



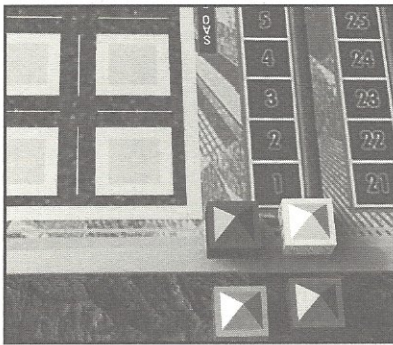
MANHATTAN

Andreas Seyfarth

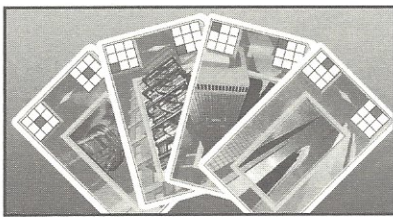
Bauboom in Manhattan. Aber nicht nur dort, denn Wolkenkratzer werden auf der ganzen Welt gebaut. Die Spieler haben Gelegenheit, in Sydney, Manhattan N.Y., Frankfurt, Hongkong, Sao Paulo und Kairo möglichst viele Hochhäuser zu errichten.

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

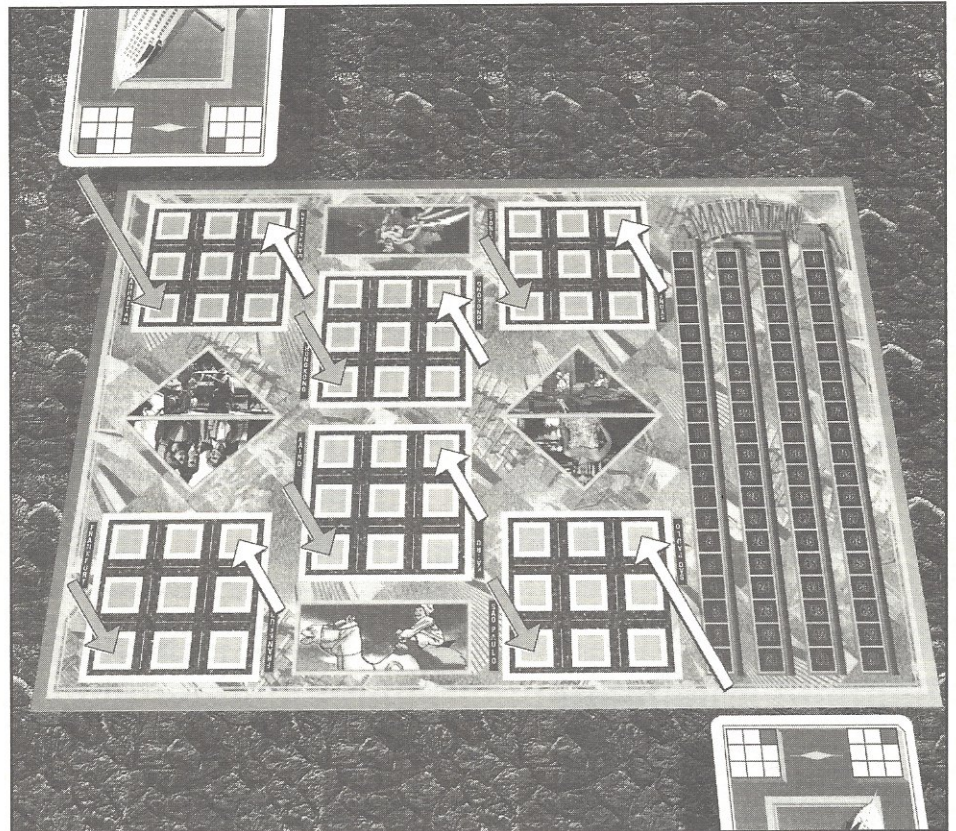
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder reihum 6 beliebige Bauteile aus seinem Vorrat und stellt sie vor sich auf. Der übrige Vorrat bleibt in der Schachtel. Erst wenn diese 6 Bauteile gesetzt worden sind, können neue nachgezogen werden.
- ◆ Nun wählt der Startspieler eine seiner 4 Baukarten aus. 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



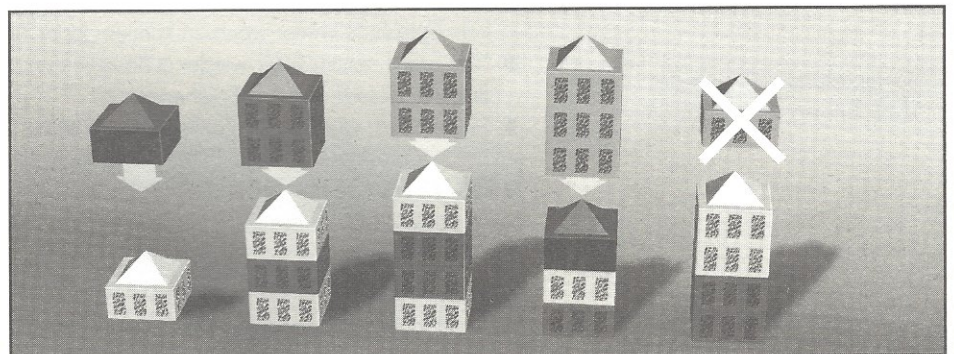
- ◆ Die Sitzposition jedes Spielers entscheidet darüber, wie er die Karte zum Spielplan legen muß und auf welchen Plätzen er daher bauen darf. Dabei ist es unerheblich, ob Spieler nebeneinander, gegenüber oder über Eck sitzen. Wichtig ist allein, daß jeder seine Karten das gesamte Spiel hindurch an die 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 soviele 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.

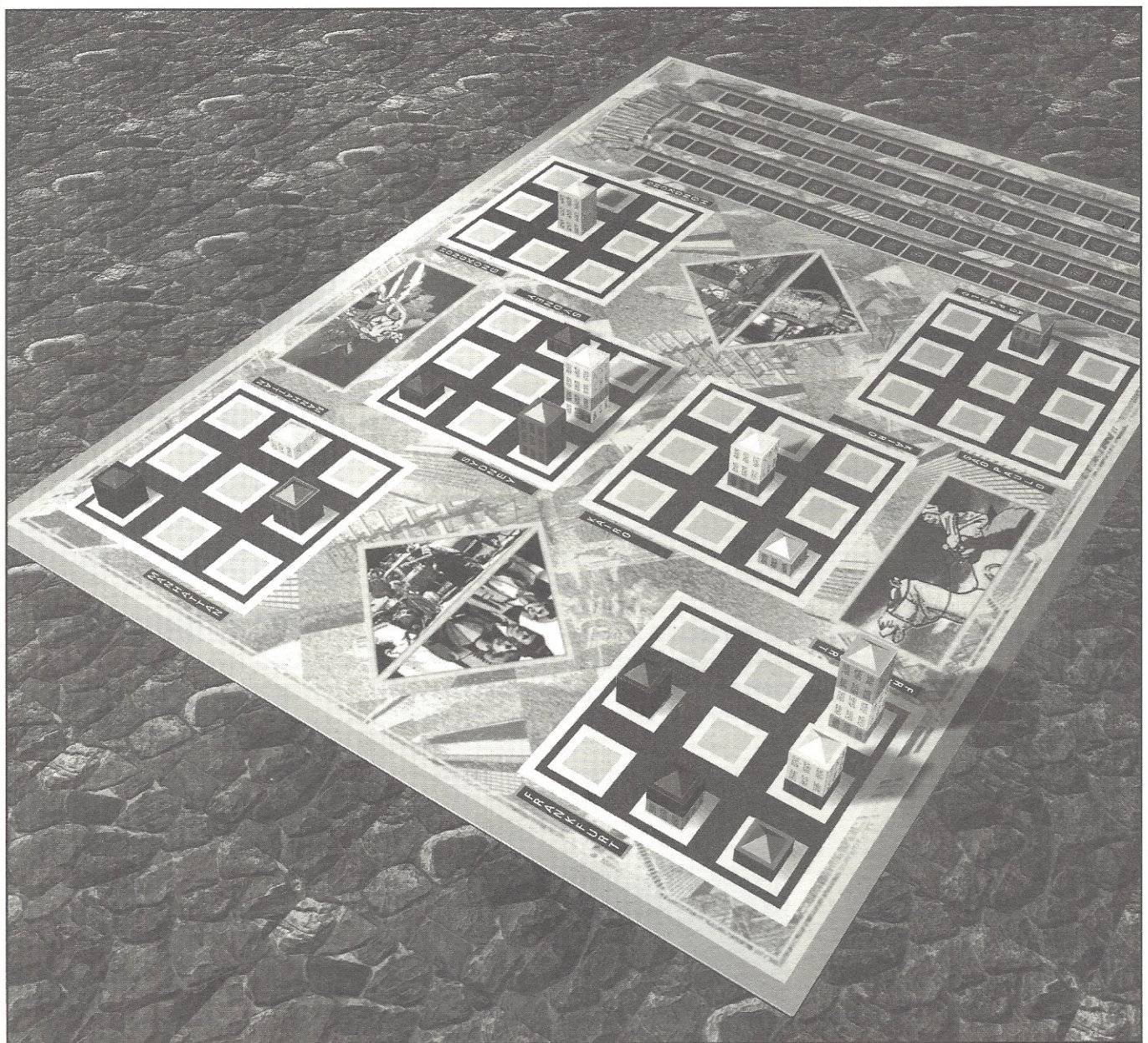
Abrechnung nach jeder Runde:

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:

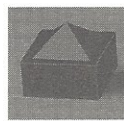
Mehrheiten, und damit je 2 Punkte, gibt es für Schwarz ■■■■ in Frankfurt und Sydney. Durch ihre einzelnen Türme in Hongkong und in Sao Paulo haben Blau ■■■■ und Rot ■■■■ mit wenig Aufwand je eine Mehrheit und damit je 2 Punkte erreicht. In Manhattan und in Kairo hat kein Spieler eine Mehrheit erzielt.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



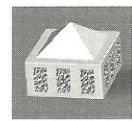
Blau: 8 Punkte



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.

Drei Spieler:
4 Bauteile, 6 Runden

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.

2 Spieler:
je 4 Bauteile in 2 Farben

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.



© 1994 Hans im Glück
Verlags-GmbH

Für geduldiges Regellesen, unzählige Probestpartien 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.

