



# SKYLINERS

Gabriele Bubola



 2-4 Spieler

 ab 8 Jahren

 ca. 30 Minuten

### MATERIAL

- 76 Stockwerke (16 in je 4 Farben: Blau, Gelb, Grün und Rot; 12 in Weiß)
- 40 Antennen
- 8 Dächer (2 in je 4 Farben: Blau, Gelb, Grün und Rot)
- 5 Parks
- 20 Planungskarten
- 16 Startaufstellungskarten
- 4 Wolkenkratzerkarten
- 12 Möwen
- 1 Baucontainer

### DER SPIELAUFBAU FÜR 4 PERSONEN

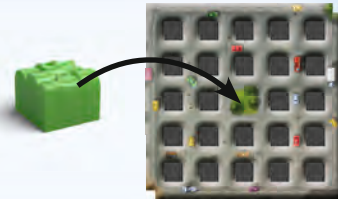
Abweichungen für **2 und 3 Spieler** findet ihr auf Seite 12.

Wir haben uns ein **Einführungsspiel** ausgedacht, das euch ganz einfach in das Spiel bringt. Lest die Regel zunächst nur bis Seite 9. Dort findet ihr, wie rechts, den kleinen Jungen mit Stoppschild wieder. Alles, was nach ihm kommt, müsst ihr für das Einführungsspiel nicht wissen. Außerdem könnt ihr auch Texte nach einem Stoppschild erstmal auslassen. Ab Seite 9, nach dem Jungen, sind dann die einzelnen Ergänzungen und Änderungen zum gesamten Spiel beschrieben. Nachdem ihr das Einführungsspiel gespielt habt, lest ihr die weiteren Regeln, und spielt gleich noch ein 2. Mal (jetzt nach den gesamten Regeln). Ihr werdet sehen, dass ihr euch dann sofort gut zurechtfinden werdet.



- 1.** Das Spiel wird in der **Schachtel** gespielt. Nachdem ihr die Schachtel geöffnet habt, nehmt ihr zunächst alles Material aus der Schachtel. Der Einsatz verbleibt in der Schachtel. Dann richtet ihr sie so aus, dass jeder Spieler eine Seite vor sich hat. Je nach Augenhöhe der Mitspieler könnt ihr den unteren Teil der Schachtel auch noch auf den Deckel stellen und das Spielfeld somit erhöhen.

- 7.** Jetzt solltet ihr noch **1 Park** übrig haben. Diesen Park setzt ihr als letzten Schritt auf den Spielplan. Ein Spieler nimmt sich den Park und setzt ihn genau in die Mitte des Spielplans.



Die 4 kleinen Fächer im Schachtelboden müssen frei bleiben.

- 6.** Dann legt ihr noch den **Spielplan** in die Schachtel zurück. Am besten so, dass jeder Spieler nun seine gewünschte Spielerfarbe vor sich liegen hat. Sollte dies nicht gleich funktionieren, müsst ihr leider Farben oder Plätze tauschen.

**Vorsicht:** Bei der Ausrichtung des Spielplans müsst ihr darauf achten, dass die 2 Ecken mit den kleinen Fächern frei bleiben. Nun legt jeder Spieler seine **Antennen** in eines dieser kleinen Fächer neben seiner Spielerfarbe.

- 5.** Mischt die **Startaufstellungskarten** verdeckt. Dann zieht ihr **6 Karten** davon (im 4-Personenspiel) und legt sie verdeckt auf einem Stapel bereit. Übrige Startaufstellungskarten legt ihr ungesehen zur Seite. Zusätzlich legt ihr **6 neutrale Stockwerke** (weiß) bereit. Die übrigen Stockwerke kommen in die Schachtel zurück, diese benötigt ihr nur im 2- und 3-Personenspiel.

Mit Hilfe der Startaufstellungskarten setzt ihr die neutralen Stockwerke auf den Spielplan. Wie das genau funktioniert, erklären wir euch im Kapitel „Startaufstellung“ auf Seite 4.



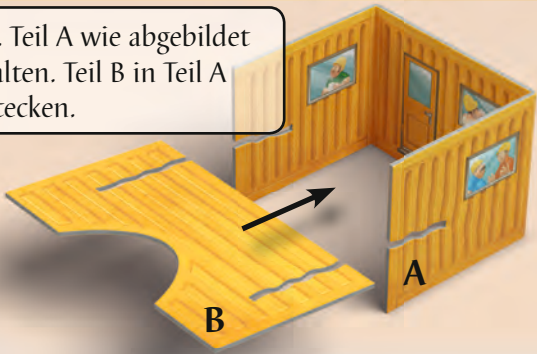
Startaufstellungskarten



6 neutrale Stockwerke

**STOP** **2.** Ein Spieler steckt den **Baucontainer** zusammen und stellt ihn so auf den Tisch, dass dieser für jeden zugänglich ist. (Der Baucontainer wird im **Einführungsspiel nicht** benötigt, siehe Stopschild.)

1. Teil A wie abgebildet falten. Teil B in Teil A stecken.



2. Den Zwischenboden (Teil C) eingelegen.



3. Die Einlage (Teil D) klappen und mit dem dreieckigen Ausschnitt nach unten einlegen. Die Einlage soll hinten anstoßen.



Baucontainer



**3.** Es gibt 4 Spielerfarben (**Blau, Gelb, Grün, Rot**). Jeder Spieler sucht sich eine Spielerfarbe aus und nimmt sich folgende Bauteile:

- 12 Stockwerke
- 10 Antennen
- 2 Dächer
- 1 Park

Die übrigen Stockwerke in Spielerfarbe legt ihr in die Schachtel zurück, diese braucht ihr nur im 2- und 3-Personenspiel.

Jeder Spieler nimmt sich **1 Möwe** in seiner Spielerfarbe. Übrige Möwen sind Ersatz. In jedem Spiel wird nur 1 Möwe pro Spieler benötigt.

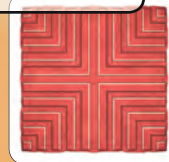
**STOP** Zuletzt nimmt sich jeder Spieler die **5 Planungskarten** in seiner Spielerfarbe.

Jeder Spieler legt sein Spielmaterial (Bauteile, Möwe und Planungskarten) vor sich ab.

Schachtelboden



Rückseite



5 Planungskarten



**4.** Mischt die **4 Wolkenkratzerkarten** verdeckt. Jeder Spieler nimmt sich reihum 1 Wolkenkratzerkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Nur der Spieler selbst darf sie sich ansehen. Wofür ihr diese Karten benötigt, erklären wir euch später auf Seite 7.

Wolkenkratzerkarte



Rückseite



## EINLEITUNG

Bei **SKYLINERS** geht es immer aufwärts. Die Spieler erbauen gemeinsam eine Stadt aus Hochhäusern. Diese Hochhäuser ergeben dann eine sogenannte Skyline. Allerdings heißt das für dich, deine Stockwerke so geschickt zu bauen, dass du selbst am meisten davon profitierst. Und am meisten profitierst du, wenn du am Ende des Spiels von deinem Blickwinkel aus mehr Gebäude als alle anderen sehen kannst. Was das genau bedeutet, und wie du das am besten machst, erklären wir dir gleich.

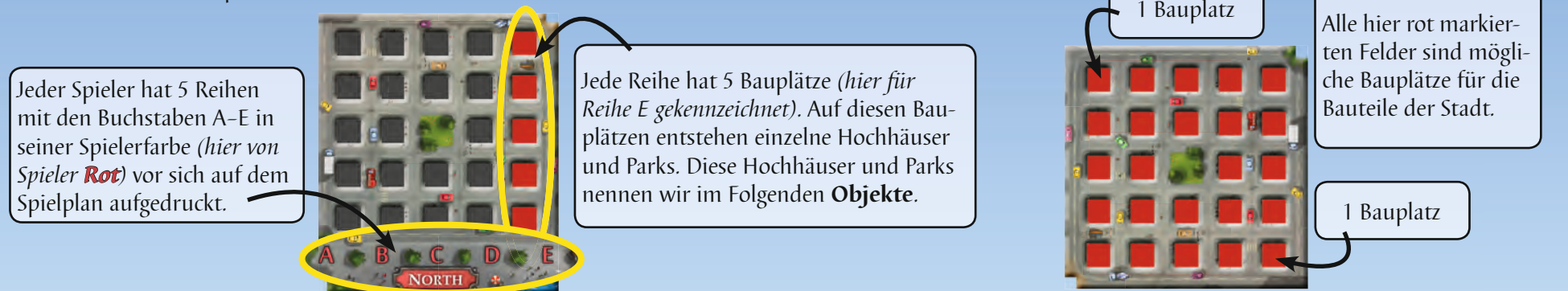
Es heißt auch, frühzeitig Pläne schmieden, diese umsetzen und den anderen Spielern einen Schritt voraus sein. Damit du am Ende die schönste Skyline sehen kannst, solltest du immer auf der Hut sein, nicht dass dir ein anderer Spieler die Sicht versperrt.



## GRUNDLEGENDER AUFBAU DES SPIELS

Im Laufe des Spiels entsteht auf dem Spielplan eine Großstadt mit Parkanlagen und immer höher werdenden Hochhäusern. **Gemeinsam** haben die Spieler die gesamte Baufläche für die Hochhäuser und ihre Parks zur Verfügung. So errichtet ihr alle zusammen die Skyline. Als Baufläche dient eine Fläche von 5x5 möglichen Bauplätzen.

**Beachte:** Auf dem Bauplatz in der Mitte der Baufläche befindet sich immer 1 Park.



Jeder Spieler betrachtet den Spielplan immer nur von seinem Blickwinkel aus. Er kann also nur Objekte sehen, die nicht von anderen Objekten verdeckt werden. Am Spielende entfaltet sich so für jeden Spieler eine aus seinem Blickwinkel individuelle Skyline, die sich von denen der anderen Mitspieler unterscheidet. Die genaue Erklärung hierzu findet ihr später auf Seite 6 und 7.

Im Einführungsspiel wollt ihr möglichst viele Objekte am Ende des Spiels sehen.

Im Laufe des Spiels gibt jeder Spieler Pläne ab, wie viele Objekte er in jeder Reihe sehen möchte. Er versucht, die abgegebenen Pläne am Ende des Spiels erfüllt zu haben. Denn nur für erfüllte Pläne gibt es Punkte. Dazu aber später mehr auf Seite 10 und 11.

## STARTAUFSTELLUNG

Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler noch ein paar neutrale Stockwerke (weiß) auf den Spielplan setzen.

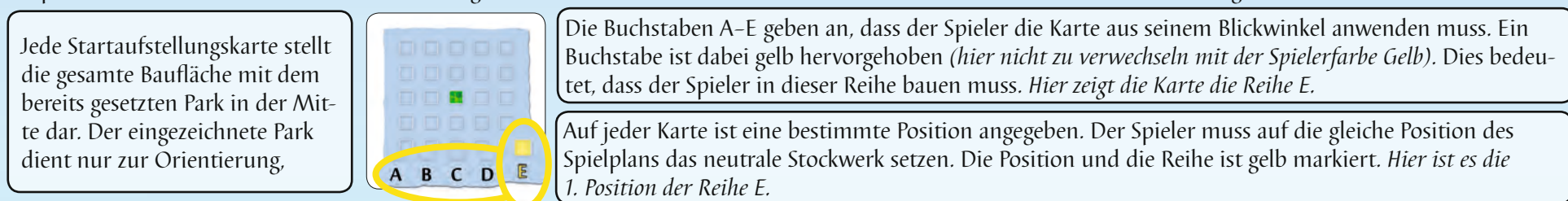
Nehmt den Stapel mit den Startaufstellungskarten (Kran auf der Rückseite). Ihr habt sie beim Spielaufbau auf Seite 2 schon bereitgelegt. Diese bestimmen die Positionen für die neutralen Stockwerke und geben schon einmal eine kleine Orientierung für die spätere Stadt.



Rückseite

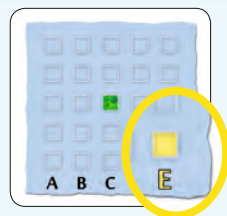
**Wie ist eine Startaufstellungskarte aufgebaut und wie setzt ihr die neutralen Stockwerke?**

Der Spieler, der zuletzt in einem Hochhaus war, beginnt und nimmt sich ein neutrales Stockwerk sowie die oberste Startaufstellungskarte.



### Beispiel 1:

**Rot** ist Startspieler und hat diese Karte gezogen.



**Rot** setzt das neutrale Stockwerk aus seinem Blickwinkel in seine **Reihe E** an die **1. Position** der Baufläche.



**Rot**

Nachdem dieser Spieler dies nun gemacht hat, ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Er nimmt sich ebenfalls 1 neutrales Stockwerk und zieht eine Startaufstellungskarte vom Stapel. Er setzt das neutrale Stockwerk auf die angegebene Position. Dies geht so lange reihum, bis alle Startaufstellungskarten und damit die neutralen Bauteile verbaut sind.

**Beachte:** Der Spieler setzt das Stockwerk **immer von seinem Blickwinkel** aus. Da jeder Spieler die Reihen A–E vor sich hat, käme es sonst zu Missverständnissen.

**Beachte:** Es kann vorkommen, dass mehrere neutrale Stockwerke auf denselben Bauplatz gesetzt werden. Das heißt, dass es zu Spielbeginn unterschiedlich hohe Häuser mit unterschiedlich vielen Stockwerken geben kann.

Nun sind alle neutralen Stockwerke für diese Partie gesetzt, die Baufläche kann dann beispielsweise so aussehen:

**Beispiel:** Im 4-Personenspiel zieht ihr 6 Startaufstellungskarten und setzt daher auch 6 neutrale Stockwerke.



Der Spielplan von oben aus gesehen.



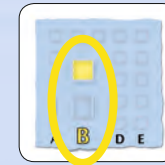
Blickwinkel des Spielers **Rot**



Blickwinkel des Spielers **Blau**

### Beispiel 2:

**Blau** ist nun am Zug und zieht diese Karte.



**Blau** setzt das neutrale Stockwerk aus seinem Blickwinkel in seine **Reihe B** an die **2. Position** der Baufläche.



Das von **Rot** zuvor gesetzte neutrale Stockwerk.

## SPIELABLAUF

Derjenige Spieler, der vorher das erste neutrale Stockwerk gesetzt hat, wird Startspieler. Beginnend bei diesem Spieler wird reihum gespielt. Der Startspieler ist am Zug und muss **2-mal die Aktion Bauen** durchführen. Danach ist der nächste Spieler links von ihm am Zug. Auch dieser muss 2-mal die Aktion Bauen durchführen. Danach ist der nächste Spieler links von ihm am Zug, auch er muss 2-mal die Aktion Bauen durchführen und so weiter. Dies geht so lange reihum, bis alle Spieler keine **Bauteile** mehr besitzen. Danach folgt die Schlusswertung, siehe dazu Seite 8.

**Achtung:** In der letzten Runde können die Spieler nur noch 1-mal die Aktion Bauen durchführen.

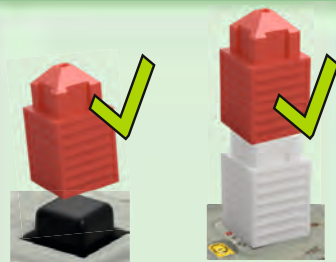
### Bauen

Bei der Aktion Bauen muss der Spieler **1 seiner Bauteile** (Stockwerk, Dach oder Park) wählen. Dieses Bauteil setzt er dann auf die Baufläche. Er kann immer frei aus allen seinen Bauteilen wählen. Außerdem entscheidet der Spieler bei jeder Aktion Bauen neu, welches Bauteil er setzen möchte.

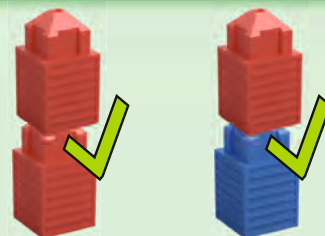
**Du musst beim Bauen Folgendes beachten:**



Der Spieler kann grundsätzlich auf jeden Bauplatz (5×5) der quadratischen Baufläche Bauteile setzen. Auf den Park in der Mitte der Baufläche kann niemand ein Bauteil setzen.



Bauplätze kannst du weiterhin nutzen, auch wenn darauf bereits 1 oder mehrere Stockwerke gesetzt sind.



Wenn du ein Bauteil auf ein anderes Bauteil setzen willst, dann spielt es keine Rolle, ob sich ein Bauteil der eigenen Spielerfarbe oder eines einer anderen darunter befindet.



Jeder Bauplatz, auf dem sich mindestens 1 Bauteil befindet, wird als Objekt bezeichnet.

### Ausnahme

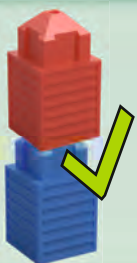
Du darfst im selben Zug **nicht** 2-mal auf denselben Bauplatz bauen. Das heißt, du darfst weder ein Stockwerk noch ein Dach auf diesen Bauplatz setzen. In einer weiteren Runde kannst du aber sehr wohl wieder auf ein eigenes Bauteil setzen.

Für die verschiedenen Bauteile gelten verschiedene Einschränkungen:

#### • Du willst ein Stockwerk setzen.



Du kannst Stockwerke auf den Baugrund setzen.



Du kannst Stockwerke auf andere Stockwerke setzen.



Du kannst Stockwerke **niemals** auf Dächer setzen.



Du kannst Stockwerke **niemals** auf Parks setzen.

#### • Du willst ein Dach setzen.



Du kannst Dächer nur auf bereits errichtete Stockwerke setzen.



Du kannst Dächer **niemals** auf andere Dächer setzen.



Du kannst Dächer **niemals** auf Parks setzen.



Du kannst Dächer **niemals** direkt auf den Baugrund setzen. Das heißt, es muss bereits mindestens 1 Stockwerk auf dem Bauplatz vorhanden sein, um 1 Dach daraufzusetzen.

#### • Du willst einen Park setzen.



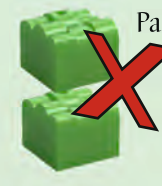
Du kannst Parks nur direkt auf den Baugrund setzen.



Du kannst Parks **niemals** auf Stockwerke setzen.



Du kannst Parks **niemals** auf Dächer setzen.



Du kannst Parks **niemals** auf andere Parks setzen.

**Sonderfall:** In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler keinen geeigneten Bauplatz mehr für seinen Park findet. Hat der Spieler auch sonst keine Möglichkeiten mehr eine Aktion auszuführen, so verfällt die Aktion.

## DIE SPIELER WOLLEN OBJEKTE SEHEN

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Objekte (zur Erinnerung: Stockwerke, Dächer und Parks) von seinem eigenen Blickwinkel aus zu sehen. Die Spieler erhalten in der Schlusswertung Punkte für Objekte, aber nur für die, die sie auch wirklich sehen können. Genauer zur Schlusswertung im Einführungsspiel findet ihr auf Seite 8. Wenn ihr das Spiel schon kennt, findet ihr die Schlusswertung auf Seite 11.

### Wann sieht ein Spieler ein Objekt?

Jede Reihe (A–E) wird einzeln betrachtet und zwar immer vom Blickwinkel des Spielers aus gesehen. In jeder Reihe befinden sich 5 Bauplätze. Solange sich noch kein Objekt auf einem Bauplatz befindet, ist dieser leer.

Der Spieler sieht immer nur die Objekte, die **nicht** von größeren Objekten verdeckt sind. Das heißt, ein Spieler kann ein Objekt nur sehen, wenn es selbst **höher** ist als alle vor diesem Objekt stehenden Objekte. Der Spieler kann ein kleineres Objekt, das sich hinter einem größeren befindet, also nicht sehen. Auch gleich hohe Objekte kann der Spieler nicht sehen.

Eben genauso, wie in der Realität auch: ein Hochhaus verdeckt die Sicht auf ein kleineres Haus dahinter.

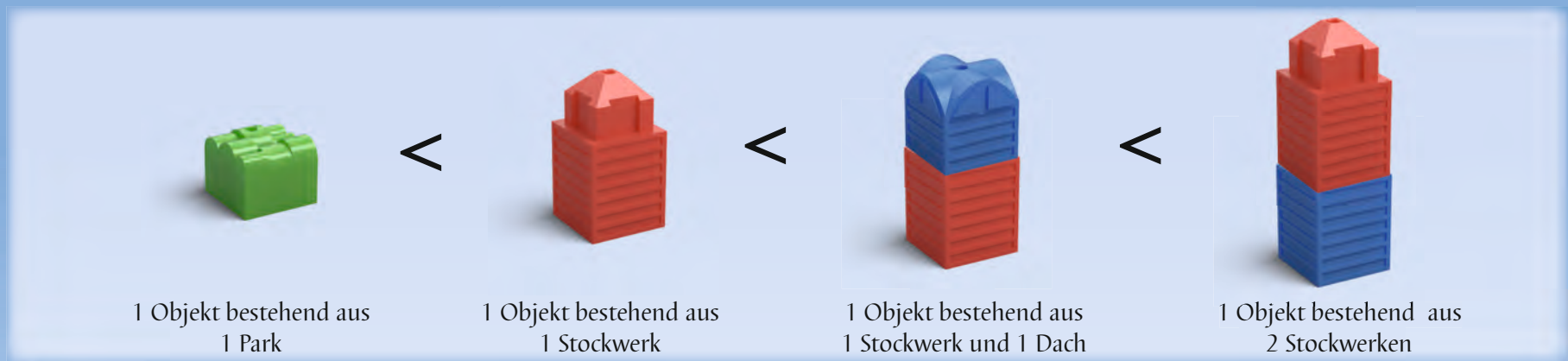


5 Bauplätze in jeder Reihe



Blickwinkel des Spielers

Hier führen wir noch mal die Höhenunterschiede auf:



- ✗ Jeder Spieler betrachtet die einzelnen Reihen immer **von seinem Blickwinkel** und zwar von der Frontalansicht aus.
- ✗ Ein unbebauter Bauplatz ist **kein** Objekt. Sobald sich mindestens 1 Bauteil (Stockwerk oder Park) auf einem Bauplatz befindet, ist es **möglich**, Objekte dort zu sehen.
- ✗ Jeder Spieler hat seine eigene Skyline vor sich, das heißt, jeder Spieler kann in einer Reihe unterschiedlich viele Objekte sehen.
- ✗ Ein Objekt auf der Baufläche gehört **niemals** einem bestimmten Spieler! Es ist Teil der Stadt und hat keinen Besitzer.

**Tipp:** Je kleiner die Objekte auf den vorderen Positionen (aus dem Blickwinkel des Spielers) sind, desto größer ist die Chance, mehr Objekte dahinter zu sehen.

**Beispiel:** Wir betrachten der Einfachheit halber jetzt nur die **Reihe B** und zwar von Spieler **Rot** aus gesehen. Bauteile aus anderen Reihen haben wir weggelassen, um keine Verwirrung zu stiften.



## DIE WOLKENKRATZERKARTEN

Jeder Spieler hat zu Anfang des Spiels **1 Wolkenkratzerkarte** bekommen.

Diese Karte gibt an, in welchem **Stadtviertel** am Ende des Spiels der höchste Wolkenkratzer der Stadt stehen soll.

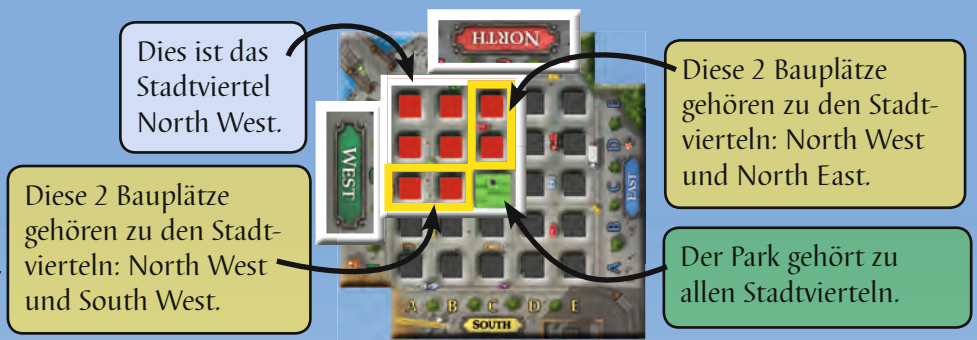
Der höchste Wolkenkratzer ist das Objekt, das am meisten Stockwerke und eventuell noch ein Dach besitzt. Es kann mehrere Objekte am Ende des Spiels geben, die gleich hoch sind, dann gibt es mehrere höchste Wolkenkratzer.

Jeder Spieler hat auf seiner Wolkenkratzerkarte jedoch ein anderes Stadtviertel, das heißt, jeder Spieler verfolgt ein anderes Ziel.



## Was ist ein Stadtviertel?

Die **9 Bauplätze** in jeder Ecke des Spielplans bilden jeweils **1 Stadtviertel**. Das heißt, es gibt Bauplätze, die sich überschneiden. Jedes Stadtviertel teilt sich jeweils 2 Bauplätze mit 2 anderen Stadtvierteln (siehe Bild). Der Park in der Mitte gehört zu allen Stadtvierteln, auf ihn kann aber bekanntlich niemand ein Bauteil setzen. Jeder Spieler überprüft am Ende des Spiels das Stadtviertel auf seiner Wolkenkratzerkarte. Stimmt das Stadtviertel mit dem Standort des höchsten Wolkenkratzers überein, so bekommt dieser Spieler **3 Punkte**. Wie ihr Punkte zählt, findet ihr in der Mitte der Seite 9.



## SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler alle seine **Bauteile** gesetzt hat. In der letzten Runde hat jeder Spieler nur noch 1 Bauteil zur Verfügung. Jeder Spieler führt dann nur noch 1-mal die Aktion Bauen durch. Er setzt also in der letzten Runde nicht mehr 2 Bauteile, sondern nur noch eines. Danach folgt die Schlusswertung.

## SCHLUSSWERTUNG

Bei der Schlusswertung gibt es nun **Punkte** für sichtbare Objekte und **Zusatzpunkte** mit Hilfe der Antennen. Außerdem wertet ihr die **Wolkenkratzerkarte** aus.

### 1. Punkte für die sichtbaren Objekte nehmen.

Ihr überprüft nun jede Reihe einzeln und vergebt dafür die Punkte.

Der Startspieler fängt an und überprüft, wie viele Objekte er in seiner Reihe A sieht, nimmt sich dafür die **Punkte** und setzt eventuell **Antennen** (erklären wir gleich unter B. Ihr setzt Antennen.) Dann überprüft der Spieler links neben ihm seine Reihe A, nimmt sich ebenfalls die Punkte und setzt eventuell Antennen usw. So überprüfen alle Spieler alle 5 Reihen (A-E) **nacheinander**.

#### A. Ihr überprüft, wie viele Objekte der Spieler in der jeweiligen Reihe sieht, und vergebt dafür die Punkte.

Der Spieler überprüft, wie viele Objekte er in der jeweiligen Reihe sieht. Wie die sichtbaren Objekte ermittelt werden, wurde bereits auf Seite 6 und 7 erklärt. Für jedes sichtbare Objekt erhält der Spieler **1 Punkt**.

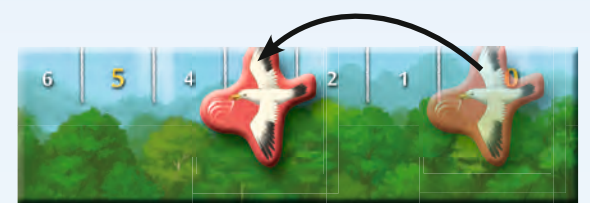
Erhält ein Spieler Punkte, so zieht er seine Möwe auf der Zählleiste um diese Anzahl Felder weiter nach vorne. Bekommt der Spieler zum ersten Mal Punkte, so muss er seine Möwe zunächst an das Feld 0 der Zählleiste hängen und dann entsprechend seiner Punkte Felder weiterziehen.

#### Beispiel:

Wir betrachten nun **Reihe B** von Spieler **Rot** aus gesehen. **Rot** sieht **3 Objekte** in der Reihe B. Er bekommt also **3 Punkte**.



Zur besseren Übersicht hier nochmal die Schrägsicht. Diese Ansicht ist immer noch von Spieler **Rot** aus gesehen. Spieler **Rot** sieht nach wie vor **3 Objekte**.



**Rot** zieht seine Möwe um **3 Felder** auf der Zählleiste weiter.

**Sonderfall:** Sollte es vorkommen, dass sich alle 4 Möwen auf demselben Feld der Zählleiste befinden, so muss 1 Möwe auf den Tisch gelegt werden. Diese legt ihr an die gleiche Stelle, wie das Feld, an der sie hängen sollte. So wisst ihr, wie viele Punkte der Spieler schon hatte. Wenn ein Spieler weiterzieht, ist wieder Platz an der Zählleiste. Ihr hängt dann die Möwe wieder dorthin zurück.

#### B. Ihr setzt Antennen.

Der Spieler setzt auf jedes Objekt, das er tatsächlich sieht, **1 Antenne**. Auf alle anderen Objekte, also die gleichhohen oder niedrigeren, setzt der Spieler **keine Antenne**. Ist schon eine Antenne auf einem Objekt, so kann der Spieler keine weitere mehr setzen. **Beachte: Ein Objekt mit Antenne wird durch diese nicht höher!**

Dies machen die Spieler reihum, bis jeder Spieler jede Reihe gewertet und eventuell Antennen gesetzt hat. Danach gibt es Punkte für gesetzte Antennen, siehe Seite 9.

#### Beispiel:

**Rot** sieht immer noch **3 Objekte** in der **Reihe B** (gleiches Beispiel wie oben). Als 2. Schritt setzt er nun Antennen. Er setzt aber nur **2 Antennen**, da sich auf dem 2. Objekt bereits eine Antenne eines anderen Spielers befindet.



Hier befindet sich bereits eine Antenne, die Spieler **Grün** vorher schon gesetzt hat.



## 2. Punkte für die Antennen nehmen.

Nun zählt jeder Spieler die Antennen, die er auf der gesamten Baufläche gesetzt hat. Für jede Antenne erhält er **1 Punkt**.

**Tipp:** Wer seine Antennen zuerst setzt, bekommt auch mehr Punkte. Achtet also darauf, in euren ersten Reihen viele Objekte zu sehen.

**Beachte:** Nur im Einführungsspiel wird es so gehandhabt, dass immer zuerst die Reihe A bei allen Spielern abgerechnet wird, dann die Reihe B usw. Es kommt so zu relativ ähnlichen Ergebnissen, die wir zum Kennenlernen aber in Kauf nehmen.

Sowohl die Abrechnung als auch die ähnlichen Ergebnisse ändern sich dann, wenn ihr das gesamte Spiel spielt, siehe unten.

## 3. Punkte für die Wolkenkratzerkarte nehmen.

Der oder die höchsten Wolkenkratzer werden ermittelt. Wie der höchste Wolkenkratzer ermittelt wird, haben wir bereits auf Seite 7 beschrieben. Sollte es mehrere höchste Wolkenkratzer geben oder sich der höchste Wolkenkratzer auf einem Bauplatz befinden, der zu mehreren Stadtvierteln gehört, so erfüllen mehrere Spieler ihre Wolkenkratzerkarte.

Der oder die Spieler, deren Wolkenkratzerkarte genau das Stadtviertel zeigt, in dem sich der höchste Wolkenkratzer der Stadt befindet, bekommen **3 Punkte**.

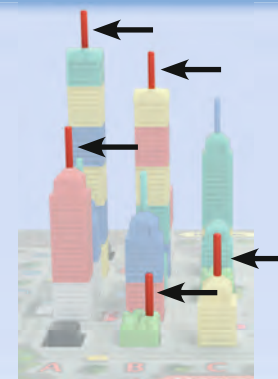
**Beachte:** Für die Ermittlung der Höhe spielt es keine Rolle, ob ein Objekt eine Antenne besitzt oder nicht.

Außerdem spielt es keine Rolle, wer welche und wie viele Stockwerke oder das Dach des Wolkenkratzers gesetzt hat.

### Beispiel:

**Rot** zählt nun seine Antennen, die er auf der gesamten Baufläche gesetzt hat.

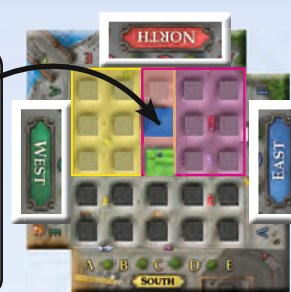
**Rot** hat insgesamt **5 Antennen** und bekommt dafür **5 Punkte**.



(Wir betrachten hier der Einfachheit halber nur die Reihen A-C.)

### Beispiel:

Das höchste Haus steht in unserem Beispiel hier: dieser Bauplatz gehört zu 2 Stadtvierteln und zwar North West und North East.



Die Spieler mit den Karten der Stadtviertel North West und North East bekommen je **3 Punkte**.

## GEWINNER

Der Spieler, der nun die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, so gewinnt von diesen derjenige Spieler, der mehr Antennen gesetzt hat. Besteht dann noch immer ein Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.



Ihr habt das Spiel nun schon etwas kennengelernt und habt euch mit dem Spielprinzip vertraut gemacht. Dann solltet ihr nun mit den kleinen Zusätzen keine Probleme haben. Im Folgenden werden die Änderungen und Zusätze erläutert:

## DAS GESAMTE SPIEL

### AUFBAU

Ihr baut das Spiel wie auf Seite 2 und 3 beschrieben auf. Ab sofort wird alles Material benötigt, auch aus den Abschnitten mit den Stoppschildern. Ihr führt die Startaufstellung mit Hilfe der Startaufstellungskarten, wie auf Seite 4 und 5 beschrieben, durch.

### SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler wird reihum gespielt, bis ein Spieler keine **Stockwerke**  seiner Spielerfarbe mehr besitzt. Dann spielt ihr die Runde noch zu Ende. Danach folgt die Schlusswertung, siehe Seite 11.

Der Spieler am Zug muss **2 Aktionen** machen. Danach ist der nächste Spieler links von ihm am Zug und so weiter.

#### DIE AKTIONEN:

- I. Bauen
- II. Bauen oder Planen

Die **erste Aktion** jedes Spielers ist immer **Bauen**. Die **zweite Aktion** ist dann frei wählbar: sie kann noch einmal Bauen **oder** Planen sein.

## Bauen

Die Aktion Bauen bleibt genau gleich, diese habt ihr bereits auf Seite 5 und 6 kennengelernt.

## Planen

Der Spieler kann als seine 2. Aktion Planen wählen. Dazu sucht er sich 1 seiner 5 Planungskarten aus, dreht diese in Position und legt sie in den Baucontainer.

Jeder Spieler möchte am Ende des Spiels möglichst viele richtige Planungskarten in den Baucontainer gelegt haben, denn nur so bekommt er Punkte.



### Was wird genau geplant?

Nach wie vor versuchen die Spieler, am Ende des Spiels in jeder ihrer Reihen möglichst viele Objekte zu sehen. Zusätzlich kann der Spieler aber noch die genaue Anzahl der Objekte, die er sehen wird, planen. Das heißt, der Plan und die späteren Objekte in der Reihe müssen übereinstimmen, um Punkte zu bekommen. Wie das Planen genau funktioniert, erklären wir gleich nach dem Aufbau der Planungskarten.

### Wie ist eine Planungskarte aufgebaut?

Der Spieler hat 5 Planungskarten. Jede Planungskarte steht für eine Reihe (A-E). Das heißt, jeder Spieler hat für jede Reihe genau 1 Planungskarte.

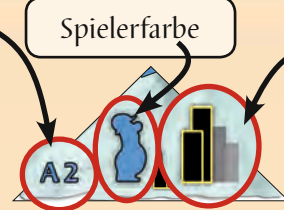
Jede Planungskarte ist in 4 Segmente aufgeteilt.

Möchte der Spieler nun die Aktion Planen durchführen, so muss er sich zunächst für eine Reihe entscheiden, für die er den Plan abgibt. Dann wählt er eines der 4 Segmente. Jedes Segment steht für eine Anzahl Objekte, die der Spieler am Ende des Spiels in der entsprechenden Reihe sehen möchte.



### Was bedeuten die einzelnen Segmente?

Der Buchstabe (*hier A*) steht für die **Reihe**, in welcher der Spieler am Ende des Spiels Objekte sehen möchte.  
Die Zahl gibt an **wie viele Objekte** (*hier 2*) der Spieler in dieser bestimmten Reihe sehen möchte.



Dies ist eine symbolische Darstellung:  
Die Balken mit dem gelben Rahmen stehen für Objekte, die der Spieler sehen möchte. Die grauen Balken stehen für Objekte, die niedriger sind als davorstehende Objekte. Diese sieht der Spieler also nicht.  
**Achtung:** Diese Darstellung dient nur der Verdeutlichung und ist ein abstraktes Beispiel. Die Anordnung der dargestellten Objekte auf der Karte muss sich so nicht auf dem Spielplan wiederfinden.



Legt der Spieler dieses Segment in den Baucontainer, so will er am Ende des Spiels **in Reihe A genau 1 Objekt** sehen.



Legt der Spieler dieses Segment in den Baucontainer, so will er am Ende des Spiels **in Reihe A genau 2 Objekte** sehen.



Legt der Spieler dieses Segment in den Baucontainer, so will er am Ende des Spiels **in Reihe A genau 3 Objekte** sehen.



Legt der Spieler dieses Segment in den Baucontainer, so will er am Ende des Spiels **in Reihe A** entweder **4 oder 5 Objekte** sehen. Punkte gibt es dann, wenn er **genau 4 oder 5 Objekte** sieht.

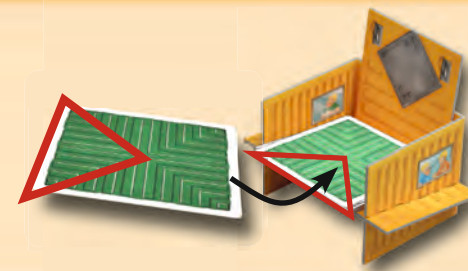
### Wie legt der Spieler die Planungskarte mit dem ausgewählten Segment in den Baucontainer?

Der Spieler legt die Planungskarte so in den Baucontainer, dass das Segment (mit der Anzahl Objekten, die er plant zu sehen) nach vorne zeigt. Um dabei keinen Fehler zu machen und die Planungskarte nicht falsch einzulegen, empfehlen wir so vorzugehen: Der Spieler nimmt das gewählte Segment mit Daumen und Zeigefinger in die Hand. Dann legt er die Planungskarte mit der Rückseite nach oben in den Baucontainer. Die Mitspieler sollen natürlich nicht sehen, was der Spieler geplant hat.

#### Beispiel:



**Grün** möchte das markierte Segment C 3 in den Baucontainer legen. Dazu nimmt er es zwischen Daumen und Zeigefinger.



**Grün** legt die Planungskarte verdeckt in den Baucontainer.

## Beachtet

- ✘ Ihr wertet die Planungskarten erst am Ende des Spiels in der Schlusswertung aus. Die Spieler müssen also während des Spiels ihre Planungskarten abgeben.
- ✘ Nur Planungskarten im Baucontainer geben Punkte, wer keine Planungskarten legt, kann auch keine Punkte bekommen. Legt sie also lieber früh im Spiel, nicht dass dieses dann plötzlich zu Ende ist.
- ✘ Außerdem geben nur richtige Planungskarten am Ende Punkte. Wer zuerst richtige Planungskarten abgibt, kann dafür vermutlich mehr Antennen setzen. Wie das genau funktioniert, kennt ihr schon aus dem Einführungsspiel und wir wiederholen es gleich noch einmal in der Schlusswertung, Seite 11 und 12.
- ✘ Es geht beim Planen nur darum, wie viele Objekte der Spieler am Ende des Spiels sehen möchte. Danach plant er. Es spielt dabei keine Rolle, wer die einzelnen Stockwerke und Parks dafür gesetzt hat.
- ✘ Wenn ein Spieler Bedenken hat, dass er vergisst, wie viele Objekte er sehen möchte, dann kann er es sich notieren, welche Planungskarten er wie gelegt hat.

## SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, wenn **ein** Spieler keine **Stockwerke** mehr besitzt. Das heißt, das Spiel kann zu Ende gehen, auch wenn der Spieler noch Bauteile (Dächer und/oder den Park) übrig hat. Allein die Stockwerke sind ausschlaggebend für das Spielende. Dann spielt ihr die Runde noch zu Ende. Danach folgt die Schlusswertung. **Beachte:** Parks und Dächer sind keine Stockwerke und leiten somit auch **nicht** das Spielende ein. Hat ein Spieler keine Dächer und keinen Park mehr vor sich liegen, aber noch Stockwerke, so wird das Spielende nicht eingeleitet.

## SCHLUSSWERTUNG

Bei der Schlusswertung gibt es nun **Punkte** für richtige Planungskarten und Zusatzpunkte mit Hilfe der **Antennen**. Außerdem wertet ihr die **Wolkenkratzerkarte** aus.

### 1. Punkte für richtig gelegte Planungskarten im Baucontainer.

Der Startspieler klappt die Einlage des Baucontainers zusammen und nimmt die gesamte Einlage aus dem Baucontainer. **Dann dreht er diese um** und entfernt den quadratischen Zwischenboden. Der Zwischenboden wird nicht mehr benötigt und zur Seite gelegt. Der Spieler sieht nun den dreieckigen Ausschnitt und darin die erste Planungskarte eines Spielers. Nur der Abschnitt jeder Planungskarte, der nun im dreieckigen Ausschnitt zu sehen ist, gilt für die Wertung. Die einzelnen Planungskarten werden nun eine nach der anderen überprüft und die Punkte dafür vergeben.

**Beachte:** Die Spieler bekommen nur Punkte, wenn die Planungskarte im Baucontainer richtig ist.

#### A. Ihr überprüft, wie viele Objekte der Spieler in seiner Reihe sieht.

Die im Baucontainer sichtbare Planungskarte wird nun ausgewertet. Dazu teilt der Startspieler mit:

- ✘ welchem Spieler die Planungskarte gehört
- ✘ und wie viele Objekte dieser Spieler in welcher Reihe sehen möchte.

**Zur Erinnerung:** Auf Seite 10 ist beschrieben, wie ein Segment einer Planungskarte aufgebaut ist.

Der Spieler, dem die Planungskarte gehört, schaut nun in der Reihe nach. Er teilt mit, wie viele Objekte er in dieser Reihe tatsächlich sehen kann.

#### B. Ist die gelegte Planungskarte richtig?

Eine Planungskarte ist nur richtig, wenn der Spieler von seinem Blickwinkel aus genau so viele Objekte sieht, wie die Planungskarte angibt. Ist dies der Fall, so bekommt der Spieler pro Objekt, das er sieht,

**1 Punkt.**

Außerdem darf er eventuell noch Antennen setzen. Wie auch schon im Einführungsspiel, setzt der Spieler auf jedes Objekt, das er in dieser Reihe sieht und das noch keine Antenne hat, eine seiner Antennen.

**Achtung:** Sieht der Spieler eine andere Anzahl Objekte, also mehr oder weniger, als seine Planungskarte zeigt, dann erhält er **keine Punkte**. Er darf dann auch **keine Antennen setzen**.

Nur der Teil einer Planungskarte, der im Ausschnitt zu sehen ist, wird gewertet.



#### Beispiel:

**Rot** sieht 3 Objekte in der Reihe B.



#### Beispiel:



**Rot** hat diese Planungskarte in den Baucontainer gelegt. Er möchte also **3 Objekte** in der **Reihe B** sehen. Dies tut er auch. Das heißt, die Planungskarte stimmt mit den sichtbaren Objekten überein, sie ist also richtig. Er bekommt **3 Punkte**.



**Rot** setzt 2 **Antennen**, da auf einem Objekt bereits eine Antenne eines anderen Spielers gesetzt ist.

Hier befindet sich bereits eine Antenne, die Spieler **Grün** vorher schon gesetzt hat.

**Sonderfall:** Sollte ein Spieler **mehr als 10 Antennen** setzen können, so erhält er in dem Moment, in dem er weitere Antennen setzen darf, sofort **1 Punkt**. Diese Plätze sind jedoch weiterhin frei für die Antennen der anderen Spieler.

### 2. Punkte für die Antennen nehmen.

Nachdem die Spieler alle Planungskarten ausgewertet haben, zählen sie nun noch ihre gesetzten Antennen. Wie auch schon im Einführungsspiel (Seite 9) erhält dabei jeder Spieler für jede gesetzte Antenne **1 Punkt**.

### 3. Punkte für die Wolkenkratzerkarte nehmen.

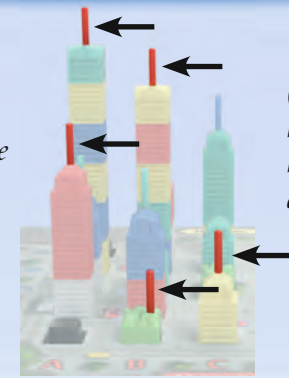
Ihr handhabt die **Wolkenkratzerkarte** genauso wie im Einführungsspiel. Dies haben wir bereits auf Seite 9 erklärt.



### **Beispiel:**

**Rot** zählt nun seine Antennen, die er auf der gesamten Baufläche gesetzt hat.

**Rot** hat insgesamt **5 Antennen** und bekommt dafür **5 Punkte**.



(Wir betrachten hier der Einfachheit halber nur die Reihen A–C.)

## **GEWINNER**

Der Spieler, der nun die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, so gewinnt von diesen derjenige Spieler, der mehr Antennen gesetzt hat. Besteht dann noch immer ein Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

## **ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER**

Im Folgenden sind nur die Änderungen für 2 und 3 Spieler erläutert. Alles, was hier nicht erwähnt wird, bleibt wie im 4-Personenspiel. Nach dem Aufbau übrig gebliebenes Spielmaterial legt ihr zur Seite.

### **2 SPIELER**

- ✘ Die beiden Spieler müssen sich nebeneinander setzen, das heißt, sie spielen an 2 benachbarten Seiten des Spielplans. Sie spielen **nicht gegenüber!**
- ✘ Jeder Spieler nimmt sich **16 Stockwerke** in seiner Farbe.
- ✘ Für die Startaufstellung werden **12 Startaufstellungskarten** gezogen und die neutralen Stockwerke abwechselnd von beiden Spielern gesetzt.

### **3 SPIELER**

- ✘ Jeder Spieler nimmt sich **14 Stockwerke** in seiner Farbe.
- ✘ Für die Startaufstellung werden **9 Startaufstellungskarten** gezogen und die neutralen Stockwerke reihum von den Spielern gesetzt.

## **AUFBEWAHREN NACH DEM SPIEL**

Damit das Material – insbesondere die Antennen – nicht aus der Schachtel fällt, nehmt den Spielplan aus der Schachtel und sortiert alles Material in die dafür vorgesehenen Fächer ein. Dann dreht den Spielplan um 90°, sodass die kleinen Antennenfächer durch den Spielplan geschlossen sind, und schließt die Schachtel.

## **KURZÜBERSICHT**

### **4 SPIELER**

#### **Bauteile eines Spielers:**

- 12 Stockwerke
- 10 Antennen
- 2 Dächer
- 1 Park

**Startaufstellungskarten:** 6 Karten.

### **3 SPIELER**

#### **Bauteile eines Spielers:**

- 14 Stockwerke
- 10 Antennen
- 2 Dächer
- 1 Park

**Startaufstellungskarten:** 9 Karten.

### **2 SPIELER**

#### **Bauteile eines Spielers:**

- 16 Stockwerke
- 10 Antennen
- 2 Dächer
- 1 Park

**Startaufstellungskarten:** 12 Karten.

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei allen Testspielern und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung. Wir danken auch ganz besonders Christof Tisch für seine Ideen zu diesem Spiel.

Gabriele Bubola: „Zuallererst möchte ich mich bei meiner Frau Laura bedanken, weil sie mich unterstützt (und mich erträgt!). Sie ist die erste Testspielerin und die erste Person, der ich meine Ideen erzähle. Sie war auch die erste Person, die Skyliners spielen durfte und zwar auf dem Bett, als ich sagte, es funktioniert! Als zweites kann ich meinen Freund Federico Latini nicht vergessen, der immer eine Antwort auf jede meiner Fragen hat und ohne den meine Spieleentwicklung nicht verbessert worden wäre. Zu guter Letzt danke an den Hans im Glück Verlag, dass er an Skyliners glaubt.“

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder an  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de  
Mini-Erweiterungen, Ersatzteile uvm. findet  
ihr auf www.cundco.de



Regellektorat: Gregor Abraham und Hanna & Alex Weiß