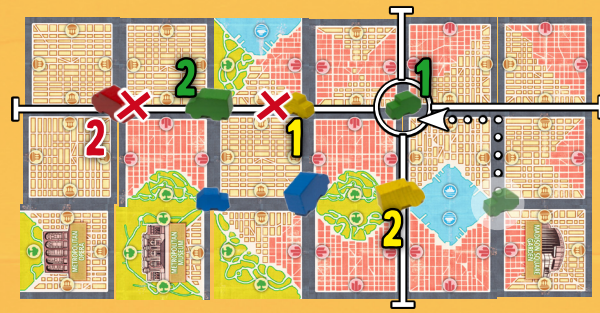


- Ein Spieler darf zwei Stadtteilplättchen nachziehen, wenn er in dieser Runde keine andere Aktion ausführt.
- Wenn alle Stadtteilplättchen gezogen wurden, entfällt in der letzten Runde die Aktion „Stadtteilplättchen nachziehen“. Der Spieler wählt zwei andere Aktionen oder lässt eine oder zwei Aktionen verfallen (siehe auch „Ende des Spiels“).

„**KONKURRIEREN**“: Dies ist **keine** eigenständige Aktion. Hat der Spieler entweder durch das Anlegen von Stadtteilplättchen einen neuen Wagen eingesetzt oder durch eine Fahrt-Aktion einen Wagen versetzt, darf der aktive Spieler vom neuen bzw. versetzten Wagen ausgehend auf den beiden sich dort kreuzenden bzw. berührenden Straßen (manchmal ist es sogar nur eine Straße) mit anderen Spielern „konkurrieren“:

- Dabei zählt ein Lieferwagen je 2 Punkte, ein Taxi je 1 Punkt.
- Hat der Spieler (mit dem neu eingesetzten oder versetzten Wagen) **auf einer dieser Straßen mehr** Punkte als ein Konkurrent auf derselben Straße, muss der unterlegene Spieler seine Wagen **von dieser Straße** zurück in seinen Vorrat nehmen.
- Die Stärke auf einer Straße wird für jeden Spieler einzeln ermittelt, d.h. es werden immer nur Wagen einer Farbe auf einer Straße zusammengezählt. Gegebenenfalls müssen auch mehrere unterlegene Spieler ihre Wagen von einer Straße zurücknehmen.
- Bei **Punkte-Gleichstand** wird kein Wagen von der Straße genommen.
- **WICHTIGER HINWEIS**: Nur auf den Straßen, auf denen der aktive Spieler mindestens einen Wagen neu eingesetzt oder versetzt hat, müssen unterlegene Spieler ihre Wagen zurücknehmen. Auf anderen Straßen bleiben die Wagen stehen – auch wenn ein Spieler dort mehr Wagen bzw. Punkte als andere haben.



Beispiel: Nach einer „Taxifahrt“ steht das grüne Taxi an einer Kreuzung mit andersfarbigen Wagen. Weil Grün horizontal nun den höheren Wert hat als Gelb und auch als Rot, werden das gelbe Taxi und der rote Lieferwagen entfernt. Vertikal hat Gelb zwar den höheren Wert, aber da Grün aktiver Spieler ist, bleibt sein grünes Taxi stehen. Blau steht nicht an einer Kreuzung mit dem grünen Taxi und konkurriert deshalb nicht mit Grün.

WIE WEIT REICHT EINE STRASSE? Eine Straße im Sinne dieses Spiels verläuft ohne Richtungsänderung entweder horizontal oder vertikal. Knickt der Straßenverlauf ab, endet eine Straße und es beginnt dort eine andere, eigenständige Straße. Straßen enden entweder am Spielfeldrand oder an Grün- oder Wasserflächen. Eine Straße auf der gegenüberliegenden Seite der Grün- oder Wasserfläche zählt als eigenständige Straße.

ENDE DES SPIELS

- Das Spiel endet mit der Aktion, mit der ein Spieler seinen **letzten Wagen** (alle Taxis **und** alle Lieferwagen, auch diejenigen, die er im Laufe des Spiels zurücknehmen musste) auf dem Spielfeld platzieren kann.
- Gelingt es keinem Spieler, alle Wagen zu platzieren, bevor **alle Stadtteilplättchen gezogen** wurden, wird noch genau eine Runde (ohne Nachziehen von Stadtteilplättchen) gespielt, d.h. jeder Spieler kommt noch einmal an die Reihe, als letzter der Spieler, der in der Runde zuvor das letzte Stadtteilplättchen gezogen hat.

WERTUNG: Die Spieler Punkte für ihre auf dem Spielfeld befindlichen Wagen: Jeder Lieferwagen zählt 2 Punkte und jedes Taxis 1 Punkt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

MANHATTAN TRAFFIQ

Ein Spiel von Dirk Arning für 2 bis 4 Spieler

Zwei bis vier Spieler konkurrieren auf den Straßen Manhattans um die lukrativsten Routen im Personen- und Warenverkehr. Hierzu platzieren die Spieler ihre Lastwagen und Taxis so auf dem sich nach und nach entwickelnden Stadtplan, dass bei Spielende möglichst viele ihrer Wagen auf den Straßen unterwegs sind.

MATERIAL

- **54 Plättchen**: 44 Stadtteilplättchen, 6 Aktionsplättchen (rückseitig Startplättchen „Central Park“), 4 Startplättchen „Times Square“ (rückseitig Startplättchen „Central Park“)
- **10 Lieferwagen** (3 rote, 3 gelbe, 2 blaue, 2 grüne)
- **25 Taxis** (8 rote, 8 gelbe, 5 blaue, 4 grüne)
- **2 Spielanleitungen** (deutsch, englisch)

SPIELVORBEREITUNGEN

Es gibt zwei verschiedene Start-szenarien: „Times Square“ und „Central Park“. **Für Anfänger wird das Startscenario „Times Square“ empfohlen.** Dazu werden die 4 Startplättchen (doppelseitig mit Stadtteilen bedruckt) wie rechts gezeigt in die Tischmitte gelegt (die Zahlen 1,2,3 helfen dabei, die richtigen Seiten aneinander zu legen). Das Szenario „Central Park“ wird mit den Rückseiten der Start- und Aktionsplättchen gebildet (die Buchstabenmarkierungen helfen beim Aufbau). Nähere Infos und Bilder dazu, sowie „FAQs“ zum Spiel finden Sie auf unserer Homepage: www.muecke-spiele.de (siehe auch QR-Code am Schachtelboden).



Die **44 übrigen** Stadtteilplättchen werden mit der einheitlichen Rückseite nach oben auf dem Tisch gemischt und bilden verdeckt den Vorrat zum Ziehen von Stadtteilplättchen. **Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn zwei dieser Stadtteilplättchen.**

Je nach Spieleranzahl erhalten die Spieler unterschiedlich viele **Wagen in ihrer Farbe**:

- **2 Spieler (Rot, Gelb)**: je 8 Taxis und je 3 Lieferwagen
- **3 Spieler (Rot, Gelb, Blau)**: je 5 Taxis und je 2 Lieferwagen
- **4 Spieler (Rot, Gelb, Blau, Grün)**: je 4 Taxis und je 2 Lieferwagen



Die nicht an die Spieler ausgegebenen Wagen werden für das ganze Spiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Es gibt 6 Aktionsplättchen: Zweimal die Aktion „Stadtteilplättchen anlegen“, einmal die Aktion „Taxifahrt“, einmal die Aktion „Lieferwagenfahrt“ und zweimal die Aktion „Stadtteilplättchen nachziehen“. Diese 6 Aktionsplättchen werden ebenfalls offen auf den Tisch gelegt.



Wer zuletzt in New York war, wird Startspieler (– sollte das aus irgendeinem Grund nicht feststellbar sein, beginnt der jüngste Spieler).

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der eigenen Wagen ins Spiel zu bringen. Es gewinnt der Spieler, der es als erster schafft, alle seine Wagen einzusetzen. Schafft das keiner, hat bei Spielende der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen. Ein Lieferwagen auf dem Spielfeld zählt immer 2 Punkte, ein Taxi auf dem Spielfeld immer 1 Punkt.

SPIELABLAUF

Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der Spieler, der an der Reihe ist (der „aktive Spieler“), darf 2 der 4 möglichen Aktionen ausführen:

- Aktion „Stadtteilplättchen anlegen“
- Aktion „Taxi-Fahrt“
- Aktion „Lieferwagen-Fahrt“
- Aktion „Stadtteilplättchen nachziehen“

Die Reihenfolge der Aktionen ist nicht beliebig: Die Aktion „Stadtteilplättchen anlegen“ muss, wenn sie gewählt wird, immer vor anderen Aktionen durchgeführt werden. Die Aktion „Stadtteilplättchen nachziehen“ ist, wenn sie gewählt wird, grundsätzlich als letzte Aktion auszuführen. Nachgezogene Stadtteilplättchen dürfen also frühestens in der nächsten Runde angelegt werden. Sowohl die Aktion „Stadtteilplättchen anlegen“ als auch die Aktion „Stadtteilplättchen nachziehen“ darf zweimal hintereinander ausgeführt werden. In diesen Fällen kann der Spieler dann allerdings keine andere Aktion ausführen, denn er darf ja nur 2 Aktionen pro Runde ausführen. Die Aktionen „Taxi-Fahrt“ und „Lieferwagen-Fahrt“ dürfen jeweils nur einmal pro Runde ausgewählt werden. Ein Spieler darf seine beiden Aktionen verwenden, um eine Taxi-Fahrt und eine Lieferwagen-Fahrt zu machen. (Er legt kein Stadtteilplättchen an und zieht auch keines nach.) Die Reihenfolge der beiden Aktionen „Taxi-Fahrt“ und „Lieferwagen-Fahrt“ untereinander ist beliebig.

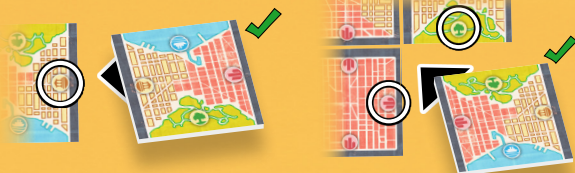
DIE AKTIONEN IM EINZELNEN



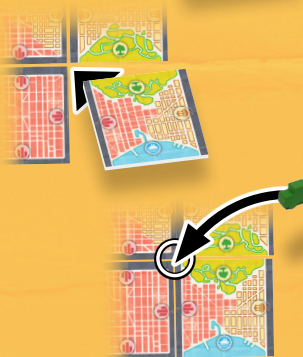
1. STADTTEILPLÄTTCHEN ANLEGEN

Die Aktion besteht im passenden Anlegen eines Stadtteilplättchens:

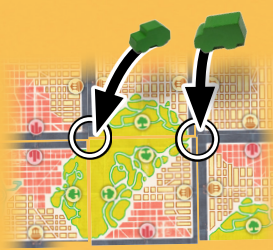
- Das Stadtteilplättchen muss auf allen Seiten, mit denen es an bereits liegende Stadteile angelegt wird, in Farbe bzw. Symbol übereinstimmen. Es reicht aus, wenn es mit einer Seite angelegt wird.



- Wenn durch das Anlegen von Stadtteilplättchen ein großes Quadrat aus vier Stadtteilplättchen entsteht, darf der Spieler sofort einen Wagen aus seinem Vorrat, wahlweise ein Taxi oder einen Lieferwagen, auf die in der Mitte entstandene Kreuzung bzw. Straßenecke stellen.



- Gelingt es ihm, mehrere 4-Stadteile-Quadrate zu vervollständigen, darf er auf jede dadurch vervollständigte Kreuzung bzw. Straßenecke einen seiner Wagen einsetzen.



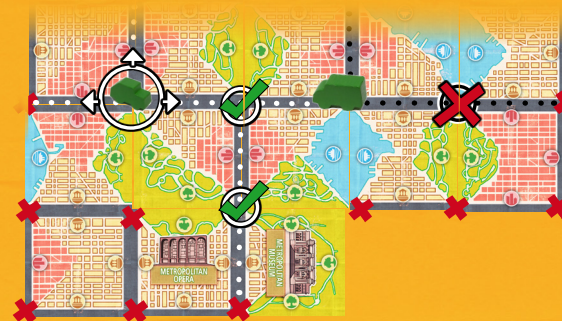
- **WICHTIGER HINWEIS:** Das Einsetzen eines neuen Wagens ist keine eigenständige Aktion sondern ergibt sich aus dem Anlegen von Stadtteilplättchen.
- Immer, wenn ein neuer Wagen (Taxi oder Lieferwagen) eingesetzt wurde, darf der Spieler auf den betroffenen Straßen mit seinen Gegnern konkurrieren (siehe Seite 4). Auch „Konkurrieren“ ist keine eigenständige Aktion.



2. A) TAXI-FAHRT

Der Spieler darf mit einem seiner bereits auf dem Spielfeld befindlichen Taxis auf eine beliebige andere Kreuzung bzw. Straßenecke fahren:

- Er darf dabei nur über Kreuzungen bzw. Straßenecken fahren, auf denen kein anderer Wagen steht. Sowohl ein eigener als auch ein fremder Wagen blockiert eine Kreuzung bzw. Straßenecke und schränkt damit die Möglichkeiten ein, ob und wie weit ein Taxi fahren kann.



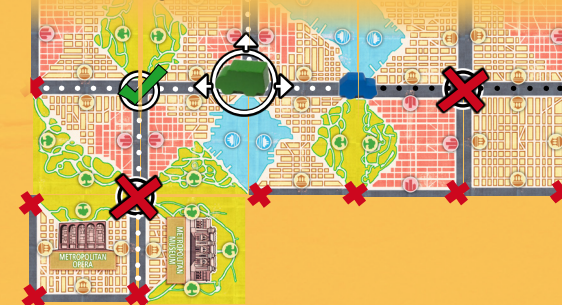
- Hinweis: Wenn eine Kreuzung bzw. Straßenecke noch nicht vollständig ist, weil noch nicht alle vier Quadrate liegen, die sich an dieser Ecke berühren würden, darf man über diese Straßenecke weder hinweg fahren noch dort stehen bleiben. Ein Wagen darf auch nicht „halbe Straßen“ am Stadtrand befahren.
- Vom neuen Standort des Taxis aus darf der Spieler mit seinen Gegnern konkurrieren (siehe Seite 4).



2. B) LIEFERWAGEN-FAHRT

Der Spieler darf mit einem seiner bereits auf dem Spielfeld befindlichen Lieferwagen auf eine benachbarte Kreuzung bzw. Straßenecke fahren:

- Dort darf kein anderer Wagen stehen (weder ein eigener Wagen noch ein Wagen eines Konkurrenten).
- Ein Lieferwagen darf, anders als ein Taxi, nur von einer Ecke eines Plättchens zu einer der nächsten Ecken gezogen werden.
- Wenn eine Kreuzung bzw. Straßenecke noch nicht vollständig ist, weil noch nicht alle vier Stadtteilplättchen an einer Ecke aneinander angrenzen, darf man nicht dorthin fahren.



- Wenn der Spieler auch die Aktion „Taxifahrt“ wählt, kann er die beiden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Vom neuen Standort des Lieferwagen aus darf der Spieler mit seinen Gegnern konkurrieren (siehe Seite 4).



3. STADTTEILPLÄTTCHEN NACHZIEHEN

Der Spieler nimmt sich eines der verdeckten Stadtteilplättchen:

- „Nachziehen“ ist grundsätzlich die letzte Aktion eines Spielers in einer Runde, nachgezogene Stadtteilplättchen können also frühestens in der nächsten Runde angelegt werden.