

# MANHATTAN

**Drapacze chmur to współczesny symbol władzy i potęgi. Przemierzaj największe światowe metropolie i poszerzaj w nich swoje wpływy, inwestując w najbardziej prestiżowe budynki. W tym wyścigu do bogactwa zwyciężyć może tylko ta osoba, która najlepiej zaplanuje światową ekspansję.**

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza



45 kart Budynków (po 5 każdego rodzaju)



rewers



4 planszeczki graczy

4 znaczniki punktacji (1-piętrowy klocek Budynku)



96 klocków Budynków (po 24 w kolorze każdego z graczy i w 4 rozmiarach: 1-, 2-, 3- i 4-piętrowe)



4-piętrowe x 3

3-piętrowe x 4

2-piętrowe x 6

1-piętrowe x 11

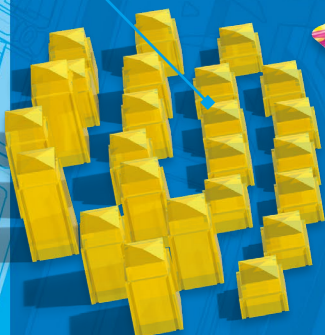
1 klocek Budynku  
rozpoczynającego gracza (czarny)



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

2

Każdy gracz wybiera kolor, a następnie bierze 1 planszeczkę gracza oraz 24 klocki Budynków w wybranym kolorze. Stanowią one zasoby danego gracza.



3

Ułóżcie znacznik punktacji każdego gracza na polu „0” toru punktacji na planszy.



4

Najstarszy uczestnik zostaje pierwszym graczem i zabiera klocek rozpoczynającego gracza (czarny).



1

Ułóżcie planszę na środku stołu.

5

Rozpoczynający gracz tasuje karty Budynków i rozdaje po 4 zakryte karty każdemu z graczy. Następnie ułóżcie pozostałe karty jako zakrytą talię obok planszy.

**UWAGA!**  
Każdy gracz musi zająć inną stronę planszy.



## PRZEBIEG GRY

Gra trwa 4 rundy.

Co rundę gracze kolejno wykonują opisane poniżej kroki:

**1. Wybieranie klocków Budynków (na początku rundy)**

**2. Zagrywanie kart i klocków Budynków (co turę)**

**3. Punktowanie (na końcu rundy)**

## 1. WYBIERANIE KLOCKÓW BUDYNKÓW

Zanim gracze rozpoczną nową rundę, każdy z nich powinien wybrać 6 klocków ze swoich zasobów. Zaczynając od rozpoczynającego gracza i idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze 6 dowolnych klocków Budynków z zasobów i umieszcza je na swojej planszeczce gracza. **Gracze biorą klocki Budynków dopiero po obejrzeniu kart, które mają na ręce. Ponadto wybranych klocków Budynków nie mogą wymienić w trakcie trwania rundy.**



Zanim nowa runda zostanie rozpoczęta, powinniście wybrać 6 klocków.

## 2.a ZAGRANIE KARTY

W swojej turze dany gracz zagrywa kartę ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą obok swojej planszeczki gracza.

Kiedy gracz umieszcza kartę, widoczna na niej ilustracja **musi** odpowiadać pozycji gracza przy stole i nie może on obracać tej karty.



Karta musi zostać umieszczona odpowiednią stroną tak, abyś mógł swobodnie patrzeć na jej ilustrację.

## 2.b KLOCEK BUDYNKU

Gracz wybiera klocek Budynku ze swojej planszeczki gracza i umieszcza go na polu pokazanym na karcie.

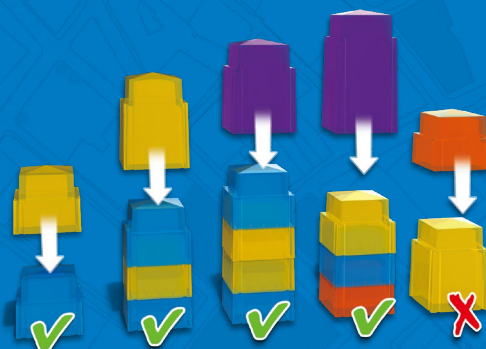
Gracz może umieścić dany klocek Budynku na polu należącym do dowolnego z 6 miast, ale musi spełnić 2 opisane poniżej warunki:

**A.** Pole, na którym ma zostać wybudowany klocek, musi odpowiadać polu widniejącemu na karcie gracza. Oznaczony na czerwono fragment karty wskazuje, którego pola gracz musi użyć podczas budowania. Ponieważ gracz może zagrać kartę tylko w 1 kierunku, pola Budynków mogą się różnić zależnie od zagrywającego daną kartę gracza, mimo że gracze korzystają z tych samych kart.



Możesz wybrać dowolne miasto, ale musisz wybudować klocki na tym samym polu, które zostało pokazane na zagrywanej przez ciebie karcie, zależnie od ułożenia karty.

**B.** Gracz może umieścić klocek Budynku również na szczycie innego Budynku. W takim wypadku po umieszczeniu tego klocka na szczycie, gracz **musi** mieć w tym budynku klocki o łącznej liczbie pięter równej lub wyższej od liczby pięter gracza, którego klocek znajdował się do tej pory na szczycie tego Budynku. **Kiedy budujesz klocek w swojej turze, nie możesz połączyć 2 różnych klocków i umieścić ich razem na szczycie budynku.**



Kiedy umieścisz swój klocek Budynku na szczycie jakiegoś Budynku, musisz mieć w tym budynku łącznie co najmniej tyle pięter, ile ma gracz, którego klocek do tej pory znajdował się na szczycie tego Budynku.

**Kiedy na szczycie Budynku znajduje się klocek w twoim kolorze, jesteś uważany za właściciela danego Budynku.**

**Na końcu swojej tury dobierz 1 kartę z talii.**



### 3. PUNKTOWANIE

Runda dobiega końca, kiedy wszyscy gracze umieszczą na planszy wszystkie 6 klocków Budynków ze swoich planszetek graczy. Następnie gracze liczą, ile zdobyli punktów i przesuwają swoje znaczniki punktacji na torze.

#### A. NAJWYŻSZY BUDYNEK:

Gracz będący właścicielem najwyższego Budynku **na całej planszy** otrzymuje **3 punkty**. Jeśli w grze jest kilka Budynków tej samej wysokości, nikt nie zdobywa punktów.



#### B. PRZEWAGA W MIEŚCIE:

Gracz będący właścicielem największej liczby Budynków **w danym mieście** otrzymuje 2 punkty za każde miasto, w którym zdobył przewagę. Przewagę w mieście może mieć tylko 1 gracz. Jeśli nie ma takiej osoby, nikt nie zdobywa punktów.



#### C. BUDYNKI POSZCZEGÓLNYCH GRACZY:

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy Budynek na planszy, którego jest właścicielem.



**Po zakończeniu punktowania klocki Budynku rozpoczynającego gracza przekazywany jest kolejnej osobie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) - dana osoba rozpocznie następną rundę. Gracze zachowują na następną rundę posiadane na ręce karty.**

### PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

**A.** Pomarańczowy otrzymuje 3 punkty za najwyższy wieżowiec.

**B.** W mieście A Żółty otrzymuje 2 punkty za przewagę.  
W mieście B i C Fioletowy otrzymuje po 2 punkty za każdą przewagę.  
W mieście D Niebieski otrzymuje 2 punkty za przewagę.

**C.** Fioletowy otrzymuje 9 punktów za fioletowe Budynki.  
Niebieski otrzymuje 6 punktów za niebieskie Budynki.  
Żółty otrzymuje 5 punktów za żółte Budynki.  
Pomarańczowy otrzymuje 1 punkt za pomarańczowe Budynki.



### ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca po 4 rundach (kiedy graczom skończą się wszystkie klocki Budynków). **Gracz posiadający najwięcej punktów wygrywa.**

W przypadku remisu wygrywa gracz, który jest właścicielem najwyższego wieżowca. Jeśli nie pozwoliło to wyłonić zwycięzcy, grę wygrywa osoba posiadająca więcej **przewag**.

### ZASADY ROZGRYWKI 3-OSOBOWEJ

Gracze biorą co rundę po 4 klocki Budynków, a rozgrywka toczy się przez 6 rund.

### ZASADY ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ

Każdy gracz bierze co rundę po 4 klocki Budynków w 2 różnych kolorach, a rozgrywka toczy się przez 4 rundy. W swojej turze gracz może użyć swoich klocków Budynków w dowolnym kolorze.

Punktowanie odbywa się na takich samych zasadach jak przy 4 graczach, ale każdy gracz sumuje wyniki obu swoich kolorów, aby określić zwycięzcę rozgrywki.



## KILKA SŁÓW OD WYDAWCY

Manhattan to gra planszowa zaprojektowana przez Andreasa Seyfartha i opublikowana po raz pierwszy przez niemieckie wydawnictwo Hans im Glück. W 1994 roku zdobyła tytuł Spiel des Jahres (Gry Roku).

Kiedy zaczynałem swoją karierę w branży około 17 lat temu, Manhattan był jednym z 10 najlepszych tytułów, jakie polecałem przyjaciołom. Zasadniczo to świetna gra o budowaniu i kontrolowaniu obszaru z elementem losowego dobierania kart. Jednak ujął mnie również jej rodzinny charakter wyczuwalny w prostych i szybkich zasadach oraz odpowiedniej dawce strategii i interakcji między poszczególnymi graczami. Chcieliśmy jednak opublikować grę, która będzie jeszcze piękniejsza i bardziej przyjazna dla miłośników gier rodzinnych dzięki nowej oprawie graficznej oraz atrakcyjnym elementom. Dlatego zaprojektowaliśmy klocki Budynków o nowocześniejszej stylistyce i wykrzystaliśmy oszałamiające ilustracje autorstwa Jacqui Davis ukazujące szczęśliwe życie w mieście.

Chciałbym przy tej okazji podziękować Andreasowi Seyfarthowi i Moritzowi Brunnhoferowi za możliwość uczestnictwa w tym projekcie.

**Zbudujmy wszystko od nowa!**

## ANDREAS SEYFARTH

*Nie opowiadaj historii - rozgrywaj je! Właśnie takie podejście - o ile można je zamknąć w jednym zdaniu - przyświeca mi podczas projektowania gier. Na swoje szczęście zostałem mężem wspierającej mnie na każdym kroku Karen i spotkałem na swojej drodze odpowiednich ludzi należących do niewielkiego światka gier. Dzięki temu udało mi się rozpocząć od takich tytułów, jak Zorro, a potem odnieść sukces Manhattanem, Thurn & Taxis i Puerto Rico. Czy potraficie sobie wyobrazić, że ktoś zagra we wszystkie gry opublikowane w ciągu jednego roku? To mogło być możliwe w latach 80. Obecnie naprawdę musicie wybierać, jaki tytuł Wam odpowiada. Dlatego mam dla Was małą radę: szukajcie głębokich historii...*

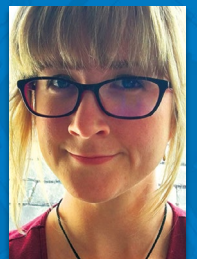


## MONIKA MUCHA

*Urodziłam się w 1980 roku, w czasach kiedy świat był o wiele bardziej czarno- biały. Mimo to, wszędzie widziałam kolory. Dzieciństwo upłynęło mi na przerysowywaniu całego Thorgala, wszystkich plakatów z Bravo, oraz włóczeniu się po lesie. W wieku 10 lat postanowiłam wyedukować się artystycznie. Rzeźbiłam w lipie i uczyłam się animować na kalkach i lalkach, co pozwoliło mi zdobyć odpowiednie dyplomy. W dorosłym życiu artystyczne ideały trwonila w reklamie, żeby animować poszłam na swoje, a żeby ilustrować do gamedevu. Obecnie potargany kok spinam pędzlem. Siedzę w chacie, na szczycie najpiękniejszej góry świata i patrzę jak się los plecie.*

## JACQUI DAVIS

*Urodziłam się w Johannesburgu w południowej Afryce i przeniosłam jako dziecko do Anglii. Teraz mieszkam i pracuję w Lytham-St-Annes, które jest wspaniałym miejscem na spacer przez las lub konne przejażdżki wzdłuż ujścia rzeki. Zajmuję się ilustrowaniem książek dla dzieci i gier planszowych od 2012 roku, a ukończyłam kierunek animacji na Uniwersytecie Staffordshire. Uwielbiam malować wszystko, poczynając od słodziutkich zwierzątek po obrzydliwych czarnoksiężników. Powoływanie do życia wyjątkowych postaci zawsze było moją pasją i sprawiało przyjemność podczas pracy. Miałam okazję pracować między innymi dla Oxford University Press, Igloo Books oraz Dice Hate Me Games. Czuję radość zawsze, gdy w tle towarzyszy mi dobry audiobook lub film, a kiedy nie maluję, wyżywam się kreatywnie pisać.*



## OPRACOWANIE GRY

**Autor gry:** Andreas Seyfarth

**Producent:** Kevin Kichan Kim

**Kierownik artystyczny:** Vincent Dutrait

**Ilustracje:** Jacqui Davis, Monika Mucha

**Opracowanie graficzne:** Vincent Dutrait & Agsty Lim



© 2017 Mandoo Games

© 1994 Hans im Glück Verlags-GmbH

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa

© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal

www.foxgames.pl

f /FOXGAMESpl



**Wydawca:** Wojciech Rzadek

**Tłumaczenie:** Transdesign Marek Mydel

**Redakcja i korekta:** Anna Mann, Michał Herman

**Koordinacja produkcji:** Alicja Arcimowicz

**Skład graficzny i DTP:** Przemysław Kasztelaniec

**OSTRZEŻENIE:** Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Tej gry nie wolno kopiować w całości ani w części bez pisemnej zgody Wydawcy.