

MANHATTAN

Début du XX^{ème} siècle, le secteur de la construction est en plein boom et l'île de Manhattan est le lieu de prédilection pour investir. Vous incarnez, pendant ces heures de gloire, un riche investisseur avide du moindre espace à acquérir. Vous convoitez la place du propriétaire le plus en vogue, possédant les immeubles les plus prisés avec vue panoramique imprenable.

CONTENU

1 Plateau de jeu



45 cartes *Permis de construire* (5 de chacun des 9 emplacements possibles)



96 blocs *Étage* (24 blocs par couleur/joueur de 4 niveaux différents)



3 de 4 étages

4 de 3 étages

6 de 2 étages

11 de 1 étage

Note : un bloc reste facilement emboîté sur un autre ; vérifiez doublement s'il vous en manque un.

4 cartes personnelles *Joueur*

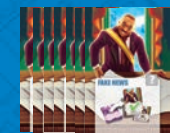
4 marqueurs de score

(1 immeuble d'un étage)



1 bloc

Premier Joueur (noir)



10 cartes *Règle Urbanistique*
(mode avancé, voir page 4)

+ 1 carte *Résumé recto/verso*

INSTALLATION

2

Chaque joueur choisit une couleur, prend sa carte personnelle *Joueur* et les blocs *Étage* correspondants.

A 3 joueurs, les blocs *Étage* et la carte *Joueur* restants sont remis dans la boîte.

3

Placez les marqueurs de score sur le « 0 ».

4

Le dernier joueur à avoir pris un ascenseur est désigné premier joueur. Il prend le bloc noir et commence la partie.

1

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

5

Le premier joueur mélange les cartes *Permis de construire* et en distribue 4 à chaque joueur faces cachées. Les cartes *Permis de construire* restantes sont empilées faces cachées au centre du plateau de jeu.

ATTENTION !

Chaque joueur doit se placer en face d'un des 4 différents bords du plateau de jeu.

Une partie se déroule en 4 manches à 2 et 4 joueurs et en 6 manches à 3 joueurs. Une manche comprend 3 phases principales.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

1. **Sélection des blocs** *Étage* (au début de chaque manche).
2. **Mise en jeu d'un** *Permis de construire*, **construction et pioche**. (à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre).
3. **Comptage des points et nouveau Premier joueur** (à la fin de chaque manche).

1. SELECTION DES BLOCS ÉTAGE

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit ses blocs *Étage* (4, 6 ou 8 selon le nombre de joueurs). Il les place sur sa carte personnelle *Joueur*.

Ces blocs ne peuvent plus être changés en cours de manche.

Note : Dès le premier tour, les joueurs peuvent consulter leurs cartes Permis de construire pour sélectionner leurs blocs.



2a. MISE EN JEU D'UN PERMIS DE CONSTRUIRE...

À votre tour, jouez une carte *Permis de construire* de votre main face visible à côté de votre carte personnelle *Joueur*. Cette carte doit être strictement orientée à l'endroit (à la verticale) et "faire face" au plateau. Elle ne peut en aucun cas être pivotée.



2b. ...et CONSTRUCTION.

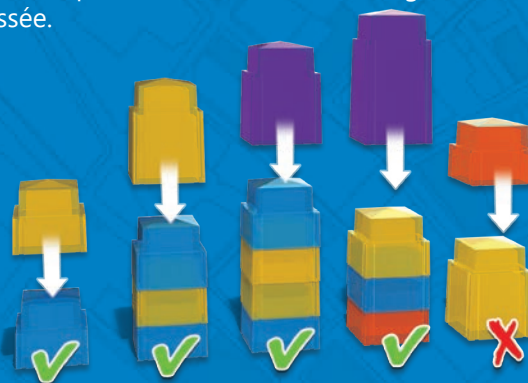
Parmi les blocs *Étage* disponibles sur votre carte personnelle *Joueur*, placez-en un (et un seul) sur l'emplacement strictement indiqué par la carte *Permis de construire* qui vient d'être jouée. Vous pouvez choisir l'un des 6 quartiers pour autant que vous respectiez les conditions de pose.

- L'orientation d'une carte *Permis de construire* dépend de la place du joueur qui la joue ; une carte identique peut désigner des terrains différents selon la position du joueur.



La carte Permis de construire vous indique clairement le terrain de construction. En fonction de la position du joueur autour du Plateau de jeu, une même carte Permis de construire peut montrer un terrain différent.

- Un bloc *Étage* ne peut être placé au sommet d'un immeuble existant que s'il apporte au moins autant d'étages (ce dernier compris) que celui qui détient le sommet. Les étages se comptent depuis le rez-de-chaussée.



Quand vous placez votre bloc *Étage* sur le sommet d'un immeuble en construction, vous devez au moins posséder le même nombre d'étages au total que celui qui occupait le sommet avant votre placement.

- 2c. Terminez votre tour en piochant une carte *Permis de construire* pour compléter votre main à 4 cartes. C'est au tour du joueur suivant.

Répétez les étapes 2 jusqu'à ce que chacun des joueurs ait vidé sa carte personnelle *Joueur* de tous ses blocs *Étage*. Passez ensuite à la phase 3.

3a. COMPTAGE DES POINTS

Une manche prend fin dès que le dernier joueur du tour place le dernier bloc *Étage* de sa carte personnelle *Joueur*. Les points sont répartis à la fin de chaque manche. Ils sont directement répercutés sur la piste de score selon 3 critères (4 si vous jouez avec le mode avancé).

IMPORTANT : c'est le couleur au sommet de l'immeuble qui définit à qui appartient la propriété et donc le propriétaire.

-> LE PLUS HAUT GRATTE-CIEL :

Définissez quel est l'immeuble le plus haut **sur l'entièreté du Plateau de jeu**. Son **propriétaire** marque **3 points**. S'il y a plusieurs immeubles "les plus élevés" personne ne remporte de point (même s'ils appartiennent au même joueur !).



-> LA MAJORITÉ DANS UN QUARTIER :

Dans chaque quartier, le joueur qui est propriétaire du plus grand nombre d'immeubles **remporte 2 points**. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo majoritaires, personne ne remporte de point pour ce quartier.



-> LES PROPRIÉTÉS :

Chaque joueur reçoit **1 point** par immeuble dont il est propriétaire sur l'ensemble du *Plateau de jeu*.



3b. Le pion Premier Joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau premier joueur est désigné pour entamer la manche suivante.

EXEMPLE DE RÉPARTITION DES POINTS AU TERME D'UNE MANCHE :

- A.** Le joueur Orange avance de 3 points sur la piste de score car il possède le plus haut gratte-ciel (quartier E).
- B.** Pour les majorités, la joueuse jaune marque 2 points (quartier A), la joueuse mauve marque 2 x 2 points (quartiers B et C), le joueur bleu marque 2 points (quartier D).
- C.** Mauve est propriétaire de 9 immeubles et marque donc 9 points. Bleu marque 6 points, Jaune 5 points et Orange un seul point.



FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Le jeu se termine au terme de 4 manches à 2 et 4 joueurs et de 6 manches à 3 joueurs, quand tous les blocs *Étage* de tous les joueurs ont été posés (à 2 joueurs il reste 8 blocs de chaque couleur à chacun).

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie.

S'il y a une égalité, le joueur qui possède le **plus haut gratte-ciel** l'emporte. Si cette condition ne fonctionne pas (égalité de hauteur), le joueur qui a le plus de majorités dans les quartiers remporte la partie.

PRÉCISIONS À 3 JOUEURS

La partie se déroule en 6 manches au lieu de 4. Les joueurs sélectionnent 4 blocs *Étage* à chaque manche (au lieu de 6). Les tours se déroulent normalement.

PRÉCISIONS À 2 JOUEURS

Chaque joueur est propriétaire de deux couleurs différentes. Au début de chaque manche, chaque joueur sélectionne sur sa carte personnelle 4 blocs *Étage* de chacune des couleurs (8 au total donc). A son tour, il utilise le bloc *Étage* de la couleur de son choix. La règle de pose est inchangée et il joue ses deux couleurs séparément. La répartition des points se fait comme dans une partie à 3 ou 4 joueurs. Celui qui a le plus haut score en additionnant les points de ses deux couleurs est déclaré vainqueur.

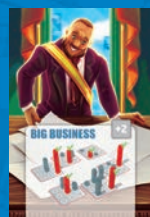
LE MODE AVANCÉ

Composée de 10 cartes *Règle Urbanistique*, cette édition propose un mode considéré comme "avancé" car il permet une expérience de jeu plus fine et plus stratégique. Il faut saisir davantage encore les opportunités dès qu'elles se présentent. En effet, ce mode impose une 4ème condition de comptage de points, nouvelle et spécifique à chaque manche. C'est donc une condition qui s'ajoute aux 3 conditions de la règle de base.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE EN MODE AVANCÉ

1. Poser face cachée la pile de cartes *Règle Urbanistique* à côté de la pile *Permis de Construire*.
2. Révéler la première carte de la pile *Règle Urbanistique* et la placer sur le plateau de jeu à côté de la zone de score.
-> cette carte définit le 4ème critère de comptage de points ; elle est renouvelée à chaque manche.
3. Distribuer les cartes *Permis de construire* puis sélectionner les blocs *Étage* (idem que dans la version de base).
4. Jouer une carte *Permis de construire* et un bloc *Étage* (à chaque tour comme dans la version de base).
5. Compter les points (la carte *Règle Urbanistique* intervient comme 4ème critère de scoring et s'ajoute donc aux 3 conditions de base).

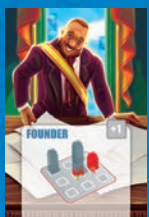
LES RÈGLES URBANISTIQUES



Big Business

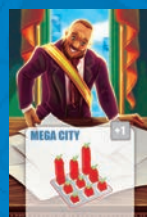
Affaire florissante

2 points pour la plus haute propriété dans chaque quartier.



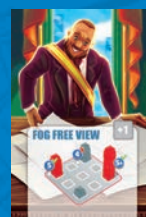
Founder Fondateur

1 point pour chaque joueur qui n'est pas propriétaire d'un immeuble dont il a posé le premier étage.



Megacity Mégalopole

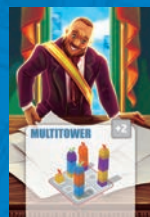
1 point pour chaque propriété dans un quartier entièrement construit. Si aucun quartier n'est complet, prenez le quartier avec le plus d'immeubles.



Fog free view

Au-dessus du brouillard

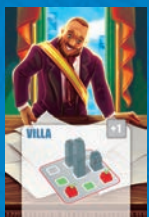
1 point pour chaque propriété qui contient au moins 5 étages.



Multiple Tower

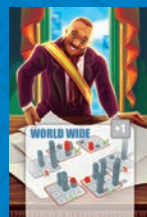
Tours multiples

2 points par propriété construite avec au moins 3 couleurs différentes.



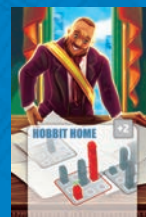
Villa

2 points par propriété d'un seul étage qui a au moins un espace vide autour d'elle (orthogonalement).



Worldwide Expansion

1 point par quartier où un joueur possède au moins une propriété.



Hobbit home

La maison du Hobbit

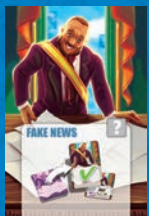
2 points pour la propriété la plus basse dans le quartier où se trouve l'immeuble le plus haut.



Small town

Quartier aéré

1 point pour chaque propriété dans le quartier qui comprend le moins d'immeubles.



Fake news Fausse information

Vous ne pouvez pas bénéficier de l'information au préalable.

La condition particulière sera révélée en fin de manche. A la phase de comptage des points de la manche en cours, la prochaine *Règle Urbanistique* est révélée. La condition de cette dernière s'applique normalement.

NOTES IMPORTANTES :

- S'il y a une égalité pour la carte "Hobbit home" ou "Big business" personne ne remporte de point.
- S'il y a plus d'un quartier qui remplit les conditions, aucun point n'est attribué.

Mot de l'éditeur. Nous sommes très reconnaissants d'avoir reçu la confiance de Mando Games pour cette ré-édition francophone, espagnole et italienne de *Manhattan*. *Spiel des Jarhes* en 1994, ce jeu fait partie des pépites ludiques qui nous sont chères parce qu'il a marqué l'histoire ludique des fondateurs et proches collaborateurs de Act in games. Avec nos partenaires Blackrock Games en France, Mercurio en Espagne et Playagame Edizioni en Italie, nous sommes heureux de faire revivre ce classique et nous espérons que cette ré-édition, comprenant des cartes bonus pour un mode avancé, vous apportera le même plaisir que nous avons eu à le (re)découvrir. Nous remercions Foksal group pour la mise à disposition de sa couverture de boîte.

CREDITS

Auteur : Andreas Seyfarth

Producteur : Kevin Kíchan Kim

Direction artistique : Vincent Dutrait

Illustration : Jacqui Davis / Monika Mucha

Infographie : Vincent Dutrait & Agsty Lim / Cédric Michiels

© 2018 Act in Games "Reloaded"

© 2016 Mando Games

All rights reserved

© 1994 Hans im Glück Verlags-GmbH

Si vous avez une question ou une suggestion sur ce jeu, n'hésitez pas à nous contacter via info@actingames.com

