

Skyrise (KSR v2.0)

Vorbereitungen

- So viele **Inseln** wie Spieler + zentrale Insel
- **Scheiben** vorbereiten
 - bei 3 Spielern bei 2 Spielern
 - 28 entfernen: 14 entfernen:
 - je 2 Patron-Scheiben A-D, 1 Joker „?“ , 1 Provision
 - je 5 Farb-Scheiben „+1“, je 3 Farb-Scheiben
- Übrige Scheiben im Beutel mischen, ziehen, je 1 auf farbige Viertel der Inseln verteilen.
- Jedem Spieler 3 -> **Wunder-Karten** (2 Spieler: 5) und 1 Karte -> **Geheime Ziele** austeilen, verdeckt halten. Eigene Karten dürfen angeschaut werden.
- Karte **Island Control** und 2 zufällige der 5 -> **Panorama-Karten** offen neben Plan auslegen.
- 4 **Patron-Plättchen** verdeckt mischen, auf Felder A-D am Spielplanrand verteilen.
- **Stadtschlüssel** (groß 10, klein 4) bereithalten (2 Spieler: nur den großen Schlüssel).
- Spieler: SP-Marker auf „0“, Tableau, 12 Gebäude (in 3 Größen: niedrig / mittel / hoch), 1 Wunder (2 Spieler: zusätzlich zweites Wunder und Marker ungenutzter Farbe)
- KSR-Begriffsdefinition: **Bauwerk** ist Oberbegriff für **Gebäude** (Zahl unten) und **Wunder** („W“).
- Alle Wunder und Gebäude mit Punkt unter Bietwert am Boden vorerst beiseite legen. Übrige Gebäude nach Bietwert sortiert für alle gut sichtbar neben Tableau stellen (Zahl nach oben).
- **Startspieler** zufällig bestimmen.

Spiel-Ablauf

Das Spiel teilt sich in Ära 1 und Ära 2. In jeder Ära werden eine Reihe -> Auktionen durchgeführt. Am Ende jeder Ära gibt es eine -> Ära-Wertung, bei Spiel-Ende die -> Schlusswertung. Weitere SP können im Spiel durch Bau von Wundern erzielt werden.

Auktion

Erstbieter bestimmen

Es beginnt der Gewinner der vorherigen Auktion.

Ausnahmen:

- Beginn Ära 1: Startspieler
- Beginn Ära 2 oder nach Konstruktion des letzten Bauwerks eines Spielers: kleinster Wert der (2 Spieler: Summe beider) Wunder-Karte(n).

Startgebot

Gebot (= Gebäude mit Zahl nach oben) auf freies Feld der zentralen Insel oder in Nachbarschaft (Grenzlinie oder Brücke) zu Viertel mit beliebigem Bauwerk. Das Wunder darf nicht verwendet werden, es sei denn es ist das letzte Bauwerk im Vorrat des Spielers.

Bieten fortsetzen

Reihum im Uhrzeigersinn eines wählen:

- Überbieten: höheres Gebot oder Wunder (Ära 2) in freies benachbartes Viertel setzen.
- Passen: Spieler scheidet aus dieser Auktion aus.

Ende der Auktion

Es gewinnt, wer in ein Viertel ohne freies Nachbarviertel setzt oder eine Runde nicht überboten wurde oder sein Wunder eingesetzt hat (sofern andere Wunder nicht die Fähigkeit zum Überbieten haben).

- Unterlegene Gebote zurück in Vorrat der Spieler.
- Bauwerk aufstellen (Zahl nach unten). Wenn im Viertel vorhanden -> Scheibe einsammeln.
- Wunder aktivieren Effekt ihrer -> Wunder-Karte.

Scheibe einsammeln

- Farb-Scheiben auf erstes freies Feld (von links) der Farbleisten auf Tableau
- Farbjoker „?“ bei Erhalt einer Leiste zuordnen
- alle anderen (überzählige Farb-Scheiben, Patron-Scheiben A-D, Provision-Scheiben „+1“) auf Bild legen (links auf Tableau).

Ende Ära 1

tritt ein, wenn ein Spieler sein letztes Bauwerk aus seinem Vorrat gebaut hat. Dann -> Ära-Wertung

Ära-Wertung

Insel-Kontrolle

Jede Insel gibt 5 SP für den, der dort besitzt:

1. meiste hohe Gebäude (keine Wunder, außer Atelier), bei Gleichstand...
2. meiste mittlere Gebäude, bei Gleichstand...
3. meiste niedrige Gebäude

Wenn immer noch Gleichstand, 5 SP für jeden.

Panorama-Wertung

Beide -> Panorama-Karten werden für alle Spieler gewertet. Man erhält die SP, so oft man die Bedingung erfüllt. Jedes Bauwerk kann mehrfach an Teil-Wertungen beteiligt sein.

Vorbereitung Ära 2

Alle Spieler

- wählen 1 ihrer Wunder-Karten und decken sie gleichzeitig auf. (2 Spieler: 2 Karten, Zuordnung 2. Wunder mit Marker auf Karte festlegen)
Übrige Wunder-Karten kommen aus dem Spiel.
- nehmen ihre 5 Ära-2-Gebäude sowie die Wunder zu ihrem Bauwerke-Vorrat

Das Spiel geht mit -> Auktionen weiter.

Stadtschlüssel

Wer in Ära 2 seine Bauwerke zuerst verbaut hat, erhält den großen Stadtschlüssel.

Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern erhält der zweite Spieler, der dies erreicht, den kleinen Stadtschlüssel.

Ende Ära 2

tritt ein, wenn jeder Spieler sein letztes Bauwerk aus seinem Vorrat gebaut hat. Erst -> Ära-Wertung, dann -> Schlusswertung

Schlusswertung

- Alle Spieler decken ihr geheimes Ziel auf und erhalten 10 SP wenn erfüllt.
- Patron-Plättchen aufdecken. Für jede Patron-Scheibe erhält man die angezeigten SP.
- Farb- / Joker-Scheiben auf Bild geben je 10 SP.
- 10 SP für den großen Stadtschlüssel, 4 SP für den kleinen.
- Provision-Scheiben („+1“) geben für alle auf dem Bild gesammelten Scheiben (also alle außer den auf Farbleisten) und für Stadtschlüssel je 1 SP.
- Jedes Bauwerk erbringt so viele SP, wie oberhalb der letzten Scheibe auf den Leisten des Tableaus angezeigt ist. Empfehlung zur Abrechnung: Bauwerke einer Farbe eines Spielers vom Plan nehmen und Anzahl mit SP-Wert multiplizieren. Mit allen Farben für alle Spieler wiederholen.

Es gewinnt, wer die meisten SP hat - bei Gleichstand, wer seine Bauwerke zuerst verbaut hat.

Wunder-Karten

Nr.	Name	Text
1	The Hammer	kann andere Wunder überbieten. Mitspieler dürfen nicht mit hohen Gebäuden in Nachbarschaft bieten (außer es sind die letzten freien Viertel).
2	The Capital Building	kann Auktion in beliebigem freien Viertel starten. Wenn beim Start verwendet und gebaut, zählt es 4 SP.
3	The Palace	2 SP für jedes in dieser Auktion abgegebene Gebot (einschließlich sich selbst).
4	Atlantis	Zählt 8 SP wenn eigene Bauwerke in Nachbarschaft von 3+ verschiedenen Seen.
5	Zepplinstone	8 SP wenn eigene Bauwerke neben 4+ verschiedenen Luftschiffen stehen.
6	Lynch's Image	2 SP für jedes zu diesem Wunder benachbarte Bauwerk.
7	Opportunity	2 SP für jedes zu diesem Wunder benachbarte freie Viertel.
8	Kahn's Ambition	Geheimes Ziel aufdecken. Wenn es erreicht wird, 2 SP für jedes zu diesem Zeitpunkt noch nicht gebaute Bauwerk im Vorrat.
9	Jacobs' Gardens	4 SP für jede Farbe, von der kein Spieler mehr Scheiben als man selbst auf seinem Tableau hat.
10	Intelligentsium	Der Spieler wertet für sich sofort alle Panorama-Karten für die Insel des Wunders. (Brücken der Insel zählen für Brücken-Panorama)
11	The Olmsted	5 SP wenn auf zentraler Insel. 2 SP je Bauwerk auf zentraler Insel (auch wenn Wunder nicht dort errichtet wurde, sonst einschließlich dieses).
12	Munch's Haven	3 SP je verschiedenem Buchstaben den man auf Patron-Scheiben besitzt. Der Spieler darf sich alle Patron-Plättchen anschauen.
13	Sullivan's Reach	3 SP für jedes hohe Gebäude auf der Insel des Wunders.
14	Atelier	Das Wunder zählt als hohes Gebäude. 3 SP für jede Insel mit einem eigenen hohen Gebäude.
15	The Shard	2 SP je gesammelter Patron-Scheibe.
16	La Boca	3 SP je verschiedener Farbe der Viertel auf der Insel des Wunders mit eigenem Bauwerk drauf.
17	Le Baron	12 / 8 / 6 / 0 SP wenn man noch 0 / 1 / 2 / 3+ ungebraute Bauwerke im Vorrat hat.
18	The Vault	sammelt eine weitere Scheibe aus einem benachbarten Viertel ein.
19	The Summit	5 SP für jede Insel, die man gerade kontrolliert.
20	Niemeyers Legacy	2 SP je in längster Kette benachbarter Viertel mit eigenem Bauwerk. (Das Wunder muss kein Teil der Kette sein)

Panorama-Karten

Name	Text
Blimps	3 SP für jedes Luftschiff, das zu 3+ eigenen Bauwerken benachbart ist.
Bridges	3 SP für jede Brücke mit eigenen Bauwerken zu beiden Seiten.
Chains	3 SP für jede Insel, auf der 3+ zueinander benachbarte eigene Bauwerke stehen.
Lakes	3 SP für jeden See, der zu 3+ eigenen Bauwerken benachbart ist.
Windmills	2 SP für jedes Viertel mit Windmühle und eigenem Bauwerk.

Geheime Ziele

10 SP bei Spielende, wenn 4+ eigene Bauwerke in Viertel der Hintergrundfarbe.

Dies ist keine offizielle Regel zum Spiel.

Die private Weitergabe der Datei ist nur entgeltfrei und ungeteilt erlaubt – jede Veröffentlichung sowie kommerzielle Verwendung ist nicht gestattet.

Wer sich für den Text mit einer Spende bei mir bedanken möchte, kann das gerne hier tun:

<https://paypal.me/hthordsen>

Viel Spaß mit Skyrise ☺

Hartmut Thordsen