

# MANHATTAN

Wereldwijd schieten de wolkenkrabbers uit de grond. In dit spel proberen de spelers zoveel mogelijk gebouwen te bemachtigen waarvandaan ze een overweldigend uitzicht op de stad hebben. Word jij de bouwkonink van Manhattan?

## SPEELMATERAAL

1 speelbord



45 bouwkaarten (5 per soort)



achterkant



4 spelertableaus

4 scoreblokken (1 per spelerskleur)



96 bouwblokken (24 per spelerskleur in 4 formaten: 1, 2, 3 en 4 verdiepingen)



3x 4 verdiepingen

4x 3 verdiepingen

6x 2 verdiepingen

11x 1 verdieping

1 startspelerblok (zwart)



## VOORBEREIDING

2

Iedere speler neemt het spelertableau en de 24 bouwblokken in 1 kleur.

Leg de overige speelstukken terug in de doos.

3

Iedere speler zet het scoreblok van zijn kleur op veld "0" van het scorespoor op het speelbord.

4

De oudste speler wordt startspeler en krijgt het startspelerblok.

1

Leg het speelbord op tafel.

5

De startspeler schudt alle bouwkaarten en geeft iedere speler er 4. De spelers nemen hun kaarten in de hand en houden deze voor de andere spelers geheim. Leg de resterende bouwkaarten als gedekte stapel naast het speelbord.

### BELANGRIJK!

Iedere speler moet een verschillende kant van het speelbord voor zich hebben.

## SPELVERLOOP

Het spel duurt 4 rondes. Elke ronde doorlopen de spelers gezamenlijk de volgende fasen:

**Fase 1. Bouwblokken kiezen** (aan het begin van de ronde)

**Fase 2. Kaarten spelen en blokken bouwen** (om beurten)

**Fase 3. Puntentelling** (aan het einde van de ronde)

### FASE 1: BOUWBLOKKEN KIEZEN

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, neemt iedere speler 6 bouwblokken naar keuze uit zijn voorraad en zet deze, goed gescheiden van zijn voorraad, op zijn spelertableau. **Een speler kan later in de ronde geen bouwblokken meer met zijn voorraad ruilen.**



Kies 6 blokken, voordat fase 2 begint.

### FASE 2: KAARTEN SPELEN EN BLOKKEN BOUWEN

Deze fase wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. De speler die aan de beurt is, speelt 1 kaart uit zijn hand en legt deze open naast zijn spelertableau. Hij **moet** de kaart rechtop voor zich neerleggen. Hij mag de kaart niet draaien.



De speler moet de kaart rechtop voor zich neerleggen.

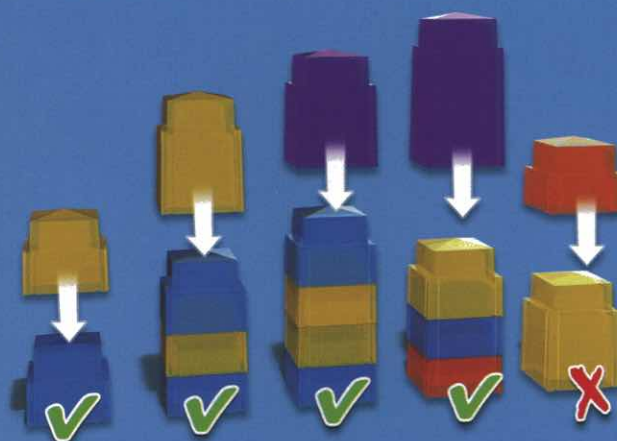
De speler kiest nu een blok uit de bouwblokken op zijn spelertableau en zet het op de op zijn gespeelde kaart aangegeven bouwlocatie. Hij mag daarbij uit alle 6 wijken op het speelbord kiezen.

**Opmerking:** omdat de spelers hun kaarten vanuit verschillende gezichtspunten neerleggen, zijn de bouwlocaties per persoon verschillend, ook al spelen spelers dezelfde kaart.



De speler mag de wijk waarin hij bouwt kiezen, maar hij moet zijn blok op de door zijn kaart aangegeven locatie bouwen.

De speler mag op de gekozen locatie een blok op een gebouw zetten als hij na het bouwen ervan ten minste zoveel verdiepingen in het gebouw heeft als de speler wiens bouwblok zich daarvoor bovenop bevond. **Het is niet toegestaan om in 1 beurt meer dan 1 blok te bouwen.**



Een speler die zijn blok op een gebouw zet, moet daarna ten minste zoveel verdiepingen in het gebouw hebben als de speler wiens bouwblok daarvoor bovenaan lag.

**De speler wiens bouwblok zich bovenaan een gebouw bevindt, is eigenaar van het gebouw.**

Na het spelen van een kaart en het bouwen van een blok trekt de speler een nieuwe bouwkaart. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## FASE 3. PUNTENTELLING

Fase 2 is afgelopen, nadat alle spelers hun in fase 1 gekozen blokken hebben gebouwd. Nu tellen de spelers hun punten, die ze op het score-spoor bijhouden.

### A. HOOGSTE GEBOUW:

De eigenaar van het hoogste gebouw **op het speelbord** krijgt **3 punten**. Zijn er meer spelers met het hoogste gebouw, dan krijgt geen van hen punten.



### B. MEERDERHEID IN EEN WIJK:

Alle wijken worden nu apart geteld. De speler die de meeste gebouwen **in een wijk** heeft, krijgt **2 punten voor die wijk**. Zijn er meer spelers die in een wijk de meeste gebouwen hebben, dan krijgt geen van de spelers punten voor die wijk.



### C. INDIVIDUELE GEBOUWEN:

Iedere speler krijgt **1 punt voor elk gebouw op het speelbord dat hij bezit**.



**Na de puntentelling geeft de startspeler het startspelerblok aan zijn linkerbuurman, die de volgende ronde begint. De spelers nemen hun handkaarten mee naar de volgende ronde. Deze start weer bij fase 1.**

## VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING AAN HET EINDE VAN EEN RONDE

**A.** Oranje krijgt 3 punten voor de hoogste toren.

**B.** In wijk A krijgt geel 2 punten voor de meerderheid.  
In wijken B en C krijgt paars in totaal 4 punten voor de meerderheden.  
In wijk D krijgt blauw 2 punten voor de meerderheid.  
In wijken E en F krijgt niemand punten voor de meerderheid.

**C.** Paars krijgt 9 punten voor de paarse gebouwen.  
Blauw krijgt 6 punten voor de blauwe gebouwen.  
Geel krijgt 5 punten voor de gele gebouwen.  
Oranje krijgt 1 punt voor het oranje gebouw.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is na 4 rondes afgelopen (nadat alle blokken zijn gebouwd en de puntentelling is afgehandeld). **De speler met de meeste punten wint het spel.**

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de **hoogste** toren. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die in meer wijken de **meerderheid** heeft. Levert dat nog steeds geen beslissing op, dan delen de betreffende spelers de winst.

## SPELREGELS BIJ 3 SPELERS

Elke ronde kiest iedere speler in fase 1 vier bouwblokken. Het spel duurt 6 rondes.

## SPELREGELS BIJ 2 SPELERS

Beide spelers hebben de beschikking over de bouwblokken van 2 kleuren. Elke ronde kiest iedere speler in fase 1 vier bouwblokken per kleur. Het spel duurt 6 rondes.

De speler die aan de beurt is, mag vrij kiezen welke kleur hij bouwt.

De puntentelling is gelijk aan die bij 4 spelers, maar beide spelers tellen de scores van hun 2 kleuren bij elkaar op.