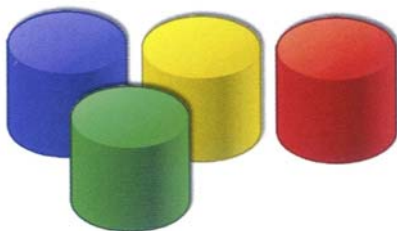




Project Skyline
Amigo, 2006
Jung Je HO
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

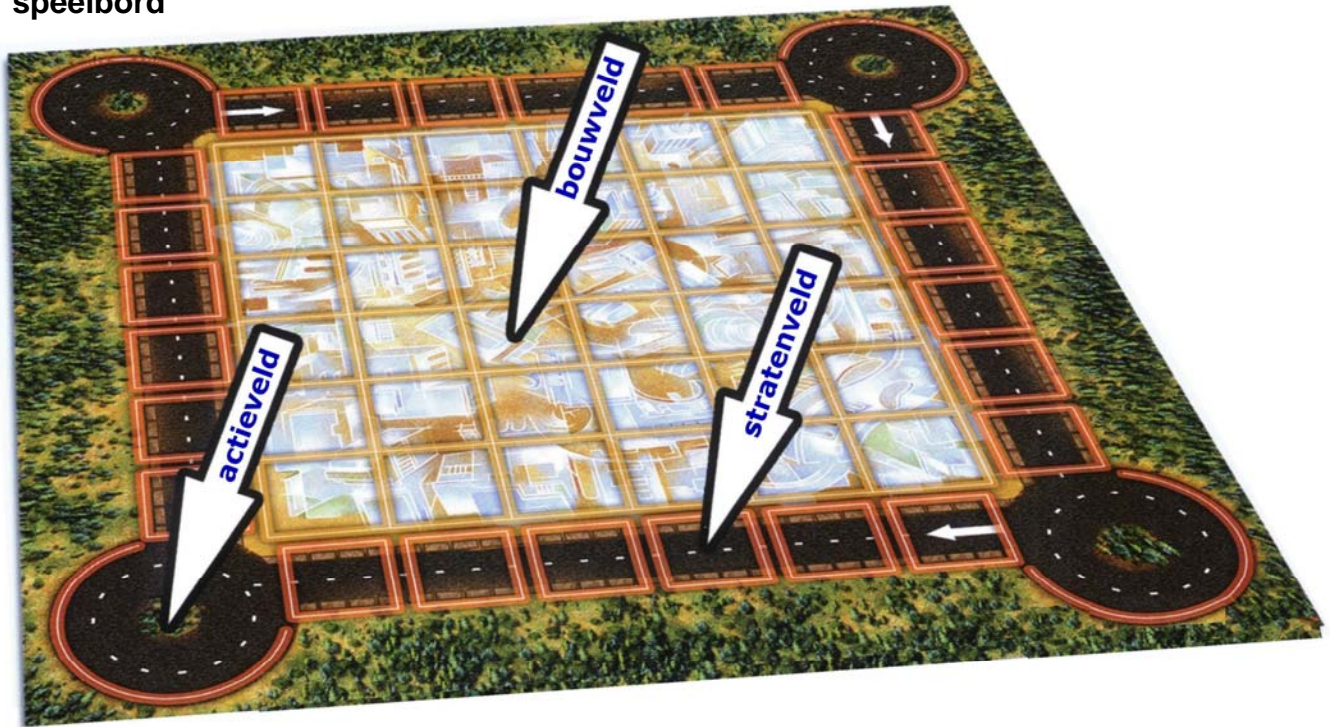
- **28 torenflats**
(telkens 7 in vier verschillende kleuren)



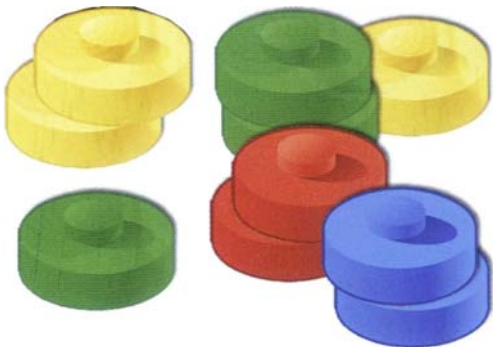
- **geldbiljetten**
(met de volgende waarden)
 - 500-duizend (12x)
 - 100-duizend (40x)
 - 50-duizend (18x)
 - 10-duizend (30x)



⇒ 1 speelbord



⇒ 52 etagestenen
(telkens 13 in vier verschillende kleuren)



⇒ 4 spelfiguren
(in vier verschillende kleuren)



⇒ 1 architect
(een zwarte figuur met een geboord gat in de bodem)



⇒ 20 actiekaarten



⇒ 1 handleiding

⇒ 2 dobbelstenen



Spelidee

Word de rijkste grondbezitter in een nieuwe stad ! Als grootinvesteerder neem je deel aan de ontwikkeling van deze stad. Het kan voor jou een echte goudmijn worden als je op het juiste moment torenflats bouwt en je bouwterreinen vergroot.

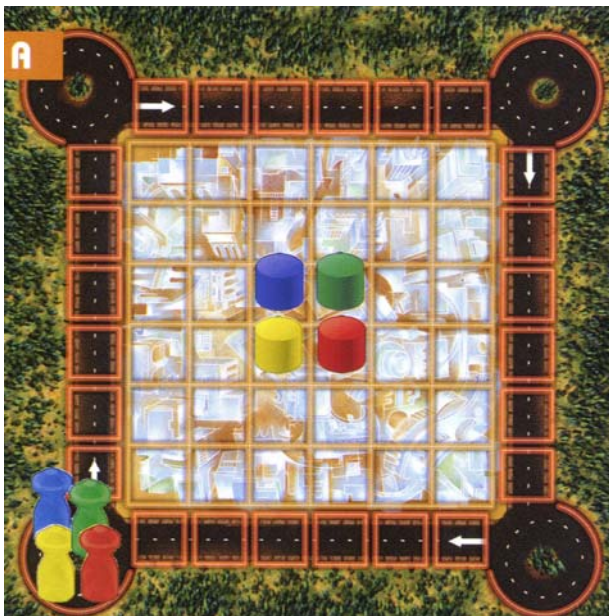
Met je etagestenen en je torenflats bouw je zoveel mogelijk gebouwen. De gebouwen moeten aan elkaar grenzen en moeten ook aan de straten grenzen. Hoe groter en hoe waardevoller je bouwterreinen worden, hoe meer huurgeld je ontvangt van je medespelers. Als extra kan je ook vreemde gebouwen afbreken. Maar wees voorzichtig voor de samenzweringen en complotten van je medespelers die gericht zijn op je meest waardevolle gebouwen.

Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Elke speler ontvangt één spelfiguur, alle etagestenen en 5 - 7 torenflats in één kleur. In een spel met 3 - 4 spelers ontvangt men 5 torenflats, in een spel met 2 spelers ontvangt men 7 torenflats. De overtollige stenen en spelfiguren worden niet gebruikt en worden in de doos teruggelegd.
- De actiekaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- Iedere speler ontvangt 700-duizend als startkapitaal (5x 100-duizend, 3x 50-duizend en 5x 10-duizend). Een speler neemt de rol van bankier. Uiteraard moet hij zijn baar geld en het geld van de bank zeer goed gescheiden houden.
- De spelfiguren worden samen op een willekeurig rond actieveld van de straten gezet.
- Een startspeler wordt gekozen.

Startopstelling

Vóór het spel begint, moet iedere speler om de beurt, **tegen de wijzers van de klok in**, een torenflat en drie etagestenen op het speelbord leggen. De startspeler begint. Hij legt een torenflat op één van de vier bouwvelden in het centrum van het speelbord. Daarna volgen de medespelers.



Voorbeeld

De startspeler (Groen) heeft zijn torenflat op een bouwveld naar keuze in het centrum van de stad geplaatst. Daarna hebben de medespelers (tegen de wijzers van de klok in) hun torenflat op een veld naar keuze in het centrum gelegd.

Daarna leggen de spelers, **tegen de wijzers van de klok in**, telkens één etagesteen op een willekeurig vrij bouwveld van het speelbord. De startspeler begint altijd als eerste. Dit gaat zolang door tot iedere speler in totaal drie etagestenen op het speelbord heeft gelegd. De speler die als laatste een etagesteen heeft geplaatst, zet op deze steen de architect en begint met de eerste reguliere speelbeurt. Daarna volgen de andere spelers **met de wijzers van de klok mee**.



Voorbeeld

Nadat alle spelers (tegen de wijzers van de klok in) telkens driemaal een etagesteen op een bouwplaats hebben gezet, plaatst de laatste speler (Rood) de architect op zijn laatst geplaatste etagesteen.

TIP

De spelers moeten proberen hun stenen zoveel mogelijk aangrenzend op het speelbord af te leggen. De positie van de steen kan voor het spelverloop meebepalend zijn.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, voert na elkaar de volgende acties door:

1. **Dobbelstenen.**
2. **Spelfiguur bewegen.**
3. **De architect bewegen en een etagesteen plaatsen.**
4. **Een gebouw bewegen en een vreemd gebouw afbreken.**

Daarna is de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt. Het kan gebeuren dat een speelbeurt van een speler reeds na de tweede of derde actie is beëindigd. Daarover meer op de volgende pagina's.

1. Dobbelstenen

De speler dobbelt tegelijkertijd met de beide dobbelstenen. De witte dobbelsteen beweegt de eigen spelfiguur, de zwarte dobbelsteen beweegt de architect.

2. Spelfiguur bewegen

Om te beginnen, moet de spelfiguur worden bewogen. De speler zet zijn spelfiguur voorwaarts in de richting van de witte pijl op het stratenveld en dit overeenkomstig het aantal gedobbelde ogen. Na de beweging van de spelfiguur kunnen er zich **drie situaties** voordoen: de spelfiguur staat naast een leeg of een eigen bouwveld, de spelfiguur staat op een rond actieveld, de spelfiguur staat naast een vreemd bouwveld.

AANDACHT

Een rond actieveld is ook een stratenveld. Op ieder stratenveld mogen tegelijkertijd meerdere spelfiguren staan.

De spelfiguur staat naast een leeg of een eigen bouwveld

Staat de spelfiguur van een speler na zijn beweging naast een leeg bouwveld of naast een bouwveld met een eigen gebouw, heeft de speler geluk. Hij moet geen huurgeld betalen.

Voorbeeld

Groen staat op een stratenveld dat aan een leeg bouwveld grenst. Hij moet geen huurgeld betalen. Blauw staat op een stratenveld dat grenst aan een eigen gebouw. Ook hij betaalt geen huurgeld.



De spelfiguur staat op een rond actievelde

Staat de spelfiguur van een speler na zijn beweging op een actievelde, moet de speler de bovenste actiekaart van de voorraadstapel trekken en de richtlijnen van deze kaart uitvoeren. Nadat hij dit heeft gedaan, legt hij de actiekaart onder de voorraadstapel. **Daarna is zijn beurt onmiddellijk beëindigd.**

AANDACHT

Als hij bijvoorbeeld een gebouw met één of twee verdiepingen van het spelbord moet verwijderen of op het spelbord verplaatsen of verwisselen, mag hij dit niet doen met een gebouw waarop de architect staat. Door een actiekaart kan de architect nooit worden bewogen.

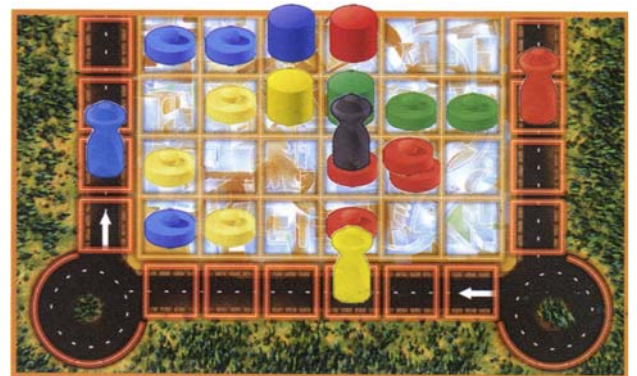


De spelfiguur staat naast een vreemd bouwveld

Staat de spelfiguur van een speler na zijn beweging naast een vreemd bouwveld, moet de speler aan deze bezitter huurgeld betalen. Het huurgeld is afhankelijk van de hoogte en het aantal aangrenzende gebouwen.

Aangrenzend betekent: de gebouwen staan op bouwvelden die zijde aan zijde (niet enkel met de hoeken) naast elkaar liggen.

Voor gebouwen met één etagesteen moet 10-duizend worden betaald, voor een gebouw met 2 etagestenen 20-duizend en voor een torenflat moet 100-duizend worden betaald.



Voorbeeld

Blauw moet nu 10-duizend betalen aan Geel (geen 20-duizend omdat de tweede gele etagesteen niet aangrenzend is).

Rood moet 120-duizend betalen aan Groen (100 + 10 + 10).

Geel moet 40-duizend betalen aan Rood (10 + 10 + 20).

3. De architect bewegen en een etagesteen plaatsen

Als de spelfiguur van de speler niet op een actievelde staat, moet de speler nu de architect bewegen en moet hij een etagesteen uit zijn voorraad plaatsen. Op welk bouwveld de etagesteen mag worden gelegd, wordt door de zwarte dobbelsteen en de huidige positie van de architect bepaald:

- De nieuwe etagesteen mag op een **leeg bouwveld** worden geplaatst.
- De nieuwe etagesteen mag op een bouwveld worden geplaatst waarop al **minstens één eigen** etagesteen ligt.
- De nieuwe etagesteen mag **niet** op een eigen torenflat worden geplaatst.
- De nieuwe etagesteen mag **niet** op een vreemd gebouw worden geplaatst.

Hoe wordt er gebouwd ?

De speler gaat met de architect precies zoveel velden horizontaal of verticaal (niet diagonaal) over de bouwvelden zoals wordt aangegeven door de zwarte dobbelsteen. Daarbij mag over geen enkel veld tweemaal worden gegaan en mag er maar één keer 90° worden afgebogen. Het speelt echter geen rol of de velden, waarover de architect wordt bewogen, bebouwd zijn of niet. Enkel het laatste veld waarop de architect landt, moet vrij zijn of alleen zijn bebouwd door een eigen etagesteen of etagestenen. Daar waar de speler de architect laat landen, wordt de nieuwe etagesteen geplaatst. Als de speler een etagesteen op een **leeg bouwveld** plaatst, is zijn **speelbeurt onmiddellijk beëindigd**.



Afbeelding A

Rood heeft met de zwarte dobbelsteen een '5' gedobbeld. Op de bouwvelden die met rood zijn gemarkeerd, kan hij een etagesteen plaatsen. Op het zwart gemarkeerde veld kan hij geen etagesteen plaatsen.

Afbeelding B

De speler kiest voor het bouwveld aan de rand rechts. Hij neemt één van zijn etagestenen uit de voorraad en legt de steen op dat bouwveld en hij zet de architect op deze steen.

AANDACHT

*De speler **moet** een etagesteen plaatsen, ook al past dit bouwveld hem niet.*

In zeldzame situaties kan het gebeuren dat er geen reglementair bouwveld wordt gevonden, zodat de speler de architect niet kan bewegen en dus ook geen etagesteen kan plaatsen.

*In dit geval is zijn **speelbeurt onmiddellijk beëindigd** en de volgende speler is aan de beurt.*

4. Een gebouw bewegen en een vreemd gebouw afbreken

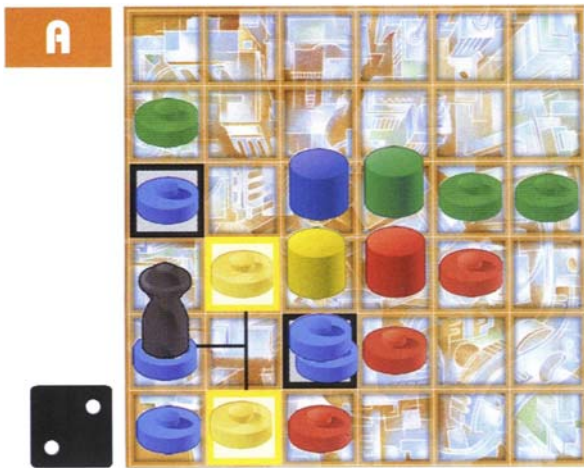
Als de speler een etagesteen plaatst op een eigen gebouw dat uit één of twee etagestenen bestaat, moet hij daarna dit zonet verhoogde '2-gebouw' of '3-gebouw' bewegen en daarmee een vreemd gebouw afbreken. Voor de beweging gelden dezelfde regels als voor de architect.

- Een '2-gebouw' moet precies twee velden worden bewogen.
- Een '3-gebouw' moet precies drie velden worden bewogen.
- De beweging moet eindigen op een bouwveld met een vreemd gebouw.
- Het vreemde gebouw moet kleiner zijn dan het eigen gebouw dat wordt bewogen.
- De beweging mag niet eindigen op een leeg bouwveld.

De etagestenen van het afgebroken gebouw worden aan de eigenaar teruggegeven. Op deze plaats wordt het eigen gebouw gezet en daarop wordt de architect geplaatst.

AANDACHT

De architect wordt tijdens de volledige speelbeurt van de speler niet bewogen. Alleen aan het einde van zijn speelbeurt wordt de architect op het nieuwe gebouw geplaatst. Een gebouw waarop de architect staat, mag niet worden afgebroken.

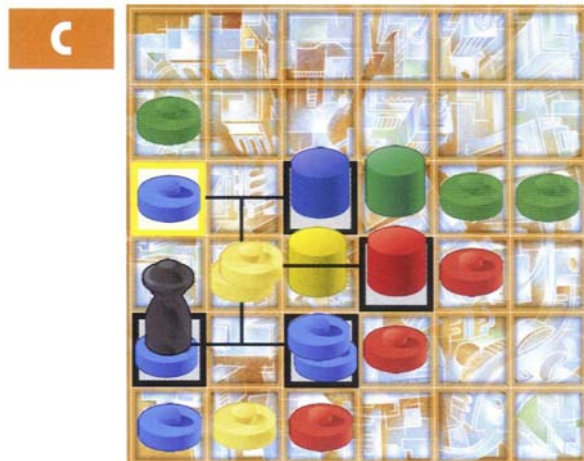
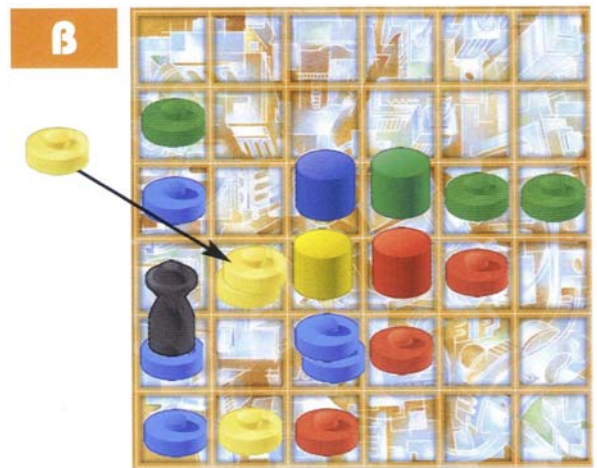


Afbeelding A

Geel heeft met de zwarte dobbelsteen een '2' gedobbeld. Op de zwart gemarkeerde velden mag niet worden gebouwd. Op de geel gemarkeerde bouwvelden ligt al een eigen gele etagesteen. Hierop mag wel worden gebouwd.

Afbeelding B

Geel besluit voor het bovenste bouwveld omdat er van daaruit meer mogelijkheden zijn om zijn gebouw te bewegen. Hij legt één van zijn etagestenen bovenop zijn andere etagesteen.



Afbeelding C

Geel moet nu zijn '2-gebouw' twee velden bewegen. Vijf vreemde gebouwen bevinden zich binnen de reikwijdte (gemarkeerde velden). De rode en de blauwe torenflat kunnen niet worden afgebroken omdat ze hoger zijn dan het '2-gebouw' van Geel. De beide onderste gebouwen van Blauw kunnen ook niet worden afgebroken omdat één gebouw even hoog is en op het andere gebouw de architect staat. Enkel het bovenste blauwe gebouw kan door Geel worden afgebroken.

Afbeelding D

Geel beweegt zijn '2-gebouw' op de plaats van het blauwe gebouw en plaatst de architect bovenop het gebouw. Hij geeft aan Blauw zijn etagesteen terug.



AANDACHT

De **verhoging** van het gebouw en de **beweging** van het gebouw **horen samen**. Daarom moet de speler goed nadenken welk gebouw hij wil verhogen. Stel dat een speler een gebouw verhoogt maar het niet conform de regels kan plaatsen om een vreemd gebouw af te breken, dan mag hij deze verhoging niet doorvoeren. De geplaatste etagesteen wordt terug in de voorraad gelegd, de architect blijft staan op zijn oorspronkelijk gebouw en de volgende speler is aan de beurt.

Hoe komen de torenflats in het spel ?

Steeds als een speler van zijn '2-gebouw' een '3-gebouw' heeft gemaakt, beweegt hij dit gebouw over drie velden en breekt een kleiner vreemd gebouw af. Daarna ruilt hij op dit bouwveld, waarop tot dan toe een vreemd gebouw stond, zijn drie eigen etagestenen tegen een torenflat uit zijn voorraad. Een torenflat kan niet meer worden bewogen, maar kan ook niet meer worden afgebroken (uitgezonderd door een actiekaart).



Afbeelding A

Groen heeft met de zwarte dobbelsteen een '4' gedobbeld. Op de groen gemarkeerde velden kan hij een etagesteen leggen, op de zwart gemarkeerde velden niet.

Afbeelding B

De spelers beslist om het bouwveld aan de linkerrand te nemen omdat daar al twee etagestenen staan. Hij neemt een eigen etagesteen uit de voorraad en legt die er bovenop.

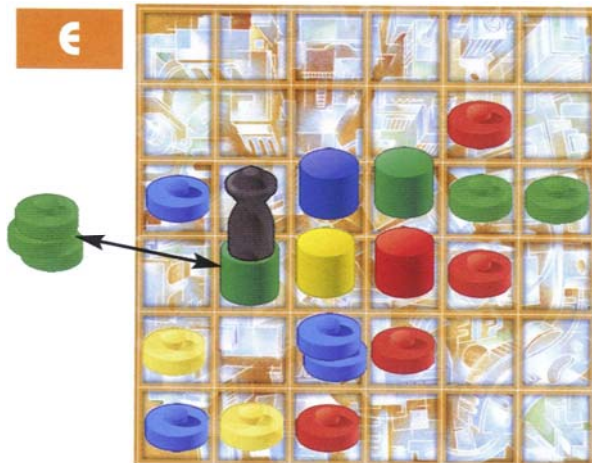


Afbeelding C

Groen moet nu zijn '3-gebouw' drie velden bewegen. Vier bouwvelden bevinden zich binnen zijn reikwijdte. Het bouwveld aan de bovenste rand kan niet want dit bouwveld is nog leeg. De blauwe torenflat kan hij niet afbreken omdat dit gebouw even hoog is. Er blijven dus alleen nog de beide gele gebouwen over.

Afbeelding D

Groen beslist om het gele '2-gebouw' af te breken. Hij geeft de beide etagestenen aan Geel.



Afbeelding E

Nu moet Groen zijn '3-gebouw' ruilen tegen een eigen torenflat. Daarna plaatst hij de architect bovenop zijn torenflat. Daarmee is zijn speelbeurt beëindigd.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk beëindigd als ofwel:

↪ een speler **al zijn torenflats heeft gebouwd** (bij 3 en 4 spelers 5 en bij 2 spelers 7)

OF

↪ een speler **meer huurgeld** moet betalen **dan** hij aan **baar geld** bezit.

Als het spel is beëindigd, ontvangen alle spelers een premie van 100-duizend van de bank voor elke gebouwde torenflat op het speelbord. Als het spel is beëindigd door het bankroet van een speler, moet deze speler met de helft van de premie zijn schulden betalen. Als de premie ontoereikend is, ontvangt de schuldeiser de rest van de bank. Daarna telt iedere speler zijn baar geld. De speler met grootste geldsom wint het spel.

De actiekaarten



Dobbel nog eens met de witte dobbelsteen en verplaats je eigen spelfiguur het desbetreffende aantal velden voorwaarts. Als je pech hebt, moet je huurgeld betalen en is je speelbeurt beëindigd.



Verplaats de spelfiguur van de rijkste speler (dat kan ook jezelf zijn) één, twee of drie velden voorwaarts. Als er meerdere 'rijkste' spelers zijn, beslis jij welke spelfiguur zich moet verplaatsen en misschien huurgeld betalen. Daarna is je speelbeurt beëindigd.



De bank betaalt aan de armste speler 100-duizend. Als er meerdere 'armste' spelers zijn, ontvangen ze allemaal 100-duizend, ook als dit alle spelers zouden zijn.



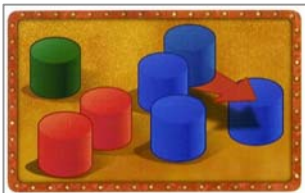
Dobbel nog eens met de beide dobbelstenen. Tel de gedobbelde ogen samen en vertienvoudig de som. Neem dit bedrag als cadeau uit de bank.



Kies een speler die voor elk van zijn torenflats een belasting van 50-duizend aan de bank moet betalen. Een speler die bijvoorbeeld drie torenflats op het speelbord heeft en wordt gekozen, moet dan 150-duizend als belasting aan de bank betalen.



Betaal belasting aan de bank. Voor elk van je torenflats betaal je een belasting van 50-duizend. Als je drie torenflats op het speelbord hebt, betaal je dus 150-duizend aan belasting.



De spelers (ook jezelf) met de meeste torenflats op het speelbord moet één torenflat terug in zijn voorraad nemen. Beslis welke torenflat moet verdwijnen. Als er meerdere spelers zijn met de meeste torenflats wordt er toch maar één torenflat verwijderd.



Ruil de positie van één van je gebouwen met de positie van een vreemd gebouw op het speelbord. Er mag ook worden geruild tussen gebouwen met een verschillende hoogte, maar alleen tussen '1-gebouwen' en '2-gebouwen', niet met torenflats.



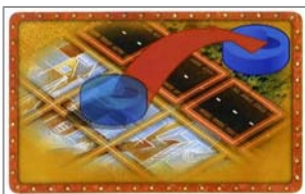
Je moet een eigen etagesteen uit je voorraad op een vrij bouwveld op het speelbord leggen.



Ruil de positie van een vreemd gebouw met een ander vreemd gebouw op het speelbord. Er kunnen ook gebouwen met een verschillende hoogte worden geruild: '1-gebouwen', '2-gebouwen' en ook torenflats. In het spel voor twee spelers blijft de kaart zonder effect en er wordt een andere kaart getrokken.



Leg één van je gebouwen op een leeg bouwveld. Dit geldt niet voor torenflats.



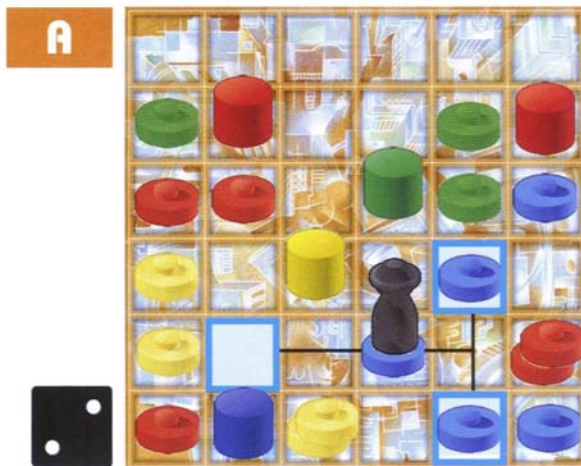
Neem één gebouw (een '1-gebouw' of een '2-gebouw') van een medespeler van het speelbord en geef het terug aan de bezitter.



Neem één van je eigen gebouwen (inclusief een torenflat) van het speelbord en leg het terug in je eigen voorraad.

Variant voor kenners van het spel

Een speler die van een '1-gebouw' een '2-gebouw' heeft gemaakt, mag in plaats van twee velden te bewegen op een vreemd gebouw ook op een eigen '1-gebouw' bewegen. Daardoor ontstaat een '3-gebouw'. De speler moet dan nog eenmaal bewegen met dit gebouw (drie velden) en daarbij een vreemd gebouw afbreken en daarna zijn '3-gebouw' ruilen in een torenflat. Als die tweede beweging niet reglementair kan worden gemaakt, mag ook de eerste beweging niet worden uitgevoerd. Met deze variant slaagt een speler er sneller in om een torenflat te verwerven.

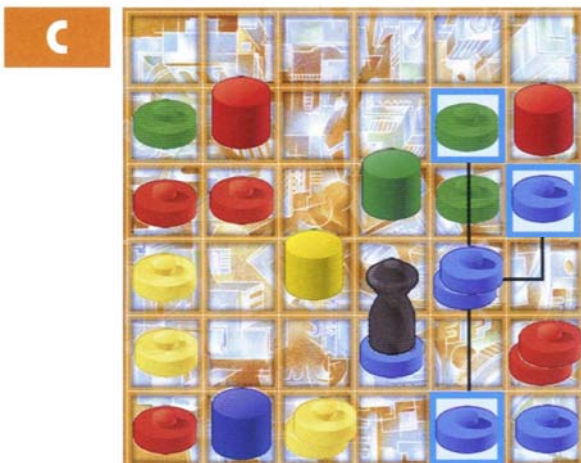
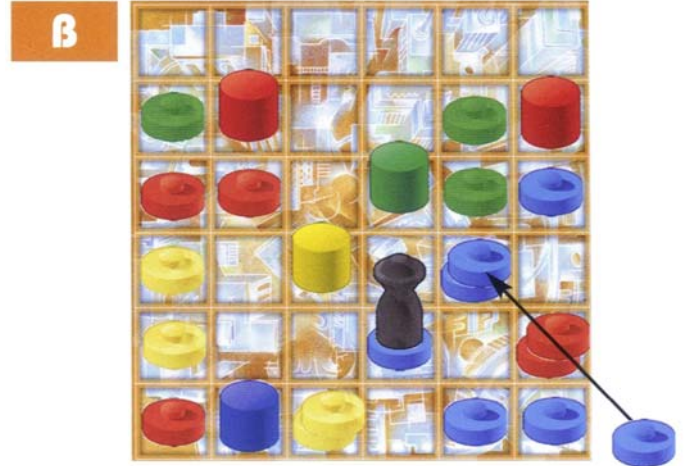


Afbeelding A

Blauw heeft met de zwarte dobbelsteen een '2' gedubbeld. Er zijn drie bouwvelden (blauw gemarkeerd) waarop Blauw zijn etagestenen kan plaatsen.

Afbeelding B

Blauw beslist voor het bovenste bouwveld omdat hij vandaar uit betere mogelijkheden heeft om zijn nieuw gebouw te bewegen. Hij legt dus één van zijn etagestenen op deze etagesteen.

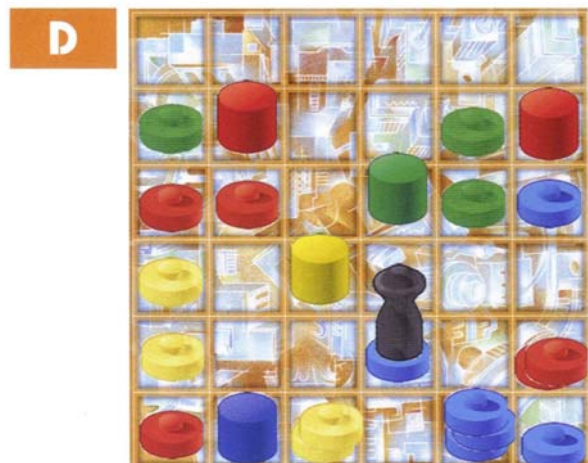


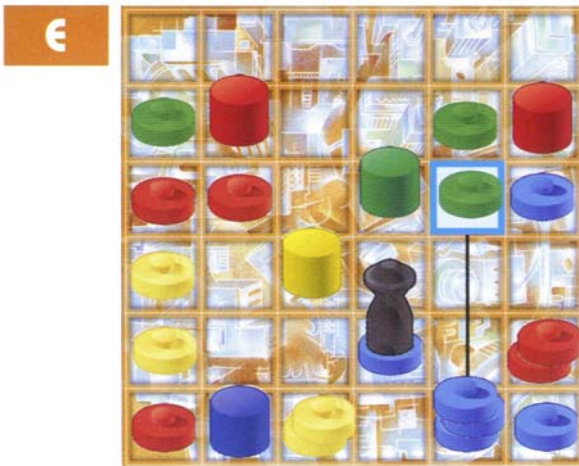
Afbeelding C

Blauw heeft nu met zijn '2-gebouw' drie mogelijke doelen. Hij kan het groene '1-gebouw' afbreken. Hij kan echter ook (nieuwe regelvariant) op één van zijn beide '1-gebouwen' gaan staan en zo een '3-gebouw' maken.

Afbeelding D

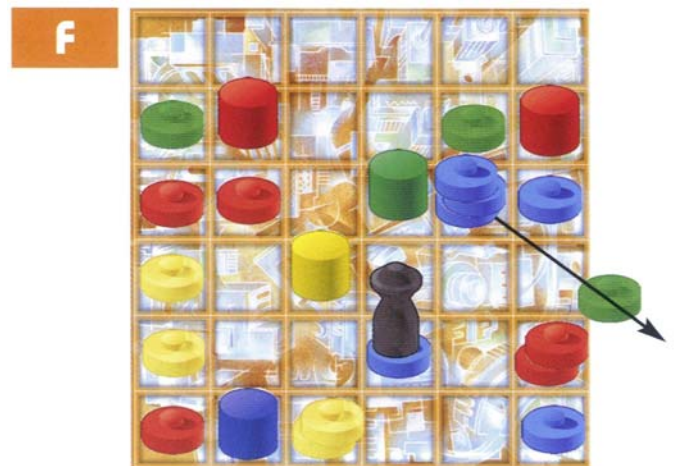
Het bovenste '1-gebouw' is geen doel om dat van daaruit geen verdere beweging kan worden gemaakt. Enkel het onderste '1-gebouw' biedt voor Blauw een zinvolle mogelijkheid om zijn gebouw te verhogen tot een '3-gebouw'.





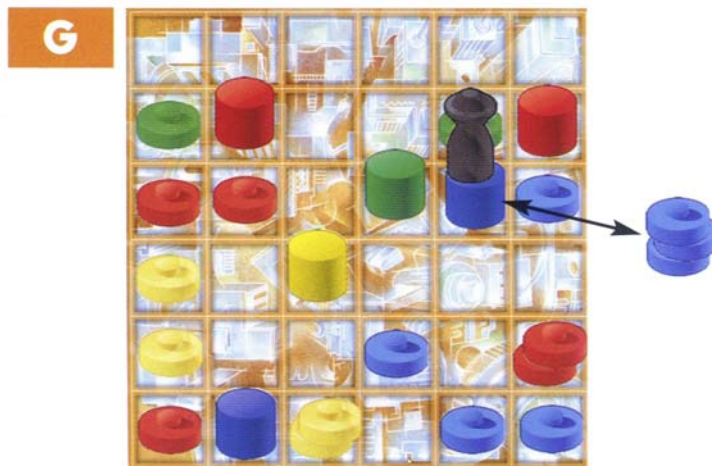
Afbeelding E

Blauw heeft met zijn '3-gebouw' alleen de mogelijkheid om het groene '1-gebouw' af te breken.



Afbeelding F

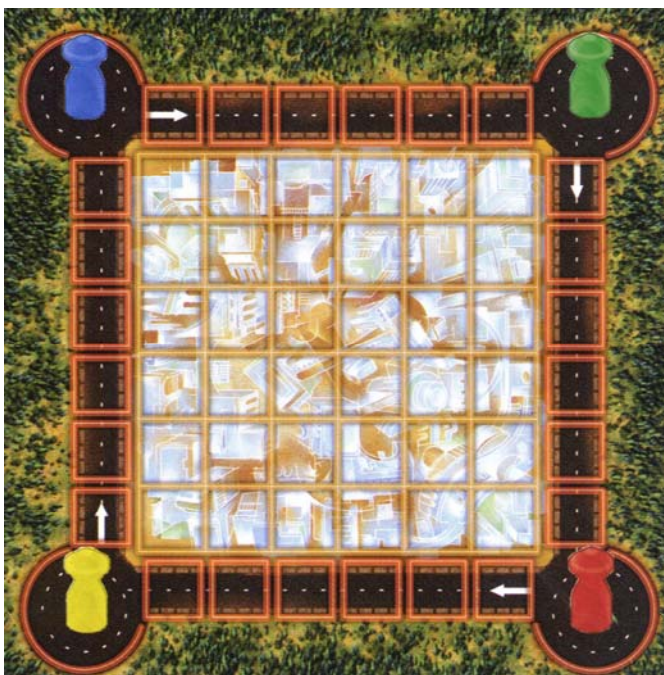
Hij geeft Groen zijn etagesteen terug en plaatst zijn '3-gebouw' op dit veld.



Afbeelding G

Nu moet Blauw zijn '3-gebouw' ruilen met een torenflat en de architect bovenop dit gebouw plaatsen.

Twee speciale regels



In plaats van de spelfiguren samen te laten starten vanaf hetzelfde rond actieveld, kunnen de spelers ook elk kiezen voor één actieveld en van daaruit starten. Er kunnen in dat geval ook meerdere spelfiguren starten vanaf hetzelfde actieveld.

In een spel met twee spelers kan het gebeuren dat er geen etagestenen meer in de voorraad van een speler zijn. In dit geval neemt de speler de kleur van een etagesteen van een speler die niet deelneemt aan het spel.

16 november 2006