

THE MANHATTAN PROJECT

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

OBJECTIF

Etre le premier à atteindre autant de points de victoire (fin immédiate du jeu):

2 joueurs	70 PVs	4 joueurs	50 PVs
3 joueurs	60 PVs	5 joueurs	45 PVs

TOUR D'UN JOUEUR

Choisir entre : soit placer des ouvriers / soit retirer les ouvriers

1) Placer des ouvriers

On est obligé de placer min 1 ouvrier.

1. **Etape 1** : Vous **pouvez** placer **1** ouvrier max sur le plateau

2. **Etape 2** : Vous **pouvez** placer **des** ouvriers sur autant de **buildings** de votre plateau personnel : autant de fois que vous voulez.

*Dès qu'on place 1 ouvrier, on **peut exécuter** l'action indiquée (on peut ne pas la faire, juste pour bloquer mais on doit fournir les **exigences**).*

Actions « Bomb » : On peut exécuter autant d'action « Bombe » n'importe quand durant son tour.

2) Retirer des ouvriers

Il faut qu'au minimum 1 ouvrier retourne dans votre réserve personnelle.

On est obligé de suivre ces 3 étapes :

1. **Etape 1** : Retourner **tous vos ouvriers** du plateau & des plateaux des joueurs vers votre réserve personnelle.

2. **Etape 2** : Retourner **tous les ouvriers de vos buildings, Bombes et Tests** d'implosions vers les bonnes réserves. Les contractuels retournent dans la réserve générale.

3. **Etape 3** : Retourner **tous les contractuels du plateau & de votre réserve personnelle** vers la réserve générale.

ACTIONS DES OUVRIERS

1) Construction

1. Placer le building sur son plateau (**pas de max** au # de buildings)

2. **Glisser les buildings** vers la gauche et **ajouter** 1 building sur la case de droite à 20\$. (si plus de buildings, pas de nouveau building)

3. Quand on construit le building **le moins cher**, on reçoit les **\$ du cendrier** (cet argent ne peut pas servir à acheter le building le moins cher - à gauche -).

On **peut toujours placer 1 ouvrier** sur 1 des champs **même s'il y en a déjà**.

2) Factories

3) Mines

4) Universities

5) Reactor & enrichment plant



6) Air Strikes

Vous pouvez lancer **autant d'attaque** Air Strikes contre **autant d'adversaires** que désiré.

Vous pouvez **négoier** avec les autres. Tous les **engagements** doivent être tenus jusqu'au début de votre **prochain tour**.



1. Attaque de fighters

1 **fighter** pour détruire 1 **fighter** ou 1 **bomber** adverse.



2. Bombardement

1 **bomber** pour placer/ajouter 1 **pt de dommage** sur un bâtiment ennemi.

- On **ne peut pas** faire de bombardement si l'ennemi a encore des **fighters**.
- On peut placer **autant de point de dommage** que l'on veut sur 1 bâtiment.
- Un **bâtiment** avec un dommage **ne peut être utilisé** par aucun joueur.

7) Repair

Payer 5\$ et retirer jusqu'à 3 **points de dommage** sur vos buildings.

Les **autres** joueurs peuvent aussi réparer (1^{er} pt → 2\$, 2^{ème} pt → 3\$, 3^{ème} pt → 5\$, soit 10\$ pour 3 pts max)

8) Design bomb

1. Prendre **toutes les cartes bombes** face visible
2. En **choisir 1** secrètement et l'ajouter à sa main
3. **Passer le paquet** au joueur à votre gauche qui en choisit une,...
4. **Recevez la dernière** carte bombe
5. **Remplir la réserve** de x cartes bombes face visible (x = **nbre de joueurs + 1**) - Si **pas assez de cartes** en réserve, ne pas faire la 5^{ème} étape.

9) Espionnage

- Payer 3\$ et **augmenter votre compteur** espionnage de 1 (on peut y placer 1 ouvrier même si on est au **max** de 6)
- Durant **l'étape 2** de votre tour où vous avez placé 1 ouvrier sur l'action espionnage, vous pouvez placer vos ouvriers sur **x bâtiments adverses** en satisfaisant aux exigences. X = votre nombre d'espion avec 1 max de 6.
- Le **propriétaire** du building **ne pourra l'utiliser** que lorsque le joueur aura retiré ses ouvriers.

BOMB ACTIONS

Si vous avez choisi l'action « **placer des ouvriers** », vous pouvez exécuter **autant de « bomb actions »** que vous désirez **n'importe quand** durant votre tour.

Ce sera une « bomb action » qui terminera immédiatement le jeu.

Il y a 3 **types** de Bomb actions :

1) Construire 1 bombe

2) Tester 1 bombe

But : marquer les points plus élevés de toutes vos bombes au Plutonium

→ Placer 1 **bombe au Plutonium** que vous avez construite **en bas du deck** bomb.

→ Prendre le **compteur « implosion test »** le plus élevé = PVs

→ Si la carte Bomb défaussée avait des **travailleurs** dessus, les placer sur le compteur « **implosion test** »

→ Si la bombe avait été **loadée**, vous **perdez** le compteur Load.

3) Charger 1 bombe (load)

→ Payer le **coût** montré sur la carte bombe

→ **Diminuer** votre compteur « **bombardiers** » de 1

→ Placer 1 **marqueur « Loaded »** sur la bombe (5 PVs)

→ 1 bombe ne peut être chargée **qu'une seule fois**