

# SKYLANDS

Ein spannendes Legespiel  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
von Shun und Aya Taguchi

## Spielmaterial



- 88 Inseln



Rückseite



Kleine Inselstücke, je 4 pro Art



Halbinseln, je 4 pro Art



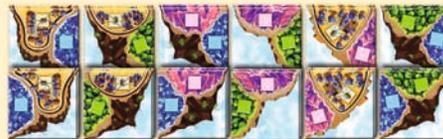
Große Inselstücke, je 1 pro Art



Lange Inselstücke, je 1 pro Art



6 Arten gegenüberliegender Inselstücke,  
je 4 pro Art



6 Arten nebeneinander liegender Inselstücke,  
je 2 pro Art und je 2 Spiegelbilder

- 32 Spezialinseln



12 ohne Effekt



6 mit einmaligem Effekt



6 mit dauerhaftem Effekt



8 mit Wertungseffekt

- 4 Aktionstableaus



Inseln entdecken



Bewohner entsenden



Inseln erschaffen



Energie umwandeln

- 1 Vorratstableau

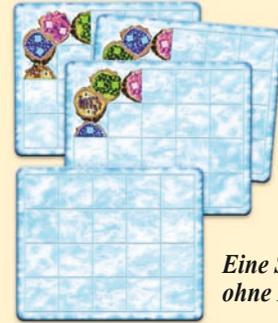


- 60 Bewohner



je 20 in Lila, Grün und Blau

- 4 Spielertableaus - doppelseitig:



Eine Seite  
mit aufgedruckten  
Inseln  
(alle unterschiedlich)

Eine Seite  
ohne Inseln

- 4 Startinseln - doppelseitig



- 4 Holzfiguren je eine pro Spielerfarbe



- 4 Spielermarker

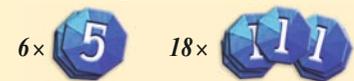


Passive Seite



Aktive Seite

- 24 Punkteplättchen



- 1 Wertungsblock



- 1 Spielregel

## Spielidee und Spielziel

Die Welt der Skylands wurde zerstört und besteht nur noch aus vielen fliegenden Inselteilen. Mit ihren mystischen Fähigkeiten können die Bewohner jedoch die Bruchstücke wieder zusammenfügen. So gelingt es ihnen, die Kraft der wiedervereinten Inseln zu nutzen, um weitere Inseln zu erschaffen und die Städte mit Energie zu versorgen.

Als Spieler erschafft man seine eigene Inselwelt, indem man auf seinem Tableau Inselplättchen platziert. Dadurch entstehen neue Wald-, Berg-, Kristall- und Stadtinseln, welche Punkte einbringen und für Aktionen genutzt werden können. Dem aktiven Spieler stehen 4 Aktionen zur Auswahl. Das Besondere ist, dass nicht nur er, sondern auch alle Mitspieler die gewählte Aktion ausführen. Der aktive Spieler bekommt aber einen Vorteil.

Über die Aktionen können die Spieler neue Inselplättchen platzieren, Bewohner auf vervollständigte Inseln entsenden, spezielle Inselteile erschaffen und Punkte für das Spielende generieren. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das vorletzte Feld auf seinem Tableau belegt hat, keine Inseln mehr vorhanden sind oder alle Punkteplättchen aus dem Vorrat genommen wurden. Dann folgt eine Schlusswertung. Wer danach die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

# Spielaufbau

## Allgemeines Material:

- Das **Vorratstableau** wird in die Mitte des Tisches gelegt, die **4 Aktionstableaus** werden passend daran gepuzzelt. Die **60 Bewohner** werden farblich passend auf das Vorratstableau gestellt.

- Der Stapel der **Inseln** wird zusammengestellt. Je nach Spieleranzahl werden dazu die Plättchen mit folgenden Symbolen auf der Vorderseite aussortiert:

	Keine

Die aussortierten Inseln werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die übrigen Inseln werden verdeckt gemischt und als Vorrat neben das Aktionstableau **Inseln entdecken** gestapelt, als ein oder mehrere Stapel.

- Es werden **Punkteplättchen** entsprechend des in der Tabelle angegebenen Werts als Vorrat neben das Aktionstableau **Energie umwandeln** gelegt:

	Alle (48)
	42
	32

Die übrigen Punkteplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.



## Über die Inseln von Skylands:

- In Skylands gibt es vier verschiedene **Inselarten**:



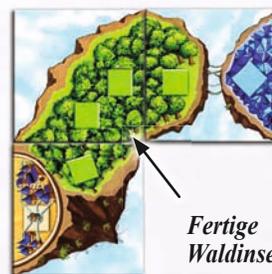
Wald

Gebirge

Kristall

Stadt

- Setzt sich eine Inselart über mehrere benachbarte Plättchen fort, sodass es keine offenen Kanten mehr gibt, ist es eine **fertige Insel**.



Fertige Waldinsel



■ *Bewohner entsenden*



■ *Inseln erschaffen*



## Material für jeden Spieler:

- Jeder nimmt sich einen **Spielermarker** und eine **Spielfigur** in einer Farbe seiner Wahl. Der Spielermarker wird auf die aktive Seite gedreht. Dann wählt jeder Spieler ein **Spielertableau**.

➔ Die Spieler drehen das Tableau so, dass die Seite mit den **aufgedruckten Inseln** nach oben zeigt. Die drei mit Inseln bedruckten Felder zählen für das ganze Spiel als eingebaute Inselplättchen.

➔ **Variante: Taktischer Start**  
Hier benutzen die Spieler die leere Seite des Tableaus. Jeder erhält eine **Startinsel** und **zieht 3 Inseln** vom Stapel, von denen er 2 auswählt. Anschließend platziert jeder die Startinsel und die 2 gewählten Inseln regelkonform auf seinem Spielertableau (siehe Legeregeln auf Seite 4). Die obenliegende Seite der Startinsel kann frei gewählt werden. Die nicht platzierte Insel wird auf den Ablagestapel gelegt.

- Die **Auslage der Spezialinseln** wird zusammengestellt:

Die Spieler sortieren die Spezialinseln nach der Farbe ihrer Rückseite und mischen sie. Von jeder Rückseitenfarbe werden 4 Plättchen gezogen und unterhalb des Aktionstableaus ■ **Inseln erschaffen** ausgelegt.

Die übrigen Spezialinseln werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die Effekte der verschiedenen Spezialinseln werden auf Seite 8 beschrieben.

**Für die ersten Partien** empfehlen wir die im Bild gezeigten 16 Plättchen zu verwenden (das sind alle Spezialinseln mit lila Rückseite und 4 mit orangefarbener Rückseite).

- Der **Wertungsblock** wird bereitgelegt: Alle Spieler tragen ihren Namen, entsprechend ihrer gewählten Farbe, im obersten Feld des Blocks ein.

Damit ist der Aufbau beendet und das Spiel kann beginnen.

- Gibt es noch offene Kanten, ist die Insel **unfertig**.



↑ *Offene Kante*

- Nur fertige Inseln können für die Aktionen ■ **Bewohner entsenden** und ■ **Energie umwandeln** genutzt werden und nur fertige Inseln bringen bei Spielende Punkte in Höhe der Anzahl ihrer Felder ein.

3

- Inseln haben je nach Zusammensetzung unterschiedlich viele **Felder**.



4 Felder

6 Felder

2 Felder

# Legeregeln

Die Legeregeln gelten sowohl für die Inseln als auch für die Spezialinseln.  
Ist eine Insel platziert, darf ihre Ausrichtung und Position nicht mehr verändert werden.

## • Inseln platzieren:

Inseln dürfen auf jedem freien Feld des eigenen Spielertableaus platziert werden.



## • Insel Ausrichtung:

Inseln dürfen vor dem Platzieren beliebig gedreht werden.



## • Angrenzende Inseln:

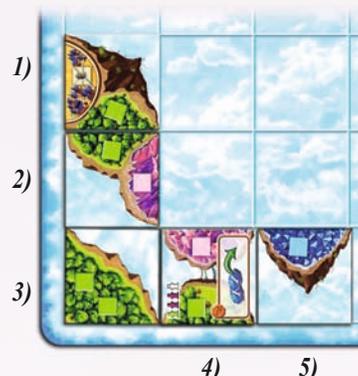
Jede Kante eines Plättchens muss passend zu benachbarten Plättchen angelegt werden, d.h. Wald zu Wald, Gebirge zu Gebirge, Kristall zu Kristall, Stadt zu Stadt und Wolke zu Wolke.



## • Tableau-Rand:

Bei Plättchen, die am Rand des Spielertableaus liegen, kann jede beliebige Insel- oder Wolkenkante an den Rand angelegt werden.

!!! **Achtung:** Mit einer offenen Kante an den Tableaurand grenzende Inseln können nie fertiggestellt werden!



Beispiel: Das Bild zeigt 5 Beispiele, wie Plättchen an den Rand des Tableaus angelegt werden könnten.

# Spielablauf

Zunächst wird ein Startspieler zufällig bestimmt.

Skylands wird in Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug ist der **aktive Spieler**.

Der aktive Spieler versetzt seine Spielfigur von dem Aktionstableau, auf dem sie steht, auf eines der drei anderen Aktionstableaus.

**Erste Runde:** In der ersten Runde kann der aktive Spieler seine Figur auf einem Aktionstableau seiner Wahl platzieren.

Auf einem Aktionstableau können mehrere Spielfiguren stehen.

Jetzt führen **alle Spieler** die Aktion des Tableaus aus, auf dem die Figur des aktiven Spielers steht. Der aktive Spieler führt als erster die Aktion aus, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Bei allen Aktionen erhält der **aktive Spieler** einen speziellen **Vorteil** gegenüber seinen Mitspielern.

Haben alle Spieler die Aktion des Tableaus ausgeführt, ist der nächste Spieler am Zug.

War jeder Spieler einmal am Zug, beginnt eine neue Runde.

## Sonderaktion:

Einmal im Spiel darf ein Spieler, anstatt seine Figur zu versetzen, auf dem Tableau stehen bleiben, um die Aktion der letzten Runde erneut auszuführen. Dazu dreht er seinen Spielermarker auf die **passive Seite**.



Beispiel: Felix' Spielfigur steht auf dem Aktionstableau ■ Bewohner entsenden. Er kann nun eine der drei anderen Aktionen wählen und seine Figur entsprechend versetzen.



Beispiel: Laura ist aktive Spielerin und möchte stehen bleiben, um die Aktion ■ Inseln entdecken auch in dieser Runde zu nutzen. Dazu dreht sie ihren Spielermarker von der aktiven auf die passive Seite.

## Die Aktionen im Detail:

### ■ Inseln entdecken



Vom Stapel der **Inselplättchen** deckt der aktive Spieler ein Plättchen mehr auf als Spieler teilnehmen.

In Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, nimmt sich nun jeder Spieler eine der aufgedeckten Inseln und baut diese regelkonform auf seinem Spielertableau ein (siehe Legeregeln auf Seite 4).

Kann oder möchte ein Spieler keine der Inseln regelkonform einbauen, so muss er **passen** und erhält kein Plättchen.

#### **Vorteil des aktiven Spielers:**

Hat jeder Spieler eine Insel genommen oder gepasst, darf der aktive Spieler eine **weitere der aufgedeckten Inseln** nehmen oder passen.

Jetzt eventuell noch übriggebliebene Inselplättchen werden auf den Ablagestapel gelegt.



**Beispiel:**

In einem Spiel zu viert deckt Maria als aktive Spielerin 5 Inselplättchen auf. Dann wählt sie als erste und platziert die große Waldinsel auf ihrem Tableau.

### ■ Bewohner entsenden



In Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, wählt jeder eine **fertige Wald-, Berg- oder Kristallinsel** (keine Stadtinsel) auf seinem Tableau, auf der noch mindestens ein freies Feld vorhanden ist.

Auf jedes freie Feld der fertigen Insel wird ein farblich passender **Bewohner aus dem Vorrat** gestellt. Sind nicht mehr genug Bewohner im Vorrat, um jedes Feld auf einer Insel zu besetzen, werden die übrigen Felder leer gelassen.

#### **Vorteil des aktiven Spielers:**

Der aktive Spieler darf anstatt einer, **zwei fertige Inseln** wählen und beide Inseln sofort mit Bewohnern besetzen.



**Beispiel:**

Max kann zwei grüne Bewohner auf die Waldinsel entsenden. Die unfertige Gebirgsinsel und die Stadtinsel darf er nicht wählen.



**Beispiel:**

Felix (aktiver Spieler) wählt die Aktion ■ Bewohner entsenden, sucht sich zwei seiner fertigen Inseln aus und stellt auf jedes freie Feld einen farblich passenden Bewohner aus dem Vorrat.

### ■ Inseln erschaffen



In Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, können die Spieler sich **Spezialinseln** aus der Auslage nehmen.

Dazu muss der Spieler die auf dem gewählten Plättchen **abgebildeten Bewohner** von seinem Spielertableau zurück in den Vorrat legen. Weiß steht für einen Bewohner beliebiger Farbe (Grün, Lila oder Blau).



**Beispiel:**

Max stellt die angegebenen Bewohner (plus einen blauen als beliebigen Bewohner) von seinem Tableau in den Vorrat, und platziert das gewählte Plättchen auf seinem Tableau.

Genommene Plättchen **müssen** regelkonform eingebaut werden (siehe Legeregeln, Seite 4). Hat ein Spieler nicht genügend Bewohner für ein Plättchen, möchte er keines nehmen oder kann er keines regelkonform einbauen, so muss er passen.

### Vorteil des aktiven Spielers:

Der aktive Spieler muss den beliebigen Bewohner nicht abgeben, um die Spezialinsel nehmen zu dürfen.



*Beispiel: Laura wählt eine Spezialinsel und stellt je einen grünen und lila Bewohner zurück in den Vorrat. Einen beliebigen Bewohner muss sie nicht abgeben, da sie aktive Spielerin ist. Dann platziert sie das Plättchen auf ihrem Tableau.*

Es gibt 4 verschiedene Sorten von Spezialinseln (Siehe auch: Übersicht der Spezialinseln, S. 8):

- **Ohne Effekt:** Diese Plättchen verhalten sich wie jede andere Insel, die über die Aktion: **Inseln entdecken** platziert wurde.
- **Einmaliger Effekt:** Diese Inseln lösen einen einmaligen Effekt aus. Je nach Plättchen sofort beim Platzieren oder wenn eine bestimmte Situation eintritt.
- **Dauerhafter Effekt:** Sobald das Plättchen platziert ist, gilt der jeweilige Effekt für den Rest des Spiels.
- **Wertungseffekt:** Diese Inseln zeigen eine Bedingung, die ein Spieler am Ende des Spiels erfüllen kann, um Punkte für die Insel zu erhalten. **!!! Wichtig:** Diese Bedingung kann mehrfach erfüllt werden.

## Energie umwandeln



In Spielerreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, wählt jeder Spieler, sofern möglich, eine **fertige**, mit mindestens einem Bewohner besetzte **Kristallinsel**, sowie eine fertige **Stadtinsel**. Die Bewohner werden von der Kristallinsel auf die Felder der Stadtinsel gestellt, bis entweder jedes Feld in der Stadt besetzt ist oder alle blauen Bewohner der Kristallinsel versetzt wurden.

Anschließend erhält jeder Spieler **für jedes besetzte Stadtfeld einen Punkt** aus dem Vorrat. Dann werden die Bewohner aus der Stadt zurück in den Vorrat gestellt.

**!!! Achtung:** Wird während der Aktion der Punktevorrat aufgebraucht, notieren sich die Spieler alle Punkte, die sie nicht mehr in Form von Punkteplättchen erhalten konnten, in Klammern auf dem Wertungsblock im Punkteplättchenfeld.



*Beispiel: Felix stellt seine zwei blauen Bewohner von der Kristallinsel auf die zwei Felder in der Stadtinsel und erhält dafür 2 Punkte aus dem Vorrat.*

	Laura	Felix	Maria	Max
	(2)	(1)		

*Beispiel: So können Punkte notiert werden, die nach Aufbrauchen des Vorrats nicht mehr als Punkteplättchen ausgegeben werden konnten.*

### Vorteil des aktiven Spielers:

Der aktive Spieler darf Bewohner **entweder**

→ von **einer oder zwei Kristallinseln** auf **eine Stadtinsel** einsetzen



oder

→ von **einer Kristallinsel** auf **ein oder zwei Stadtinseln** einsetzen.



Außerdem erhält er **2 Punkte zusätzlich** aus dem Vorrat (er muss dazu jedoch mindestens einen blauen Bewohner in eine Stadt gestellt haben).



*Beispiel: Max ist der aktive Spieler: Er wählt zwei fertige Kristallinseln (je 2 Felder), um auf seiner fertigen Stadtinsel Energie umzuwandeln. Dafür erhält er insgesamt 6 Punkte aus dem Vorrat: 4 für die Bewohner in der Stadt und 2 als Bonus.*

# Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach dem vollständigen Ausführen einer Aktion, nach der:

- ein oder mehrere Spieler nur **noch ein oder kein freies Feld** mehr auf dem Spielertableau besitzen.
- der **Punktevorrat aufgebraucht** ist.

## Spielende Ausnahme:

Sollte bei der Aktion **Inseln entdecken** nicht mehr die benötigte Anzahl Inselplättchen vom Stapel aufgedeckt werden können, endet das Spiel sofort – die Aktion wird nicht mehr ausgeführt.

## Jetzt folgt die Wertung:

Die Spieler erhalten Punkte für folgende Kategorien, die auf dem Wertungsblock notiert werden:



Für jedes **nicht** mit einem Plättchen **belegte** Feld auf dem Spielertableau gibt es **2 Minuspunkte**.



Für zwei leere Felder auf ihrem Tableau erhält sie **-4 Punkte**.



Für je **2 Bewohner**, die sich auf dem Spielertableau befinden, gibt es **1 Punkt**.



Für insgesamt 9 übrig gebliebene Bewohner erhält sie **4 Punkte**.



Für jedes **Feld auf fertigen Inseln** gibt es **1 Punkt**.



Für die Felder auf fertigen Inseln erhält sie insgesamt **28 Punkte**.



Für jede **Spezialinsel**, die zu einer fertigen Insel gehört, gibt es die **oben rechts abgebildeten Punkte**.  
Spezialinseln, die an allen Kanten Wolken zeigen, gelten als fertige Insel.  
Bei abgebildeten „?“ sind die Punkte variabel (siehe S. 8: Spezialinseln mit Wertungseffekt).



**2 Punkte für die Herberge, die als fertige Insel zählt.**



Für den Waldschrein erhält sie pro fertiger Waldinsel **2 Punkte**, insgesamt also **8 Punkte für ihre 4 Waldinseln**.



Die Spieler zählen folgende Punkte zusammen:

- Im Spiel gesammelte **Punkteplättchen**.
- **2 Punkte**, wenn der **Spielermarker** noch auf der **aktiven Seite** liegt.
- Eventuell in dieser Zeile **in Klammern notierte Punkte**.



Für ihre gesammelten Punkteplättchen und den noch auf der aktiven Seite liegenden Spielermarker erhält sie insgesamt **10 Punkte**.



Alle Punkte Kategorien werden zusammengerechnet. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



	Maria
	-4
	4
	28
	11
	10
$\Sigma$	49

Insgesamt erhält Maria also **49 Punkte**.



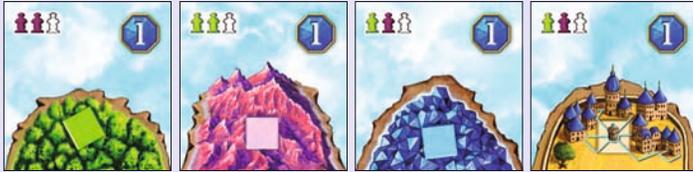
Beispiel: Nachdem Laura die Aktion **Inseln entdecken** gewählt hat und zwei Plättchen platzieren konnte, ist nur noch ein Feld auf ihrem Tableau frei: Das Spiel endet nach dieser Aktion. Es folgt die Wertung.



Wertungsbeispiel: Das ist Marias Spielertableau bei Spielende.

# Übersicht über die Spezialinseln

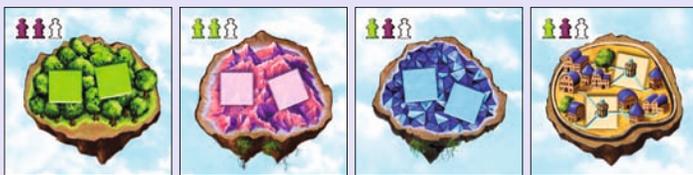
## Spezialinseln ohne Effekt



Kleine Spezialinselstücke\*



Halbe Spezialinselstücke\*



Fertige Inseln mit 2 Feldern

## Spezialinseln mit einmaligem Effekt



**Lohnender Fund**  
Der Spieler erhält sofort 2 Punkte aus dem Vorrat.



**Außenposten**  
Der Spieler zieht sofort 1 Inselplättchen vom Stapel, das er auf seinem Tableau platzieren oder auf den Ablagestapel legen kann.



### Ertragreiche Landschaften\*

Unmittelbar nachdem die Wald-/Gebirgs-/Kristall-Insel mit diesem Plättchen fertiggestellt wurde, darf der Spieler dort einmal jedes Feld mit einem passenden Bewohner aus dem Vorrat besetzen.



### Profitable Stadt\*

Unmittelbar nachdem die Stadt-Insel mit diesem Plättchen fertiggestellt wurde, erhält der Spieler einmalig 1 Punkt für je zwei Felder dieser Stadtinsel aus dem Vorrat.



## Spezialinseln mit dauerhaftem Effekt



### Generator

Jedes Mal, wenn die Aktion **Energie umwandeln** ausgewählt wird, erhält der Spieler automatisch 1 Punkt aus dem Vorrat.



### Herberge

Bis zu 4 beliebige Bewohner können jederzeit von eigenen fertigen Inseln hierher gesetzt werden. Durch deren Nutzung in den Aktionen **Inseln erschaffen** und **Energie umwandeln** kann die Herberge wieder geleert werden. (Die 4 Felder zählen bei Spielende NICHT als Felder auf fertigen Inseln; Hier verbliebene Bewohner werden bei Spielende aber mitgezählt.)



### Händlerviertel\*

Der Spieler darf in den Aktionen **Inseln erschaffen** und **Energie umwandeln** – bei Bedarf auch mehrfach – 2 beliebige gleiche Bewohner gegen 1 beliebigen anderen Bewohner eintauschen, den er in dieser Aktion benutzen muss.



### Gebirgs-/Waldnahes Stadtviertel

Ab jetzt sind für den Spieler bei der Aktion **Inseln erschaffen** die Kosten aller Spezialinseln um 1 lila/grünen Bewohner reduziert.



### Kraftwerk

Wenn der Spieler bei der Aktion **Energie umwandeln** die fertige Stadtinsel mit dem Kraftwerk auswählt, erhält er dafür 2 zusätzliche Punkte aus dem Vorrat.

**!!! Achtung:** Mindestens ein blauer Bewohner muss in die Stadt gestellt werden, um den Bonus zu erhalten!



## Spezialinseln mit Wertungseffekt



### Schreine

Jeder Schrein ist bei Spielende für jede fertige Insel der farblich angezeigten Art auf dem eigenen Tableau 2 Punkte wert. (Das Schreinplättchen selbst zählt nicht als Insel des entsprechenden Typs!)



### Lufthafen

Der Lufthafen ist bei Spielende für je 2 übriggebliebene Bewohner auf dem Spielertableau 1 Punkt wert.



### Heiligtum

Das Heiligtum ist bei Spielende für jedes gerade und über Eck an es angrenzende Plättchen auf dem Tableau 1 Punkt wert.



### Akademie der Erschaffer

Die Akademie der Erschaffer ist bei Spielende für jede auf dem eigenen Tableau platzierte Spezialinsel 2 Punkte wert. (Die Akademie der Erschaffer selbst wird dabei mitgezählt.)



### Villa

Die Villa ist bei Spielende für jedes Feld der größten eigenen fertigen Insel 1 Punkt wert.

\*Die oben rechts angegebenen Siegpunkte erhält der Spieler bei Spielende nur, wenn das Plättchen dann Teil einer fertigen Insel ist!