

SKYLINE 3000

ALAN R. MOON • AARON WEISSBLUM

1 órányi játék 2-4 fő részére, 10 év feletteknek

Skyline város, kr. u. 3000. Egy újabb városi kolónia, egy újabb névtelen holdon. A galaxisban mindig is szükség volt több élet-terre a kereskedők, bányászok, pilóták, farmerek és katonák számára, akik a túlnépesedett kolóniákat elhagyva rajzanak ki az azokat összekötő közlekedési útvonalakon. Az infrastruktúra elkészült és a légkör is hamarosan megfelelő lesz arra, hogy fogadja az új városlakókat és családtagjaikat. Az utolsó dolog, ami még visszavan az az, hogy valakinek fel kell építenie a város felhőkarcolóit! Mint általában, a Kormány most is kiadta a feladatot több, egymással versenyben álló fejlesztő-cégnek. A lebegő üzemek már alacsony orbitális pályára álltak, a szegecselő- és hegesztőrobotok seregei készen állnak rá, hogy megépítsék a luxuskörülményeket biztosító lakóépületeket és a kereskedelmi célokot szolgáló toronyházakat, melyeket aztán leeresztenek és a felszínen helyükre illesztnek. Ezekből fog összeállni Skyline városa. Nincs vesztegetni való idő: az építkezések már az előtt elkezdődnek, hogy az épületek végleges helye pontosan ismert lenne. Örült tolongás veszi kezdetét, hogy ki tudja a legmagasabb épületeket megépíteni és azokat a legjobb olyan helyre telepíteni, mely a legtöbb, a kényelmet szolgáló lehetőséghez biztosít hozzáférést. 3000-ben a városépítés egy külön biznisz.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok cégeket személyesítenek meg, melyek azon versengenek, hogy az orbitális pályán keringő üzemekben épületeket állítsanak össze, majd a város körzeteiben speciálisan előkészített platformokra telepítsék azokat. Minden játékos a legtöbb épületet igyekszik letelepíteni azokba a blokkokba, melyek a legjobb feltételekkel (Zöldterületek, Űrkiötő, Megamarket) rendelkeznek. A résztvevők Hírdetőtáblákat is elhelyezhetnek (némi veszteség árán), mellyel magukhoz csábíthatják a leendő vásárlókat és lefoglalhatják a területet egy későbbi építkezéshez. A játék négy körét követően az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, a leg-sikeresebb fejlesztő és egyben a játék nyertese.

A JÁTÉK ELEMEI



aukciós ház kis platformok nagy platformok pontozó sáv

4 Üzem



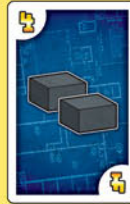
1 Kulcs



14 Tető kártya



24 Emelet kártya



24 Szerződés kártya



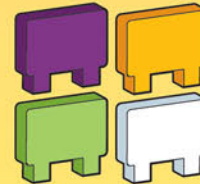
4 STOP kártya



90 Emelet



20 Hírdetőtábla



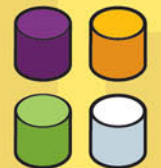
20 íves tető



20 Csúcsos tető



4 Pontozósáv jelölő



2 Megamarket lapka



2 Űrkiötő lapka



12 Zöldterület lapka



Néhány szabály magyarázatában:



ez egy kis platformot jelöl



ez egy blokkot jelöl



ez az üzemed egy építési területét jelöli

KEZDÉS







- 1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, rakjátok mellé az Emelet elemeket.
- 2 Keverjétek meg a Tető kártyákat és osszatok mindenkinek belőle **2**-t. Keverjétek meg az Emelet kártyákat és osszatok mindenkinek **2**-t. Keverjétek meg a Szerződés kártyákat és osszatok mindenkinek belőle **4**-et. A maradék lapokat fajtánként külön kupacban, **képpel felfelé** helyezétek a tábla mellé.
- 3 Minden játékos kap egy STOP kártyát. A megmaradt STOP kártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- 4 Minden játékos választ egy szint és magához veszi a színhez tartozó összes Hírdetőtáblát, Íves- és Csúcsos tetőt, Pontozósáv jelölőt, az Üzemet. A használaton kívüli színekhez tartozó elemeket rakjátok vissza a dobozba.
- 5 Minden játékos a jelölőjét a táblán lévő Pontozósáv „5” jelű mezőjére helyezi.
- 6 Minden játékos elvesz 6 Emeletet a készletből. Mindenki megépíti ebből a hat Emeletből és négy Tetőből a következő épületeket az üzemében:
 - 1db **egy emeletes** épület **íves** tetővel
 - 1db **egy emeletes** épület **csúcsos** tetővel
 - 1db **két emeletes** épület **íves** tetővel
 - 1db **két emeletes** épület **csúcsos** tetővel
- 7 Helyeztetek egy-egy Zöldterület lapkát a játéktábla négy zölddel jelölt területére. Rakjátok egymás tetejére 4-4 Zöldterület lapkát az aukciós ház 1 és 2 mezőjére, majd rakjátok az Úrkikötőket a Megamarketek tetejére a 3. mezőn.
- 8 Válasszatok magatok közül véletlenszerűen egy játékost, ő kapja a Kulcsot. Az a játékos akinél a Klucs van a jelenlegi Kezdő-játékos.

KÁRTYÁKKAL KAPCSOLATOS SZABÁLYOK

A játékosok kezében lévő lapok **száma** nyilvános információ. Azonban a kártyák pontos típusát a játékosok titokban tartják. Mikor egy kártyát kijátszunk, akkor azt megmutatjuk, majd **képpel lefelé** a hozzá tartozó kupac mellé rakjuk. Ha egy kupacból elfogytak a lapok, akkor a hozzá tartozó eldobott lapokat újrakeverjük ebből képezve az új húzópaklit.

A JÁTÉK MENETE

A játék négy körből áll. Mindegyik körben négy fázis van. Miután a negyedik kört teljesen befejeztük a játéknak vége.

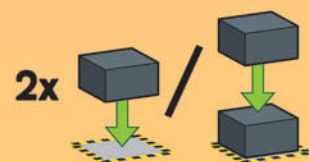
-  **1. Fázis - Építkezés:** A játékosok egymás után vagy épületeket készítenek az üzemeikben, vagy helyeznek le a hold felszínére, vagy pedig Hírdetőtáblákat helyeznek el.
-  **2. Fázis - Fejlesztés:** A játékosok fejlesztésekre licitálnak, melyeket aztán a körzeteikbe helyeznek.
-  **3. Fázis - Pontozás:** A játékosok az építkezések eredményeként pontokat kapnak a Hírdetőtáblák és Zöldterületek után, a Megamarketek bonuszaival kiegészülve.
-  **4. Fázis - Kártyahúzás:** Mindegyik játékos 6 új lapot húz (extra lapok járhatnak Úrkikötők miatt) és a Kulcsot óramutató Járása szerint továbbadják a következő játékosnak.

1. FÁZIS - ÉPÍTKEZÉS

A Kezdő játékosal kezdve, majd óramutató járása szerint haladva, minden játékos végrehajthat az alábbi akciókból **egy**et:



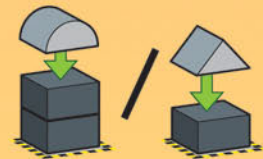
A játékos **kijátszhat egy Emelet kártyát**. Ezután elvesz a készletből két Emeletet, melyeket arra használja, hogy az Üzemében egy új épület építésébe kezdjen, vagy meglévő, de be nem fejezett épület magasságát növelje vele. *(Az Üzemben hat megjelölt terület van, ahol az építkezést el lehet kezdeni, de a játékosok több épületet is elkezdhetnek ha akarnak, mely épületeket bárhol máshol, jelöletlen helyen is elhelyezhetnek a saját táblájukon.)*



- Ha a játékos letette a két Emeletét, az elhelyezés végleges, nem lehet rajta változtatni.
- Egy épületet akkor tekintünk *befejezettnek*, ha van rajta tető. A be nem fejezett épületekre lehet még emeletet építeni, ellenben emeletet levenni róla soha.



A játékos **kijátszhat egy Tető kártyát**. Ezután a saját Tető elemei közül valamelyiket az üzemében lévő egyik befejezetlen épületének tetejére rakja. Ezzel ez az épület elkészült.



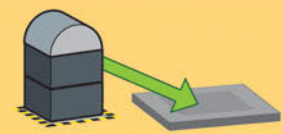
- Amint a játékos egy Tetőt helyez egyik épületére, akkor az az épület *befejezett* és nem módosítható többé.



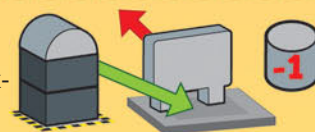
A játékos **elhelyezhet egy Hirdetőtáblát** a játéktáblán lévő valamelyik üres kis platformra. Ezzel az akcióval ez a játékos veszít 1 pontot és azonnal le is lépi azt a Pontozósávon.



A játékos **kijátszhat egy Szerződés kártyát**. Ezután az Üzeméből lehelyez egy befejezett épületet a játéktáblán lévő olyan, még üres kis platformra, mely **a Szerződés kártyán jelölt körzetben van**. Az épületek nem helyezhetők nagy platformra, illetve Zöldterületre.



- A játékos egy **üres** kis platform helyett egy olyan helyre is rakhatja az épületét, ahol valamelyik **saját** Hirdetőtáblája áll. *(Ennek a platformnak azonban továbbra is abban a körzetben kell lennie, ami a Szerződés kártyán látható.)* A Hirdetőtábla ezzel kikerül a játékból. Ezzel az akcióval ez a játékos veszít 1 pontot és azonnal le is lépi azt a Pontozósávon.



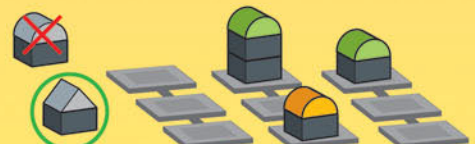
- Amikor az **első** épület kerül valamely blokkba, akkor annak lehet akár íves vagy csúcsos teteje is. Minden további épületnek, mely ugyanebbe a blokkba kerül, ugyanolyan formájú tetővel kell rendelkeznie. **Egy blokkon belül sosem lehet mindkét típusú tetővel rendelkező épületből.**

Példa: A Narancs egy épületet szeretne lehelyezni egy olyan blokkba, ahol már van Zöldnek egy íves tetejű épülete. Narancs épületének tehát szintén ívesnek kell lennie.



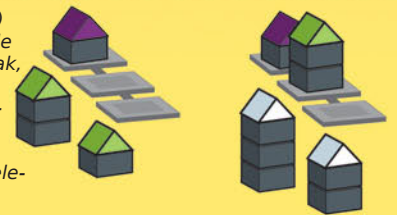
- A városban egy piros, egy sárga és egy kék körzet található. Mindegyik körzet három blokkból áll. **Egy körzetben belül nem lehet mindhárom blokkban ugyanolyan formájú tetővel ellátott épület.**

Példa: Ebben a körzetben a három blokkból kettőben íves tetejű épületek vannak. Ha bárki ennek a területnek a harmadik blokkjába épületet szeretne elhelyezni, akkor annak csúcsos tetejűnek kell lennie.



- Minden egyes blokkba lehelyezett **első** épületnek pontosan **egy** emelet magasnak kell lennie. A további, ugyanebbe a blokkba lerakott épületeknek vagy **ugyanolyan magasnak kell lennie mint az ott lévő legmagasabb épület, vagy pontosan egy emelettel magasabbnak.**

Példa: A Lila helyezte el az első (1 emeletes) épületet a blokkba. A Zöld szeretne ugyanide épületet rakni, aminek ugyanolyan magasnak, vagy egy emelettel magasabbnak kell lennie, mint a legmagasabb épület (Lila 1-emeletes), így ő egy 2 emeleteset rak ide. Később Fehér úgy dönt ugyanide rak épületet. Ugyanezen szabályok miatt ő 2- vagy 3 emeletes épületet rakhat le.



A játékos **passzolhat**. Ezt követően nem hajthat végre több akciót az épp folyó Építkezés fázisban.

- Az Építkezés fázisban kijátszott kártyákon szereplő számokat figyelmen kívül hagyjuk, itt nem számítanak.
- Bármely játékos kijátszhat kártyát úgy is, hogy nem hajtja végre a hozzá tartozó akciót. Például kijátszható Tető kártya úgy is, hogy a játékosnak nincs már Tető eleme. Ez **nem** jelent passzolást.

A játék tovább folyik, kihagyva azokat a játékosokat, akik már passzoltak. A játékosok mindaddig hajthatnak végre akciókat, amíg van kijátszható kártya a kezükben még akkor is, ha már mindenki más passzolt. Az Építkezés fázis akkor ér véget, ha **minden** játékos passzolt.



2. FÁZIS - FEJLESZTÉS

Minden Fejlesztés fázisban három aukció zajlik, melyben a játékosok azért licitálnak, hogy megszerezhessék az Aukciós házban, a három kupac tetején lévő egységeket. (Igy tehát mindegyik körben két Zöldterületre és vagy egy Űrkikötőre, vagy egy Megamarketre lehet majd licitálni.) Egy időben mindig egy aukció zajlik (először az 1 kupac, majd a 2 kupac, végül a 3 kupac tetején lévő egységre) az alábbi szabályok szerint:

- 1 A játékosok bármely (akár összes) kezükben maradt kártyával licitálhatnak.
- 2 Az aukció során csak a kártyán szereplő **szám** fontos. A kártya **típusa** (Tető, Emelet, Szerződés) **nem lényeges**.
- 3 Minden játékos maga előtt, az asztalon, a kártyáit a STOP lappal együtt, tetszőleges sorrendben egy kupacba rendezi, képpel lefelé. Minden lap ami a STOP kártya **felett** van, **része** a játékos licitjének. A lapok melyek a STOP **alatt** vannak, **nem részei** a licitnek. *Példa: az egyik játékos kezében a 4, 6, 7 és 8 lapok maradtak. Úgy dönt, hogy 11-et licitál, ezért felülre rakja a 7, alá a 4 ez alá pedig a STOP lapot, mely alá helyezi a maradék 2 kártyát tetszőleges sorrendben.*
- 4 Miután minden játékos elrendezte a lapjait, mindenki felfedi a saját kupacának legfelső lapját, aztán a másodikat, harmadikat, és így tovább, míg fel nem fordítja a saját STOP lapját.
- 5 Az egyes játékosok tétjei a STOP kártya előtt felfordított összes lapjuk értékeinek összege. *Ha valamelyik játékos nem akar licitálni valamely aukció során, a STOP kártyáját egyszerűen a többi lapja tetejére teszi. Az első felfordított lapja így a STOP kártya lesz, így licitjének értéke nulla.*
- 6 Ha két vagy több játékosnak is megegyezik a tétje és az a legmagasabb, akkor köztük a következők szerint döntünk: 1) a győztes a legnagyobb értékű, önálló kártyát kijátszó játékos, ha még mindig döntetlen, akkor 2) a nyertes a Kezdő játékos, vagy az óramutató járása szerinti, hozzá legközelebb ülő játékos.
- 7 A legmagasabb licittel rendelkező játékos nyer. A nyertes eldobja az összes licitáláshoz használt kártyáját, míg a többi játékos visszaveszi mindent a kezébe. Mindenki felveszi a STOP kártyáját.



A licitálás a kártyákon lévő számok használatával történik.



Az Aukciós ház a játék kezdetén. Az első Fejlesztés fázisban két Zöldterületre és egy Űrkikötőre lehet majd licitálni.

Példa: A játék első aukciója van, így az 1. kupacban lévő Zöldterületre licitálunk. Mindenki tetszése szerint elrendezi a lapjait, majd miután az össze játékos elkészült, egyszerre elkezdjük felcsapni a lapjainkat, míg el nem érjük a saját STOP lapunkat. Narancs egy 6-ost, majd a STOP kártyáját, lila 2-t, 5-t és a STOP kártyáját (összesen 7 értékben) csapta fel. Mivel zöld csak a STOP kártyáját fedte fel, így az ő licitje 0. Lila a 7-es licitjével megnyeri a Zöldterületet. Lila eldobja az 5-ös és a 2-es kártyáját. Minden további lap visszakerül a tulajdonosa kezébe. Végül lila eldönti, hogy hova teszi le a Zöldterület lapját.



Narancs kártyái

Lila kártyái

Zöld kártyái



Amint egy aukció lezárult, a győztes magához veszi az új fejlesztését és az alábbiak szerint elhelyezi a táblán: **(Ha minden játékos nulla értékkel licitált, senki sem nyert és a fejlesztés kikerül a játékból.)**

Zöldterület

(minden körben 2 db)



Amikor egy játékos megnyer egy Zöldterületet az aukció során, azt a táblán egy üresen álló **kis** platformra kell elhelyeznie. Egy blokkon belül akárhány Zöldterület lehet. A táblán a játék elején már négy Zöldterület elhelyezésre került.

Űrkikötő

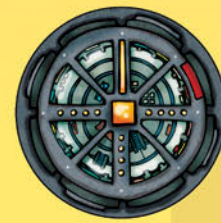
(1. és 2. körben 1-1 db)



Az aukción nyert Űrkikötőt a táblán valamely még szabad, **nagy** platformra kell elhelyezni (mindegyik blokkban egyetlen nagy platform található).

Megamarket

(3. és 4. körben 1-1 db)



Az aukción nyert Megamarketet a táblán valamely még szabad, **nagy** platformra kell elhelyezni (mindegyik blokkban egyetlen nagy platform található).

Miután az aktuális körben mindhárom aukció befejeződött, a Fejlesztés fázisnak vége.

Az aukciós házban pontosan annyi fejlesztés található, mely a játék négy köréhez elegendő; ha az Aukciós ház kiürült az azt jelenti, hogy az utolsó Pontozás fázis következik.

3. FÁZIS - PONTOZÁS

Mindegyik Pontozás fázis alkalmával a játéktáblán lévő mind a 9 blokkot Pontozzuk. Egyszerre egy blokkot ellenőrizünk és lépjük le az ott megszerzett pontokat a Pontozósávon. A játékosok a következők szerint kapnak pontokat mindegyik blokkért:



Első helyezett pontjai* (aki a blokkban a legtöbb emelettel rendelkezik)

- 2 pont
- +1 Point minden a blokkban lévő Zöldterületért
- +1 Point minden a blokkban lévő Hírdetőtábláért (bárkié lehet).

Második helyezett pontjai* (akinek a blokkban második legtöbb emelet van.)

- +1 Point minden a blokkban lévő Zöldterületért
- +1 Point minden a blokkban lévő Hírdetőtábláért (bárkié lehet).



Egy blokkban minden Zöldterület és Hírdetőtábla 1 pontot jelent mind az első- mind a második helyezettnek



A Megamarket egy blokkban megduplázza a pontokat mind az első- mind a második helyezettnek

*Ha egy blokkban van **Megamarket**, az adott blokkban szerzett pontok duplázódnak.

- Az **épületek** számának nincs jelentősége, csak az **emeletek** száma fontos.
- Az a játékos, akinek nincs épülete egy adott blokkban, azért a blokkért **semennyi** pontot sem kap. Ha egy blokkban egyáltalán nincs épület, abban a blokkban nincs sem első-, sem második helyezett. Ha csak egyetlen játékosnak van épülete egy blokkban, akkor ő nyeri az első helyezettnek járó pontokat, és senki nem kapja meg a második helyezettnek járó pontokat.

Döntetlenek kezelése

Ha két- vagy több játékosnak is egyformán a legtöbb emelete van egy blokkban, akkor ez első helyért járó pontot az kapja, akinek a legmagasabb épülete van itt, a többiek közülük pedig a második helyért járó pontokat kapják.

Ha két- vagy több játékosnak is egyformán a legtöbb emelete van egy blokkban, és a legmagasabb épületük is egyforma magas, akkor ezek a játékosok megkapják az első helyezettnek járó pontokat, és senki nem kapja meg a második helyezettnek járó pontokat.

Ha csak egy játékos kapja meg az első helyért járó pontokat és a blokkban a második helyen van egy vagy több játékos azonos számú emelettel, ők mind megkapják a második helyért járó pontokat; itt nincs speciális szabály.

Miután pontozósávon a szerzett pontoknak megfelelően beállítottuk az eredményeket a Pontozás fázis véget ér. Ha ez volt a negyedik, utolsó kör (ez könnyen ellenőrizhető, ha megnézzük, hogy kiürült-e az Aukciós ház), akkor egyben a játék is véget ér, és az utolsó Kártyahúzás fázist kihagyjuk.



Példa: Végezzük el a sárga körzet mindhárom blokkjának pontozását. (A játék során minden körben az összes blokkot pontozzuk.) Ehhez a példához az egyértelműség kedvéért A, B és C betűkkel jelöltük a blokkokat.

A blokk: Lilának összesen 3, Zöldnek 2 emelete van. Ezért Lila kapja az első helyért járó pontokat, Zöld pedig a második helyért járót.

Lila (első hely) kap 2 pontot + 1 pontot a Zöldterületért + 1 pontot a Hírdetőtábláért. = **4 pont**
Zöld (második hely) csak az 1 pontot kapja a Zöldterületért + 1 pontot a Hírdetőtábláért = **2 pont**

*Megjegyzés: Ebben a blokkban van egy Úrkikötő, de az a pontozásra nincs hatással; a Kártyahúzás fázisban lesz szerepe.

B blokk: Zöldnek és Fehérnek 5, Narancsnak 3 emelete van. Fehér nyeri a döntetlent, mivel az itteni legmagasabb épülete magasabb, mint Zöldé. Ezért Zöld a második helyezett, Narancs pedig nem kap semmit.

Fehér (első hely): 2 pont + 2 a Zöldterületekért = 4 pont x2 a Megamarket miatt = **8 pont**
Zöld (második hely): 2 a Zöldterületekért x2 a Megamarket miatt = **4 pont**

C blokk: Narancsnak 2, Zöldnek, Fehérnek és Lilának egyaránt 1-1 emelete van. Narancs kapja az első helyért járó pontokat, a másik három játékos pedig a második helyért járót.

Narancs (első hely): 2 pont + 1 pont a Hírdetőtábláért = **3 pont**

Zöld, Fehér, Lila (második hely): 1 pont a Hírdetőtábláért = **1 pont mindegyiknek**

Így tehát miután lepontoztuk ezt a körzetet, Lila 5 mezőt, Fehér 9-et, Narancs 3-at és Zöld 7-et lépett a Pontozósávon.



4. FÁZIS - KÁRTYAHÚZÁS

A Kezdő játékoskal kezdve és óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos húz **6 lapot** a tábla mellett, képpel felfelé lévő kártyapakliból. A Kezdő játékos felhúzza az összes lapját, aztán a tőle balra lévő játékos húzza fel összes lapját és így tovább, míg az összes játékos nem húzott. Húzáskor mindegyik játékos egyszerre egy lapot vesz fel az általa tetszőlegesen választott pakliról. A következő lap mindhárom típusból mindvégig látszik, ami természetesen befolyásolja azt, hogy a játékos melyikből húzza a következő lapját.



Úrkikötők

Az Úrkikötők lehetőséget adnak a játékosoknak, hogy minden körben a Kártyahúzás fázisában további, **extra** lapokat húzhassanak. Mielőtt bárki húzna, ellenőrizzük azokat a blokkokat, ahol van Úrkikötő. (Továbbiakban Úrkikötős blokkokként hivatkozunk rájuk.)

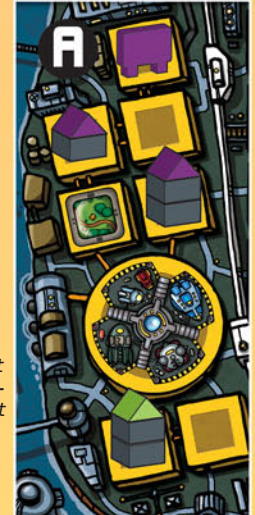
Az a játékos (vagy játékosok), aki valamelyik Úrkikötős blokkban első lett az ezt a fázist megelőző, Pontozás fázisban, **minden első helyért további két lapot húzhat**, amikor ő következik a húzásban.

Az a játékos (vagy játékosok), aki valamelyik Úrkikötős blokkban második lett az ezt a fázist megelőző, Pontozás fázisban, **minden második helyért további egy lapot húzhat**, amikor ő következik a húzásban.

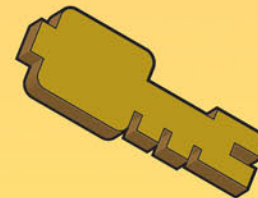
Mivel a játékban két Úrkikötő is van a játék egy későbbi időpontjában előfordulhat, hogy egyazon játékos két bónuszhoz is hozzájut. Például elképzelhető, hogy az egyik Úrkikötős blokkban első, míg a másikban második lett ugyanazon Pontozás fázist követően. Ebben az esetben 3 további lap húzásra jogosult, mikor ő következik a húzásban.



Példa: az utolsó Pontozás fázist követően, ebben az Úrkikötős blokkban Lila lett az első, míg Zöld a második. Ez azt jelenti, hogy a ebben a Kártyahúzás fázisban Lila 2 míg Zöld 1 további kártyát húzhat.



Miután minden játékos felhúzta a lapjait, a Kezdő játékos továbbadja a Kulcsot a tőle balra ülő játékosnak, így ő lesz a Kezdőjátékos a következő körben.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik kör Pontozás fázisa után véget ér. Miután a játék befejeződött, a legtöbb ponttal rendelkező játékos a legsikeresebb fejlesztő és egyben a győztes is!

Döntetlen esetén az azonos pontszámmal rendelkező játékosok közül az a győztes, akinek a legnagyobb értékű kártya maradt a kezében.

KÉSZÍTŐK, KÖSZÖNET

A játékot tervezték: Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Grafika, design, illusztrációk és szabálykönyv: Joshua Cappel

Magyar fordítás, szabálykönyv szerkesztés: Posch Ágoston

Z-MAN
games

Published by Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
For comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmandgames.com
www.zmandgames.com