

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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.

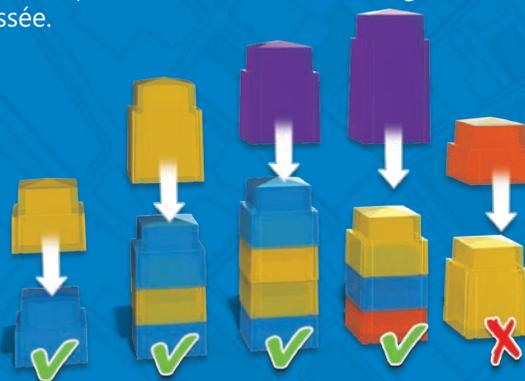
Parmi les blocs *Étage* disponibles sur votre carte personnelle *Joueur*, placez-en un (et un seul) sur l'emplacement strictement indiqué par la carte *Permis de construire* qui vient d'être jouée. Vous pouvez choisir l'un des 6 quartiers pour autant que vous respectiez les conditions de pose.

- 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 Kichan Kim

Direction artistique : Vincent Dutrait

Illustration : Jacqui Davis / Monika Mucha

Infographie : Vincent Dutrait & Agsty Lim / Cédric Michiels

© 2018 Act in Games "Reloaded"

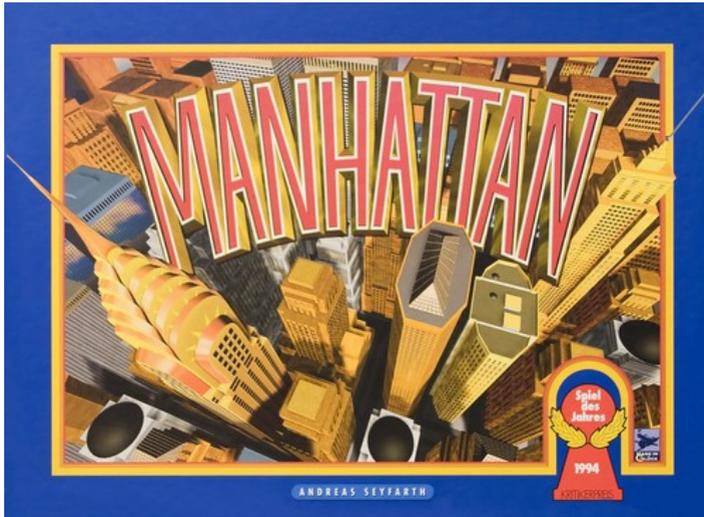
© 2016 Mando Games

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





Andreas Seyfarth / Hans im Glück - Ludodélire / 1994

Règle du jeu

Boom de la construction à Manhattan. Mais également un peu partout ailleurs, car on construit des gratte-ciels 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.

À 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 réglottes 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
- 1 règle du jeu

PRÉPARATION 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.



Placer les pions de score sur la réglette des points.



4 cartes de construction par joueur.

DÉROULEMENT 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 face visible 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 ces 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 4^e round, tous les éléments sont placés et le jeu terminé.
- Le joueur qui a le plus de points sur la réglette a gagné.

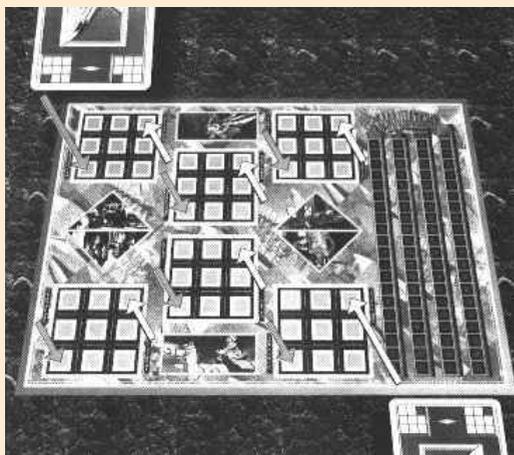
Chaque joueur choisit 6 éléments de construction.

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.

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.



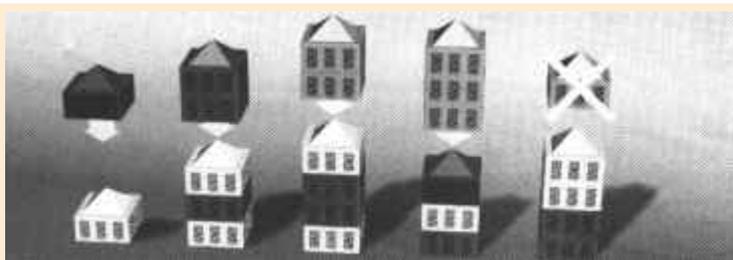
Les joueurs doivent toujours empiler devant eux les cartes de construction choisies, de leur côté de la surface de jeu. 6 possibilités de construction par carte.

- 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 ces 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.

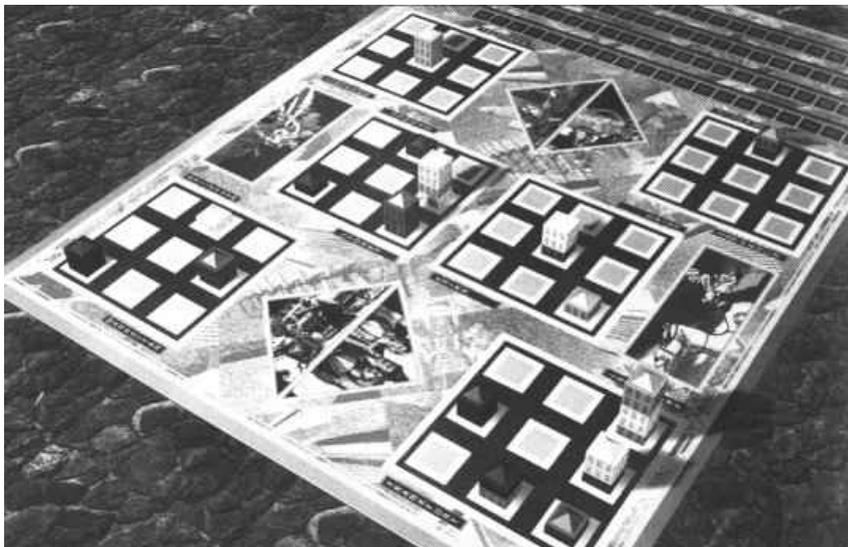
3. **Tours individuelles**

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, respectivement 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.



© 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.



LUDEDELIRE

49 avenue PASTEUR
94250 GENTILLY
Tél : 01 47 40 11 96
Fax : 01 47 40 97 96



Variantes

Godzilla

Se munir d'une pièce ou d'une figurine qui représente un monstre occupé à détruire Manhattan. Placez le monstre sur une case quelconque avant de commencer.

Lorsqu'un joueur joue une carte, déplacez Godzilla d'une case dans la direction indiquée sur la carte. Si cette case est occupée par une tour, celle-ci est détruite et les pièces retirées du jeu ! Si le mouvement dirige le monstre vers l'extérieur du jeu, considérez qu'il fait le tour d'un plan de jeu torique et revient de l'autre côté (les quartiers sont considérés comme étant dans une grille de 9 x 6 cases).

Si la carte montre la case centrale, Godzilla ne se déplace pas. Il est interdit de construire sur la case où se trouve Godzilla.

Bébé Godzilla

Identique à la variante Godzilla mais le monstre ne détruit que l'élément le plus haut de la tour atteinte. Si Bébé Godzilla reste sur place (carte avec la case centrale), il détruit à nouveau l'élément le plus haut.

Mise en chantier progressive

Lors du premier round, on ne peut construire que sur trois quartiers. Un nouveau quartier est ouvert au début des 2^e, 3^e et 4^e manche.

Anti-trust

Vous n'êtes pas autorisé à construire sur une tour qui vous appartient, c'est-à-dire dont vous occupez déjà le sommet.