

MANHATTAN

Race to build skyscrapers around the world in this game of high-stakes high-rises! Corner the global market by controlling cities, and earn prestige with the tallest tower on earth! On each turn, you can bolster an existing building, break new ground, or take over an opponent's edifice and claim it as your own. It's your choice what will be most... constructive. Fortunes can change in the blink of an eye, and only the most masterful mogul will come out on top!

CONTENTS

1 Game board



45 Building cards (5 for each type)



4 Player boards

4 Scoring markers (1 story building block)



96 Building blocks 4 different-colored sets of 24, in the following sizes :



4 stories x 3

3 stories x 4

2 stories x 6

1 story x 11

1 Start player block (Black)



GAME SET-UP

2

Each player receives a set of Building blocks that match the color of their Player board. Place the remaining colored blocks and Player boards back in the box.

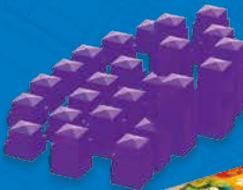


1

Place the Game board in the center of the table.

3

Players use a one-story block as a Scoring marker and place it on the "0" of the Scoring track on the game board.



4

The oldest player places the Start Player marker (the black block) in front of them and starts the game

5

Shuffle the Building cards and deal 4 cards to each player. Make a face-down pile with the remaining cards next to the board.

IMPORTANT NOTES:

Each player must play on a different side of the Game board.

For two or three player games, please see play variants on page 3.

PLAYING MANHATTAN

Manhattan is played in 4 rounds. Each round consists of 6 turns. Players perform the following actions in this order:

1. At the beginning of a round, each player, after examining their cards, selects the Building blocks they will use during that round.
2. In turns, in a clockwise direction, each player plays a card, places a Building block on the board, and draws another card.
3. At the end of a round, when all Building blocks have been played, each player's points are counted and the Scoring markers are moved along the Scoring track to reflect the score.

1. SELECTING THE BUILDING BLOCKS

Starting with the First Player and continuing clockwise, each player selects from their lot six Building blocks to be used during the round and places them on their own Player board. **Note: Players may not change their selection of Building blocks during the round.**



2A. BUILDING SKYSCRAPERS

Starting with the First Player and continuing clockwise, on their turn, each player plays a card from their hand and places it face-up next to their Player board. The card must be placed straight and cannot be rotated or placed on another side of the Game board.



Player 1 lays down his Building card right-side-up.

On each Building card, a section of the grid is marked in red. This indicates on which sector of a city the player is allowed to build. The player picks one of their Building blocks from their Player board and places it on a construction site that corresponds to the marked section of their card.



Players must place their Building block on the construction site indicated by their card. The Building block can be placed in any of the six cities on the Game board.

Note: The same Building card will refer to different sectors of each city depending on which side of the Game board it is played.

2B. HOW TO PLACE THE BUILDING BLOCKS

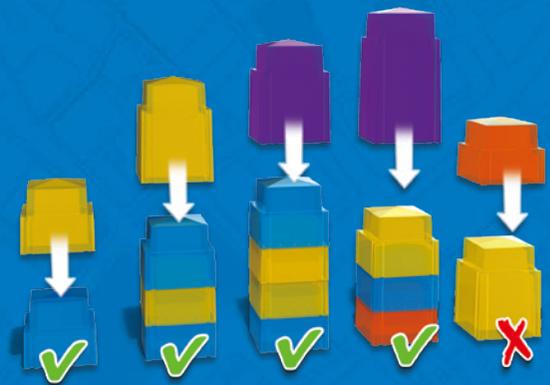
A player may place a Building block on top of their own skyscraper to strengthen their position.

A player may place a Building block on top of an opponent's skyscraper provided that, at the end of their turn, the player has at least as many stories (not blocks!) of their own color as the player who currently owns the top floor of the skyscraper.

Remember: Building blocks range from 1 to 4 stories.

Note: Players may only play one Building block per turn.

These examples show possible ways to build on existing skyscrapers. Players can place a Building block on top of an opponent's skyscraper if doing so will give them at least as many floors as the current owner.



After a player has placed their Building block, they draw another Building card from the face down pile. Once the Building card deck is empty, collect the played cards from all players, shuffle them, and place them face down to create a new playing deck.

3. SCORING

When all players have placed all six of their Building blocks, the round ends and players tally their points according to the rules below. Each player then moves their Scoring marker on the Scoring track.

A. TALLEST BUILDING - 3 POINTS

The player who owns the tallest building on the Game board scores 3 points. If two or more buildings are tied for first place, no player scores 3 points.



B. MOST BUILDINGS OWNED IN A CITY - 2 POINTS PER CITY

In each city, the player who owns the most skyscrapers wins 2 points. In a case of a tie, no player scores points in that city.



C. INDIVIDUAL BUILDINGS OWNED - 1 POINT EACH

Players gain 1 point for every building they own on the board, even if these buildings already gave them points according to the two other scoring methods.



Once the scoring has been completed and the Scoring markers are advanced accordingly, the First Player Marker block is passed clockwise to the next player and a new round starts. Note: Players keep the Construction cards they have in hand at the end of the round to start the next one.

SCORING EXAMPLE (END OF A ROUND)

- A. Orange player gets 3 points for the highest building (E).
- B. Yellow player gets 2 points for owning the most buildings in city (A). Purple player gets 4 points for the most buildings owned in cities (B) and (C). Blue player gets 2 points for the majority of buildings in city (D). No players get points in cities (E) and (F) since players are tied.
- C. Purple player gets 9 points for owning 9 buildings; Blue player gets 6 points; Yellow player gets 5 points; Orange player gets only 1 point.



GAME ENDS

The game ends after the 4th round, when all Building blocks have been played. The player who has the most points wins!

If there is a tie, the player with the highest building between the tied players wins. If there is still a tie, the player who owns the most buildings wins.

2 PLAYER GAME RULES

Each player chooses 2 colors of Building blocks for the game and selects 8 Building blocks, 4 of each color, at the beginning of each round. On their turn, players can use either of the two colors they own. Scoring follows the same rules as the four-player game. The game still lasts 6 rounds. At the end of the game, players add the scores of their two colors to determine the winner.

3 PLAYER GAME RULES

The game lasts 6 rounds instead of four. Every round, each player plays 4 Building blocks instead of 6. This allows each player to be the last player in a round twice during the game.

A WORD FROM THE PUBLISHER

Manhattan is a board game designed by Andreas Seyfarth and originally published by Hans im Glück. When I started my career in the industry around 17 years ago, Manhattan was one of the top 10 games which I recommended to my friends. It is an excellent building and area control game with random card drawing. I was captivated by the balance between a simple and quick gameplay and the right amount of strategy and players interaction for a family game. With its new artwork and beautiful components, we wished to re-introduce the game to families and gamers. I hope you will enjoy the modern looking Building blocks and the stunning artwork by Jacqui Davis which illustrates joyous occasions happening in cities. I would like to thank Andreas Seyfarth and Moritz Brunnhofer for giving us the opportunity to bring back this great game and we wish to thank FoxMind Games for partnering with us and publishing Manhattan in the English and French languages.

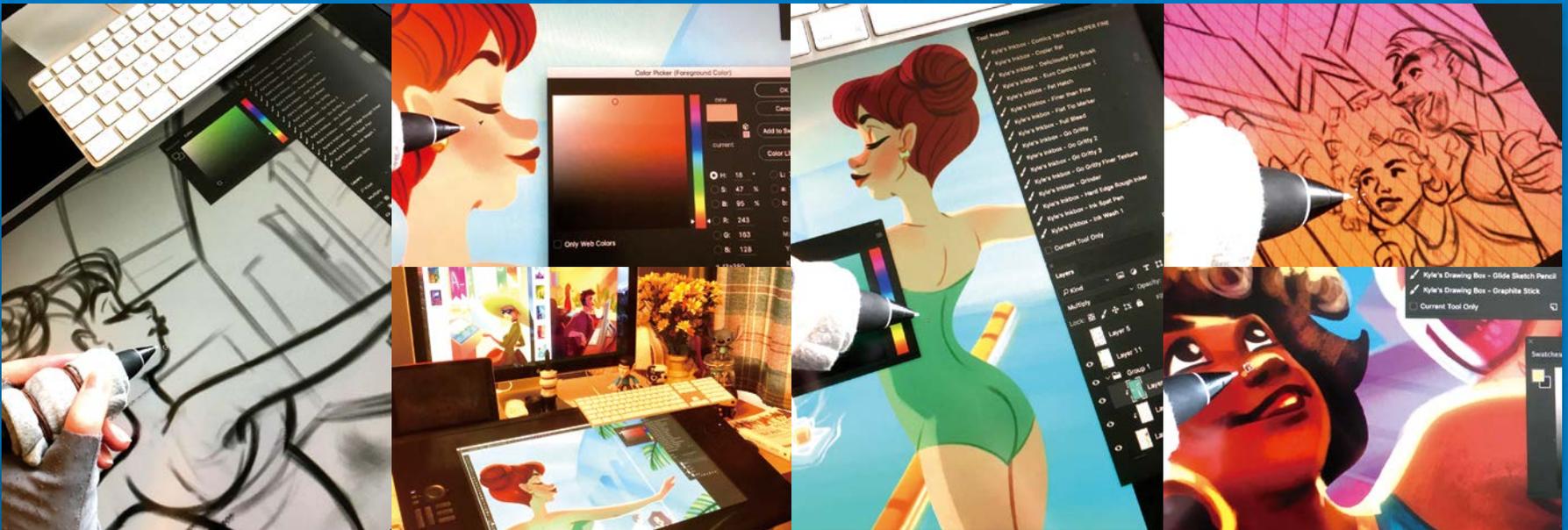


ANDREAS SEYFARTH

Don't tell the stories, play them! That is – reduced to one quote – what made me design games. And I was lucky enough being married to my supporting wife Karen and meeting the right people in the little gaming industry. So I was able to start with games like Zorro and succeed with Manhattan, Thurn & Taxis and Puerto Rico. Can you imagine playing all games published in one year? This was possible in the eighties. Today, you have to make a lot more decisions to decide what to play. So, I've got a little advice for you: Go for a strong story...

JACQUI DAVIS

I was born in Johannesburg, South Africa and moved to the UK as a kid. I currently live and work in Lytham-St-Annes, which is great for walks through the woods or ambles along the estuary. I've been producing art for children's books and board games since 2012, after studying Animation at Staffordshire University. I enjoy painting everything from adorable animals to villainous wizards; bringing life to characters is something I've always been passionate about in my work. Past clients include Oxford University Press, Igloo Books and Dice Hate Me Games, among others. As long as there is a good audiobook or movie in the background I'm happy, and when I'm not painting I enjoy keeping the creative mojo going by doing a spot for writing.



Game Designer: Andreas Seyfarth
Producer: Kevin Kim Chan
Art Direction: Vincent Dutrait
Artwork: Jacqui Davis
Graphic Design: Vincent Dutrait & Agsty Lim

© 2017 Mandoo Games
©2017 FoxMind Canada Enterprises LTD
© 1994 Hans im Glück Verlags-GmbH
® FoxMind is a registered TM of FoxMind Games
Published by Mandoo Games, Korea

Distributed in North America by:
FoxMind Canada Enterprises Ltd.
1104-5530 St-Patrick, Montréal, Qc,
H4E 1A8, CANADA

Distributed in Europe by:

FoxMind Games BV
Beechavenue 129,
1119 RB Schiphol-Rijk,
The Netherlands
Made in China



MANHATTAN

Lancez-vous dans la construction frénétique de gratte-ciels pour atteindre les plus hauts sommets du marché immobilier! Prenez le contrôle des grandes villes et obtenez du prestige en bâtissant le plus haut building au monde! À votre tour, vous pouvez renforcer vos bâtiments, construire sur un nouveau site ou prendre possession d'un édifice appartenant à un joueur adverse. Choisissez la stratégie la plus constructive et devenez le magnat incontesté du nouveau Manhattan!

CONTENU

1 Plateau de jeu



45 Cartes construction (5 de chaque type)



96 Blocs de construction

(4 ensembles 24 blocs de différentes couleurs dans les formats suivants) :



4 étages x 3

3 étages x 4

2 étages x 6

1 étage x 11

4 Plateaux de joueur

4 Marqueurs de pointage

(blocs de construction de 1 étage)



1 Bloc premier joueur (noir)



MISE EN PLACE

2

Chaque joueur reçoit un ensemble de blocs et un plateau de joueur de même couleur. Placez les blocs et les plateaux de joueurs restant dans la boîte.

3

Les joueurs utilisent un de leur bloc à un étage pour le placer sur le 0 de la piste de pointage.

4

Le joueur le plus âgé place le bloc du premier joueur (le bloc noir) devant lui et commence la partie.

1

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

5

Mélangez les cartes construction et distribuez en 4 à chaque joueur. Faites une pile face cachée avec les cartes restantes et déposez-la à côté du plateau de jeu.

NOTES:

Chaque joueur doit jouer sur un côté différent du plateau de jeu.
Pour une partie à deux ou à trois joueurs, voir les variations des règles à la page 7.

JOUER À MANHATTAN

Une partie de Manhattan se joue en quatre rondes et chaque ronde comporte six tours de jeu. Lors de chaque ronde, les joueurs effectuent leurs actions dans l'ordre suivant :

1. Au début de la ronde, chaque joueur, après avoir examiné ses cartes, sélectionne ses blocs de construction qui seront utilisés durant la ronde et les place sur son plateau de joueur.
2. À leur tour, les joueurs jouent une carte, place leur bloc de construction sur le plateau de jeu et pige une nouvelle carte.
3. À la fin de la ronde, quand tous les blocs ont été joués, les points de chaque joueur sont comptés et les marqueurs sont bougés le long de la piste de pointage.

1. SÉLECTIONNER LES BLOCS DE CONSTRUCTION

En commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur choisit 6 blocs de construction de sa réserve et les place sur son plateau de joueur. **Note :** les joueurs ne peuvent changer leur sélection de blocs de construction durant une ronde.



2A. CONSTRUIRE DES GRATTE-CIELS

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, les joueurs, à leur tour, jouent une carte de leur main et la placent face ouverte sur leur côté du plateau de jeu.



Le joueur 1 place sa carte construction face ouverte près du plateau de jeu.

Sur chaque carte de construction, une section de la grille est marquée d'un point rouge. Cette indication représente le site de construction sur lequel un joueur peut construire un bâtiment dans l'une des six villes du plateau de jeu. Le joueur choisit un bloc sur son plateau de joueur et le place sur un espace correspondant au site de construction indiqué sur sa carte.



Les joueurs doivent placer leur bloc sur le site de construction indiqué par leur carte. Le bloc peut être placé dans n'importe quelle des six villes du plateau de jeu.

Note : Une même carte construction peut faire référence à différents sites de construction selon le côté du plateau où elle est jouée.

2B. COMMENT PLACER SES BLOCS DE CONSTRUCTION

Un joueur peut placer un bloc de construction sur son propre gratte-ciel afin de renforcer son emprise sur un site de construction.

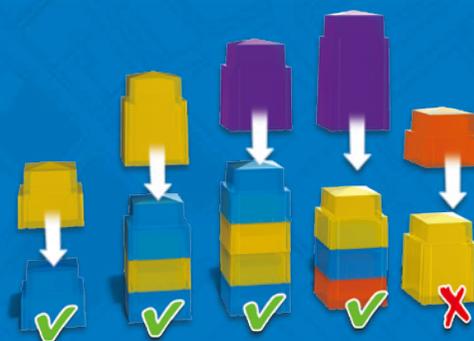
Un joueur peut placer un bloc de construction sur le gratte-ciel d'un opposant à condition qu'après l'avoir posé il ait autant ou plus d'étages (et non de blocs!) de sa propre couleur que le joueur possédant l'étage supérieur du gratte-ciel.

Rappel : Les blocs de construction possèdent de 1 à 4 étages.

Note : Les joueurs ne peuvent jouer qu'un bloc par tour.

Le joueur dont le bloc est au sommet d'un gratte-ciel possède le bâtiment.

Les exemples suivants montrent différentes façons de construire sur des gratte-ciel existants. Les joueurs peuvent placer un bloc de construction sur le gratte-ciel d'un adversaire s'ils égalisent ou surpassent le nombre d'étages que détient le propriétaire actuel de l'édifice.



Après qu'un joueur ait placé son bloc de construction, il pige une autre carte construction dans la pile face cachée. Lorsque la pile est épuisée, récupérez les cartes jouées par tous les joueurs, mélangez-les et créez une nouvelle pile.

3. LE POINTAGE

Quand tous les joueurs ont placé leurs six blocs de construction, la ronde prend fin et les joueurs comptabilisent leurs points en fonction des règles ci-bas. Chaque joueur déplace leur marqueur sur la piste de pointage du plateau de jeu.

A. LE GRATTE-CIEL LE PLUS ÉLEVÉ – 3 POINTS

Le joueur qui possède le bâtiment le plus élevé remporte trois points. Si deux bâtiments et plus sont égaux, personne ne marque 3 points.



B. LE PLUS DE GRATTE-CIELS APPARTENANT À UN JOUEUR DANS UNE VILLE – 2 POINTS PAR VILLE

Dans chaque ville, le joueur qui possède le plus de gratte-ciels remporte 2 points. En cas d'égalité, personne ne remporte les points.



C. GRATTE-CIELS INDIVIDUELS APPARTENANT AUX JOUEURS

Les joueurs gagnent un point pour chaque gratte-ciel qu'ils possèdent sur le plateau de jeu, même si ces gratte-ciels leur ont déjà donné des points par le biais des deux autres méthodes de pointage.



Lorsque la comptabilisation des points est complétée et que les marqueurs de pointage ont été déplacés, le bloc du premier joueur est remis au prochain joueur en sens horaire et une nouvelle ronde commence. **Note :** les joueurs conservent les cartes bâtiments qu'ils ont en main pour la ronde suivante.

EXEMPLE DE POINTAGE (À LA FIN D'UNE RONDE).

- A. Le joueur Orange gagne trois points pour le plus haut gratte-ciel (E).
- B. Le joueur Jaune gagne 2 points, puisqu'il possède le plus de gratte-ciels dans la ville (A). Le joueur Mauve obtient 4 points pour sa majorité d'édifices dans les villes (B) et (C). Le joueur Bleu obtient 2 points pour la ville (D). Personne n'obtient de point pour les villes (E) et (F) puisqu'il y a égalité.
- C. Le joueur Mauve obtient 9 points pour ses 9 gratte-ciels; Le joueur Bleu obtient 6 points; Le joueur Jaune obtient 5 points; Le joueur Orange obtient 1 point.



FIN DE PARTIE

La partie se termine après la quatrième ronde de jeu (lorsque tous les blocs ont été joués). Le joueur qui a le plus de points gagne!

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus haut gratte-ciel parmi les meneurs gagne. Si l'égalité demeure, le joueur qui possède le plus de gratte-ciels remporte la partie.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les joueurs choisissent 2 couleurs pour la partie et sélectionnent 8 blocs de constructions, 4 de chaque couleur, au début de chaque ronde. À leur tour, les joueurs peuvent choisir quelle couleur ils utilisent. Le pointage suit les mêmes règles que la version à quatre joueurs. La partie se joue en 6 rondes. À la fin de la partie, les joueurs additionnent les pointages de leurs deux couleurs pour déterminer le gagnant.

RÈGLES POUR TROIS JOUEURS

La partie se joue en six rondes au lieu de quatre. Durant une ronde, les joueurs placent quatre bâtiments au lieu de 6, ce qui permet à chaque joueur de jouer en dernier deux fois au cours de la partie.

MOT DE L'ÉDITEUR

Manhattan est un jeu de société créé par Andreas Seyfarth et publié par Hans im Gluck.

Lorsque j'ai commencé dans l'industrie il y a de cela 17 ans, Manhattan était l'un des dix meilleurs jeux que je recommandais à mes amis. C'est un excellent jeu de contrôle de territoire avec un côté aléatoire. J'étais captivé par la balance du jeu qui se veut à la fois simple, rapide, mais aussi qui comporte un niveau de stratégie intéressant et qui offre un bon niveau d'interaction pour un jeu familial. Avec son nouveau design et ses magnifiques composantes, nous souhaitons réintroduire le jeu auprès des familles et des joueurs aguerris. Nous espérons que vous apprécierez les blocs à l'allure moderne et les illustrations époustouflantes de Jacqui Davis qui dépeignent les moments joyeux de la vie citadine. J'aimerais remercier Andreas Seyfarth et Moritz Brunnhofer de nous avoir donné l'opportunité de rééditer ce grand jeu et nous souhaitons également remercier FoxMind pour son partenariat avec nous pour la publication du jeu en langue anglaise et française.



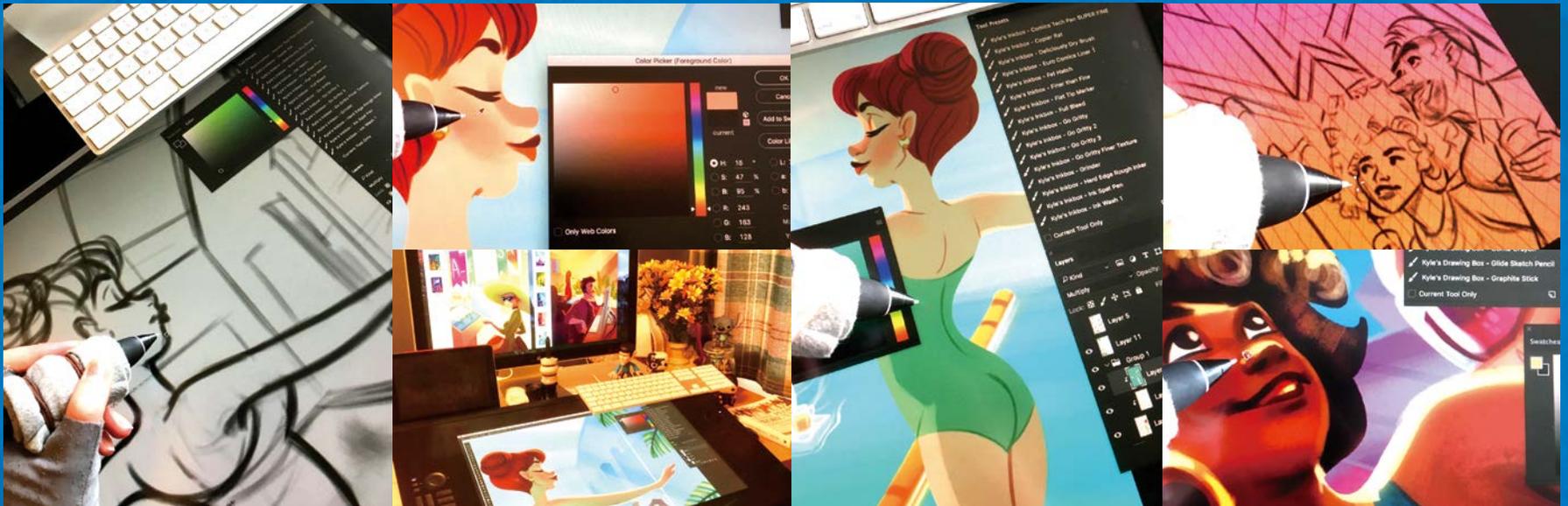
ANDREAS SEYFARTH

Ne racontez pas des histoires, jouez-les! C'est – en une citation – ce qui m'a fait créer des jeux. J'ai été assez chanceux pour être marié à ma femme Karen qui m'a toujours supporté et pour rencontrer les bonnes personnes dans la petite industrie du jeu. J'ai donc été capable de commencer avec des jeux comme Zorro et à réussir avec Manhattan, Thurn & Taxis et Puerto Rico. Pouvez-vous vous imaginer à jouer tous les jeux sortis dans une année? C'était possible dans les années 80. Aujourd'hui, nous devons prendre beaucoup plus de décisions pour décider à quoi jouer. J'ai donc un petit conseil pour vous : visez une histoire forte...

JACQUI DAVIS



Je suis née à Johannesburg, en Afrique du Sud et j'ai déménagé au Royaume-Uni alors que j'étais enfant. Je vis et travaille actuellement à Lytham-St-Annes, ce qui est parfait pour les promenades dans les bois ou pour flâner le long de l'estuaire. Je produis des illustrations pour des livres pour enfants et des jeux de société depuis 2012 après avoir étudié en Animation à l'Université de Strathfordshire. J'aime peindre tout, des animaux adorables jusqu'aux vilains sorciers; donner vie à des personnages a toujours été quelque chose qui m'a passionné dans mon métier. Mes clients passés inclus Oxford University Press, Igloo Books et Dice Hate Me Games parmi tant d'autres. Tant et aussi longtemps qu'il y a un bon livre audio ou un film en arrière fond pendant que je travaille, je suis heureuse. Et quand je ne peins pas, j'aime garder mon esprit créatif en éveil en m'adonnant à l'écriture.



Game Designer: Andreas Seyfarth
Producer: Kevin Kim Chan
Art Direction: Vincent Dutrait
Artwork: Jacqui Davis
Graphic Design: Vincent Dutrait & Agsty Lim

© 2017 Mandoo Games
©2017 FoxMind Canada Enterprises LTD
© 1994 Hans im Gluck Verlags-GmbH
® FoxMind is a registered TM of FoxMind Games
Published by Mandoo Games, Korea

Distributed in North America by:
FoxMind Canada Enterprises Ltd.
1104-5530 St-Patrick, Montréal, Qc,
H4E 1A8, CANADA

Distributed in Europe by:

FoxMind Games BV
Beechavenue 129,
1119 RB Schiphol-Rijk,
The Netherlands
Made in China

