MANHATTAN

A 301

Andreas Seyfarth

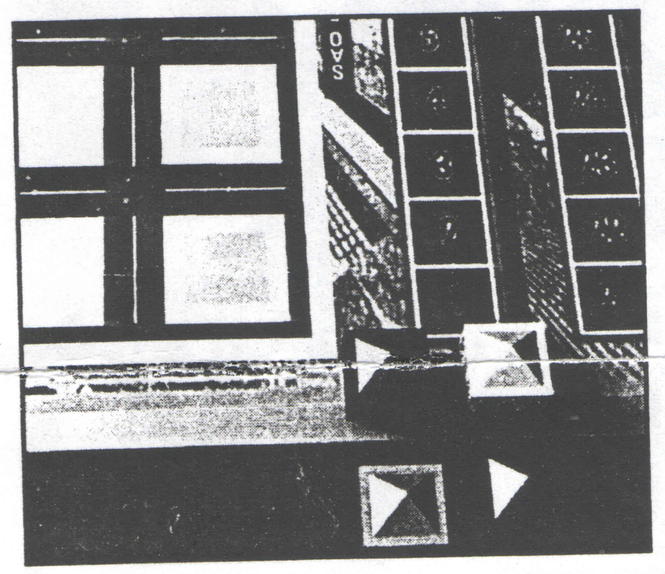
Boom de la construction à Manhattan. Mais également un peu partout ailleurs, car on construit des gratte-ciel dans le monde entier. Les joueurs peuvent donc bâtir autant d'immeubles que possible à Sydney, Manhattan N.Y., Francfort, Hong Kong, Sao Paulo et au Caire.

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...?

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 réglettes 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

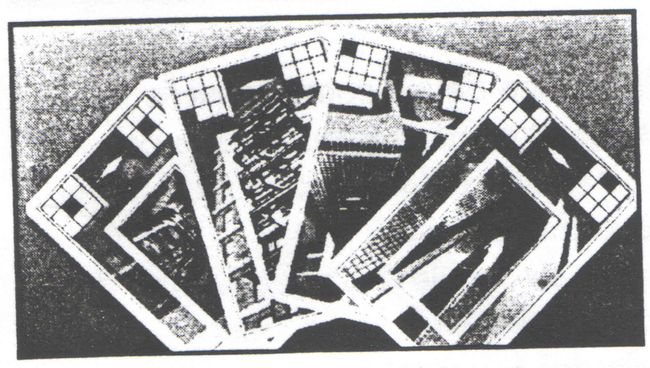
Placer les pions de score sous la réglette des points



4 cartes de construction par joueur

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 réglette 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.



Chaque joueur choisit 6 éléments de construction

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 réglette (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 réglette a gagné.

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

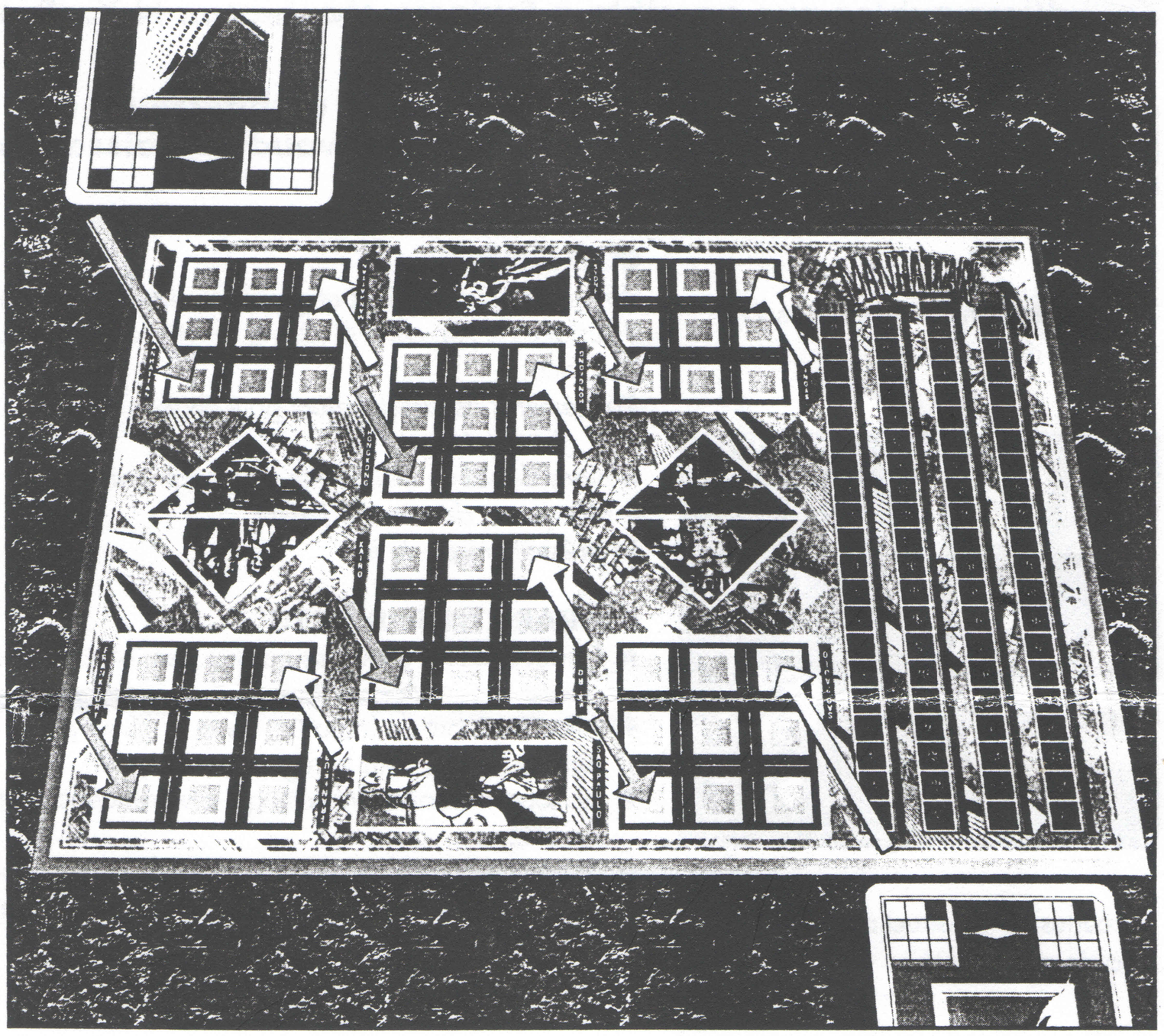
Après le calcul des points, passer le pion jaune de premier joueur au joueur suivant.

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

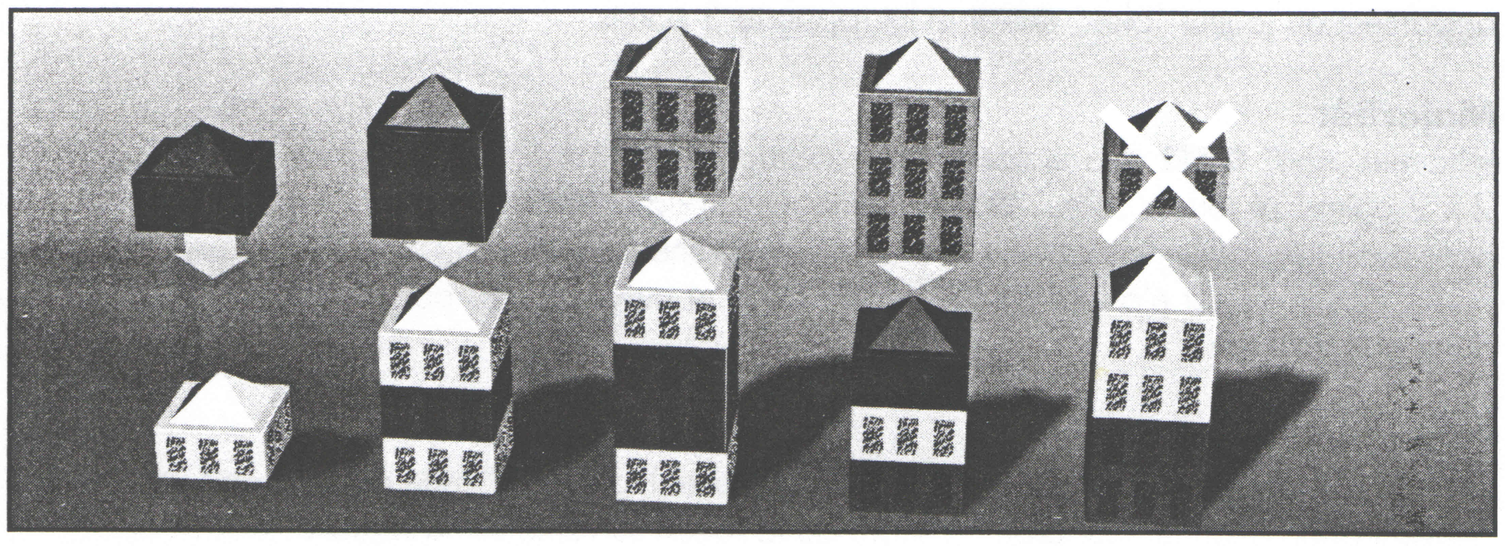


- La position de chaque joueur détermine le côté de la surface de jeu contre laquelle il doit poser ses cartes de construction, et sur quels terrains il peut construire. Les joueurs peuvent indifféremment être assis face à face ou l'un à côté de l'autre. **Remarque:** chaque joueur doit poser ses cartes 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 réglette 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

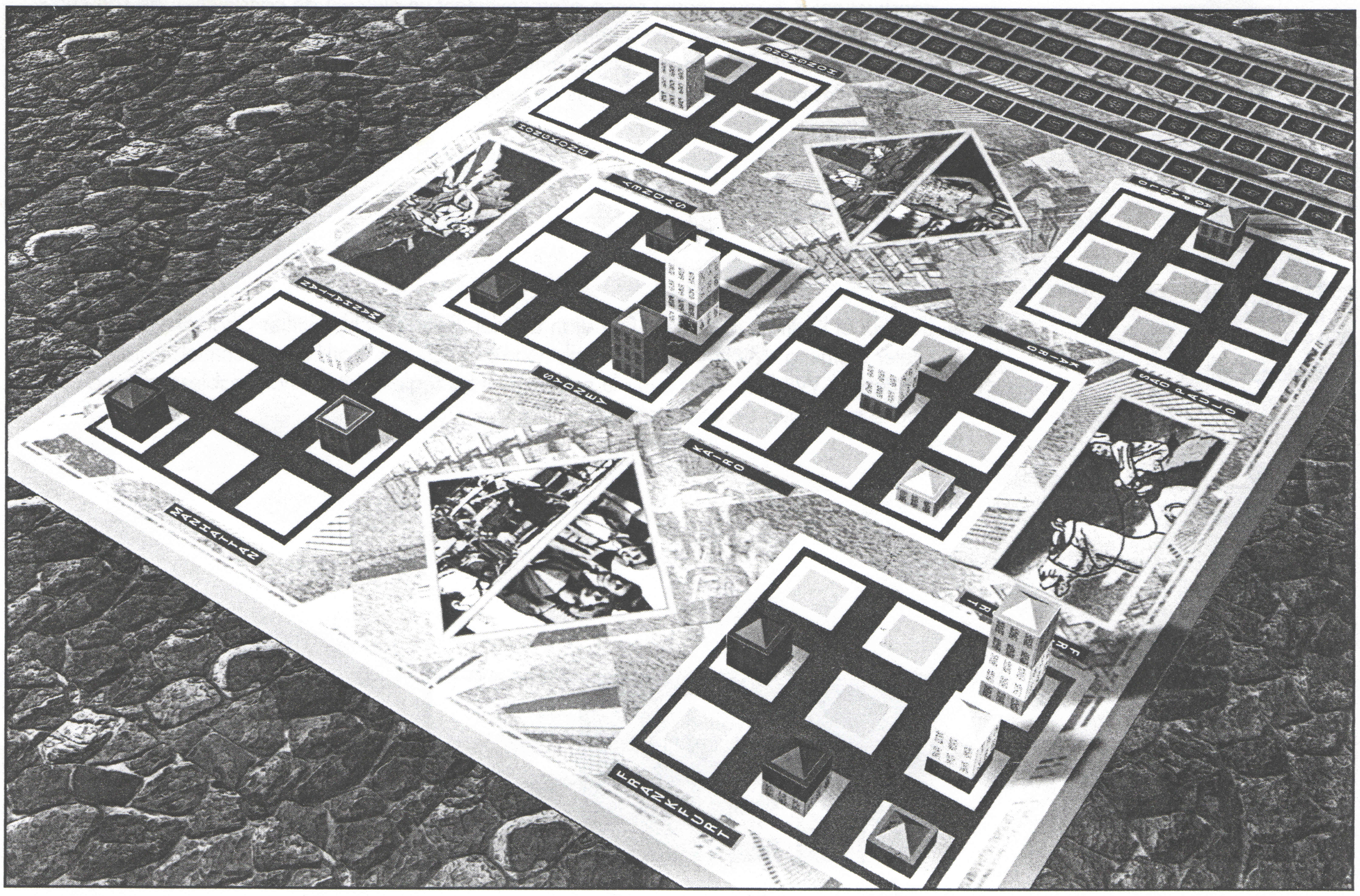
Indépendamment des points attribués sous 1 et 2, chaque tour rapporte **1 point** à son propriétaire.

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

Calcul des points après chaque round:

Tour la plus haute:	3 points
Majorité:	2 points
Tours individuelles:	1 point

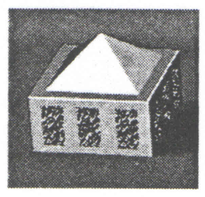
EXEMPLE:

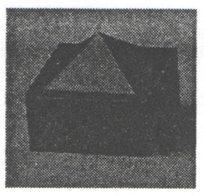


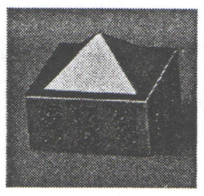
Tour la plus haute:
dans notre exemple, la tour la plus haute de la surface de jeu se trouve à Francfort. Elle appartient au joueur "bleu" ▬ et lui rapporte 3 points.

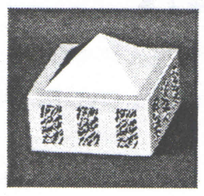
Majorité:
le joueur „noir" ▬ a la majorité des constructions à Francfort et à Sydney, et reçoit donc 2 x 2 points. Le joueur „bleu" ▬ et le joueur „rouge" ▬ reçoivent 2 points chacun pour avoir très facilement obtenu la majorité avec une seule tour à Hong Kong, resp. à Sao Paulo. Aucun joueur n'a la 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.

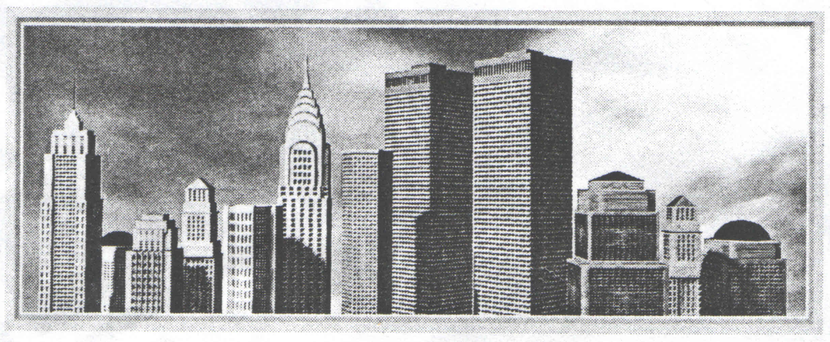
2 OU 3 JOUEURS
Trois joueurs:
4 éléments de construction, 6 rounds

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.

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

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.

© 1994 Hans im Glück
Verlags-GmbH

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.

LUDODELIRE
49 avenue PASTEUR
94250 GENTILLY
Tel : (1) 47 40 11 96
Fax : (1) 47 40 97 96