


SKYLINERS

Gabriele Bubola



 2-4

 8+

 30 min

TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÍTÉS

TARTOZÉKOK

- 76 Emelet (16 mind a 4 színből: kék, zöld, sárga, piros; és 12 fehér)
- 40 Antenna
- 8 Tető (2 mind a 4 színből: kék, zöld, sárga, piros)
- 5 Park
- 20 Tervezés kártya
- 16 Kezdő kártya
- 4 Felhőkarcoló kártya
- 12 Pontozó sirály
- 1 Tervező iroda

ELŐKÉSZÍTÉS 4 FŐS JÁTÉKHOZ

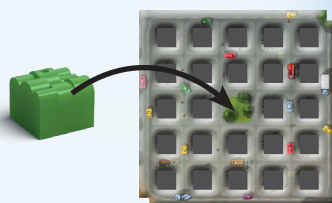
Néhány változtatás szükséges a 2-3 fős játékhoz (lásd a 12. oldalt).

A Skyliners alapszabályainak bemutatására kidolgoztuk az alap játék bemutatóját, amin keresztül könnyű megérteni a játékot. Most csak olvasd el a 9. oldal végéig, ahol megint megtalálható a fiú jobb oldalon látható képe. A fiú után talált szabályokra nincs szükség a bevezető játékhoz. Ezenkívül a stoptáblát követő szöveget figyelmen kívül kell hagyni egyelőre. Miután befejezték a bevezető játékot, olvasd el a szabályok hátralévő részét és próbáld ki a teljes játékot. Kezdjük el!



- 1** A játékot **magában a Skyliners dobozában** kell játszani. Először távolítsd el minden tartozékot a dobozból kivéve az inzeret. Aztán helyezd úgy a dobozt, hogy minden oldala egy játékos felé nézzen. Ha a játékosok meg szeretnék emelni az építési területet, hogy jobban láthassák az épületeket, akkor a doboz tetejét tegyék a doboz alja alá.

- 7** Végül de nem utolsó sorban a megmaradt Parkot helyezd a tábla közepére.



Játéktábla

A 4 kis rekesz a doboz sarkainál nyitva marad.

- 6** Helyezd a játéktáblát a dobozba. A tábla négy oldalán lévő színek a játékosok színei. Ha a játékosok nem a választott színüknél ülnek, akkor vagy színt cserélnek vagy átülnek a doboz megfelelő oldalára.

Megjegyzés: Amikor a játéktáblát elhelyezed, győződj meg róla, hogy a 2 sarokban az antennák rekeszei nyitva maradnak. Minden játékos most ide kell tennie a saját antennáit.

- 5** Keverd meg a **Kezdő kártyákat** és húzzatok kártyákat játékosszám függően. 4 fős játékos húzzatok **6 Kezdő kártyát** és készítsetek belőle egy húzópaklit. A húzópakli mellé rakjatok 6 semleges emeletet (fehér). A nem használt Kezdő kártyákat és semleges emeleket rakjátok vissza a dobozba. Egyszerre egy Kezdő kártyát fedjete fel és annak megfelelően helyezzetek el egy semleges emeletet az építési területen. Az előkészítés részletezését a 4. oldalon az Előkészítés fejezetben találhatjátok.



Eleje



Kezdő kártyák



6 semleges emelet

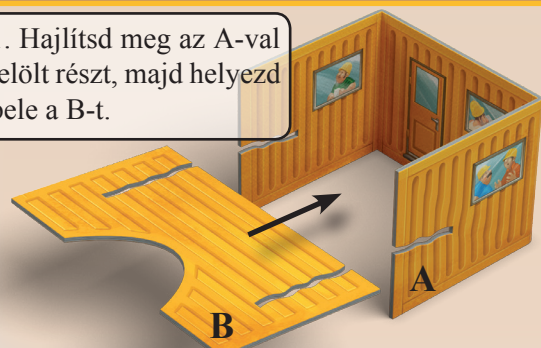
Földszint (a doboz)



2

Állítsd össze a Tervező irodát és helyezd az asztalra úgy, hogy minden játékos könnyen elérje.

1. Hajlítsd meg az A-val jelölt részt, majd helyezd bele a B-t.



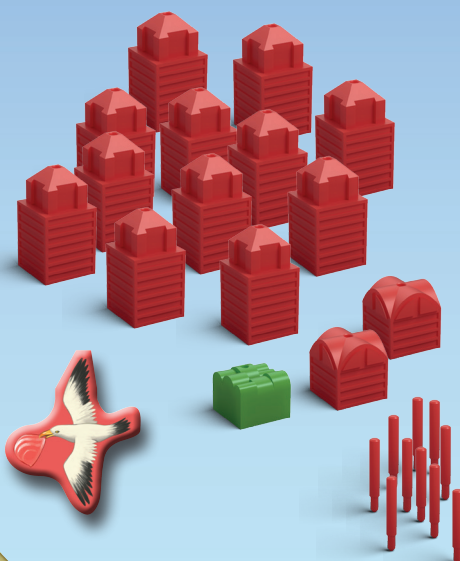
2. Helyezd bele a közben-ső (C) polcot.



3. Helyezd a meghajtott D jelű részt a polcra a bevágott horonnyal lefelé, ahogy a képen látható.



Tervező iroda



3

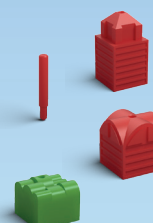
Négy játékos szín van a játékban. Minden játékos választ egy színt és elveszi a színéhez tartozó épület elemeket:

12 emeletet

10 antennát

2 tetőt

1 parkot



A többi játékos elemet tedd vissza a dobozba, azok csak a 2 vagy 3 fős játékhoz szükségesek. Minden játékos kap a pontozáshoz egy sűrlyt a saját színében. A további sűrlyok csak tartalékok.

Minden játékos helyezze a saját színében kapott játék elemeket (épületek, sűrly és Tervezés kártyák) maga elé.

4

Keverd meg a 4 Felhőkarcoló kártyát és képpel lefelé ossz minden játékosnak egyet. A játékosok csak a saját kártyájukat nézhetik meg. Ezeknek a kártyáknak a használata a 8. oldalon található.



Felhőkarcoló kártyák



Hátsó oldala

3

A JÁTÉK CÉLJA

A **SKYLINERS**, játékban az a célod, hogy a játék végén minél több objektumot (felhőkarcoló, park) láss magad felől.

A játékosok együtt építik a felhőkarcolókból a várost, Skyline-t. Azonban fontos, hogy ügyesen építsd az emeleteidet, hogy minél több pontot szerezz a közös építkezésekből. Ezeket a pontokat akkor tudod megszerezni, ha minél épületet látsz magad felől, mint a többi játékos maga felől. Ez azt jelenti, hogy terveket kell szőnöd és végrehajtani azokat, mielőtt játékos társaid keresztülhúzzák azokat.

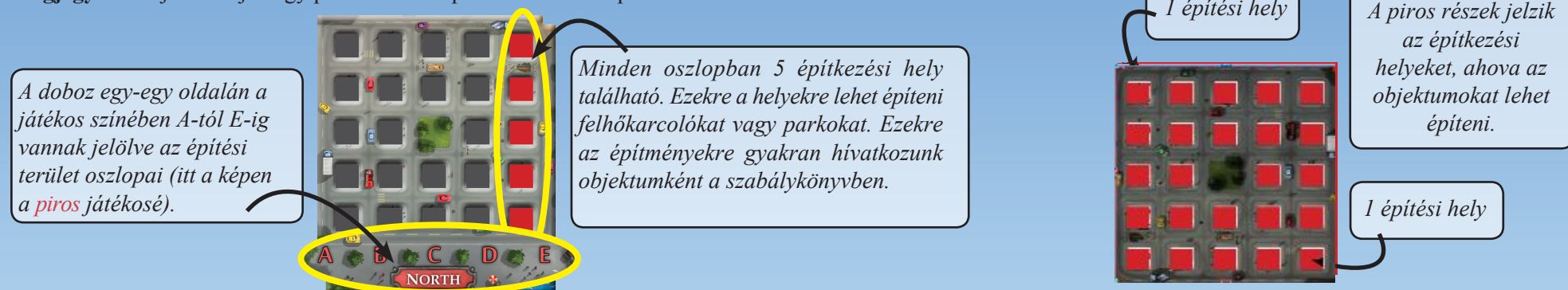


A JÁTÉK MENETÉNEK BEMUTATÁSA

A játék folyamán egy hatalmas város nő ki a földből a szemünk láttára: gyönyörű parkok és olyan magas felhőkarcolók, amelyet szem még nem látott.

Ennek érdekében a játékosok megosztják a felelősséget a rendelkezésre álló parkok és emeletek építésével. Mielőtt lehelyezitek az építési területet helyezzétek rá az 5x5-ös építési rácsot.

Megjegyzés: A játék elején egy park kerül az építési terület közepére.



Ebben a játékban a játékosoknak szó szerint más-más nézőpontból kell megközelíteniük a játékot: mindenkinek más a saját oldaláról látható látkép. Egy játékos csak akkor lát egy objektumot, ha azt más objektum nem takarja el.

A játék végére mindenkinek kialakul egy saját látképe, ami különbözik a többi játékosétól.

Ebben a bevezető játékban egyszerűen annyi objektumot kell látni a saját oldalról, amennyit csak lehetséges.



A játék során a játékosok terveket nyújtanak be, hogy hány objektumot szeretnének látni egy-egy oszlopban. Mivel a játékosok pontokat kapnak a teljesült tervekért, ezért óvatosnak kell lenniük, hogy a játék végére végrehajtsák a benyújtott tervet. Erről bővebben később.

ELŐKÉSZÍTÉS

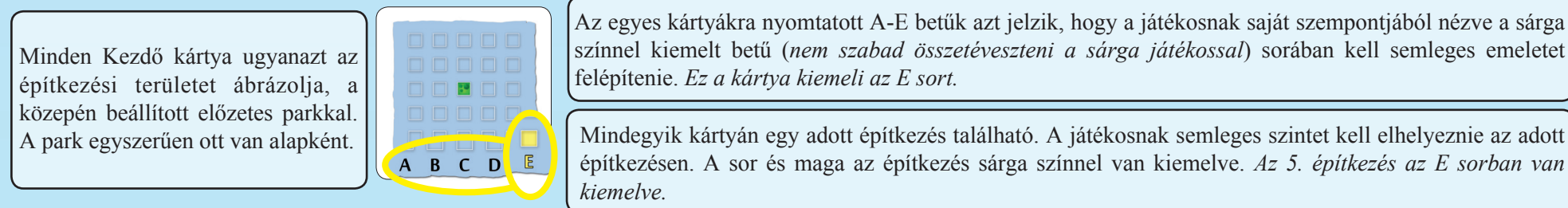
Mielőtt a játék elkezdődne, a játékosoknak el kell helyezniük pár semleges emeletet a játék táblán.

Vedd el a Kezdő kártya paklit (a daru van a hátoldalán), amit már a 2. oldal alapján előkészítettetek.

Ezek határozzák meg, hogy a semleges emeleleteket hova kell letenni, amik majd befolyásolják a későbbi építkezéseket.

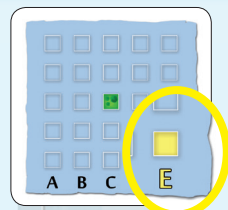
Mi a Kezdő kártya és hova kerülnek a semleges emeletek?

A legfiatalabb játékos kezd és elvesz egy semleges emeletet és húz egy Kezdő kártyát.



1. példa:

Piros a kezdő játékos és ezt a kártyát húzta.



Piros játékosnak el kell helyeznie egy semleges emeletet az első építési szinten az E sorban.



Amint az aktuális játékos befejezte, a bal oldalán lévő játékos következik. Ő is vesz 1 semleges emeletet, húz egy Kezdő kártyát, és az emeletet az ábrázolt helyzetbe helyezi.

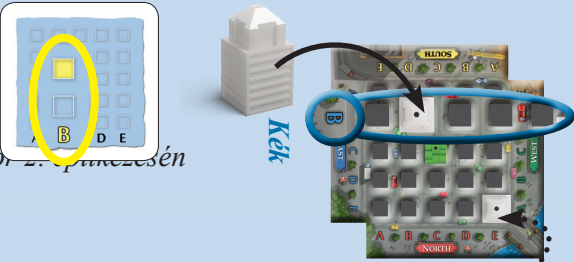
Ez mindaddig folytatódik, amíg az összes Kezdő kártyát ki nem húzták, ezáltal befejezték a semleges emeletek felépítését.

Megjegyzés: A játékosok mindig a saját nézőpontjuk szerint helyezik el az emeletet. Ez az oka annak, hogy minden játékos előtt vannak A-E feliratú sorok.

Megjegyzés: Elképzelhető, hogy több semleges emelet ugyanarra az építkezési helyre kerül, és ez különböző magasságú épületekhez vezet, még a játék megkezdése előtt. Most, hogy az összes semleges emeletet elhelyezték, az építési terület így néz ki:

2. példa:
Most a **Kéken** a sor, és ő húzza ezt a kártyát.

Kék az ő szemszögéből a B sor 2. oszlopán semleges helyet foglal el.

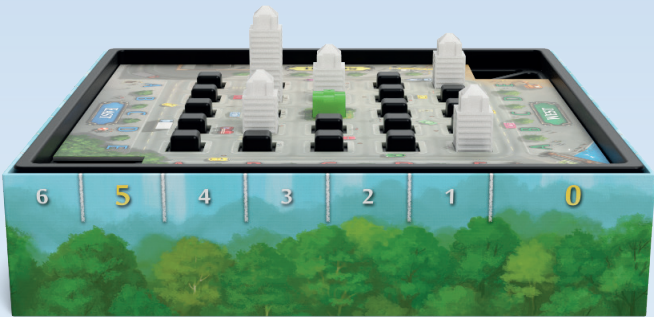


A semleges emeletet korábban a **Piros** tette le.

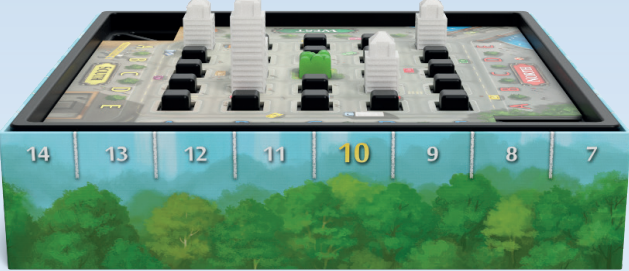
Példa: Négy játékos esetén 6 Kezdő kártyát kell húzni, aminek következtében 6 semleges emelet kerül elhelyezésre.



Az építési terület madártávlatból



Piros szempontjából



Kék szempontjából

JÁTÉKMENET

Bármelyik játékos helyezte el az első semleges emeletet, az a kezdő játékos. Ettől a játékostól kezdve minden játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben következik. A kezdő játékos kezd, akinek **kétszer kell elvégeznie az építési műveletet**. Miután végzett, a következő játékos következik, és ő is kétszer elvégzi az építkezés akciót. Ezután a következő játékos következik, és így tovább.

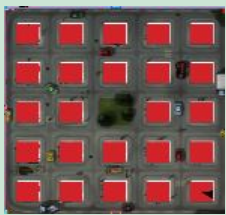
A játék így folytatódik mindaddig, amíg az összes játékosnak **elfogynak az épület elemei**, ekkor a játékosok kiszámolják a játékvégi pontokat (lásd 8. oldal).

Fontos: Az utolsó fordulóban minden játékos csak egyszer hajthatja végre az építkezést.

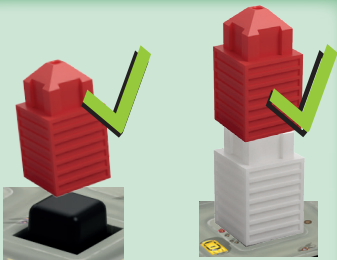
Építkezés

Az építési művelet végrehajtásához a játékosnak ki kell választania **1 épületdarabot** (pl. emelet, tető vagy park), és el kell helyeznie az építési területen. A játékos szabadon választhat az összes rendelkezésre álló építmény közül. A játékos minden alkalommal más építményt választhat, amikor végrehajtja az építési műveletet.

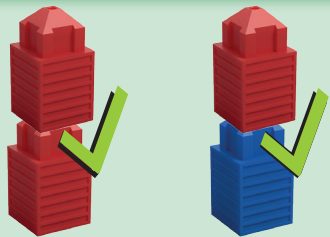
Az építkezés során a következőket kell figyelembe venni:



A játékos elhelyezhet egy építményt az 5x5 építési terület bármely területén. Ugyanakkor egyetlen játékos sem helyezhet el építési darabot a középső parkon.



Építőelemeket lehetsz olyan építési területeken, amelyek nulla, 1 vagy még több emelettel rendelkeznek.



Ha emeletet vagy tetőt helyezünk egy másik épület tetejére, akkor a darab színe nem releváns.



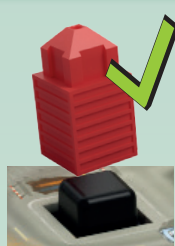
Nem helyezhetsz el semmit olyan építkezésen, ahol már parkot vagy tetőt helyeztek el.

Kivétel

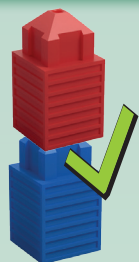
Nem építhetsz ugyanarra az építkezésre kétszer ugyanabban a körben. Ez azt jelenti, hogy nem helyezhetsz tetőt egy olyan emeletre, amelyet ugyanabban a körben építettél. Természetesen ezeken a helyeken egy későbbi körben újra építhetsz.

A különböző építőelemeknek különböző korlátai vannak:

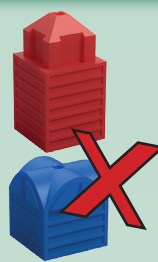
• Ha emeletet akarsz elhelyezni.



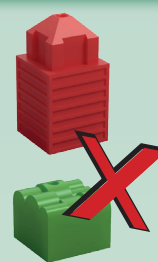
Lehelyezhetsz egy emeletet közvetlenül az építési területre, a földszintre.



Lethetsz egy emeletet egy másik emeletre.

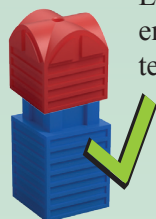


Nem tehetsz emeletet egy tetőre.

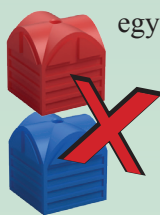


Nem tehetsz emeletett parkra.

• Ha tetőt akarsz elhelyezni.



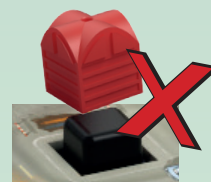
Lethetsz egy emeletet egy tetőre.



Nem tehetsz tetőt egy másik tetőre.



Nem tehetsz tetőt parkra.



Nem tehetsz tetőt közvetlenül az építkezés területre a földszintre. Ez azt jelenti, hogy minimum egy emeletre lehet tenni a tetőt.

• Ha parkot akarsz elhelyezni.



Lethetsz egy parkot közvetlenül az építkezési területre.



Nem tehetsz parkot egy emeletre.



Nem tehetsz parkot egy tetőre.



Nem tehetsz parkot egy másik parkra.

Különleges eset: ritkán előfordulhat, hogy nincs megfelelő helyszín a kialakítandó park számára. Ebben az esetben, ha a játékosnak semmi mást nem tud építeni, akkor kimarad.

▲ JÁTEKOSOKNAK LÁTNIUK KELL AZ ÉPÍTÉSI ELEMÉKET

A játék célja, hogy minél több építési elemet lásson (parkok, emeletek és tetők). A végső pontozás során a játékos csak azokért az elemekért szerez pontokat, amelyeket az ő szemszögéből lát. A bevezető játék végső pontozásának részletei a 8. oldalon találhatók.

Miután megismerted a Skyliners játékot, játszhattok a haladó játékot, melynek pontozási szabályait a 11. oldalon találod.

Mikor lát egy játékos egy tárgyat?

Minden sort (A-E) külön-külön veszünk figyelembe, és mindig a játékos saját szemszögéből. Minden sorban 5 építkezés található. Építkezés, ahol nincsenek építési elemek, üresnek tekinthetők.

A játékos mindig csak azokat az objektumokat látja, amelyeket nem takarnak el nagyobb tárgyak. Ez azt jelenti, hogy a játékos csak akkor láthat tárgyat, ha az magasabb, mint az összes előtte álló tárgy. Ezért előfordulhat, hogy a játékos nem lát egy kisebb tárgyat, amely egy nagyobb mögé rejtőzik, és nem is lát olyan tárgyat, amely egy másik, azonos magasságú tárgy mögött van.

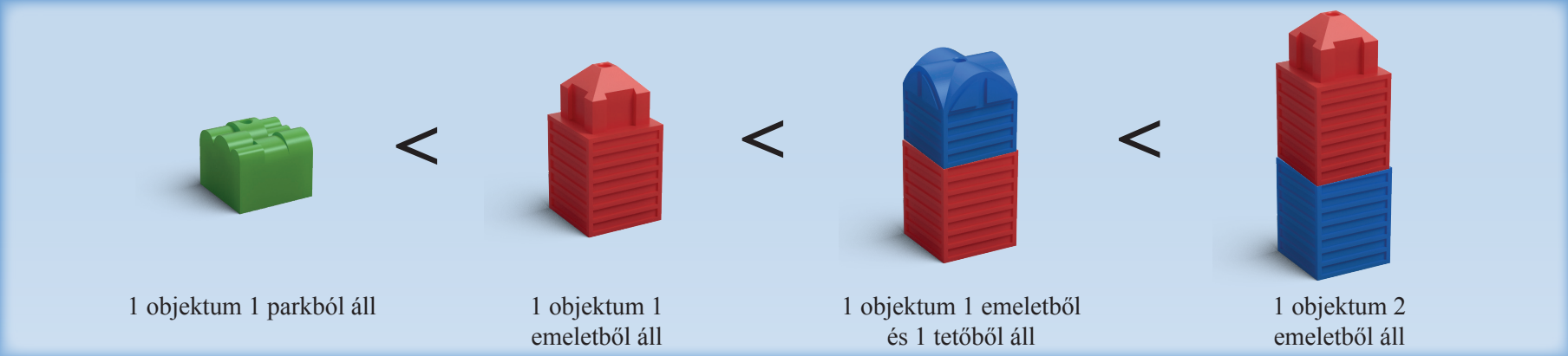
Csakúgy, mint a való életben, a felhőkarcoló elfedi a mögötte épített kis ház látványát.



5 építési hely minden sorban

Játékos szemszöge
↑

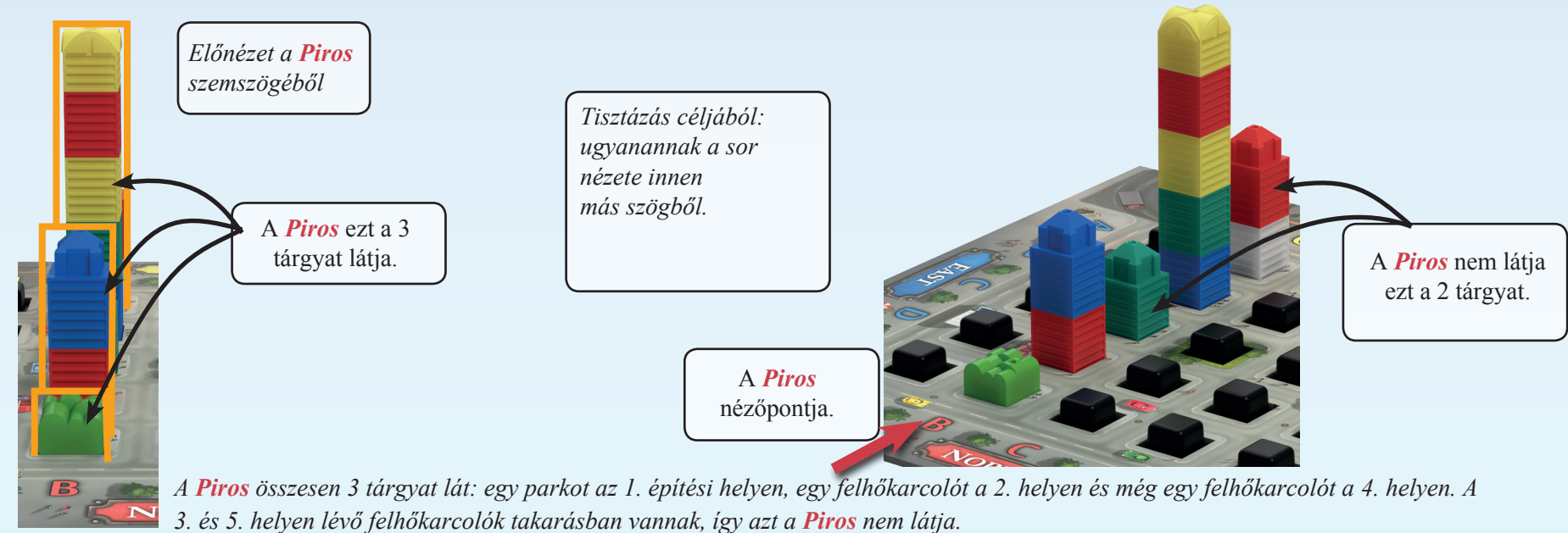
Itt egy példa néhány magasság különbségre:



Minden játékos mindig az egyes sorokat nézi a saját szemszögéből (konkrétan egy elülső nézet). Az építkezés nélküli építkezési hely nem építési tárgy. Amint azonban legalább 1 épületdarab (épület vagy park) elhelyezésre kerül, lehetséges, hogy a játékosok meglássák. Minden játékosnak megvan a saját látképe. Más szavakkal, minden játékos perspektívája különböző nézetet mutat be a különböző építési tárgyakról. Miután elhelyezték az építési területen, az építőelemek (azaz az építési tárgyak) nem tartoznak egyetlen játékoshoz sem. Most a város része, és nincs tulajdonosuk.

Tipp: Helyezz kisebb tárgyakat közelebb magadhoz, hogy nagyobb eséllyel több tárgyat láthass mögöttük.

Példa: Vizsgáljuk meg **Piros** szempontjából a B sort. A többi sor épületét a félreértések elkerülése érdekében kihagytuk.



▲ FELHŐKARCOLÓ KÁRTYÁK

Minden játékos 1 felhőkarcoló kártyával kezdi a játékot. Ez a kártya jelzi, hogy a legmagasabb épületnek melyik kerületben kell lennie. A legmagasabb épület az a tárgy, amelynek a legtöbb emelete és esetleg tetője van. Lehetséges, hogy több legmagasabb épület van. Mindazonáltal minden játékosnak más kerülete lesz ábrázolva a Felhőkarcoló kártyáján, ami versenyt eredményez.



Mi az a kerület?

A játéktábla minden sarkában található **9 építkezési hely 1 kerületet** alkot. Ez azt jelenti, hogy a kerületek átfedik egymást. Ezenkívül a középső park mind a 4 kerülethez tartozik, amelyen senki nem végezhet további építkezést. A játék végén minden játékos felfedi a felhőkarcoló kártyáját. Bármely játékos, aki a legmagasabb épülettel rendelkezik a körzetében, **3 pontot** szerez. A pontozással kapcsolatos további részletekért lásd a 9. oldalt.

JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor a játékosok elhelyezték az összes **épületdarabot**. A záró fordulóban minden játékosnak csak 1 darab marad meg. Ezért minden játékos csak 1 építési akciót hajt végre a körében, mivel nem maradnak darabjai egy 2. építési akcióhoz. Ezután a játékosok folytatják a végső pontozással.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozás során a játékosok véglegesen **pontokat** szereznek a látható tárgyakért és **bónuszpontokat** az antennák segítségével. A játékosok pontokat is szerezhetnek a felhőkarcoló kártyájukért.

1. A látható tárgyak pontozása

Ellenőrizd az egyes sorokat külön, és lépd le a megfelelő pontokat.

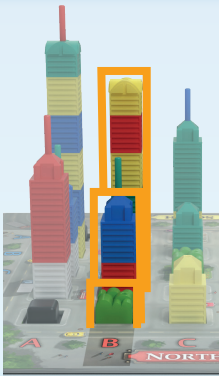
A kezdő játékos kezdi és pontokat kap azokért a tárgyakért, amelyeket az A sorban láthat. Antennákat is elhelyezhet, amelyeket később pontoznak. Ezután a következő játékos az óramutató járásával megegyező irányban szerez pontokat azért, amit láthat az A sorban, beleértve az antennák elhelyezését stb. Az összes sort (A-E) egymás után így pontozzuk.

A. Ellenőrizd, hogy hány tárgy látható egy sorban, és ennek megfelelően kapsz pontokat.

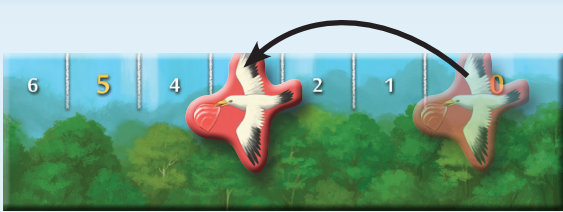
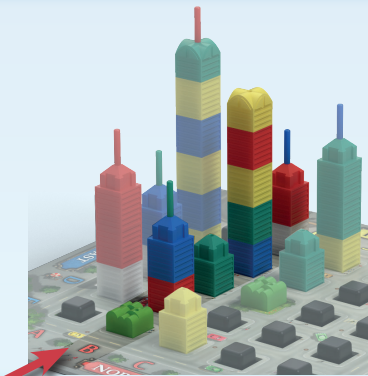
A játékos először megszámolja, hogy hány tárgy látható az aktuális sorban. Azt, hogy a játékos láthat-e egy tárgyat, a 6. oldalon ismertettük. A játékos minden látott tárgyért 1 pontot szerez. Amikor egy játékos pontokat szerez, akkor a pontszerző pályán ennek megfelelően mozgatja előre a sirályát. Amikor egy játékos első alkalommal szerez pontot, fel kell akasztania pontszerű sirályát a pontszám 0 helyére, és előre kell mozgatnia a sirályt, hogy nyomon kövesse a pontjait.

Példa:

A **Piros** játékos 3 tárgyat lát a B sorban és kap érte 3 pontot.



A **Piros** játékos B sor nézete más szögből.



A **Piros** játékos sirályja 3 mezőt lép előre a pontozó sávon.

Megjegyzés: Ha mind a 4 játékosnak ugyanaz a pontszáma, akkor a sirályok közül egyet a doboz melletti asztalra kell tenni a megfelelő pontszám mellett. Amikor ez a játékos több pontot szerez, sirályja visszakerül a pályára, és előre lép.

B. Rakj le antennákat.

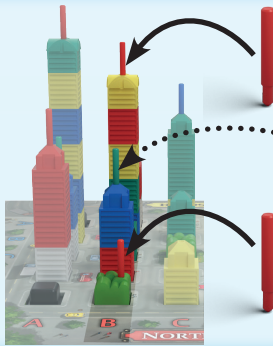
A játékos 1 antennát helyez minden tárgyra, amelyet lát. A játékos **nem** helyez antennát azokra a tárgyakra, amelyeket **nem** lát (nagyobb tárgyak mögött vannak). Ha már van antenna egy adott tárgyon, akkor a játékos nem tehet rá másik antennát.

Megjegyzés: Az antennától nem lesz magasabb a tárgy! Minden játékos ezt az óramutató járásával megegyező irányban teszi, amíg az összes sort le nem pontozta és az összes lehetséges antennát elhelyezte.

Példa:

A **Piros** játékos még mindig 3 tárgyat lát a B sorban (folytatva a fenti példát).

A 2. lépésben a **Piros** játékos elhelyezi az antennákat. Csak 2 antennát helyez el, mert a 3. objektumon már egy ellenfele antennája van.



Egy antenna, amelyet **Zöld** játékos korábban elhelyezett.

2. Az antennák pontozása

Most minden játékos megszámolja az általa elhelyezett antennákat az egész építési területen. Minden ilyen antenna esetén a játékos **1 pontot** szerez.

Tipp: Aki először helyezi el az antennákat, az több pontot is szerez, ezért próbálj mindent megtenni, hogy minél több tárgyat láthass az első sorban.

Megjegyzés: Az antenna elhelyezésének ezt a sorrendjét (minden játékos elvégzi az A, majd a B sorokat stb.) csak a bevezető játékban használjuk. Ez hasonló kimenetelhez vezet, de ez tökéletes a játék tanulásához. Mind a sorok pontozása, mind az antennák elhelyezése megváltozik a haladó játék során (lásd: 9. oldal).

3. A Felhőkarcoló kártya pontozása

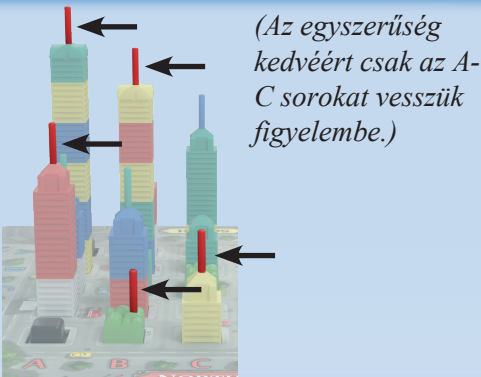
Először határozd meg a legmagasabb épületet. Az a játékos (vagy játékosok), akiknek a Felhőkarcoló kártyája azt a kerületet ábrázolja, ahol a legmagasabb épület található, **3 pontot kap**.

Ha több épület is a legmagasabb épület, akkor mindegyik a legmagasabb épületnek számít. Ebben az esetben minden játékos, akinek a Felhőkarcoló kártyája egy kerületet ábrázol, ahol az egyik legmagasabb épület található, **3 pontot kap**.

Megjegyzés: A legmagasabb épület meghatározásakor ne vedd figyelembe az antennákat. Nem számít az sem, hogy kinek az emeletét és tetőjét használták a legmagasabb épület létrehozásához.

Példa:

Most a **Piros** játékos megszámolja az összes elhelyezett antennáját. A **Piros** játékos összesen 5 antennával rendelkezik. 5 pontot szerez.



Példa:

Ebben a példában itt található a legmagasabb épület. Ez az építkezés 2 kerülethez tartozik: északnyugat és északkelet.



Az északnyugati és északkeleti kerületi kártyákkal rendelkező játékosok **3 pontot** szereznek.

NYERTEJ

Amelyik játékos a legtöbb pontot szerezte, az nyeri a játékot. Ha döntetlen van, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül az nyer, akinek a legtöbb lehelyezett antennája van. Ha továbbra is döntetlen van, akkor több nyertes is van.



Most, hogy megtanultad a bevezető játékot, és megismerted a Skyliners alapelveit, már nem okozhat problémát a további szabályok elsajátítása. A teljes játék változásait és kiegészítéseit az alábbiakban ismertetjük.

HALADÓ JÁTÉK

ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot a korábban leírtak szerint (2. és 3. oldal). Az összes játékkomponens felhasználásra kerül. Kérjük, lapozz vissza, és olvasd el azokat a szakaszokat, amelyeken a stoptábla szerepel, és amelyeket korábban kértünk. A játék beállítása a 4. és 5. oldalon leírt lépéseket követve folytatódik.

JÁTÉKMENET

A kezdő játékostól kezdve a játékosok felváltva következnek, amíg az **egyik** játékosnak **nincsenek emeletei** a színében. Ekkor végig megy a kör (hogyan minden játékos ugyanannyi fordulót játszon), majd folytatd a végső pontozást (lásd: 11. oldal). A játékos fordulójában **2 műveletet** kell végrehajtania. Ezután a következő játékos következik, és így tovább.

THE ACTIONS:

I. Építkezés

II. Építkezés vagy Tervezés

Minden játékos **első akciója** mindig az **építkezés**. A játékos azonban a **második akcióját** megválasztja: **építkezhet** vagy **tervezhet**.

I. ÉPÍTKEZÉS

Az építési akció pontosan ugyanaz, mint a bevezető játékban, amint azt az 5. és a 6. oldalon kifejtjük.

II. TERVEZÉS

Második akcióként egy játékos elvégezheti a Tervezés műveletet. Kiválaszt az öt Tervezés kártyája közül egyet, és arccal lefelé helyezi a Tervezés irodába az általa választott irányba. Minden játékos célja, hogy a játék végére minél több helyesen elhelyezett Tervező kártya legyen a Tervezés irodában. Ez a pontgyűjtés fő módja.

Pontosan mit is kell tervezni?

A kezdő játékhoz hasonlóan a játékosoknak itt is látniuk kell a tárgyakat a soraikban. A játékosoknak azonban most pontosan meg kell tervezniük, hogy hány objektumot kell építeni az egyes sorokban. Más szavakkal, a játékos terveinek meg kell egyezniük a tényleges látképével annak érdekében, hogy pontokat szerezzenek a játék végén. A tervkártyákat az alábbiakban részletesen ismertetjük.

Hogyan használjak egy Tervezés kártyát?

Minden játékosnak 5 tervkártyája van. Minden tervezési kártya egy sort (A-E) képvisel. Ez azt jelenti, hogy minden játékosnak pontosan 1 tervkártyája van minden sorhoz.

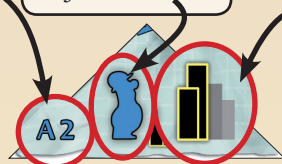
Minden tervezési kártya **4 részre** van felosztva.

Ha egy játékos végre akarja hajtani a tervezési műveletet, akkor először el kell döntenie, hogy melyik sort tervezi meg. Ezután a 4 rész egyikét kiválasztja. Minden rész különböző számú objektumot ábrázol, amely azt a tárgyat jelöli, amelyet a játékos a játék végén látnia kell az adott sorban.

Mit jelentenek az egyes részek a Tervezés kártyán?

A betű (ebben az esetben **A**) jelenti azt a **sort**, ahol a játékos szeretné látni a tárgyakat a játék végén. A szám jelzi, hogy a játékos **hány tárgyat** (ebben az esetben **2**) szeretne látni az adott sorban.

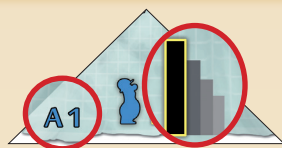
A játékos színe



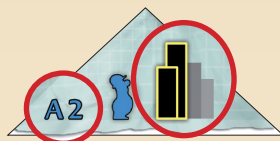
Ez a diagram csak egy példa illusztrálására szolgál.

A sárga szegéllyel ellátott oszlopok olyan tárgyakat jelölnek, amelyeket a játékos meg akar látni. A szürke sávok alacsonyabb tárgyat jelentenek, mint az előttük lévő tárgyak. Ezek olyan tárgyak, amelyeket a játékos nem lát.

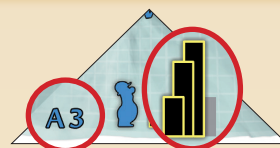
Fontos: Ez a kép csak absztrakt példaként szolgál. A kártyán szürke színnel ábrázolt tárgyaknak valójában nem kell lenniük a táblán.



Ha a játékos elhelyezi ezt a részt a Tervező irodában, akkor pontosan **1 tárgyat** akar látni az **A sorban** a játék végén.



Ha a játékos elhelyezi ezt a részt a Tervező irodában, akkor pontosan **2 tárgyat** akar látni az **A sorban** a játék végén.



Ha a játékos elhelyezi ezt a részt a Tervező irodában, akkor pontosan **3 tárgyat** akar látni az **A sorban** a játék végén.

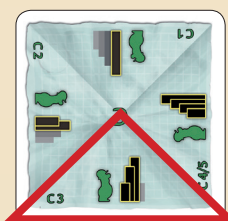


Ha a játékos elhelyezi ezt a részt a Tervező irodában, akkor pontosan **4 vagy 5 tárgyat** akar látni az **A sorban** a játék végén. A megszerzett pontok attól függenek, hogy 4 vagy 5 tárgyat lát-e.

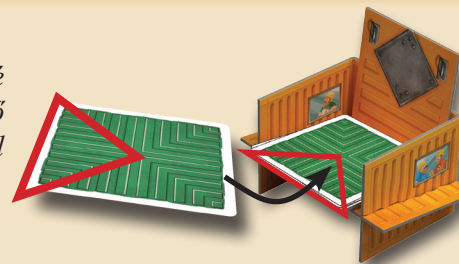
Hogyan helyezi el a játékos a Tervezés kártyát a kiválasztott résszel a Tervező irodában?

A játékos a hüvelykujja és a mutatóujja között tartja a választott részt. Ezután a Tervezés kártyát arccal lefelé helyezi a Tervező irodába, hogy ellenfelei ne láthassák, mit tervez, és elengedi a kártyát.

Példa:



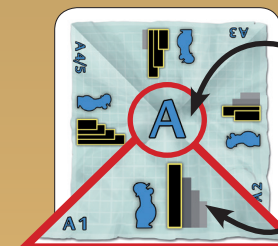
Zöld a C 3 részt szeretné elhelyezni a Tervező irodában. Hüvelykujjával és mutatóujjával fogja.



Zöld arccal lefelé fordítja a tervkártyát, hogy ellenfelei ne láthassák, mit helyez el a Tervező irodában.



Tervezés kártya



Tervezés kártya az A sorhoz..

1 rész

Megjegyzés

- A Tervezés kártyákat a játék végén értékelik a végső pontozás során. A játékosoknak ezért előre be kell nyújtaniuk Tervezés kártyáikat.
- Csak azok a Tervezés kártyák szerezhettek pontot, amelyek a Tervező irodába kerültek. Az a játékos, aki nem helyez el Tervezés kártyát, nem szerez pontot.
- Próbáld meg korán elérni a tervedet a játék során, mivel a játék végén megghiúsíthatják a tervedet.
- Ne feledd, hogy csak a helyesen elhelyezett Tervezés kártyák szereznek pontokat. Azok a játékosok, akik korábban megfelelő Tervezés kártyákat helyeznek el, valószínűleg több antennát tudnak elhelyezni. További részletekért lásd az alábbi végső pontozási szabályokat.
- A Tervezés kártyák csak azt jelzik, hogy a játékos a játék végén hány tárgyat akar látni. Az, hogy pontosan hol vannak a sorban az egyes felhőkarcolók és parkok, az lényegtelen.
- Ha egy játékos úgy gondolja, hogy nem fog emlékezni hány tárgyat vállal egy sorban, akkor ezt felírhatja magának (neheztelt változat esetén viszont nem).

A JÁTÉK VÉGE

A játék vége akkor következik be, amikor az **egyik** játékosnak nincs a színében több **emelet** (lehet, hogy még mindig van parkja és / vagy tetője). A játék akkor fejeződik be, amikor minden játékos azonos számú kört játszott (ez azt jelenti, hogy a kezdő játékos jobb oldalán lévő játékosok még lejátszák a körüket). Ezután a játékosok a végső pontozással folytatják. **Megjegyzés:** A parkok és a tetők **nem számítanak** bele az emeletekbe. Ha a játékosnak nincsenek tetői vagy parkjai, de még mindig vannak emeletei, akkor az nem jelenti a játék végét.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozás során a játékosok pontokat szereznek a **megfelelő Tervezés kártyáikért**, valamint bónuszpontokat az **antennáikért**. Ezen felül pontokat szerezhetnek a **Felhőkarcoló kártyájukért** is.

1. Pontok a helyesen elhelyezett Tervezés kártyákért

A kezdő játékos összecsukja a Tervező irodát és kiveszi a tartályból. Ezután megfordítja és eltávolítja a négyzet alakú közbelső polcot. A közbelső polcra már nincs szükség és félreteszik. A játékosok most már látják a háromszög alakú részt, amely feltárja az első behelyezett Tervezés kártyát. Az egyes Tervezés kártyáknak csak az a része látható ebben a háromszög szakaszban, amely pontok megszerzésére használható a.

Ellenőrizd egyesével a Tervezés kártyákat, és szerezz pontokat azokért, amelyek helyesek.

Megjegyzés: A játékosok csak azokkal a Tervezés kártyákkal szereznek pontokat, amelyek helyesen vannak elhelyezve a Tervező irodában.

Megjegyzés: A Tervezés kártyák korai elhelyezése több esélyt jelent az antennák elhelyezésére.

A. Ellenőrizd, hogy a játékos hány tárgyat láthat abban a sorban.

Az aktuális Tervezés kártya látható része kiértékelésre kerül. Minden kártya esetében a kezdő játékos értékeli:

- a Tervezés kártyák melyik játékshoz tartoznak
- és melyik sorban hány tárgyat tervezett a játékos látni.

Emlékeztető: A Tervezés kártya elhelyezésével kapcsolatos részletekért lásd a 10. oldalt.

Az a játékos, akihez a Tervezés kártya tartozik, megnézi az értékelt sort. Megosztja az tárgyak számát, amelyet abban a sorban láthat.

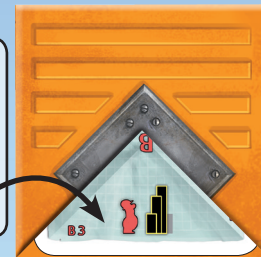
B. A Tervezés kártya megfelelő?

A Tervezés kártya akkor helyes, ha a játékos **pontosan ugyanannyi** épületet lát, mint amit a tervkártyán feltüntetnek. Ha igen, a játékos **1 pontot** kap minden tárgyért, amelyet az adott sorban lát.

Ezen kívül antennákat is elhelyezhet ezeken az épületeken. Amint azt a bevezető játékban kifejtettük, a játékos most elhelyezi egy-egy antennáját minden olyan tárgyra, amelyet abban a sorban lát, amely még nincs antenna.

Megjegyzés: Ha egy játékos más számú objektumot lát (több vagy kevesebb), mint amennyi a Tervezési kártyán szerepel, akkor nem szerez pontot. **Ebben az esetben antennákat sem helyez el.**

Az egyes Tervezés kártyáknak csak a látható része lesz pontozva.

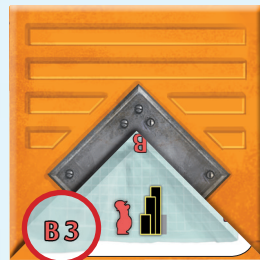


Példa:

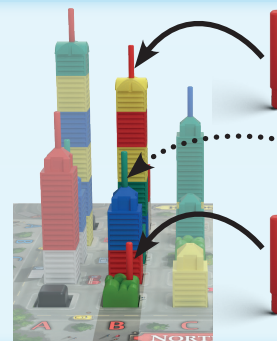
A **Piros** játékos
3 tárgyat lát a
B sorban.



Példa:



A **Piros** játékos ezt a Tervezés kártyát a Tervező irodába helyezte. **3 tárgyat** szeretett volna látni a **B sorban**, és ez sikerült is.
A Tervezés kártya megfelel a játékos nézetének, ezért helyes. **3 pontot** szerez.



A **Piros** játékos csak **2 antennát** helyez el, mivel a 3. objektumon már van egy ellenfél antennája.

Ez egy antenna, amelyet a **Zöld** játékos korábban elhelyezett.

Különleges eset: Minden játékos 10 antennával rendelkezik. Ha valamelyik játékos kimeríti személyes készleteit, azonnal szerez **1 pontot** minden további antennáért, amelyet elhelyezhetne, de nem tud, mert már nincs.

2. Antennák pontozása

Miután minden Tervezés kártyát kiértékeltek és pontoztak, minden játékos megszámolja, hogy hány antennát helyezett el. Pontosan úgy, mint a kezdő játékban (9. oldal), a játékosok minden elhelyezett antennájukért **1 pontot** szereznek.

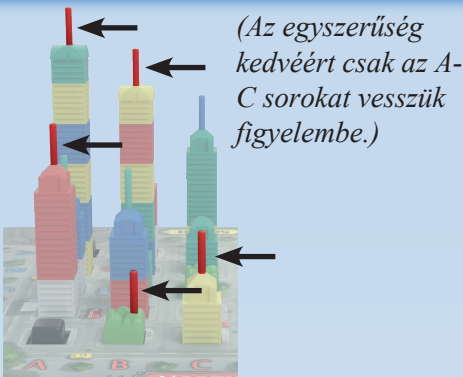
3. Felhőkarcoló kártyák pontozása

A Felhőkarcoló kártyákat szintén úgy pontozzák, mint a Kezdő játékban, amint az a 9. oldalon látható.



Example:

Most a **Piros** játékos megszámolja az összes elhelyezett antennáját. A Red összesen 5 antennával rendelkezik, így **5 pontot** szerez.



NYERTES

Amelyik játékos a **legtöbb pontot** szerezte, az a nyertes. Ha döntetlen, akkor a **legtöbb elhelyezett antenna** dönt. Ha továbbra is döntetlen van, akkor több nyertes is van.

VÁLTOZTATÁSOK 2 ÉS 3 FŐS JÁTÉKHOZ

Az alábbiakban ismertetjük a 2 vagy 3 játékosos való játékhoz szükséges változtatásokat. A játék minden olyan eleme, amelyet itt nem említünk, ugyanaz marad, mint egy négy fős játéknál. Az előkészületek után tedd félre az összes fel nem használt alkatrészt.

2 Játékos

- A két játékosnak egymás mellett kell ülnie. Ez azt jelenti, hogy a játéktábla 2 szomszédos oldalán játszanak. Nem játszhatnak egymással szemben.
- Minden játékos **16 emeletet** kap a színéből.
- Az előkészületek során hozz létre egy paklit 12 Kezdő kártyákból, amelyeket a játékosok felváltva húznak, hogy semleges emeleket helyezzenek el.

3 Játékos

- Minden játékos **14 emeletet** kap a színéből.
- Az előkészületek során hozz létre egy paklit **9 Kezdő kártyákból**, amelyeket a játékosok felváltva húznak, hogy semleges emeleket helyezzenek el.

A JÁTÉK TÁROLÁSA

Miután az alkatrészeket a dobozba tetted, fordítsd el a játéktáblát 90 ° -kal az antennarekeszek fedésére. Ez megakadályozza az alkatrészek mozgását és szétszóródását.

RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS

4 Játékos

Minden játékos kap:

- 12 emeletet
- 10 antennát
- 2 tetőt
- 1 parkot

Kezdő kártyát: 6

3 Játékos

Minden játékos kap:

- 14 emeletet
- 10 antennát
- 2 tetőt
- 1 parkot

Kezdő kártyát: 9

2 Játékos

Minden játékos kap:

- 16 emeletet
- 10 antennát
- 2 tetőt
- 1 parkot

Kezdő kártyát: 12

The designer and publisher would like to thank the playtesters for all of their hard work. And as always, a very special thanks to Dieter Hornung. We would also like to offer special thanks to Christof Tisch for his contributions to the game. Gabriele Bubola: "First of all, I would like to thank my wife, Laura, for supporting (and putting up with) me. She is my first playtester and the first person with whom I share my ideas. She was the first person to play Skyliners on the bed with me when I exclaimed: "It works!" Second, I cannot forget my friend Federico Latini, who always had an answer for every one of my questions, and without whom my game design would never have improved. Last but not least, thanks to Hans im Glück for believing in Skyliners."

Rules editors: Gregor Abraham and Hanna & Alex Weiß Special thanks to Adam Marostica for the English text and Mike Young for proofreading.

© 2015 **Hans im Glück Verlags-GmbH** English version:
© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com



Készítette: wellagent