

SkyRunner
Ravenburger® spel nr. 26 212 0
Auteur: Joel Sevelin / Erik Karlsson / Dan Glimme
Licentie: Seven Towns Ltd
Illustratie / ontwerp: Franz Vohwinkel

Voor 2 – 5 spelers van 8 – 99 jaar

Inhoud

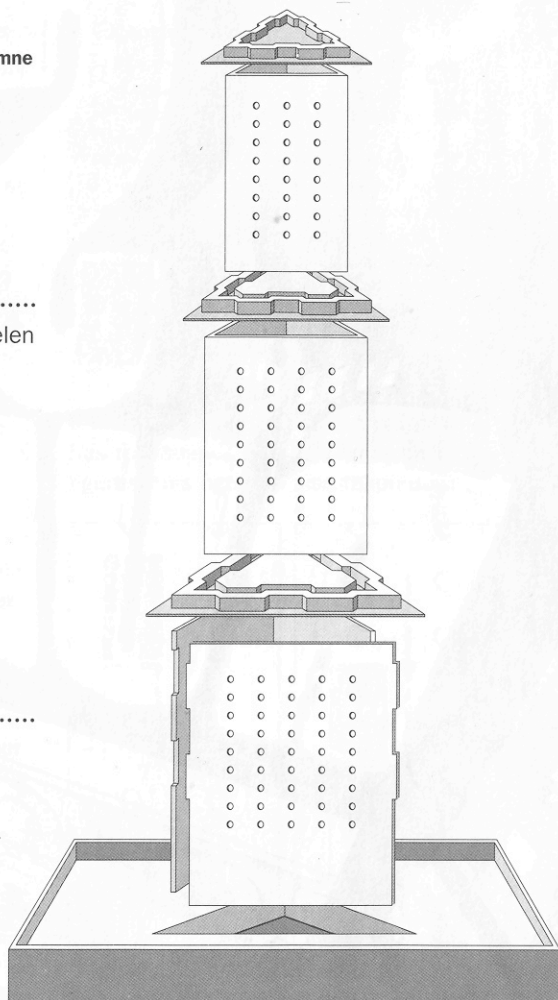
- 1 wolkenkrabber, bestaande uit 7 delen
- 90 kaarten:
 - 40 cijferkaarten met de waarden 1 - 8 in 5 kleuren
 - 5 boeven-kaarten in 5 kleuren
 - 25 klim-kaarten
 - 12 uitrustings-kaarten
 - 2 uitrusting - verloren - kaarten
 - 4 sabotage-kaarten
 - 2 uitlij-kaarten
 - 5 speelfiguren

Doel van het spel

De spelers proberen met behulp van klimkaarten als eerste op het dak van het flatgebouw te komen. Daartoe worden blind cijferkaarten uitgespeeld, waarmee de spelers tegelijkertijd om de aangeboden klim- en andere kaarten bieden.

Vorbereiding van het spel

De wolkenkrabber wordt als volgt in elkaar gezet: De doos dient als fundament. Daarin worden de twee grote wanddelen gestoken, zodat een driehoek ontstaat, die het onderste gedeelte van de flat voorstelt. Om het gebouw stabiel te maken, wordt

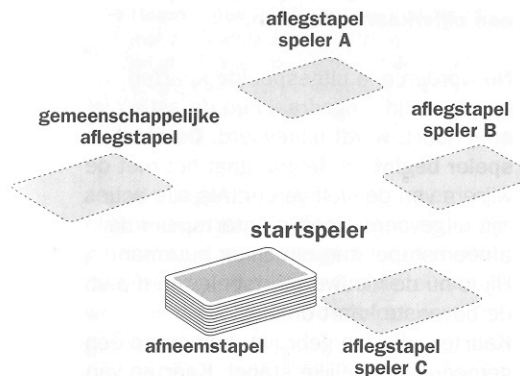


vervolgens het grootste tussenvlak aangebracht, waardoor een soort richel ontstaat. Daarop worden de middelgrote wanden als driehoek geplaatst. En daarop het middelgrote tussenvlak. Ook hier ontstaat dus een richel. Daar bovenop komen de kleinste wanden als driehoek en daarop het dak.

In de wanden zijn gaatjes aangebracht, waarlangs de figuren naar boven kunnen klimmen. De spelers spelen gemeenschappelijk aan **één** kant van het gebouw.

Er zijn wanden met 1, 2, 3, 4 of 5 rijen met gaatjes. Wij adviseren dat het **aantal gaatjes van de onderste wand** tenminste gelijk is aan het aantal spelers. 5 personen spelen dus aan de zijde die 5 gaatjes-rijen heeft. 4 personen starten aan de kant met 4 gaatjes-rijen en 2 of 3 personen beginnen aan de kant met 3.

Het middelste en bovenste gedeelte stelt u naar eigen inzicht of behoefte samen. Hoe minder rijen ten opzichte van het aantal deelnemers, hoe groter het gedrang om boven te komen.



Ieder speler krijgt:

- 1 speelfiguur
- 1 set kaarten van 1 tot 8 in dezelfde kleur als die van de speelfiguur
- 1 boevenkaart in diezelfde kleur
- 2 klimkaarten met de waarden 3 en 4
- 1 uitrustingskaart

Wanneer er minder dan 5 spelers meedoen, dan worden van de resterende **kleuren** alle kaarten uit het spel genomen.

De overblijvende kaarten worden geschud en als afneemstapel blind aan de kleinste speler gegeven. Hij is daarmee de startspeler.

De strijd begint!

Er zijn de volgende soorten kaarten:

Cijferkaarten

met de waarden 1 tot 8 in de kleuren van de spelers. Daarmee bieden de spelers om de bovenste kaart van de afneemstapel.



Boevenkaarten

in de kleuren van de spelers. Hiermee proberen de spelers de uitgespeelde klimkaarten van hun medespelers te pakken te krijgen.



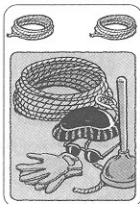
Cijfer- en boevenkaarten zijn altijd in het bezit van de speler met de kleur van deze kaarten. Hij heeft ze in de hand of ze liggen – nadat ze zijn uitgespeeld – op de eigen aflegstapel.

De volgende kaarten zitten in de afneemstapel, die van startspeler naar startspeler wordt doorgegeven. Op deze kaarten wordt geboden.



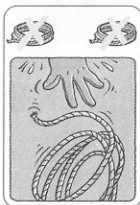
Klimkaarten

met de waarden 2 t/m 5. Hiermee klimmen de spelers langs de wand naar het dak.



Uitrustingskaarten

Deze zijn nodig om de beide richels te nemen en om op het dak te komen. Ook kunnen hiermee medespelers worden ingehaald. Als in een beurt een richel wordt genomen en tegelijkertijd een medespeler wordt ingehaald, dan zijn hiervoor twee uitrustingskaarten nodig.



Uitrusting-verlorenkaarten

Met deze kaarten kan een uitrustingskaart van een medespeler worden geëlimineerd.



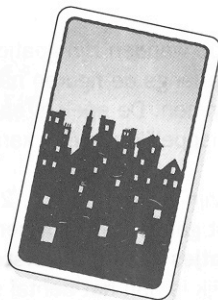
Sabotagekaarten

Met deze kaarten dwing je een medespeler 3 plaatsen terug.



Uitglijkaarten

Wie deze kaart krijgt, moet zelf 2 of 3 plaatsen terug.



Aan het begin van iedere ronde draait de startspeler de bovenste kaart van de blinde afneemstapel om. Vervolgens speelt iedere speler een van de kaarten die hij in de hand heeft – met de beeldzijde naar beneden – uit.

Hij heeft daarbij de keuze of het een cijferkaart, een boevenkaart, een klimkaart of een reeds geveilde kaart is. De enige uitzondering is de uitglijkaart. Als deze openligt, **moeten alle spelers een cijferkaart uitspelen.**

Nu worden alle uitgespeelde kaarten tegelijkertijd omgedraaid en de actie die erbij hoort, wordt uitgevoerd. **De startspeler begint** en daarna gaat het met de wijzers van de klok verder. Als alle acties zijn uitgevoerd, geeft de startspeler de afneemstapel aan zijn linker buurman. Hij is nu de nieuwe startspeler en draait de bovenste kaart om. Kaarten, die zijn gebruikt, komen op een gemeenschappelijke stapel. Kaarten van dezelfde kleur worden op hun eigen aflegstapel gelegd. Als de afneemstapel helemaal gebruikt is, worden de kaarten van deze stapel opnieuw geschud en vormen de nieuwe afneemstapel.

Met de uitgespeelde kaarten kunnen de volgende doelen worden bereikt:



Cijferkaarten uitspelen

De spelers die een cijferkaart hebben uitgespeeld, wedijveren om de bovenste, openliggende kaart van de afneemstapel. Degene, die de hoogste waarde heeft uitgespeeld, krijgt de kaart. Twee of meer cijferkaarten van dezelfde waarde vallen tegen elkaar weg en spelen geen rol meer.

Voorbeeld

- De openliggende kaart is een klimkaart met de waarde 3.
- Spelers A en B spelen ieder een cijferkaart met de waarde 6 uit.
- Spelers C en D spelen ieder een cijferkaart met de waarde 4 uit.
- Hoewel speler E slechts een cijferkaart met de waarde 1 heeft uitgespeeld, krijgt hij de klimkaart omdat de waarde 6 van A en B en de waarde 4 van C en D tegen elkaar wegvallen.

Als alle uitgespeelde kaarten tegen elkaar wegvallen, worden ze afgelegd en geen enkele speler krijgt in deze ronde de openliggende kaart. Om deze kaart wordt in de volgende ronde opnieuw gespeeld.

De speler die de kaart gewonnen heeft, neemt hem in de hand. De kaart kan, afhankelijk van de soort direct of in een volgende ronde worden uitgespeeld. Uitzondering: de uitglijkaart moet direct worden uitgevoerd.

Uitgespeelde cijferkaarten leggen de spelers blind **voor zich** op een eigen aflegstapel. Een speler mag ze pas weer in de

hand nemen als hij zijn **cijferkaarten** uitgespeeld heeft. De speler moet eerst zijn medespelers **medelen** dat hij zijn afgelegde cijferkaarten weer gaat gebruiken en toont daarbij de kaarten. Zo wordt voorkomen dat – per ongeluk natuurlijk – afgelegde cijferkaarten weer in het spel komen, voordat ze allemaal zijn uitgespeeld.



Boevenkaarten uitspelen

De speler die zijn boevenkaart uitspeelt, hoopt erop dat zoveel mogelijk medespelers een klimkaart uitgespeeld hebben. Als inderdaad in die ronde een of meer klimkaarten blijken te zijn uitgespeeld, dan krijgt de boef deze kaarten en mag ze in een van de volgende rondes inzetten. De spelers die deze klimkaarten hebben uitgespeeld, mogen echter toch het beoogde aantal plaatsen naar boven klimmen.

De boevenkaart wordt bij de cijferkaarten op de eigen aflegstapel gelegd.

Als meer dan een speler zijn boevenkaart uitspeelt, dan hebben zij pech en krijgen zij **geen** enkele klimkaart. De boevenkaarten vallen tegen elkaar weg. Ook nu worden de boevenkaarten op de eigen aflegstapel gelegd.

De boevenkaart kan, maar moet niet worden gespeeld en mag, voor zover deze uitgespeeld is, pas weer tegelijkertijd met alle kaarten in de hand worden genomen.



Klimkaarten uitspelen

Naast de twee klimkaarten, die iedere speler in het begin ontvangt, worden deze kaarten door middel van het uitspelen van cijfer- en/of boevenkaarten gewonnen en in een van de volgende beurten door de eigenaar uitgespeeld.

Spelers, die een klimkaart uitgespeeld hebben, klimmen naar gelang het cijfer op deze kaart omhoog. Zij mogen daarbij ook zijwaarts klimmen. Het kan voorkomen, dat een speler - gedwongen door de beurtvolgorde - niet alle of zelfs géén plaats klimmen kan. Niet gebruikte punten vervallen.

Uitgespeelde klimkaarten worden op een aparte gemeenschappelijke aflegstapel gelegd.



Uitrustingskaarten uitspelen

Naast de uitrustingskaart, die iedere speler in het begin ontvangt, worden deze kaarten verkregen door middel van het uitspelen van cijferkaarten en in een van de volgende beurten door de eigenaar uitgespeeld.

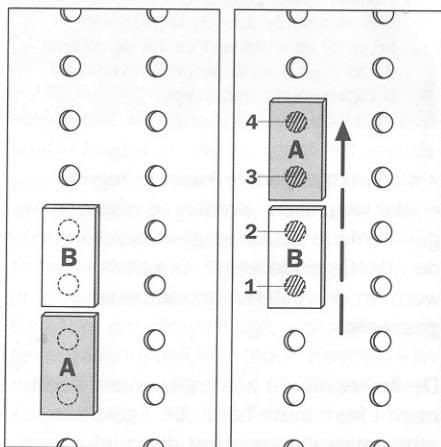
Uitrustingskaarten worden steeds samen met een klimkaart uitgespeeld.

Met behulp van een uitrustingskaart kunnen spelers

- een van de beide richels nemen, respectievelijk op het dak klimmen
- een ander speler inhalen

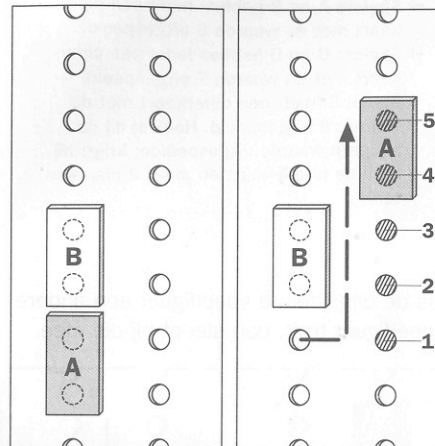
De speler, die een richel moet overwinnen of een medespeler wil inhalen, speelt eerst een klimkaart uit. Na het omdraaien van de kaarten legt hij bij zijn klimkaart ook nog zijn uitrustingskaart op de gemeenschappelijke aflegstapel. Als in een beurt een richel wordt genomen en een medespeler wordt ingehaald, dan legt hij twee uitrustingskaarten af.

Na het nemen van een richel klimt men verder in een gaatjesrij naar keuze.



Bij het inhalen is het van belang dat de klimkaart tenminste de waarde 4 heeft.

Als er genoeg ruimte is, is het natuurlijk ook mogelijk om langszij voorbij een figuur te klimmen. In dit geval hoeft er geen uitrustingskaart te worden afgelegd.



In dit geval heeft speler A een klimkaart met de waarde 5 uitgespeeld. Dit resultaat had natuurlijk ook in meer dan een beurt bereikt kunnen worden.



Uitrusting - verloren kaarten uitspelen

Deze kaarten worden door het uitspelen van cijferkaarten verkregen. Zij kunnen daarna direct of in latere beurten worden uitgespeeld. Als de kaart later wordt ingezet, wordt deze eerst blind uitgespeeld en tegelijk met de andere kaarten omgedraaid. Zodra de speler aan de beurt is, maakt hij bekend op welke medespeler ze van toepassing is.

Deze medespeler moet een van zijn uitrustingskaarten op de gemeenschappelijke aflegstapel leggen. De uitrusting-verloren-kaart wordt eveneens op deze

stapel gelegd. Als de beoogde medespeler geen uitrustingskaart heeft, wordt de uitrusting-verloren-kaart open naast hem gelegd. Zodra hij een uitrustingskaart bemachtigt, moet hij deze op de gemeenschappelijke aflegstapel leggen.



Sabotagekaarten uitspelen

Deze kaarten worden door het uitspelen van cijferkaarten bemachtigd en direct of in een latere beurt tegen een medespeler ingezet. Als de kaart later wordt ingezet, wordt ze eerst blind uitgespeeld en tegelijk met de andere kaarten omgedraaid. Zodra de speler aan de beurt is, maakt hij bekend op welke speler ze van toepassing is. Deze speler valt nu 3 plaatsen, in een rechte lijn, terug. (Bij het passeren van een richel gaat hij eventueel door in de rij rechts of links van de vorige rij). Daarna komt de sabotagekaart op de gemeenschappelijke aflegstapel. Als de gesaboteerde speelfiguur slechts 1 of 2 plaatsen van de bodem is, heeft hij geluk en valt dan maar 1 of 2 plaatsen naar beneden.

Als hij nog op de bodem is, moet hij een klimkaart met tenminste de waarde 3 afleggen. Als dit niet mogelijk is, wordt de sabotagekaart naast hem gelegd. Zodra hij echter de beoogde klimkaart bemachtigd heeft, mag hij die niet gebruiken, maar moet hij die afleggen op de gemeenschappelijke aflegstapel.

Het kan voorkomen dat een speler door het uitspelen van een sabotagekaart voorbij een richel terugvalt. Als hij daarna zelf aan de beurt is en een klimkaart

heeft uitgespeeld, maar geen uitrustingskaart meer bezit, dan mag hij slechts tot de richel klimmen.

Als de gesaboteerde speelfiguur een andere speelfiguur treft, dan sleept hij deze in zijn val mee.



Uitglij-kaarten uitspelen

Wanneer een uitglij-kaart van de afnamestapel wordt omgedraaid, **moeten alle spelers een cijferkaart uitspelen**.

De speler, die de laagste waarde biedt, glijdt **direct** het aantal plaatsen dat de kaart aangeeft, terug. De uitglij-kaart komt daarna op de gemeenschappelijke aflegstapel. Als meer dan een speler de laagste waarde uitgespeeld heeft, heeft de speler met de een na laagste waarde pech.

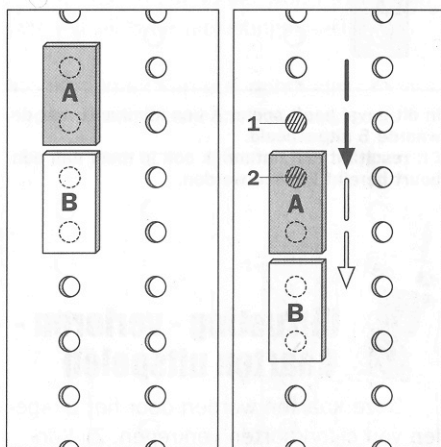
Een speler kan maximaal tot de bodem vallen. Als de speler slechts 2 plaatsen vanaf de bodem is en de uitglij-kaart met de waarde 3 heeft, heeft hij geluk en valt maar 2 plaatsen naar beneden. Als de speler nog op de bodem is, moet hij een klimkaart met tenminste de waarde 3 afleggen.

Als dit niet mogelijk is, dan wordt de uitglij-kaart open naast hem gelegd. Zodra hij een klimkaart met tenminste de waarde van de uitglij-kaart bemachtigd heeft, mag hij die niet gebruiken, maar moet hij die afleggen op de gemeenschappelijke aflegstapel.

Voorbeeld

- De openliggende kaart is een uitglij-kaart met de waarde 2.
- Spelers A en B hebben ieder een cijferkaart met de waarde 6 uitgespeeld.
- Spelers C en D hebben ieder een cijferkaart met de waarde 7 uitgespeeld.
- Speler E heeft een cijferkaart met de waarde 8 uitgespeeld. Hoewel hij de hoogste waarde uitgespeelde, krijgt hij toch de uitglij-kaart en moet 2 plaatsen terug.

Als de uitglijdende speelfiguur een andere speelfiguur treft, dan sleept hij die mee.



Speler A glijdt 2 plaatsen naar beneden en sleept speler B eveneens 2 plaatsen met zich mee.

Einde van het spel

De speler, die als eerste op het dak aankomt, beëindigt direct het spel als overwinnaar. Het dak hoeft niet persé met het precieze aantal punten bereikt te worden. Resterende punten vervallen.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg