round est terminé lorsque tous les joueurs ont placé leurs 6 éléments de construction. Ils comptent alors les points et placent leur pion de score sur la règlette (voir „Calcul des points”).
- ◆ Après le calcul des points, le premier joueur passe son pion jaune à son voisin de gauche, qui devient ainsi le premier joueur du prochain round.
- ◆ Les éléments posés pendant le premier round restent en place pour que la construction de toutes les villes puisse se poursuivre jusqu'à la fin du jeu. Les joueurs peuvent construire des tours de la hauteur qu'ils veulent.
- ◆ L'un après l'autre, les joueurs choisissent à nouveau 6 éléments de construction, etc. A la fin du 4ème round, tous les éléments sont placés et le jeu terminé.
- ◆ Le joueur qui a le plus de points sur la règlette a gagné.

## UTILISATION DES CARTES DE CONSTRUCTION

Le joueur dépose face vers le haut les cartes de construction qu'il choisit dans son jeu, avec les deux carrés tournés vers le bord de la surface de jeu qui se trouve face à lui. Il peut choisir dans quelle ville il veut utiliser son élément de construction. Le marquage rouge indique pour chaque ville un terrain de construction déterminé en fonction de la position du joueur. Si un autre joueur assis en face retourne la même carte, le marquage rouge indique six autres terrains.

Les joueurs doivent toujours empiler devant eux les cartes de construction choisies, de leur côté de la surface de jeu

6 possibilités de construction par carte

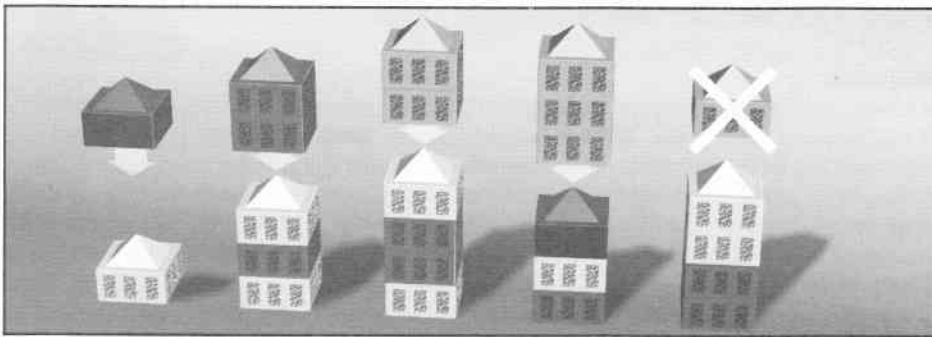


- ◆ La position de chaque joueur détermine le côté de la surface de jeu contre laquelle il doit poser ses cartes de construction, et sur quels terrains il peut construire. Les joueurs peuvent indifféremment être assis face à face ou l'un à côté de l'autre. **Remarque:** chaque joueur doit poser ses cartes au même endroit pendant toute la durée du jeu.
- ◆ Chaque nouvelle carte choisie doit être posée retournée sur la pile déjà découverte, de manière à ce qu'on ne voit que le marquage sur lequel on est en train de jouer.
- ◆ Chaque carte peut être utilisée pour n'importe laquelle des six villes.
- ◆ Quand la pile de cartes est épuisée, toutes les cartes déposées devant les joueurs sont réunies, battues et à nouveau posées face cachée à côté de la surface de jeu.

## COMMENT CONSTRUIRE?

- ◆ **Chaque tour appartient toujours au joueur qui en possède l'élément supérieur.**
- ◆ Chacun peut sans aucune limite mettre l'élément de son choix sur une de ses propres tours ou sur un terrain libre correspondant au marquage de la carte choisie.
- ◆ Un joueur peut également construire sur la tour d'un adversaire, sous réserve de la condition suivante: après avoir posé son élément, le joueur doit posséder dans la tour au moins le même nombre d'étages que le propriétaire précédent (celui qui possédait l'élément supérieur), quelle que soit la position de ces étages dans la tour.

## QUELQUES EXEMPLES:



Construire sur la tour d'un autre joueur

## CALCUL DES POINTS

Quand chaque joueur a placé ses 6 éléments de construction, le round est terminé et les joueurs comptent leurs points avant de les marquer sur la règlette au moyen de leur pion de score.

Attribution des points:

### 1. La tour la plus haute

Si une tour est plus haute que toutes les autres, son propriétaire reçoit **3 points**. Ces 3 points ne sont attribués à aucun joueur s'il y a deux tours, ou davantage, de la même hauteur.

### 2. La majorité des tours dans chaque ville

Les joueurs comptent leurs tours dans chaque ville. Si l'un d'entre eux totalise plus de tours que les autres dans une ville, il reçoit **2 points**. La majorité des tours signifie qu'aucun autre joueur ne totalise autant de tours dans cette même ville. Si aucun joueur ne détient la majorité dans une ville, ces points ne sont pas attribués.

### 3. Tours individuelles

Indépendamment des points attribués sous 1 et 2, chaque tour rapporte **1 point** à son propriétaire.

Chaque joueur additionne ses points et déplace son pion de score en conséquence sur la règlette.

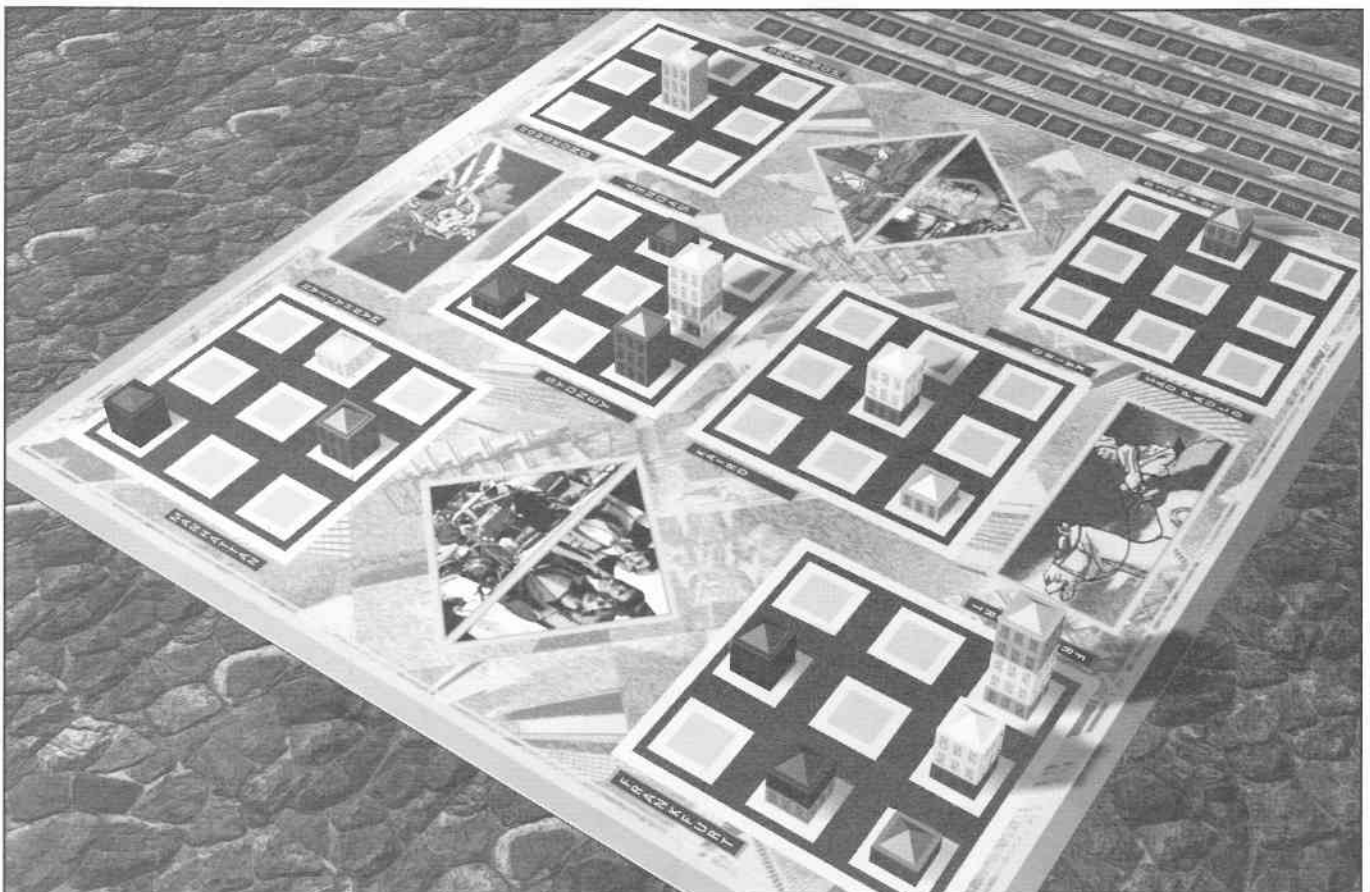
Calcul des points après chaque round:

Tour la plus haute: 3 points

Majorité: 2 points

Tours individuelles: 1 point




## EXEMPLE:



### Tour la plus haute:

dans notre exemple, la tour la plus haute de la surface de jeu se trouve à Francfort. Elle appartient au joueur "bleu"  et lui rapporte 3 points.

### Majorité:

le joueur „noir”  a la majorité des constructions à Francfort et à Sydney, et reçoit donc 2 x 2 points. Le joueur „bleu”  et le joueur „rouge”  reçoivent 2 points chacun pour avoir très facilement obtenu la majorité avec une seule tour à Hong Kong, resp. à Sao Paulo. Aucun joueur n’a la majorité à Manhattan ni au Caire. Les points de majorité ne sont donc pas attribués.

### Tours individuelles:

chaque tour construite sur la surface de jeu rapporte 1 point; à l’issue de ce round, les joueurs peuvent donc avancer leur pion de score de la façon suivante sur la réglette:



bleu: 8 points



noir: 9 points



rouge: 6 points



vert: 4 points

### FIN DU JEU

Après quatre rounds, tout le matériel de construction est utilisé et le jeu est fini. A la fin du dernier round, les joueurs comptent encore une fois leurs points. Le joueur qui a finalement le plus de points sur la réglette est le vainqueur.

### 2 OU 3 JOUEURS

Pour jouer au MANHATTAN à 3, chaque joueur ne prend que 4 éléments de construction au début de chaque round. De cette manière, le jeu se déroule en 6 rounds avec 6 calculs des points. Chaque joueur a donc deux fois l’avantage d’être le dernier à poser ses éléments.

Si on joue au MANHATTAN à 2, chaque joueur peut prendre 2 couleurs (2 x 4 éléments de construction). Chaque joueur place alternativement un élément de construction de son choix. Les deux couleurs peuvent être choisies dans n’importe quel ordre. Le calcul des points de chaque couleur s’effectue séparément, comme s’il y avait quatre joueurs. Le gagnant est celui qui, à l’issue des 6 rounds, totalise le plus de points avec ses deux couleurs.

Trois joueurs:  
4 éléments de construction, 6 rounds

Deux joueurs:  
2 x 4 éléments de construction dans  
2 couleurs différentes, 6 rounds

L’auteur et l’éditeur remercient Christian Bonnet, Beate Bachl, Günter Chalupka, Barbara et Dieter Hornung, Michael Meier-Bachl, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Karen Seyfarth ET Hannes Wildner. pour avoir lu patiemment les règles, fait d’innombrables parties d’essai et donné beaucoup de bons conseils.



© 1994 Hans im Glück  
Verlags-GmbH





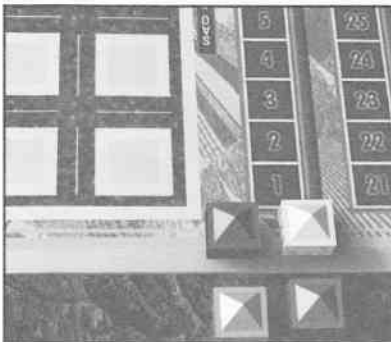
# MANHATTAN

Andreas Seyfarth

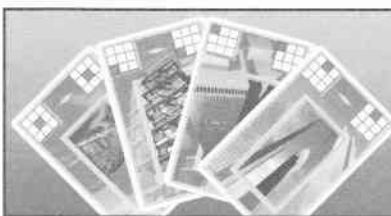
**B**auboom in Manhattan. Aber nicht nur dort, denn Wolkenkratzer werden auf der ganzen Welt gebaut. Die Spieler haben Gelegenheit, in Sydney, Manhattan N.Y., Frankfurt, Hongkong, Sao Paulo und Kairo möglichst viele Hochhäuser zu errichten.

Die Frage ist nur, ob jeder sein eigener Architekt sein will, oder ob man lieber beim Mitspieler einsteigt, um dessen Turm zu übernehmen. Das muß jeder selbst entscheiden. Nur, wer überläßt schon gerne seine mühsam errichteten Hochhäuser dem Gegner...?

Wertungssteine unter die Zählleiste setzen



4 Baukarten pro Spieler



Jeder Spieler wählt 6 Bauteile

1 Karte ausspielen, 1 Bauteil setzen, 1 Karte nachziehen

Startspielerstein nach der Abrechnung weitergeben

## INHALT

**45 Baukarten für Rechts- und Linkshänder:** Mit ihnen wird der genaue Bauplatz gewählt.  
**1 Spielplan:** Er zeigt 6 noch unbebaute Weltstädte sowie Zählleisten für die Abrechnung.  
**96 Bauteile:** Je Farbe gibt es 24 Bauteile in vier Größen: 1er, 2er, 3er und 4er Stockwerke.  
**4 Wertungssteine:** Je Farbe ein 1er Stockwerk.  
**1 gelber Startspielerstein**  
*Diese Spielregel*

## SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Jeder Spieler wählt sich eine Farbe aus. Die 24 Bauteile dieser Farbe bilden seinen gesamten Vorrat, der zunächst in der Schachtel bleibt.
- ◆ Jeder Spieler nimmt vor Spielbeginn seinen Wertungsstein und setzt ihn auf den Spielplan unter die Zählleiste.
- ◆ Ein Startspieler wird bestimmt, der zur Kennzeichnung den gelben Stein erhält.
- ◆ Der Startspieler verteilt vom gemischten Kartenstapel verdeckt an jeden Mitspieler 4 Baukarten. Den verbleibenden Stapel legt er ebenfalls verdeckt neben den Spielplan.

## SPIELABLAUF

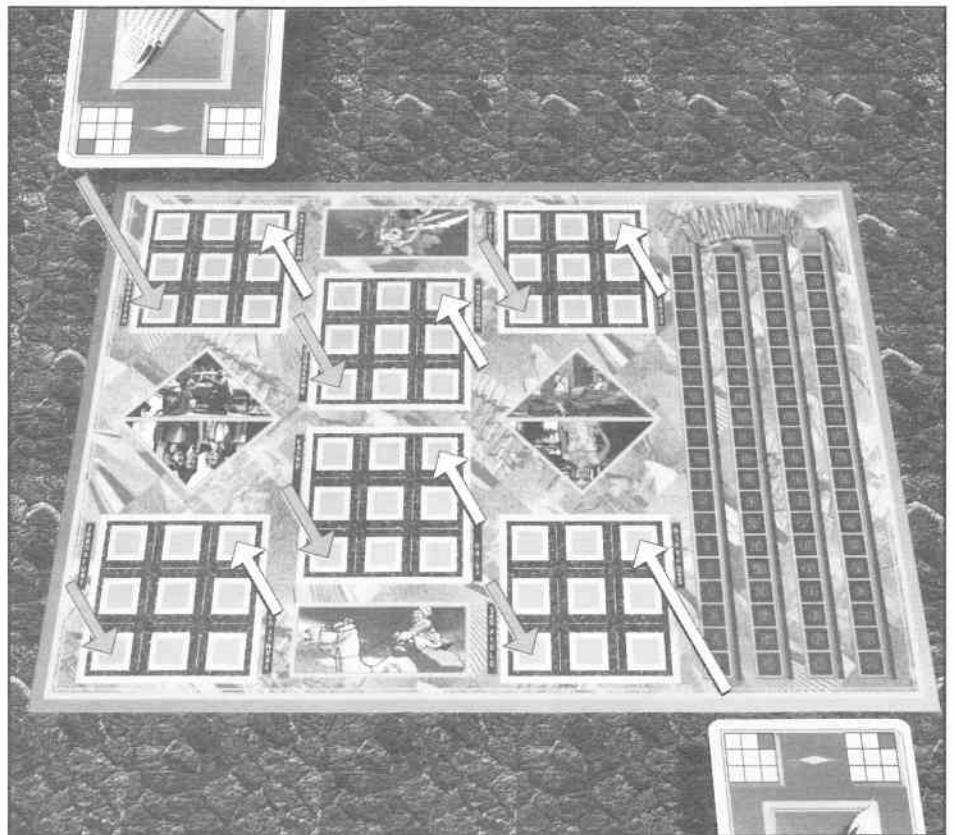
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder reihum 6 beliebige Bauteile aus seinem Vorrat und stellt sie vor sich auf. Der übrige Vorrat bleibt in der Schachtel. Erst wenn diese 6 Bauteile gesetzt worden sind, können neue nachgezogen werden.
- ◆ Nun wählt der Startspieler eine seiner 4 Baukarten aus. Er legt sie offen vor sich ab und setzt auf einen entsprechenden Bauplatz ein Bauteil seiner Wahl (s. auch „Verwendung der Baukarten“ und „Wie wird gebaut?“). Danach zieht er eine Karte vom Stapel nach.
- ◆ Reihum im Uhrzeigersinn verfahren die übrigen Spieler genauso: 1 Baukarte ausspielen, 1 Bauteil setzen und 1 Baukarte nachziehen.
- ◆ Eine Runde ist beendet, sobald alle Spieler ihre 6 Bauteile gesetzt haben. Danach wird abgerechnet. Die erzielten Punkte werden auf der Zählleiste markiert.
- ◆ Nach der Abrechnung gibt der Startspieler den gelben Stein seinem linken Nachbarn, der damit zum Startspieler der nächsten Runde wird.
- ◆ Die in der abgelaufenen Runde gesetzten Bauteile bleiben stehen, so daß alle Städte bis zum Spielende weiter wachsen können. Jeder Turm kann dabei beliebig hoch werden.
- ◆ Nun wählt reihum jeder wieder 6 Bauteile usw. Nach der vierten Runde sind sämtliche Bauteile gesetzt und das Spiel endet.
- ◆ Sieger wird, wer auf der Zählleiste die höchste Punktzahl erreicht hat.

## VERWENDUNG DER BAUKARTEN

Der Spieler legt seine Baukarte offen an seine Seite des Spielplans ab. Die beiden Quadrate müssen zum Spielplan zeigen. Die rote Markierung zeigt jetzt für jede Stadt einen bestimmten Bauplatz. Der Spieler hat nun die Wahl, in welcher Stadt er sein Bauteil setzen will. Legt ein anderer Spieler, der gegenüber sitzt, z.B. die gleiche Karte ab, so verweist die rote Markierung auf sechs andere Bauplätze.

Baukarten immer auf den Stapel an der eigenen Seite des Spielplans ablegen

6 Baumöglichkeiten pro Karte



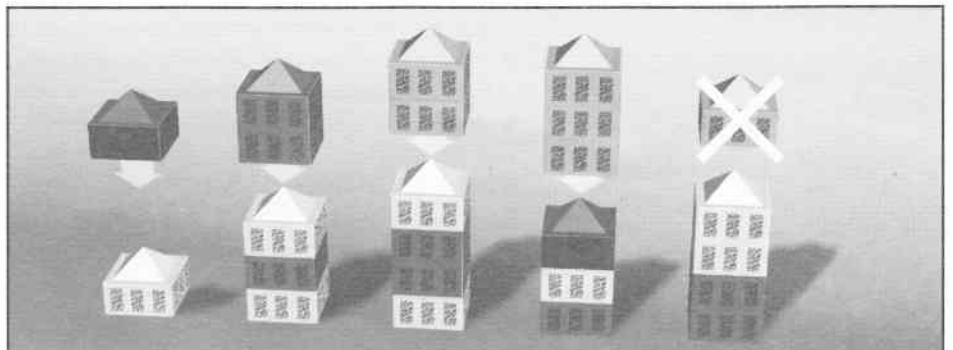
- ◆ Die Sitzposition jedes Spielers entscheidet darüber, wie er die Karte zum Spielplan legen muß und auf welchen Plätzen er daher bauen darf. Dabei ist es unerheblich, ob Spieler nebeneinander, gegenüber oder über Eck sitzen. Wichtig ist allein, daß jeder seine Karten das gesamte Spiel hindurch an die gleiche Stelle zum Spielplan hin ablegt.
- ◆ Jede neu gespielte Karte wird auf den bereits ausliegenden eigenen Kartenstapel gelegt. Auf diese Weise ist immer nur die aktuelle Markierung zu sehen.
- ◆ Jede Karte kann für jede der sechs Städte verwendet werden.
- ◆ Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden alle vor den Spielern liegenden Karten eingesammelt, gemischt und wieder als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt.

### WIE WIRD GEBAUT?

- ◆ **Ein Turm gehört immer dem Spieler, dessen Bauteil oben sitzt.**
- ◆ Auf einen freien Bauplatz bzw. auf eigene Türme kann man ohne Einschränkung ein beliebiges eigenes Bauteil setzen.
- ◆ Auf fremde Türme kann unter folgender Einschränkung gebaut werden: Nach dem Setzen des Bauteils muß der Spieler mindestens so viele Stockwerke im Turm besitzen wie der bisherige Inhaber. Es ist dabei unerheblich, an welcher Stelle sich die bereits verbauten Stockwerke im Turm befinden.

### EINIGE BEISPIELE:

Bauen auf fremden Türmen





## ABRECHNUNG

Nachdem jeder Spieler seine 6 Bauteile gesetzt hat, endet eine Runde, und es kommt zur Abrechnung. Die jeweils erzielten Punkte werden auf der Zählleiste markiert.

Abgerechnet werden:

### 1. Der höchste Turm

Gibt es genau einen höchsten Turm auf dem gesamten Spielplan, erhält dessen Besitzer **3 Punkte**. Gibt es zwei oder mehr höchste Türme, erhält niemand die 3 Punkte.

### 2. Die Mehrheit an Türmen in den einzelnen Städten

In jeder Stadt wird überprüft, ob ein Spieler dort die Mehrheit an Türmen besitzt. Dieser Spieler erhält dafür **2 Punkte**. Die Mehrheit besitzen heißt, daß ein Spieler mehr Türme als jeder einzelne der anderen Spieler in dieser Stadt besitzen muß. Besitzt kein Spieler die Mehrheit in einer Stadt, werden dort auch keine Punkte vergeben.

### 3. Einzelne Türme

Jeder Turm bringt seinem Besitzer **1 Punkt**. Dabei ist es unerheblich, ob für diesen Turm bereits andere Punkte vergeben wurden.

Jeder Spieler zählt alle seine Punkte zusammen und verschiebt seinen Wertungsstein dementsprechend auf der Zählleiste.

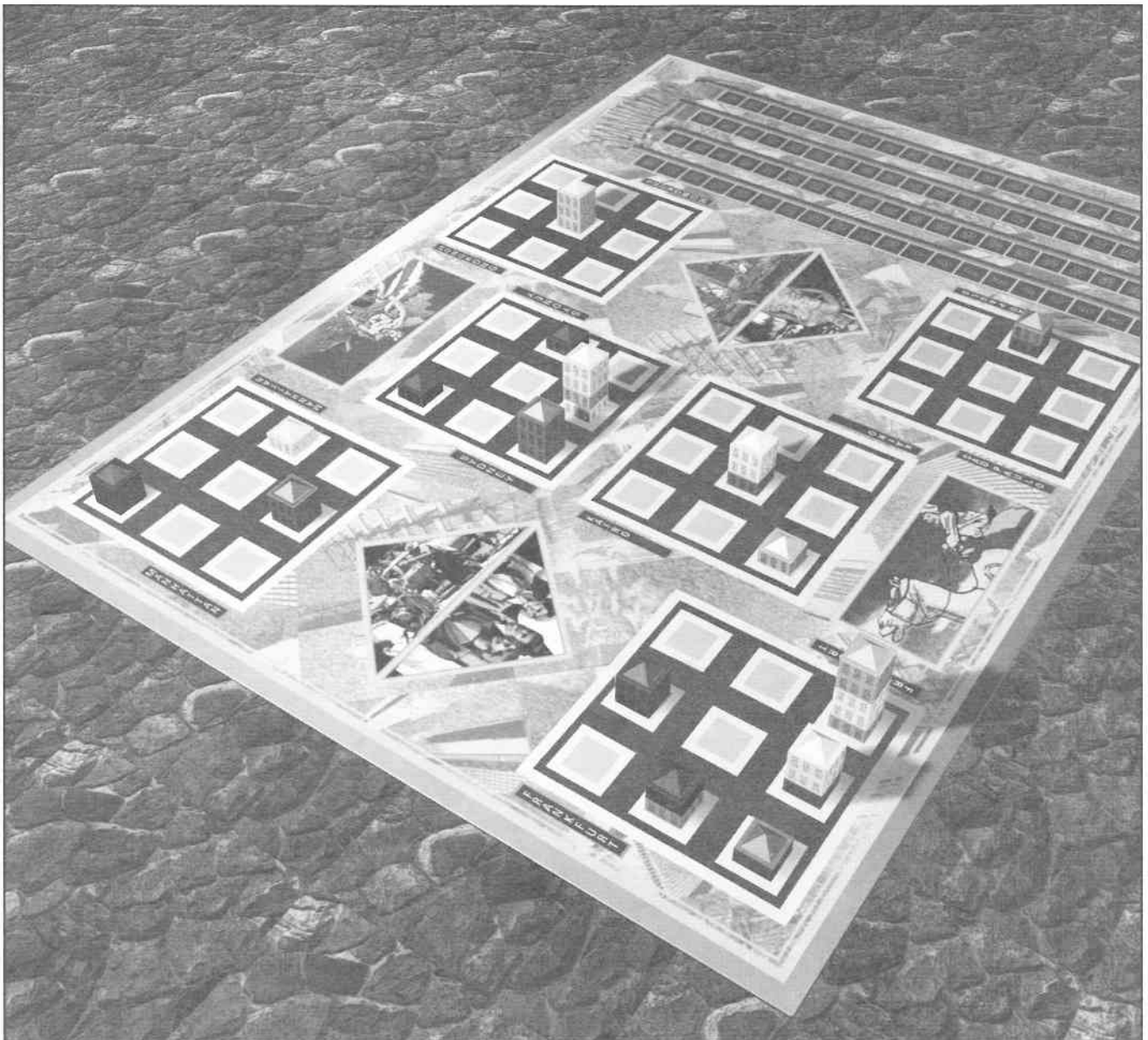
Abrechnung nach jeder Runde:

Höchster Turm: 3 Punkte

Mehrheit: 2 Punkte

Einzelturn: 1 Punkt




## BEISPIEL:



### Höchster Turm:

In unserem Beispiel steht der höchste Turm auf dem Spielplan in Frankfurt. Er gehört Spieler Blau , der hierfür 3 Punkte kassiert.

### Mehrheiten:

Mehrheiten, und damit je 2 Punkte, gibt es für Schwarz  in Frankfurt und Sydney. Durch ihre einzelnen Türme in Hongkong und in Sao Paulo haben Blau  und Rot  mit wenig Aufwand je eine Mehrheit und damit je 2 Punkte erreicht. In Manhattan und in Kairo hat kein Spieler eine Mehrheit erzielt. Es werden hier also auch keine Punkte vergeben.

### Einzelne Türme:

Für jeden eigenen Turm auf dem Plan erhalten die Spieler je einen Punkt, so daß sie nach dieser Runde ihren Wertungsstein um folgende Punktzahlen auf der Zählleiste verschieben dürfen:



Blau: 8 Punkte



Schwarz: 9 Punkte



Rot: 6 Punkte



Grün: 4 Punkte

### SPIELENDE

Nach vier Runden ist das Baumaterial aufgebraucht und das Spiel beendet. Auch nach dieser letzten Runde wird der Spielstand noch einmal abgerechnet. Sieger ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte auf der Zählleiste erzielen konnte.

### 2 ODER 3 SPIELER

Spielen 3 Spieler MANHATTAN, so können sie zu Beginn jeder Runde auch nur 4 Bauteile nehmen. Auf diese Weise werden 6 Runden gespielt und es kommt zu 6 Abrechnungen. Jeder Spieler hat somit zweimal den Vorteil, als Letzter setzen zu können.

Spielen 2 Spieler MANHATTAN, so kann jeder von ihnen zwei Farben (je 4 Bauteile) nehmen. Abwechselnd setzt jeder Spieler ein Bauteil seiner Wahl. Seine beiden Farben darf man in beliebiger Reihenfolge wählen. Abgerechnet wird jede Farbe jedoch einzeln, so als ob vier Spieler am Tisch säßen. Sieger ist, wer die höchste Gesamtpunktzahl aus seinen beiden Farben erzielt.

Drei Spieler:  
4 Bauteile, 6 Runden

2 Spieler:  
je 4 Bauteile in 2 Farben



© 1994 Hans im Glück  
Verlags-GmbH



Für geduldiges Regellesen, unzählige Probepartien und viele gute Tips bedanken sich Autor und Verlag bei Christian Bonnet, Beate Bachl, Günter Chalupka, Barbara und Dieter Hornung, Michael Meier-Bachl, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Karen Seyfarth und Hannes Wildner.