

Skyline 3000

Skyline City im Jahr 3000. Eine weitere der zahlreichen Stadtkolonien auf einem der namenlosen Monde. In der Galaxis herrscht ständiger Bedarf nach größerem Lebensraum für die Händler, Minenarbeiter, Piloten, Farmer und Soldaten, die zwischen den überentwickelten Planeten auf den Raumbahnen hin und her pendeln. Die Infrastruktur wurde geschaffen und die Atmosphäre ist gerade so weit aufbereitet, dass dort nun Bürger mit ihren Familien wohnen können. Nur die Wolkenkratzer der Stadt fehlen noch! Wie üblich, hat die Regierung diese Aufgabe mehreren miteinander konkurrierenden Entwicklungsgesellschaften übertragen. Ihre schwebenden Fabriken umkreisen den Mond bereits in niedriger Umlaufbahn und ihre Armeen von Niet- und Schweißrobotern sind bereit, die luxuriösen Wohn- und Bürotürme von Skyline City zusammenzubauen und auf ihre vorgesehenen Standplätze zu senken. Zeit ist knapp - der Bau beginnt noch bevor feststeht, wohin die Gebäude gesetzt werden. Ein irres Wettrennen beginnt, um die größten Gebäude auf die besten Plätze zu pflanzen, mit Zugang zu den bevorzugtesten Annehmlichkeiten. Im Jahr 3000 ist der Städtebau eine etwas andere Angelegenheit!

Spielziel

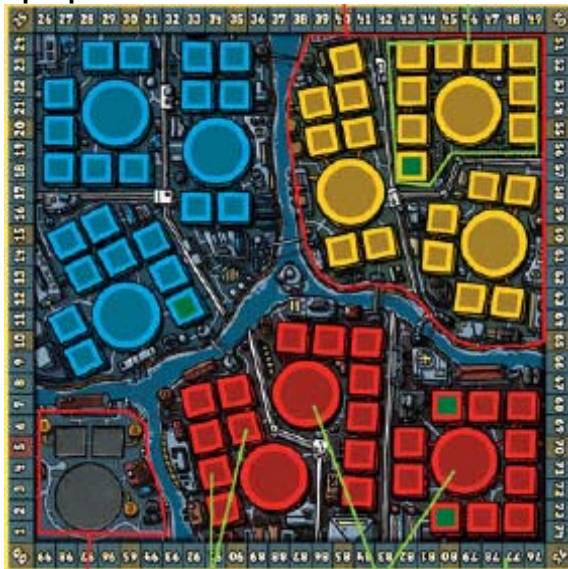
Die Spieler repräsentieren Gesellschaften, die darum konkurrieren, in ihren auf Umlaufbahnen befindlichen Fabriken Stadtgebäude zu bauen und sie dann auf speziell dafür vorbereiteten Fundamenten in den Stadtbezirken zu verankern. Jeder Spieler möchte natürlich die meisten Wohnräume in den Blocks mit den attraktivsten Einrichtungen (Grünflächen, Raumhäfen und Megaeinkaufszentren) bauen. Aber die Spieler können auch unter Verlust Werbetafeln bauen, um Kunden anzulocken und Baugrund für spätere Projekte zu reservieren. Nach vier Runden endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten wird als bester Bauunternehmer zum Spielsieger gekürt!

SPIELMATERIAL

Spielplan

Bezirk

Block



Auktionshaus kleine Fundamente große Fundamente Wertungsleiste

4 Fabriken



90 Stockwerke



20 Tonnendächer



20 Satteldächer



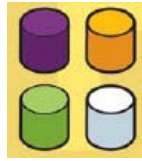
20 Werbetafeln



1 Schlüssel



4 Wertungsmarker



14 Dach-karten



24 Stockwerk-karten



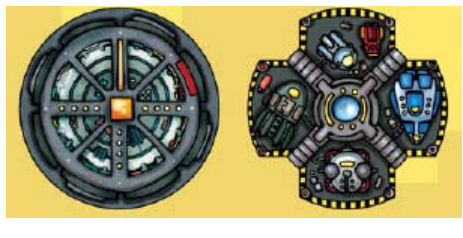
24 Vertrags-karten



4 STOP Karten



2 Megaeinkaufszentren



2 Raumhäfen



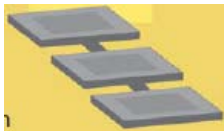
12 Grünflächen



In einigen Regelerklärungen bedeutet:



Ein kleines Fundament



Ein Block



Ein Bauplatz in einer Fabrik

- 1 Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, daneben der Vorrat an Stockwerken.
- 2 Die Dachkarten werden gemischt, an jeden Spieler werden 2 davon **verdeckt** verteilt. Die Stockwerkkarten werden gemischt, an jeden Spieler werden 2 davon **verdeckt** verteilt. Die Vertragskarten werden gemischt, an jeden Spieler werden 4 davon **verdeckt** verteilt. Die restlichen Karten werden als separate Stapel **offen** neben den Spielplan gelegt.
- 3 Jeder Spieler erhält eine STOP Karte, überzählige werden in die Schachtel zurück gelegt.
- 4 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Werbetafeln, Tonnendächer, Satteldächer, den Siegpunktmarker und die Fabrik seiner Farbe. Nicht benutztes Material wird in die Schachtel zurück gelegt.
- 5 Alle Spieler setzen ihren Siegpunktmarker auf Platz „5“ der Siegpunktleiste.
- 6 Jeder Spieler nimmt 6 Stockwerke vom Vorrat und baut anschließend damit und mit vier seiner Dächer folgende Gebäude in seiner Fabrik:
 - Ein **einstöckiges** Gebäude mit **Tonnendach** • Ein **einstöckiges** Gebäude mit **Satteldach**
 - Ein **zweistöckiges** Gebäude mit **Tonnendach** • Ein **zweistöckiges** Gebäude mit **Satteldach**
- 7 Je eine Grünfläche wird auf jedes der vier dafür markierten Fundamente des Spielplans gelegt.
- 8 Je 4 Grünflächen werden auf die Plätze 1 und 2 des Auktionshauses gelegt, die Megaeinkaufszentren zuerst und darauf die Raumhäfen werden auf Platz 3 des Auktionshauses gelegt.
- 9 Auf beliebige Weise wird ein Spieler bestimmt, der den Schlüssel nimmt. Immer der Spieler, der momentan den Schlüssel hat, ist der aktuelle *Schlüsselspieler*.

KARTENREGEL

Die **Anzahl** Karten, die jeder Spieler auf seiner Hand hält, ist immer für alle ersichtlich; die Spieler können aber ihre **Kartentypen** geheim halten. Wer eine Karte spielt, zeigt sie allen Spielern und legt sie dann **verdeckt** neben den zugehörigen Kartenstapel. Wenn ein Kartenstapel leer ist, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel benutzt.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über vier Runden mit jeweils vier Phasen. Nach vier Spielrunden endet das Spiel.

- 1. Bauphase:** In ihren Spielzügen bauen die Spieler Gebäude oder setzen fertige Gebäude in die Stadtbezirke oder stellen Werbetafeln auf.
- 2. Einrichtungsphase:** Die Spieler bieten um Einrichtungen, mit denen sie die Lebensqualität der Bezirke verbessern.
- 3. Wertungsphase:** Die Spieler erhalten Siegpunkte je nach Gebäudebau, es gibt besondere Bonuspunkte für Werbetafeln, Grünflächen und Megaeinkaufszentren.
- 4. Nachschubphase:** Jeder Spieler zieht 6 neue Karten (eventuell zusätzliche Karten durch Raumhäfen) und der Schlüssel wird an den nächsten Spieler nach links weiter gereicht.

1. BAUPHASE

Mit dem Schlüsselspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer **eine** der folgenden Aktionen aus, wenn er an der Reihe ist.

Der Spieler kann **eine Stockwerkkarte spielen**. Er nimmt dann zwei Stockwerke und kann jedes einzelne davon benutzen um entweder ein unfertiges Gebäude in seiner Fabrik aufzustocken oder dort mit dem Bau eines neuen Gebäudes zu beginnen. *(Jede Fabrik zeigt 6 vorgegebene Bauplätze, aber jeder Spieler kann, wenn er möchte, auf beliebiger freier Fläche seiner Fabrik weitere Gebäude bauen.)*

- Nachdem ein Spieler seine zwei Stockwerke gesetzt hat, ist seine Entscheidung endgültig und er kann sie nicht mehr versetzen.
- Ein Gebäude ist *unfertig*, solange es noch kein Dach hat. Ein unfertiges Gebäude kann mit weiteren Stockwerken aufgestockt werden, Stockwerke können aber niemals wieder entfernt werden.

Der Spieler kann **eine Dachkarte spielen**. Er setzt dann eins seiner Dächer auf eins seiner unfertigen Gebäude in seiner Fabrik. Damit ist das Gebäude fertig gestellt.

- Nachdem ein Spieler ein Dach auf eins seiner Gebäude gesetzt hat, ist dieses *fertig* und kann nicht mehr verändert werden.

Der Spieler kann **eine seiner Werbetafeln** auf ein leeres kleines Fundament des Spielplans **setzen**. Dadurch verliert er 1 Siegpunkt und muss seinen Punktestand auf der Wertungsliste sofort korrigieren.

Der Spieler kann **eine Vertragskarte spielen**. Er verankert dann eins der fertigen Gebäude aus seiner Fabrik auf einem freien kleinen Fundament des *auf seiner Vertragskarte markierten Bezirks*. Gebäude dürfen nicht auf großen Fundamenten oder auf Grünflächen errichtet werden.

- Anstatt auf einem **leeren** kleinen Fundament kann der Spieler sein Gebäude auch auf einem kleinen Fundament mit einer **eigenen** Werbetafel verankern. *(Aber auch dieses Fundament muss in dem auf seiner Vertragskarte markierten Bezirk sein.)* Die Werbetafel wird sofort aus dem Spiel genommen. Diese Aktion kostet den Spieler 1 Siegpunkt und er muss seinen Punktestand sofort korrigieren.

- Das **erste** Gebäude in einem Block kann ein Tonnendach oder ein Satteldach haben. Alle weiteren Gebäude dieses Blocks müssen dieselbe Dachform haben. **In einem Block können nie Gebäude mit beiden Dachformen sein.**

Beispiel: Spieler Orange möchte ein Gebäude in diesem Block verankern, in dem es bereits ein Grünes Gebäude mit Tonnendach gibt. Auch das Gebäude von Orange muss ein Tonnendach haben.

- Es gibt einen roten, einen gelben und einen blauen Bezirk in der Stadt. In jedem Bezirk gibt es drei Blöcke. **In allen drei Blöcken eines Bezirks darf nicht dieselbe Dachform sein.**

Beispiel: In zwei der drei Blöcke dieses Bezirks gibt es Tonnendächer; wenn jemand ein Gebäude im dritten Block dieses Bezirks verankern will, muss es ein Satteldach haben.

Das **erste** Gebäude in jedem Block darf gerade nur **ein** Stockwerk hoch sein. Weitere Gebäude in diesem Block müssen **entweder von gleicher Höhe wie das höchste Gebäude dieses Blocks sein oder dürfen genau ein Stockwerk höher sein.**

Beispiel: Lila hat das erste (einstöckige) Gebäude in diesem Block verankert. Nun möchte Grün dort auch ein Gebäude verankern, es muss entweder gleich hoch oder ein Stockwerk höher als das höchste Gebäude (das einstöckige Gebäude von Lila) dieses Blocks sein. Später im Spiel möchte auch Weiß dort ein Gebäude verankern, es muss regelkonform zwei- oder dreistöckig sein.

Der Spieler kann **passen**. Er kann dann in der Bauphase dieser Spielrunde keine Aktionen mehr ausführen.

- Die Zahlen auf den Karten werden ignoriert, wenn sie in dieser Spielphase gespielt werden.
- Der Spieler kann eine beliebige Karte spielen ohne die entsprechende Aktion auszuführen. Zum Beispiel könnte ein Spieler eine Dachkarte spielen, obwohl er keine einzige Dachkarte besitzt. Das gilt **nicht** als passen.

Das Spiel verläuft in dieser Phase immer weiter reihum, wobei Spieler übersprungen werden, die bereits gepasst haben. Ein Spieler kann weiter Aktionen ausführen solange er Karten dafür hat, auch wenn alle anderen Spieler schon gepasst haben. Die Bauphase endet erst, nachdem **alle** Spieler gepasst haben.

2. EINRICHTUNGSPHASE

In jeder Einrichtungsphase finden drei Auktionen statt, bei denen die Spieler um die jeweils oberste Einrichtung der drei Stapel des Auktionshauses bieten. (d. h. in jeder Spielrunde werden zwei Grünflächen und ein Raumhafen bzw. ein Megaeinkaufszentrum versteigert.) Die Versteigerungen werden einzeln und nacheinander abgehalten (zuerst für die oberste Einrichtung des Stapels ❶, dann für die oberste des Stapels ❷ und schließlich des Stapels ❸) nach folgenden Regeln:

1. Die Spieler benutzen einige oder alle ihrer Handkarten, um damit zu bieten.
2. Für die Auktionen sind nur die **Zahlen** auf den Karten relevant. Der **Kartentyp** (Stockwerk, Dach, Vertrag) ist **ohne** Bedeutung.
3. Alle Spieler ordnen ihre Handkarte und ihre STOP Karte in einem verdeckten Stapel vor sich auf dem Tisch. **Auf** der STOP Karte liegende Karten bilden das Gebot des Spielers, **unter** der STOP Karte liegende Karten gehören nicht zu seinem Gebot. *Beispiel: Ein Spieler hat Karten mit den Werten 4, 6, 7 und 8 auf der Hand. Er möchte 11 bieten, also bildet er einen verdeckten Stapel mit der 7 und 4 zuoberst, gefolgt von der STOP Karte, darunter die beiden übrigen in beliebiger Reihenfolge.*
4. Nachdem alle Spieler ihre Stapel gebildet haben, decken alle Spieler gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf, dann gleichzeitig die zweite, dritte usw. bis jeweils die STOP Karte aufgedeckt wird.

5. Das Gebot jedes Spielers ist der Wert seiner aufgedeckten Karten bis zu seiner STOP Karte. *Wer nicht mitbieten will, legt einfach seine STOP Karte oben auf seinen Stapel. Diese wird dann als erste Karte aufgedeckt und sein Gebot beträgt Null.*

6. Ein Gleichstand für das höchste Gebot wird folgendermaßen gebrochen: 1) Es gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler mit der höchsten einzelnen gebotenen Karte und, falls dann immer noch Gleichstand herrscht, 2) der Schlüsselspieler, falls am Gleichstand beteiligt bzw. derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der dem Schlüsselspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

7. Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion. Er wirft alle seine gebotenen Karten ab (bis zur STOP Karte). Alle anderen Spieler nehmen alle ihre Karten zurück, alle Spieler nehmen ihre STOP Karte zurück.

Nach dem Ende jeder einzelnen Auktion nimmt der Gewinner seine neue Einrichtung und platziert sie folgendermaßen auf dem Spielplan:
(Falls alle Spieler Null bieten, gewinnt niemand die Einrichtung und sie wird aus dem Spiel genommen.)

Grünfläche

(pro Runde werden 2 versteigert)



Wer eine Grünfläche ersteigert, muss sie auf ein beliebiges **kleines** Fundament des Spielplans legen. In einem Block können beliebig viele Grünflächen sein. Auf dem Spielplan gibt es bereits vier vorgegebene Grünflächen.

Raumhafen

(je 1 wird 1 versteigert in Runden 1 und 2)



Wer einen Raumhafen ersteigert, muss ihn auf ein beliebiges **großes** Fundament des Spielplans legen (in jedem Block gibt es ein großes Fundament).

Megaeinkaufszentrum

(je 1 wird 1 versteigert in Runden 3 und 2)



Wer ein Megaeinkaufszentrum ersteigert, muss es auf ein beliebiges **großes** Fundament des Spielplans legen (in jedem Block gibt es ein großes Fundament).

Nach dem Ende aller drei Versteigerungen dieser Runde ist die Einrichtungsphase beendet. Die Anzahl der Einrichtungen im Auktionshaus reichen genau für vier Spielrunden; sobald das Auktionshaus leer ist bedeutet das, dass nun die letzte Wertungsphase des Spiels beginnt.



Beim Bieten zählen nur die Zahlen auf den Karten.



Das Auktionshaus zu Spielbeginn. In der ersten Einrichtungsphase werden zwei Grünflächen und ein Raumhafen versteigert.

Beispiel: In der ersten Auktion des Spiels wird um die Grünfläche des Stapels 1 geboten. Die Spieler ordnen ihre Karten wie sie möchten. Wenn alle damit fertig sind, decken alle ihre Karten bis zur STOP Karte auf. Orange deckt eine 6 und dann seine STOP Karte auf. Lila deckt eine 2, eine 5 und dann seine STOP Karte auf, also insgesamt 7. Grün Deckt sofort seine STOP Karte auf, bietet also Null. Lila gewinnt also mit seinem Gebot von 7 die Grünfläche. Lila wirft seine 2 und 5 ab, alle anderen Spieler nehmen ihre Karten zurück und Lila muss entscheiden, wohin er die Grünfläche setzt.





Die Karten von Orange



Die Karten von Lila



Die Karten von Grün

3. WERTUNGSPHASE

In jeder Wertungsphase wird jeder der neun Blocks des Spielplans gewertet. Die Blocks werden einzeln nacheinander überprüft und die Marker auf der Siegpunkteleiste werden entsprechend vorgezogen. In jedem Block werden die Punkte folgendermaßen verteilt:

Punkte für den ersten Platz* (*Spieler mit den meisten **Stockwerken** im Block*).

- 2 Punkte
- +1 Punkt für jede Grünfläche im Block
- +1 Punkt für jede Werbetafel (beliebiger Spieler) im Block

Punkte für den zweiten Platz* (*Spieler mit den zweitmeisten **Stockwerken** im Block*).

- 1 Punkt für jede Grünfläche im Block
- 1 Punkt für jede Werbetafel (beliebiger Spieler) im Block



Jede Grünfläche und jede Werbetafel eines Blocks ist 1 Punkt für den ersten und zweiten Platz wert.



Megaeinkaufszentren verdoppeln die Punkte des Blocks für den ersten und zweiten Platz.

*In einem Block mit einem **Megaeinkaufszentrum** werden alle Punkte dieses Blocks verdoppelt.

- Die Anzahl der **Gebäude** des Blocks ist bedeutungslos. Ausschließlich die Anzahl der **Stockwerke** ist maßgebend.
- Ein Spieler, der keine Gebäude in einem Block hat, kann in diesem Block **nie** Punkte gewinnen. Wenn in einem Block keine Gebäude sind, erhält dort auch niemand Punkte. Falls nur ein Spieler Gebäude in einem Block hat, erhält er die Punkte für den ersten Platz und die Punkte für den zweiten Platz werden nicht vergeben.

Gleichstände

Bei einem Gleichstand für die meisten Stockwerke in einem Block gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der das höchste Gebäude in diesem Block hat. Er erhält die Siegpunkte für den ersten Platz, jeder der anderen am Gleichstand beteiligten Spieler erhält die Punkte für den zweiten Platz.

Bei einem Gleichstand für die meisten Stockwerke in einem Block und gleichermaßen höchsten Gebäude erhalten alle an dem Gleichstand beteiligten Spieler die Punkte für den ersten Platz und die Punkte für den zweiten Platz werden nicht vergeben.

Falls nur ein Spieler die Punkte für den ersten Platz erhält und es einen Gleichstand für den zweiten Platz gibt, erhalten alle daran beteiligten Spieler die Punkte für den zweiten Platz, es gibt in diesem Falle keinen Gleichstandsbrecher.

Nachdem alle Blöcke gewertet und die Punktestände der Spieler entsprechend angepasst wurden ist die Wertungsphase beendet. Falls dies die vierte und letzte Spielrunde ist (*was leicht anhand des leeren Auktionshauses festgestellt werden kann*) ist das Spiel zu Ende und die letzte Nachschubphase entfällt.



Beispiel: Wir werten die drei Blöcke des gelben Bezirkes. (Im Spiel werden in jeder Runde alle neun Blocks gewertet.) Nur für dieses Beispiel haben wir die Blocks der Einfachheit halber mit A, B, und C bezeichnet.

Block A: Lila hat insgesamt 3 Stockwerke, Grün hat 2. Also geht der erste Platz an Lila, der zweite an Grün.

Lila (Erster Platz) bekommt 2 Punkte +1 für die Grünfläche +1 für die Werbetafel = **4 Punkte**.

Grün (Zweiter Platz) bekommt nur 1 Punkt für die Grünfläche und +1 für die Werbetafel = **2 Punkte**.

*Hinweis - der Raumhafen in diesem Block hat nichts mit der Wertung zu tun, er übt seinen Einfluss erst in der Nachschubphase aus.

Block B: Grün und Weiß haben jeweils 5 Stockwerke, Orange hat 3. Weiß gewinnt den Gleichstand für den ersten Platz weil sein höchstes Gebäude in dem Block höher ist als das von Grün. Deshalb gewinnt Grün die Punkte für den zweiten Platz und Orange geht leer aus.

Weiß (Erster Platz) bekommt 2 Punkte + 2 für die beiden Grünflächen = 4 Punkte x2 für das Megaeinkaufszentrum = **8 Punkte**.

Grün (Zweiter Platz) gewinnt 2 Punkte für die Grünflächen x2 für das Megaeinkaufszentrum = **4 Punkte**.

Block C: Orange hat 2 Stockwerke, Grün, Weiß und Lila haben jeder 1 Stockwerk. Orange hat den ersten Platz, die drei anderen Spieler belegen gemeinsam den zweiten Platz.

Orange (Erster Platz) bekommt 2 Punkte +1 für die Werbetafel = **3 Punkte**.

Grün, Weiß und Lila (Zweiter Platz) bekommen 1 Punkt für die Werbetafel = **1 Punkt für jeden**.

Nach der Wertung dieses Blocks hat Lila seinen Marker also um 5 Plätze vorwärts bewegt, Weiß hat seinen Marker 9 Plätze weiter gezogen, Orange 3 Plätze und Grün hat 7 Plätze gut gemacht.



4. NACHSCHUBPHASE

Beginnend mit dem Schlüsselspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn ziehen alle Spieler jeweils **6 Karten** von den offenen Kartenstapeln neben dem Spielplan. Zuerst zieht der Schlüsselspieler alle seine 6 Karten, dann der nächste Spieler usw. Jeder Spieler zieht seine Karten einzeln und nacheinander von beliebigen Stapeln, so dass immer die oberste Karte aller drei Stapel sichtbar ist, was die Kartenwahl beeinflussen wird.

Raumhäfen

Raumhäfen bieten den Spielern Gelegenheit, in der Nachschubphase jeder Spielrunde *zusätzliche* Karten zu ziehen. Bevor überhaupt jemand Karten zieht, werden die Blocks mit Raumhafen überprüft (im Folgenden „Raumhafenblocks“ genannt).

Der (oder die Spieler) auf dem ersten Platz in einem Raumhafenblock in der vorhergehenden Wertungsphase zieht (ziehen) 2 zusätzliche Karten, wenn er (sie) seine (ihre) Karten zieht (ziehen).

Der (oder die Spieler) auf dem zweiten Platz in einem Raumhafenblock in der vorhergehenden Wertungsphase zieht (ziehen) 1 zusätzliche Karte, wenn er (sie) seine (ihre) Karten zieht (ziehen).

Es gibt zwei Raumhäfen im Spiel, daher ist es möglich, zwei Mal vom Raumhafenbonus zu profitieren. Z. B. könnte ein Spieler den ersten Platz in einem Raumhafenblock belegen und den zweiten Platz in dem anderen Raumhafenblock, dann würde er 3 zusätzliche Karten erhalten, wenn er seine Nachschubkarten zieht.

Nachdem alle Spieler ihre Nachschubkarten gezogen haben, reicht der Schlüsselspieler den Schlüssel an den Spieler zu seiner Linken weiter, welcher der Schlüsselspieler in der nächsten Spielrunde ist.

Beispiel: In der vorhergehenden Wertungsphase hatte Lila in diesem Raumhafenblock den ersten Platz belegt und Grün den zweiten. Das heißt, dass Lila in dieser Nachschubphase 2 zusätzliche Karten zieht und Grün 1 zusätzliche Karte.

SPIELENDEN UND SIEGER

Das Spiel endet nach der Wertungsphase der vierten Runde. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der beste Städtebauer und Sieger des Spiels!

Bei Gleichstand für die meisten Punkte siegt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Handkarten den insgesamt höheren Wert haben.

CREDITS

Spielautoren: Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Graphische Gestaltung, Illustration und Regelbearbeitung: Joshua Cappel

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Herausgeber Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Kommentare, Fragen und Anregungen
sind willkommen unter zman@zmangames.com
www.zmangames.com