

# Bauboom in MANHATTAN

Als Architekten bauen die Spieler gigantische Wolkenkratzer in verschiedenen Städten auf der ganzen Welt. Doch baust du alleine oder steigst du lieber bei einem Mitspieler ein, um dessen Wolkenkratzer zu übernehmen?

## MATERIAL

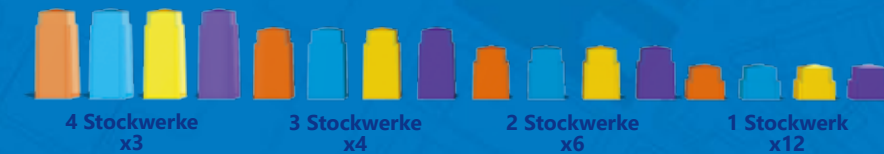
### 1 Spielbrett



### 45 Baukarten (5 jeder Sorte)



### 100 Bausteine (je 25 in den Farben Orange, Blau, Gelb und Lila in der folgenden Stückelung)



### 4 Spielertableaus



### 1 Startspielerstein (schwarz)



## AUFBAU

2

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das Spielertableau und die **25 Bausteine** seiner Farbe.

Diese Bausteine sind der Vorrat des Spielers.

3

Jeder Spieler stellt einen seiner 1er-Bausteine als **Zählstein** auf das Feld »0« der Zählleiste.

4

Der älteste Spieler wird **Startspieler** und nimmt sich den schwarzen Startspielerstein.

1

Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte.

5

Der Startspieler mischt die **Baukarten** und teilt jedem Spieler **4 Karten** aus. Die restlichen Baukarten legt er als verdeckten Nachziehstapel neben das Spielbrett.

**Achtung! Jeder Spieler muss an einer anderen Seite des Spielbretts sitzen.**

# SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 4 Runden.

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

## 1. AUSWAHL DER BAUSTEINE

## 2. BAUPHASE (Jeder Spieler führt reihum 6 Züge aus.)

## 3. WERTUNG

## 1. AUSWAHL DER BAUSTEINE

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler reihum 6 Bausteine aus seinem Vorrat.

Du darfst dir zuerst deine Bauarten ansehen. Dann wählst du eine beliebige Kombination von Bausteinen (1–4 Stockwerke) aus deinem Vorrat und stellst diese auf dein Tableau.

**Du hast pro Runde nur deine 6 gewählten Bausteine zur Verfügung.**



Jeder Spieler wählt zu Beginn der Runde 6 Bausteine.

## 2. BAUPHASE

Der Startspieler beginnt und setzt 1 der Bausteine von seinem Tableau auf das Spielbrett. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler ihre 6 Bausteine verbaut haben.

In deinem Zug spielst du zuerst 1 der Baukarten aus deiner Hand offen vor dir aus. Dabei musst du die Karte, wie unten abgebildet, so vor dich legen, dass die **Oberkante** der Karte zu deiner Seite des Spielbretts zeigt.

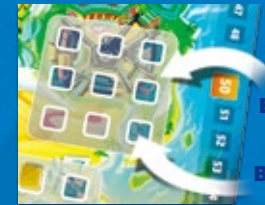


Die ausgespielte Karte muss zur Spielbrettkante des Spielers zeigen.

Dann nimmst du 1 der Bausteine von deinem Spielertableau und baust ihn auf ein Baufeld auf dem Spielbrett.

Auf dem Spielbrett sind 6 Städte mit jeweils 9 Baufeldern abgebildet.

Beim Bauen musst du folgende Punkte beachten:



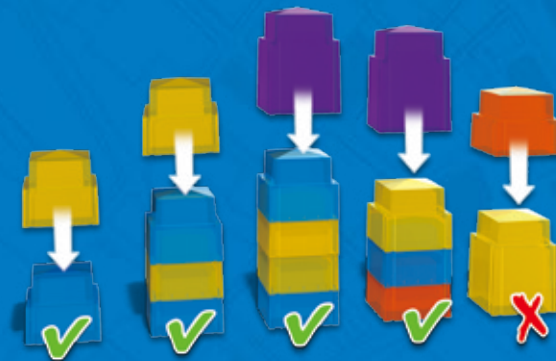
Eine Stadt mit 9 Baufeldern

**1. Du darfst die Stadt, in die du bauen möchtest, frei wählen. Du musst jedoch in dieser Stadt auf den Bauplatz bauen, der auf deiner ausgespielten Karte abgebildet ist.**



Die Baukarte zeigt für jede Stadt einen eindeutigen Bauplatz.

**2. Du darfst auf ein leeres Baufeld, auf ein eigenes Gebäude oder auf Gebäude eines Mitspielers bauen. Der Besitzer eines Gebäudes ist immer der Spieler, dessen Baustein ganz oben sitzt. Möchtest du auf ein Gebäude eines Mitspielers bauen, dann musst du nach dem Bauen genauso viele oder mehr Stockwerke haben, wie der vorherige Besitzer.**



Du musst nach dem Bauen mindestens genauso viele Stockwerke im Gebäude haben, wie der Spieler, der davor den obersten Baustein hatte.

Danach ziehst du eine Baukarte vom Nachziehstapel auf die Hand und der nächste Spieler ist am Zug.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr alle bisher ausgespielten Karten zusammen und bildet damit einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

Wenn alle Spieler die Bausteine auf ihrem Spielertableau gebaut haben, endet die Bauphase und es folgt die Wertung.

### 3. WERTUNG

Am Ende jeder Runde wertet ihr eure Gebäude.

Ihr bekommt Punkte für:

#### 1. DAS HÖCHSTE GEBÄUDE:

Der Spieler, der das höchste Gebäude auf dem **gesamten Spielbrett** besitzt, bekommt **3 Punkte**.

Gibt es 2 oder mehr gleich hohe »höchste« Gebäude, bekommt kein Spieler die Punkte.



#### 2. DIE MEHRHEITEN IN DEN STÄDTEN

Der Spieler, der alleine die meisten Gebäude in **1 Stadt** besitzt, bekommt **2 Punkte**. Auf diese Weise wertet ihr jede der 6 Städte.

Teilen sich mehrere Spieler die Mehrheit in einer Stadt, bekommt keiner von ihnen Punkte.



#### 3. EIGENE GEBÄUDE

Jeder Spieler bekommt für jedes Gebäude, das er auf dem Spielbrett besitzt, 1 Punkt.



Jeder Spieler rückt seinen Zählstein um so viele Felder auf der Zählleiste nach vorne, wie er Punkte bekommen hat.

Der Startspieler gibt den Startspielerstein an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Alle Spieler behalten ihre Handkarten und eine neue Runde beginnt.

### BEISPIEL FÜR EINE WERTUNG

1. Orange bekommt 3 Punkte für das höchste Gebäude.
2. In Stadt A bekommt Gelb 2 Punkte für die Mehrheit.  
In den Städten B und C hat Lila jeweils die Mehrheit und bekommt (2x2=) 4 Punkte.  
In Stadt D bekommt Blau 2 Punkte für die Mehrheit.  
In den Städten E und F gibt es keine eindeutige Mehrheit und somit auch keine Punkte.
3. Lila hat insgesamt 9 Gebäude, bekommt also 9 Punkte.  
Blau bekommt 6 Punkte, Gelb 5 Punkte und Orange 1 Punkt für sein Gebäude.



### SPIELLENDE

Nach der Wertung am Ende der 4. Runde endet das Spiel.  
(Alle Bausteine sind gebaut.)

#### Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Punktegleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt von diesen der Spieler mit dem höheren Gebäude.

Herrscht auch hier noch Gleichstand, gewinnt von diesen der Spieler, der mehr Städteteilheiten hat. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.

### SONDERREGEL FÜR 3 SPIELER

Jeder Spieler wählt am Anfang der Runde nur 4 Bausteine (statt 6) aus.  
Das Spiel läuft über 6 Runden.

### SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

Jeder Spieler wählt 2 Farben. Ihr verwendet einen 1er-Baustein eurer »Hauptfarbe« als Zählstein und legt einen 1er-Baustein der anderen Farbe zurück in die Schachtel.

Am Anfang der Runde wählt jeder Spieler jeweils 4 Bausteine seiner beiden Farben, also 8 Bausteine.

Das Spiel läuft über 6 Runden.

Der Spieler darf in jedem seiner Züge frei entscheiden, von welcher seiner beiden Farben er einen Baustein baut.

In der Wertung rechnet jeder Spieler seine beiden Farben getrennt voneinander ab. Jeder Spieler hat aber nur 1 Zählstein und trägt die Punkte für seine beide Farben mit diesem Zählstein ab.

## EIN WORT ZUR NEUAUFLAGE

Manhattan wurde 1994 zum Spiel des Jahres gewählt und war damit das zweite Spiel des Hans im Glück Verlags, welches mit diesem begehrten Preis ausgezeichnet wurde.

Durch die unglaubliche Fülle an Spielen, die jedes Jahr neu veröffentlicht werden, wandern leider viel zu oft hervorragende Spiele im Regal immer weiter nach hinten und fristen dort völlig zu Unrecht ein staubiges Dasein.

Um so mehr freuen wir uns über die Initiative von Kevin Kichan Kim, dem Gründer des koreanischen Verlags Mandoo Games, der diese Neuauflage eines unserer Klassiker ins Rollen brachte.

**Lasst uns wieder bauen!**



## ANDREAS SEYFARTH

*Erzähl keine Geschichten – Spiel sie!*

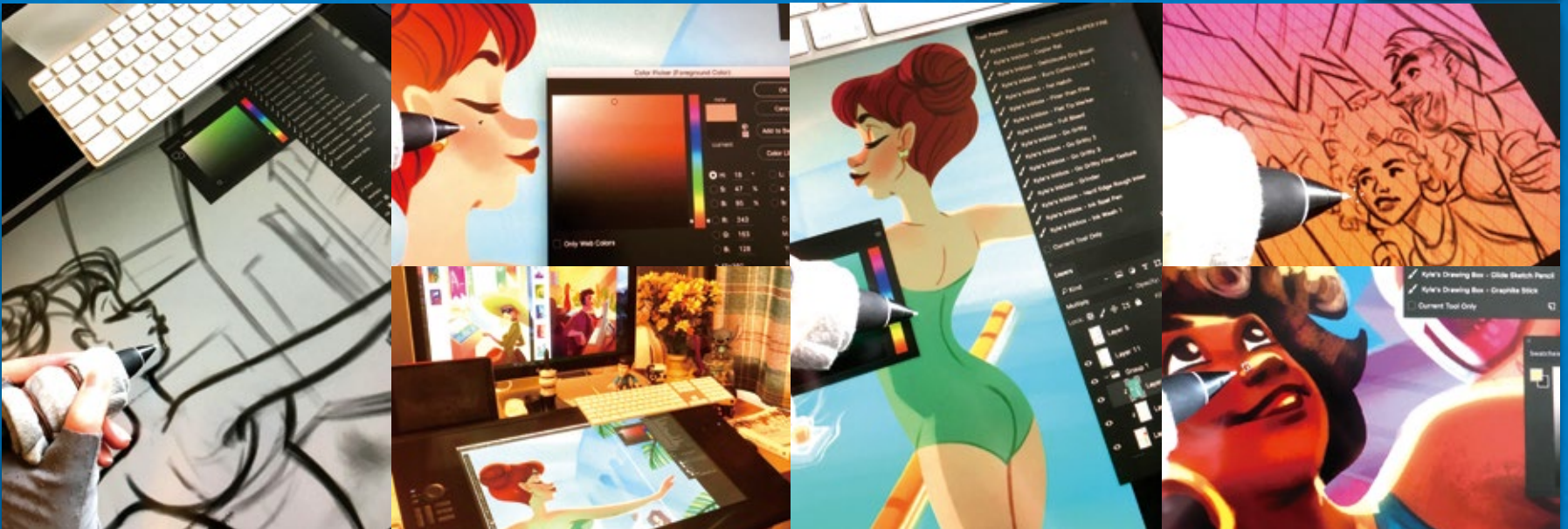
*Damit ist in einem kurzen Satz erklärt, was mich bewegt hat, Spieleautor zu werden. Und ich hatte das Glück, von meiner Frau von Anfang an unterstützt zu werden und die richtigen Leute in der kleinen Spielebranche kennenzulernen. Dadurch konnte ich zunächst mit Sachen wie »Zorro« anfangen und mit Manhattan, Thurn und Taxis sowie Puerto Rico erfolgreich werden.*

*Kann man sich vorstellen, heute alle in einem Jahrgang veröffentlichten Spiele zu spielen? Das war in den 1980ern noch möglich. Nun sind eine Menge Entscheidungen zu treffen, was man spielen will. Ein kleiner Tipp von mir: Sucht etwas mit einer starken Geschichte.*

## JACQUI DAVIS



*Ich wurde in Johannesburg, Südafrika geboren und zog noch als Kind nach Großbritannien. Derzeit lebe und arbeite ich in Lytham-St-Annes, ein großartiger Ort für lange Waldspaziergänge und um an der Küste zu schlendern. Seit ich 2012 mein Studium in Animation an der Staffordshire University abgeschlossen habe, illustriere ich Kinderbücher und Brettspiele. Ich male niedliche Tiere ebenso gerne wie üble Zauberer und liebe es, meinen Charakteren Leben einzuhauchen. Ich habe bisher unter anderem für die Oxford University Press, Igloo Books und Dice Hate Me Games gearbeitet. So lange ein gutes Hörbuch oder ein Film im Hintergrund läuft, bin ich glücklich und wenn ich gerade einmal nicht zeichne, lebe ich meine Kreativität im Schreiben aus.*



© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 München  
Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag erneut bei allen Testern der Originalauflage und allen, die diese Neuauflage ermöglicht haben.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de) oder [info@cundco.de](mailto:info@cundco.de)

Weitere Informationen über dieses und unsere anderen Spiele findet ihr auf:  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de) und [www.cundco.de](http://www.cundco.de)

