

**Titel : The Manhattan Project**

**Auteur : Brandon Tibbetts**

**Uitgeverij : Minion games**

**Aantal spelers : 2-5 spelers**

**Speelduur : 120 min.**

**Leeftijd : 13+**

### **Spelidee :**

Een nieuwe revolutionaire technologie is uitgevonden ! Onmiddellijk erkent elke grote wereldmacht het destructieve potentieel van deze technologie. Kan jouw natie de leiding nemen inzake deze race naar nieuwe wapens en de meest dominante wereldmacht worden?

In “the Manhattan Project” ben je de leider van een groots nationaal atoomwapenprogramma in een dodelijke race om de grootste en beste bommen te bouwen. Maar dit is geen vredige strijd! Je moet niet twijfelen om klever te spioneren en militaire macht te gebruiken om jouw plannen door te drijven om alzo de veiligheid van jouw natie te vrijwaren.

### **Speldoel :**

Je scoort punten door het bouwen, testen en laden van nucleaire bommen. De eerste natie die erin slaagt om het vooropgestelde aantal overwinningspunten binnen te halen wordt de meest dominante wereldmacht en wint het spel!

Het aantal overwinningspunten dat dient behaald te worden, hangt af van het aantal spelers :  
2 spelers - 70 punten; 3 spelers – 60 punten; 4 spelers – 50 punten; 5 spelers – 45 punten

### **Spelmateriaal :**

- 1 hoofdspeelbord
- 5 spelersborden (1 per spelerskleur)
- 50 gebouwkaarten (6 startgebouwen en 44 gewone gebouwen)
- 30 bomkaarten
- 48 muntstukken (38 x 1\$ en 10 x 5\$)
- 5 gevechtsvliegtuigfiches (1 per spelerskleur)
- 5 bommenwerperfiches (1 per spelerskleur)
- 5 implosie-test-fiches
- 15 gekleurde spelersschijven (3 per spelerskleur)
- 10 geladen-bommen-fiches
- 16 schadefiches (recto-verso bedrukt)
- 40 gele uraniumblokkjes
- 72 werkers : 24 arbeiders (4 per spelerskleur en 4 grijze neutrale), 24 wetenschappers (4 per spelerskleur en 4 grijze neutrale), 24 ingenieurs (4 per spelerskleur en 4 grijze neutrale)



## Spelvoorbereiding :

### 1. Het speelbord en de algemene voorraad :

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Leg één spelersfiche van elke speler op de onderste plaats van het uraniumspoor, plutoniumspoor en spionagespoor. Leg al het andere materiaal naast het speelbord als algemene voorraad. Sorteert de implosie-test-fiches naar waarde. Er worden slechts enkele gebruikt, afhankelijk het aantal spelers (2 spelers = 0 en 6; 3 spelers = 0,4 en 8; 4 spelers = 0,2,4 en 6; 5 spelers = alle vijf de fiches). Niet gebruikte fiches worden terug in de doos geplaatst.

### 2. Voorbereiden van de bouwmarkt :

De bouwmarkt op het speelbord toont de gebouwen die beschikbaar zijn om te bouwen. Schud de zes startgebouwen (met de rode achterkant) en plaats ze open op de eerste zes plaatsen van de bouwmarkt (beginnend vanaf de plaats met de 2\$). Schud de 44 gewone bouwkaarten en leg de bovenste kaart op de resterende 20\$-plaats. De rest van de bouwkaarten worden als trekstapel dicht in de algemene voorraad gelegd.

(in de 1<sup>ste</sup> druk zijn er 2 startgebouwen gedrukt met een blauwe achterkant, het gaat om 2 universiteiten, één die een wetenschapper maakt en één die een ingenieur aflevert)

### 3. De bomkaarten voorbereiden :

Schud de 30 bomkaarten. Trek één kaart meer dan het aantal spelers en leg ze open in een rij naast de algemene voorraad (vb. 4 open bomkaarten in een 3-spelersspel). Dit zijn de bommen die momenteel beschikbaar zijn om te ontwikkelen. De rest van de bomkaarten worden als trekstapel dicht in de algemene voorraad gelegd.

### 4. De spelersvoorraad voorbereiden :

Elke speler kiest een kleur, neemt het overeenkomstige spelersbord en legt dit voor zich (tip : best zo dicht mogelijk tegen het speelbord). Elke speler krijgt ook : 4 arbeiders in zijn kleur, 10\$, 1 gevechtsvliegtuigfiche (die hij op 1 plaatst op z'n gevechtsvliegtuigspoor) 1 bommenwerperfiche (die hij op 1 plaatst op z'n bommenwerperspoor).

Je arbeiders en geld worden in je persoonlijke voorraad geplaatst. Je kan enkel grondstoffen gebruiken uit je eigen voorraad (geld, werkers, uranium, ...) en ze zijn publieke informatie die alle spelers moeten kunnen zien.

### 5. Geef elke speler een startbonus :

Kies een willekeurige startspeler. Geef elke speler een startbonus, gebaseerd op de speelvolgorde. speler 1 = geen bonus; speler 2 = 2\$; speler 3 = 4\$; speler 4 = 2\$ en 1 wetenschapper of ingenieur van zijn kleur (spelerskeuze); speler 5 = 4\$ en 1 wetenschapper of ingenieur van zijn kleur (spelerskeuze)



## Spelronde :

The Manhattan project wordt gespeeld over verschillende rondes, beginnende met de startspeler komen alle spelers kloksgewijs aan de beurt. Spelers blijven beurten nemen tot iemand voldoende overwinningspunten behaalt om het spel te winnen.

Tijdens je beurt, moet je één (en slechts één) van beide opties kiezen :

- plaats werkers of
- recupereer werkers

(indien je geen werkers in je persoonlijke voorraad hebt, moet je dus werkers recupereren)

### 1. Plaats werkers :

- je mag één werker op het speelbord plaatsen
- je mag zo veel werkers als je wil op je eigen gebouwen op je speelbord plaatsen. Je mag deze stap herhalen zo vaak je wil, tot je zonder werkers zit of gebouwen om ze op te plaatsen.

Beiden stappen zijn optioneel, maar je moet minstens één werker plaatsen tijdens je beurt. Wanneer je een werker plaatst, ontvang je onmiddellijk de acties die eraan gekoppeld zijn. Bovendien kan je tijdens je beurt, zo veel bomacties uitvoeren als je wil.

### 2. Recupereer werkers :

- Trek al jouw werkers terug van het speelbord naar je persoonlijke voorraad (je krijgt geen werkers die zich in de algemene voorraad bevinden).
- Trek alle werkers op jouw gebouwen, implosie-test-fiches en bommen terug. Neutrale werkers gaan naar de algemene voorraad. Werkers van andere spelers gaan terug naar die hun persoonlijke voorraad.
- Trek alle neutrale werkers op het speelbord en jouw persoonlijke voorraad terug naar de algemene voorraad.

(op het einde van je beurt, zouden er dan ook geen werkers meer mogen aanwezig zijn op je gebouwen, bommen, implosie-test-fiches. Al jouw 12 werkers liggen in je eigen of de algemene voorraad en er liggen geen grijze neutrale werkers op het speelbord of in je persoonlijke voorraad) Indien je voor de “recupereer werkers”-actie kiest, moet er minstens één eigen werker worden gerecupereerd. Indien dit niet mogelijk is, moet je de actie “plaats werkers” kiezen.

## Werkers plaatsen :

Er zijn drie types van werkers : arbeiders, wetenschappers en ingenieurs. Alle types worden op dezelfde manier gebruikt. Ze kunnen op een werkerplaats op het speelbord geplaatst worden of op de bouwkaarten. Wanneer een werker wordt geplaatst, voert deze onmiddellijk de bijhorende actie uit. Werkers kunnen zowel uit de eigen voorraad als neutrale (grijze) zijn. Ze worden op dezelfde manier ingezet, kunnen gecombineerd worden en hebben hetzelfde effect.

- 1) Werkers plaatsen op het speelbord : het speelbord is onderverdeeld in verschillende secties die jouw werkers verschillende zaken laten uitvoeren. Elke sectie toont één of meer werkerplaatsen. Elke plaats kan slechts één werker herbergen (uitzondering : constructie kan een onbepaald aantal werkers ontvangen, “bom design” kan er exact twee ontvangen). Je mag een werker niet plaatsen op een plaats waar al een werker staat (uitz. : constructie)

- 2) Werkers plaatsen op de gebouwkaarten : elk gebouw kan één, twee of drie werkers onderbrengen, zoals aangegeven bovenaan de kaart. Indien je werkers op de kaart plaatst, moet je exact het gevraagde aantal werkers gebruiken. Je mag werkers op je kaarten plaatsen in de volgorde die je wil. Je mag echter nooit een werker plaatsen op een gebouw waar reeds een werker aanwezig is. Tijdens een beurt mag je zoveel werkers op zoveel gebouwen plaatsen als je wil. Je mag enkel werkers op eigen gebouwen plaatsen (tenzij je de spionage actie uitvoert). Het is mogelijk dat sommige gebouwen beschadigd raken tijdens het spel tijdens een bombardement. Je mag nooit werkers op een beschadigd gebouw plaatsen.
- 3) Werkers vereisten : sommige plaatsen op het speelbord hebben vereisten om er een werker te mogen plaatsen. Deze vereisten staan in de werkerplaats aangegeven. Indien er een arbeider/wetenschapper/ingenieur staat afgebeeld, dient dat type werker te worden ingezet. Soms worden de vereisten gescheiden door een (/), dan moet je aan één van de vereisten voldoen om je werker te mogen inzetten. Ook kaarten hebben vereisten, deze staan bovenaan de kaart. Indien er een vraagteken staat, mag je eender welk type werker inzetten. Indien er meerdere vraagtekens staan, mag je elke combinatie gebruiken die je wil, zolang het aantal maar overeenkomt met het vereiste aantal.

### **Werkers acties :**

Wanneer je werkers op een gebouw of werkersplaats inbrengt, mag je onmiddellijk de bijbehorende actie uitvoeren (je moet de actie niet uitvoeren). Je kan op deze manier bepaalde acties blokkeren. Let wel dat je nog steeds aan de voorwaarden dient te voldoen om je werker in te zetten.

Drie plaatsen in de bouwmarkt en drie plaatsen in de groene fabrieksectie zijn gemarkeerd met een rood dollarteken. Wanneer een speler één van deze gebouwen bouwt of hier een werker zet, wordt er 1 dollar van de algemene voorraad toegevoegd aan de omkoopvoorraad (linksbovenaan in de asbak op het speelbord)

Werkers acties op het centrale speelbord :

Als je werkers plaatst op het speelbord, dan krijg je de actie(s) onderaan afgebeeld op de werkersplaats. Deze actie zal vaak het produceren van grondstoffen of werkers zijn, anderen laten je toe om gebouwen te bouwen, aanvallen te lanceren tegen andere spelers of bommen te ontwerpen. Sommige plaatsen tonen een grondstof of actie met pijlen er rond. Dit is een voordeel die alle spelers krijgen indien er een werker wordt geplaatst. De andere spelers krijgen het voordeel zelfs al voer je de actie niet uit.

*Construction (Constructie) :*

Indien je een werker plaatst op "constructie" kan je één van de openliggende gebouwen bouwen. Je kan elk type van werker hiervoor gebruiken). Je betaalt het bedrag aangegeven boven het gebouw (behalve bij de twee goedkoopste gebouwen, hiervoor kan je een ingenieur inzetten ipv te betalen), leg het gebouw op je eigen spelersbord, schuif alle gebouwen in de markt één plaats naar links en vul de markt terug aan. (Indien je één van de drie duurste gebouwen bouwt, leg je ook 1\$ in de omkoopvoorraad. Als je het goedkoopste gebouw bouwt, krijg je al het geld van de omkoopvoorraad. (dit geld kan echter niet gebruikt worden voor de huidige aanschaf, je moet de fondsen dus kunnen voorzien vooraleer je het omkoopgeld krijgt)

### *Factories (fabrieken) :*

Wanneer je een werker plaatst op de groene fabrieksplaatsen, krijg je het aangegeven geld uit de algemene voorraad. Het linkse vak vraagt je 3 uraniumblokjes te betalen, het middelste is gratis maar geeft de tegenspelers ook 2 geld en bij het rechtse vakje moet je een ingenieur of wetenschapper inzetten. Als je voor deze acties opteert, wordt er steeds 1 dollar in de omkoopvoorraad gelegd uit de algemene voorraad. Wanneer je een werker plaatst in de groene vliegtuigfabrieksplaatsen, krijg je de aangegeven vliegtuigen (zijnde 2 gevechtsvliegtuigen of 2 bommenwerpers). Je kan maximaal 10 gevechtsvliegtuigen en 10 bommenwerpers hebben.

### *Mines (mijnen) :*

Indien je een werker plaatst op de gele mijnplaatsen, krijg je het aangegeven aantal gele uraniumblokjes. Het linkse vak kost je 5\$ en levert je 4 blokjes op, het middelste is gratis en geeft je 3 blokjes en de tegenstanders elk 1 blokje en het rechtse vak vraagt een ingenieur in ruil voor 2 uraniumblokjes.

### *Universities (universiteit) :*

Wanneer je een werker plaats op de paarse universiteitsplaatsen, krijg je de afgebeelde werkers. De eerste plaats levert je drie arbeiders op, de tweede een ingenieur, de derde een wetenschapper en de meest rechtse plaats vraagt 3\$ en levert je een wetenschapper of ingenieur op. Je neemt deze werkers van de algemene voorraad. Je mag eigen of neutrale werkers nemen. (afh. van de beschikbaarheid)

### *Reactor (reactor) :*

Je moet een wetenschapper inzetten en 2 uraniumblokjes afgeven aan de neutrale voorraad. Je plaatst je spelersschijf één plaats naar boven op het plutoniumspoor. (je kunt niet meer dan 8 eenheden van plutonium hebben)

### *Enrichment plant (verrijkingsfabriek) :*

Je moet een wetenschapper inzetten, 3 geld en 2 uraniumblokjes afgeven aan de neutrale voorraad. Je plaatst je spelersschijf één plaats naar boven op het verrijkte uraniumspoor. (je kunt niet meer dan 8 eenheden van verrijkt uranium hebben)

## **Luchtaanvallen eisen hun tol :**

*Luchtaanvallen* stellen je in staat om andere spelers aan te vallen met jouw vliegtuigen.

Wanneer je een werker plaatst op één van de luchtaanval (airstrike) plaatsen, mag je een aantal luchtaanvallen tegen andere spelers lanceren. Beide luchtaanvalplaatsen zijn identiek. Je luchtaanvallen kunnen zowel dezelfde als andere spelers als doel hebben. Er zijn twee soorten luchtaanvallen :

- aanval met gevechtsvliegtuigen : spendeer één gevechtsvliegtuig om één vliegtuig (gevechtsvliegtuig of bommenwerper) van een tegenspeler te vernietigen.

- bombardement : spendeer één bommenwerper om een gebouw van een tegenspeler te

beschadigen. Je mag geen bombardement ondernemen tegen een speler die nog gevechtsvliegtuigen heeft. Geen een bommenwerper af en plaats een schadefiche op het gebouw (of draai de

schadefiche om indien er al één ligt). Er is geen limiet aan schadefiches die op een gebouw kunnen worden geplaatst.

Het effect van de schade : een beschadigd gebouw kan niet meer gebruikt worden door een speler. Er kunnen geen werkers meer geplaatst worden. Werkers die nog op het gebouw lagen, hebben het luchtalarm gehoord en hebben zich in veiligheid gebracht in de ondergrondse bunkers. Ze kunnen terug vergaard worden zoals gewoonlijk.

Negotiëren : voor je een luchtaanval uitvoert, mag je deals maken met andere spelers. Deze deals mogen enkel deze spelronde omvatten en gaan over aanvallen op vliegtuigen of bombardementen. Er mag op geen enkele manier grondstoffen of andere acties worden geruild. Een deal moet gerespecteerd worden door alle partijen.

### **Herstel gebouwen, bouw bommen :**

De *herstelplaats* laat je toe om beschadigde gebouwen te herstellen. Wanneer je hier een werker plaatst, betaal je 5\$. Je mag dan tot 3 schadepunten van je gebouwen verwijderen. Je mag meerdere schadepunten van één gebouw verwijderen of ze verdelen over verschillende gebouwen. De andere spelers mogen ook herstellingen uitvoeren als iemand deze actie kiest. Zij betalen voor het eerste schadepunt 2\$, het tweede 3\$ en het derde 5\$ (dus als een andere speler 3 schadepunten verwijdert, betaalt hij 10\$). Elke speler mag maximaal 3 schadepunten verwijderen.

De *bommen-ontwerpplaats* (design bombs) laat je toe om nieuwe bomkaarten te verkrijgen. Je plaatst één wetenschapper en één ingenieur op de bommen-ontwerpplaats (dit is de enige plaats waar je meer dan één werker op het algemene speelbord mag plaatsen). Alle spelers krijgen in dit geval bomkaarten. Enkel de openliggende bomkaarten in de vitrine zijn beschikbaar. Wanneer je voor deze actie kiest, doorloop je volgende stappen :

- 1) neem alle openliggende bomkaarten, maar mix ze niet met de bomkaarten in je hand
- 2) kies er één bomkaart uit zonder ze te tonen aan de tegenspelers
- 3) geef de resterende bomkaarten door aan de linkerbuur
- 4) elke speler kiest om beurt een bomkaart en geeft de rest door naar links
- 5) de laatste kaart komt terug bij de actieve speler aan, deze neemt hij ook op hand (dus je krijgt 2 bomkaarten)
- 6) vul de voorraad bomkaarten terug aan. Het aantal bomkaarten is steeds één meer dan het aantal spelers. Indien er onvoldoende bomkaarten zijn om aan te vullen, vul je niets meer aan. De ontwerp-bomactie is niet meer beschikbaar voor de rest van het spel

### **Spionage blootgelegd**

De *spionageplaats* laat je toe om spionnen te rekruteren en werkers te sturen naar de gebouwen van de tegenspelers. Wanneer je hier een werker plaats, betaal je 3\$ aan de algemene voorraad. Beweeg je marker één plaatsje op het spionagespoor (max. 6 spionnen). Daarna mag je eigen werkers op gebouwen van tegenstrevers plaatsen. Indien je dit doet, moet je aan alle voorwaarden van het

gebouw voldoen. Je kan nu de acties uitvoeren van het gebouw alsof het je eigen gebouw was. Je mag net zoveel spionnen inzetten als je stand op het spionagespoor. Als je voor deze actie kiest als je al zes spionnen hebt, krijg je er geen extra bij, maar kan je wel de gebouwen van de andere spelers activeren.

(Alle spionnen blijven gedurende het ganse spel onder jouw controle, maar je mag enkel gebouwen van tegenspelers activeren als je effectief voor deze actie kiest)

## Gebouwen werkeracties

Alle *gebouwen* leveren je ofwel grondstoffen ofwel werkers op. De voorwaarden staan bovenaan de kaart aangegeven, hetgeen je ontvangt onderaan. De opbrengst komt steeds uit de algemene voorraad of wordt bijgehouden op het overeenkomstige spoor.

Er zijn vijf verschillende gebouwkaarten : mijnen, fabrieken, universiteiten, reactoren en verrijkingsfabrieken :

- mijnen : wanneer je hier een werker plaatst, krijg je het aangegeven aantal uraniumblokjes
- fabrieken : wanneer je hier een werker plaatst, krijg je het aangegeven aantal geld of gevechtsvliegtuigen of bommenwerpers. (je kan niet voor beiden opteren en je kan max. 10 gevechtsvliegtuigen en bommenwerpers hebben)
- universiteiten : wanneer je hier een werker plaatst, krijg je de aangegeven werker(s) van de algemene voorraad. Je mag elke combinatie van eigen en neutrale werkers kiezen.
- reactoren : wanneer je de benodigde werkers, uraniumblokjes en verrijkt uranium afgeeft, ontvang je plutonium. Je verzet je marker op het plutoniumspoor het aangegeven aantal plaatsen (er is een limiet van 8 plutonium, die je nodig hebt om bommen te bouwen)
- verrijkingsfabrieken : wanneer je de benodigde werkers, geld en uraniumblokjes afgeeft, ontvang je verrijkt uranium. Je verzet je marker op het uraniumspoor het aangegeven aantal plaatsen (er is een limiet van 8 verrijkt uranium, die je nodig hebt om bommen te bouwen)

## Bom acties

Indien je er voor kiest om je werkers te plaatsen in je beurt, kan je optioneel deze beurt ook *bomacties* uitvoeren. Deze acties kunnen ten allen tijde tijdens de beurt worden genomen, in eender welke volgorde, zolang je de benodigde grondstoffen voor handen hebt. Er zijn drie bomacties : bouwen, testen en laden. (bomacties zijn de enige manier om punten te scoren in het spel! Uiteindelijk zal een bomactie het spel beëindigen en bepalen wie de winnaar is)

Plutoniumbommen (blauwe kaarten) hebben twee verschillende puntenwaardes. Het linkse getal is de waarde van de bom als je nog geen implosie-test hebt gedaan. Indien je reeds een bom hebt getest, dan scoor je de rechtse (hogere) punten voor alle plutoniumbommen die je bouwt.

Bomactie 1 : een bom bouwen

Om een bom te bouwen, moet je een bomkaart in handen hebben, de gevraagde werkers in je voorraad en genoeg uranium en/ of plutonium zoals aangegeven wordt op de bomkaart. Leg de

bomkaart open, leg er de gevraagde werkers op en lever de gevraagde grondstoffen in. Vanaf dit moment scoor je de punten die op de bomkaart vermeld staan.

#### Bomactie 2 : implosie test

Plutoniumbommen zijn complexer dan uraniumbommen en je kan hier pas over meespreken als je er één tot ontploffing hebt gebracht. Om de hogere waarden van de plutoniumbommen te ontvangen, moet je een implosie test doen. Je gebruikt één van je gemaakte plutoniumbommen voor de test. Je legt deze bom gewoon af en ontvangt de implosie-test-fiche met de hoogste waarde. Je verliest dus die ene bom, maar je krijgt een aantal overwinningpunten gelijk aan de waarde van de implosie-test-fiche en vanaf dit moment zijn plutoniumbommen voor jou meer waard.

#### Bomactie 3 : een bom laden

Atoombommen hebben is één ding, klaar zijn om ze te gebruiken is iets anders. Om een bom volledig klaar te maken, dient ze geladen te worden. Dit zorgt dat je 5 extra punten verdient. Je betaalt de kosten (geld en vliegtuigen) aangegeven op de kaart om de bom te laden en legt een geladen-bom-fiche op de bom. Elke bom kan slechts éénmalig geladen worden.

### Het einde van het spel is nakend

Het spel is onmiddellijk gedaan wanneer een speler het vooropgestelde aantal overwinningpunten bereikt.

2 spelers : 70 punten

3 spelers : 60 punten

4 spelers : 50 punten

5 spelers : 45 punten

De eerste speler die de benodigde punten weet te verzamelen, wint het spel!



Nederlandstalige vertaling : Arne De Cnodder