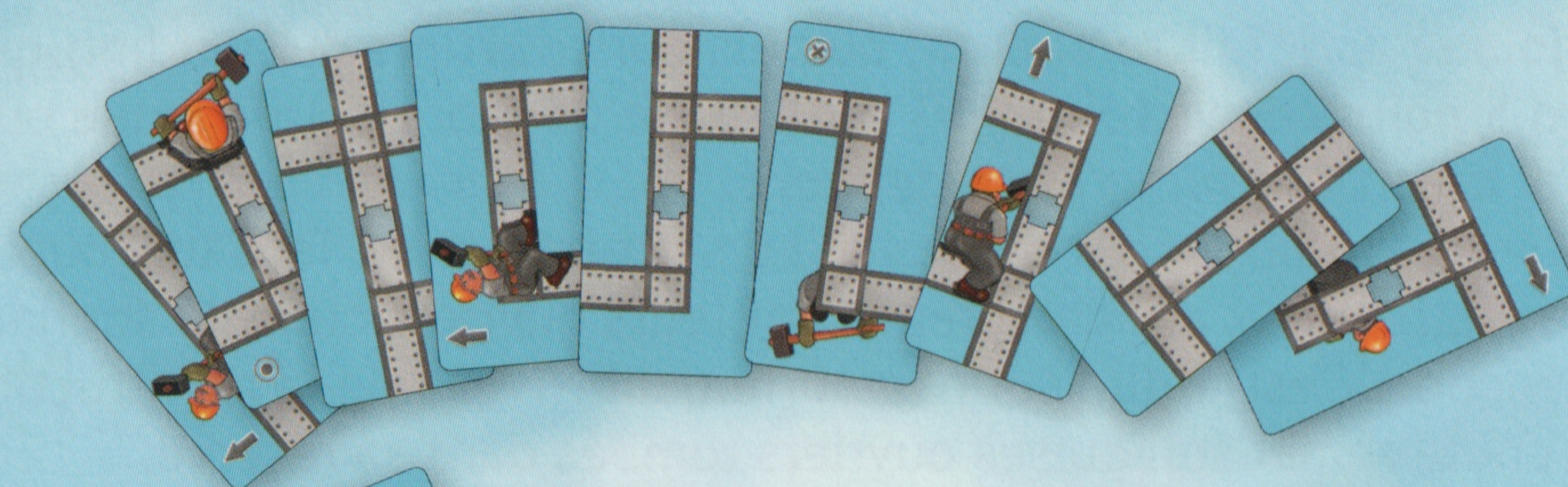


SKYSCRAPERS

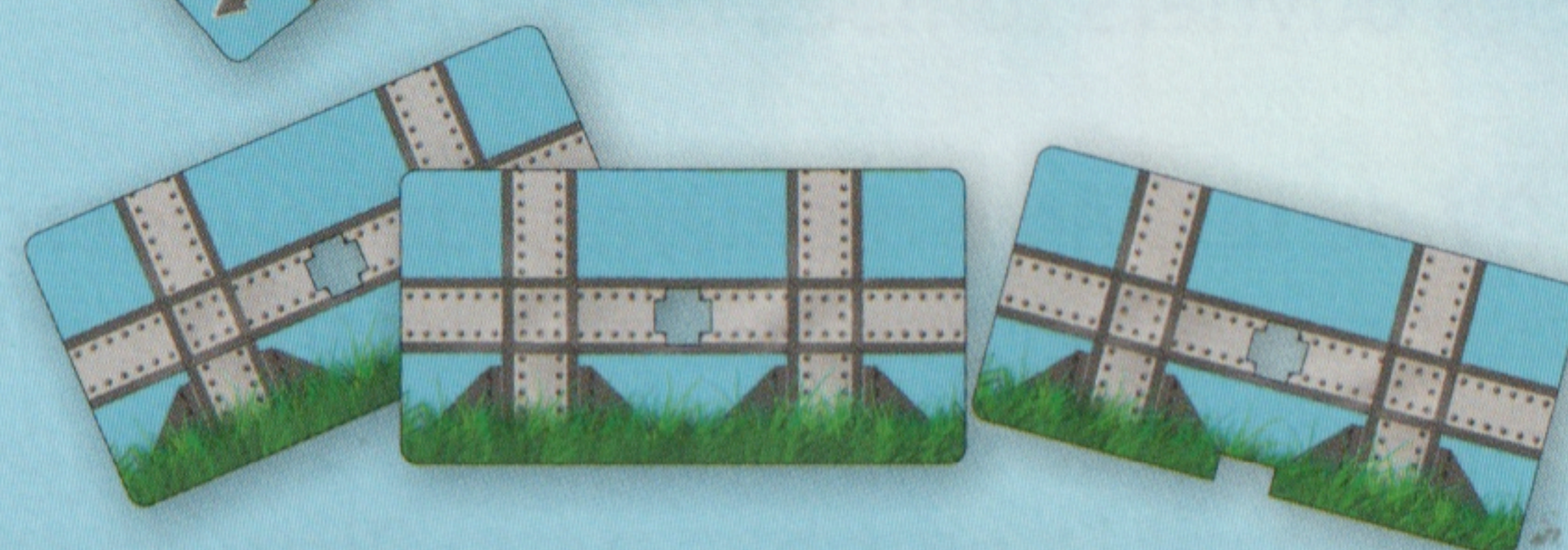
(Een spel voor 2 tot 4 spelers van Chris Boelinger & Andréa Mainini)

SPELONDERDELEN

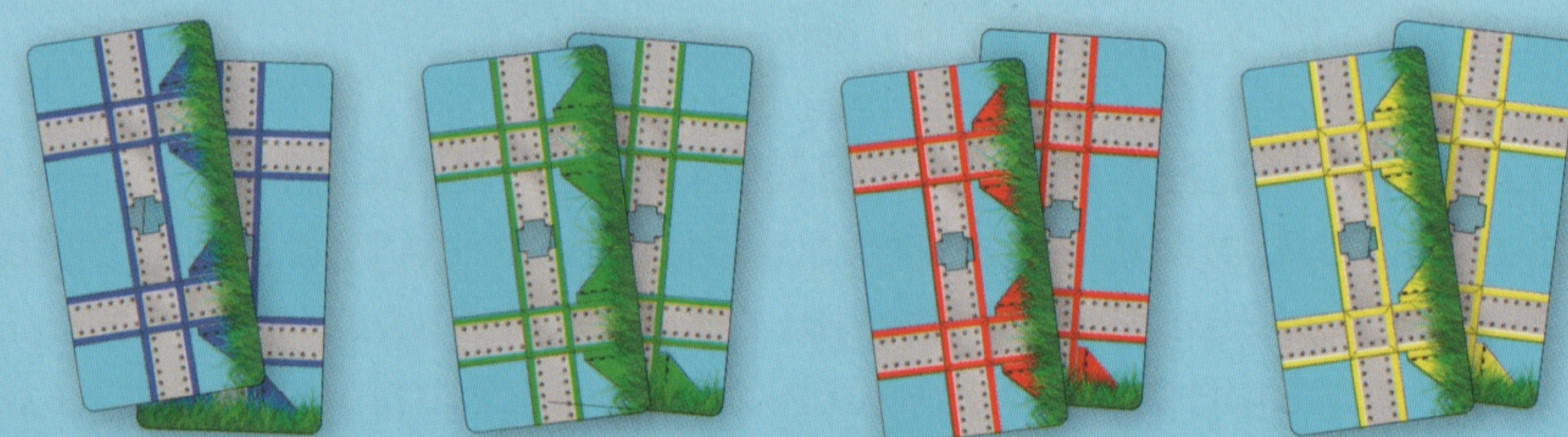
- 36 Constructiekaarten



- 3 Start **basis** kaarten



- 8 Gekleurde **basis** kaarten (2 per speler: één verticaal en één horizontaal)



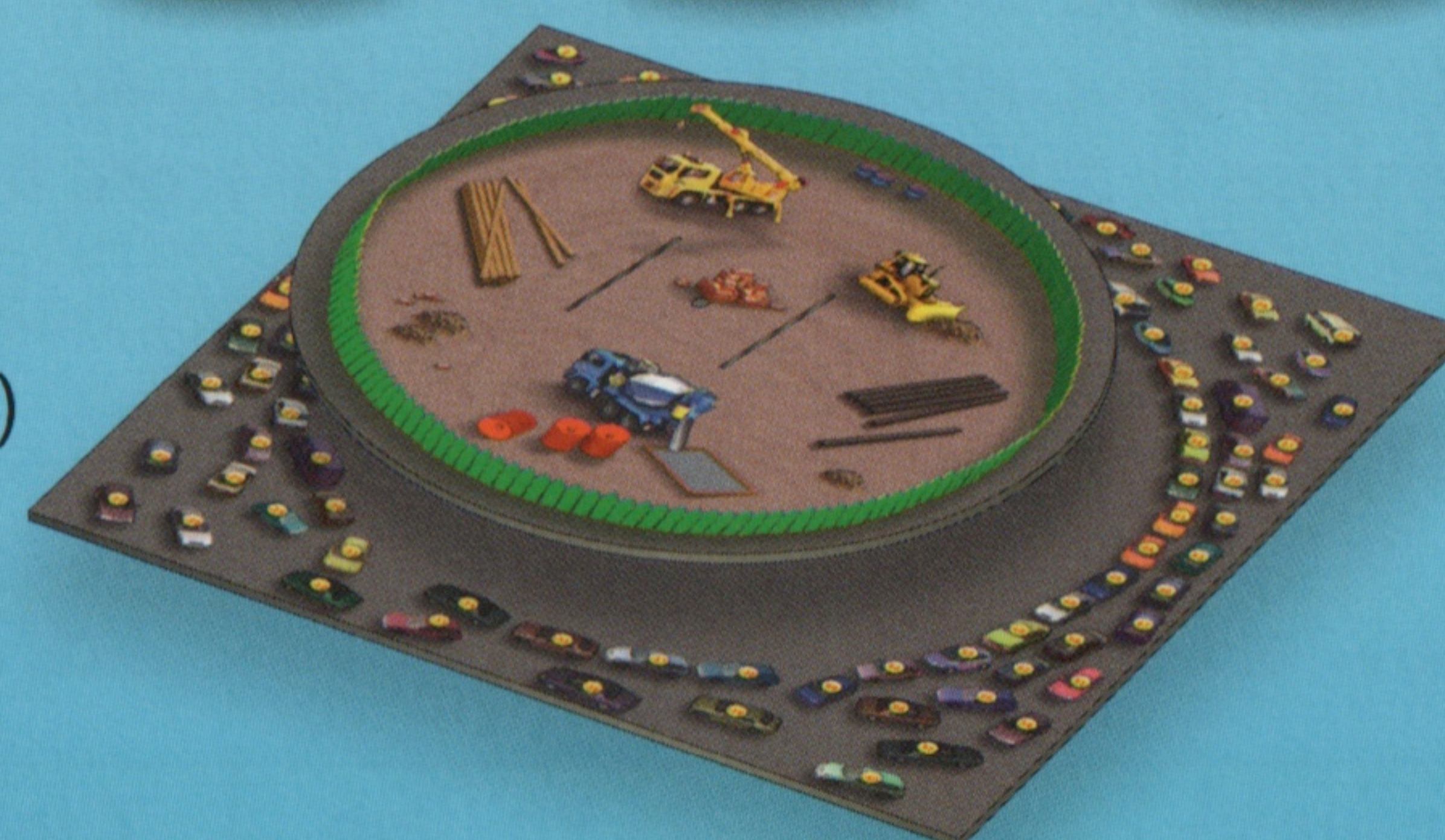
- 52 klinknagels



- 24 plastieken Arbeiders (6 per speler)



- 1 spelbord dat de bouwwerf voorstelt met rondom een scorespoor (met straten en wagens)



- 1 spelregelboekje.

VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een kleur en neemt tevens 6 Arbeiders en 2 **basis** kaarten van deze kleur. Hij plaatst 5 arbeiders voor zich op tafel. Dit zijn de **beschikbare arbeiders** die hij kan **aanwerven**. Hij plaatst de overblijvende arbeider op het "0" vak van het **scorespoor**.
 - Neem beide spelborden en bevestig ze samen met de ijzeren schroef.
 - Neem 3 Start **basis** kaarten en bouw een "H" structuur. Plaats deze in de "H" opening in het midden van het spelbord (zie **figuur 1**). Dit zijn de startfunderingen van het bouwwerk.



- Schud de 36 Constructie kaarten en verdeel deze kaarten verdekt aan de spelers. Het aantal kaarten om te verdelen is afhankelijk van het aantal spelers. Als er minder dan 4 spelers zijn, plaats dan de overblijvende kaarten terug in de doos. Deze worden niet gebruikt.

De spelers mogen de 2 gekleurde **basis** kaarten tussen hun andere constructiekaarten mengen.

2 Spelers → 15 kaarten per speler

3 Spelers → 12 kaarten per speler

4 Spelers → 9 kaarten per speler

- ! Tijdens het spel is het aanbevolen dat de spelers verbergen hoeveel en welk type kaarten zij nog in de hand hebben.

- Plaats alle **klinknagels** op de tafel zodat ze binnen bereik zijn van alle spelers.
- Wie in zijn leven op het hoogste punt geklommen is, begint het spel. Daarna gaat het spel verder in uurwijzerszin. De speler die aan zet is, wordt de **Actieve speler** genoemd.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om al je handkaarten kwijt te spelen. Tevens is het de bedoeling om zoveel mogelijk Arbeiders van jouw kleur **zichtbaar** te hebben op het hoogste Niveau van het bouwwerk. Je moet ook vermijden dat een arbeider **valt** (dit is zeker niet goed!).

BEURT VAN EEN SPELER

Tijdens zijn beurt **moet** de speler 3 **acties** uitvoeren. Er is geen specifieke volgorde van **acties** en dezelfde **actie** kan meer dan eens uitgevoerd worden. Er zijn 3 mogelijke **acties** om uit te kiezen:

- Een nieuwe Arbeider op de bouwwerf aanwerven
- Bouwen
- Een Arbeider verplaatsen

EEN NIEUWE ARBEIDER OP DE BOUWERF AANWERVEN

De Actieve speler neemt een Arbeider uit zijn voorraad en plaatst deze tegen een **basis** kaart op de **bouwwerf**.

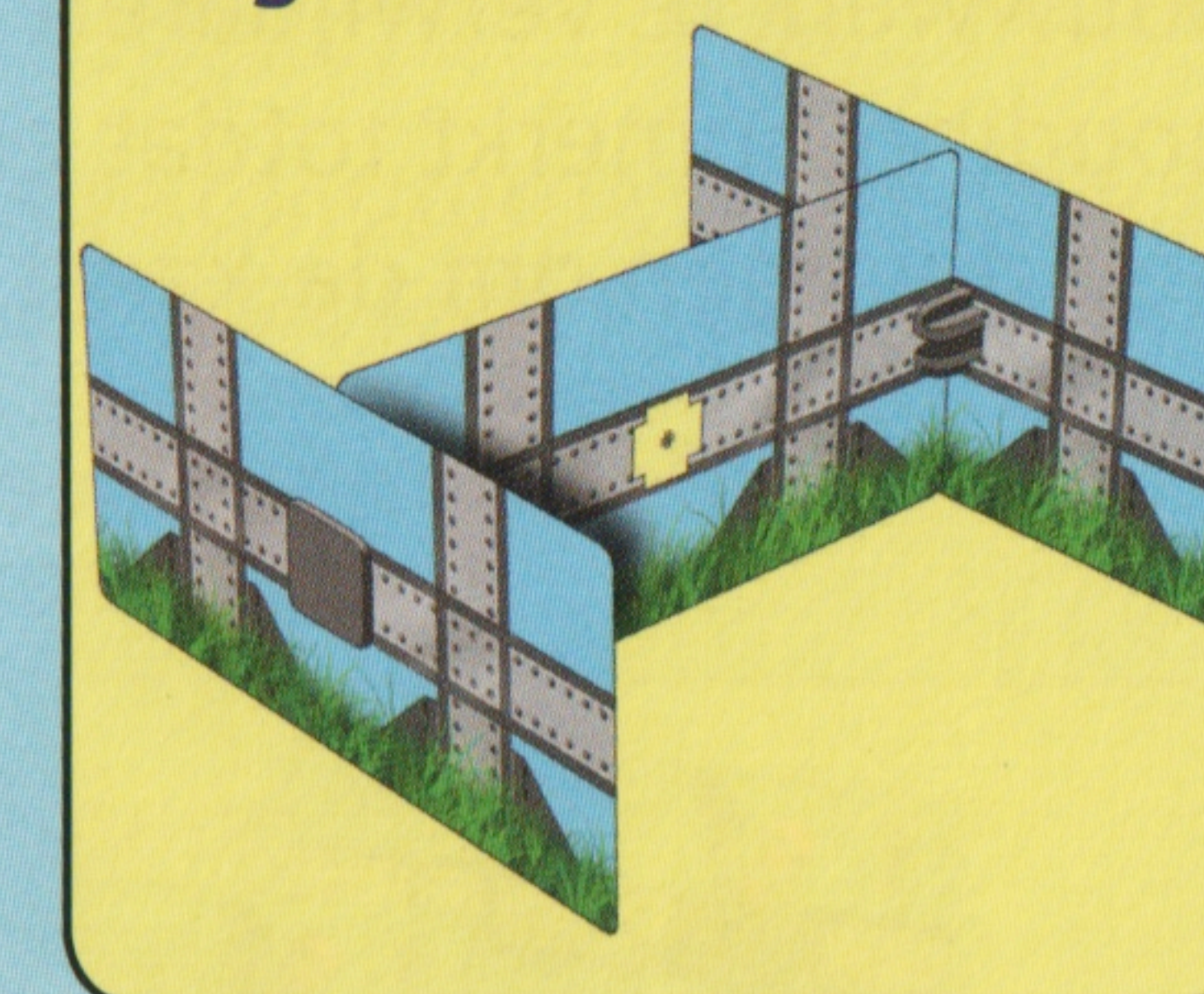
Elke nieuwe **aangeworven** Arbeider start steeds op het **Grondniveau** en moet steeds **op zijn minst** één **basis** kaart raken (zie **figuur 2**). Het **Grondniveau** is het **bouwwerf** gebied dat op het spelbord getekend is. Het is mogelijk om een Arbeider zo te plaatsen dat hij 2 **basis** kaarten raakt. Het is niet toegelaten om een Arbeider tegen een **klinknagel** te plaatsen. De Arbeider mag niet enkel de rand van een kaart raken; hij moet steeds een volledige zijde van de **basis** kaart raken. Het aantal Arbeiders dat je kan **aanwerven** en dat op hetzelfde moment op het **Grondniveau** mogen staan is alleen beperkt door je eigen voorraad van 5 Arbeiders.

BOUWEN

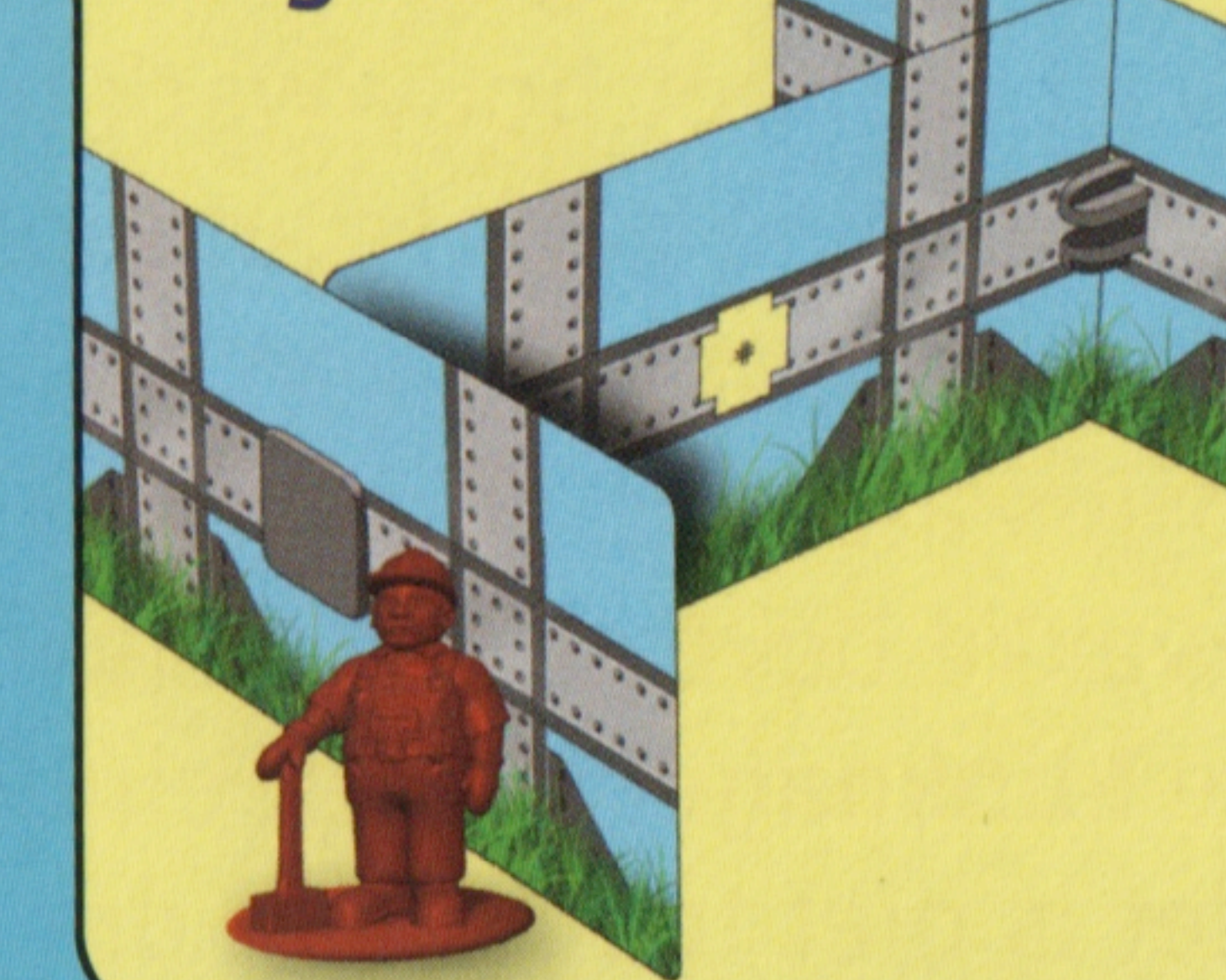
Om te bouwen moet je één van de Arbeiders kiezen die reeds op de **Bouwwerf** aanwezig is. Hij wordt de **"bouwer"** genoemd. Dit zijn de regels in verband met het bouwen:

- Kies een Constructie kaart uit je hand.
- Als er een Arbeider op de gekozen kaart voorgesteld is, dan moet je zijn houding behouden zodat deze natuurlijk lijkt. Als een speler de natuurlijke houding van een Arbeider wijzigt,

Figuur 1



Figuur 2



dan mag elke tegenstander die dit opmerkt, de **Actieve speler** verplichten om de kaart uit het bouwwerk te verwijderen en op de juiste manier terug te plaatsen. Als niemand de foutieve houding opmerkt totdat een nieuwe speler de **Actieve speler** wordt, dan kan niemand de speler nog dwingen om de kaart om te verzetten.



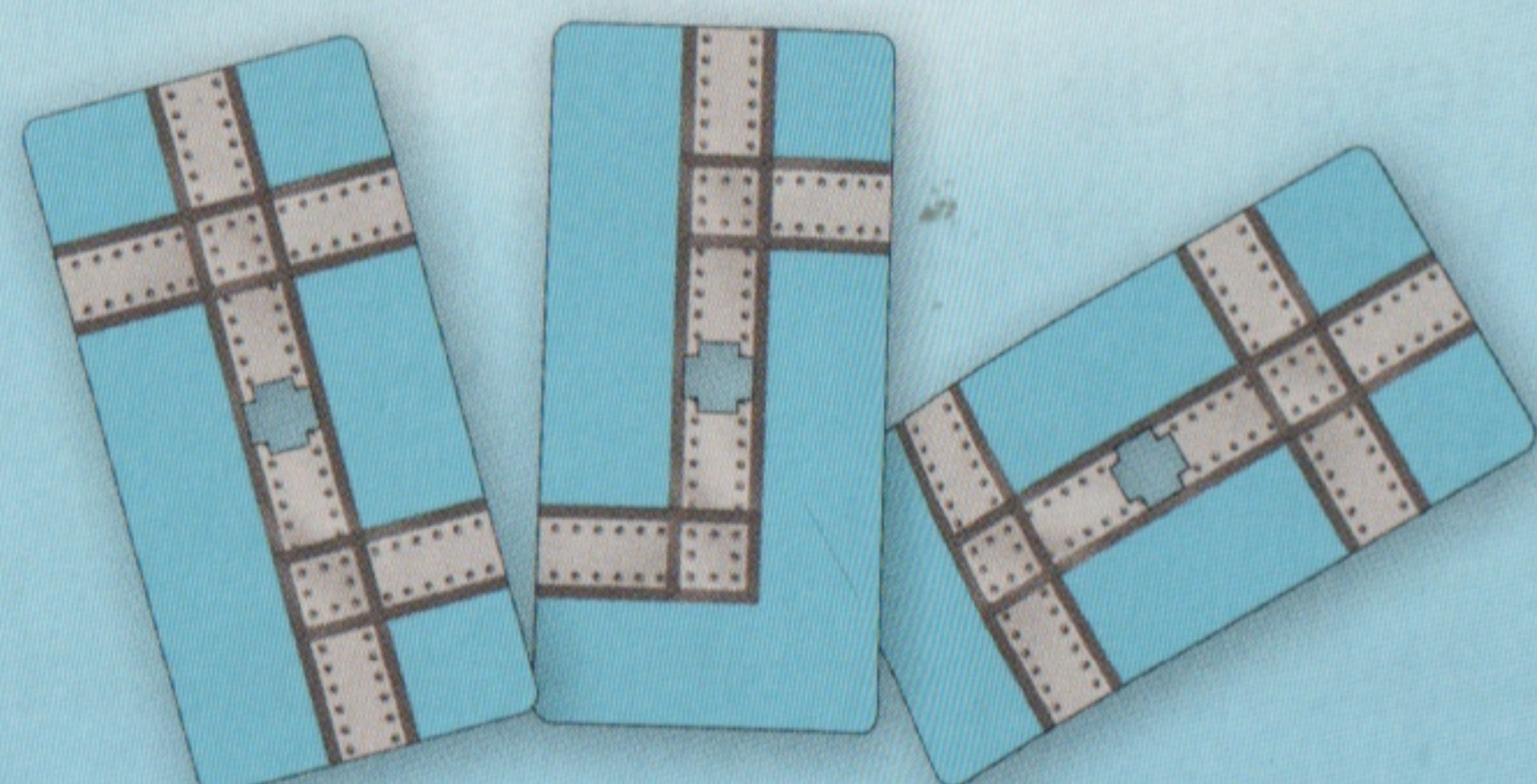
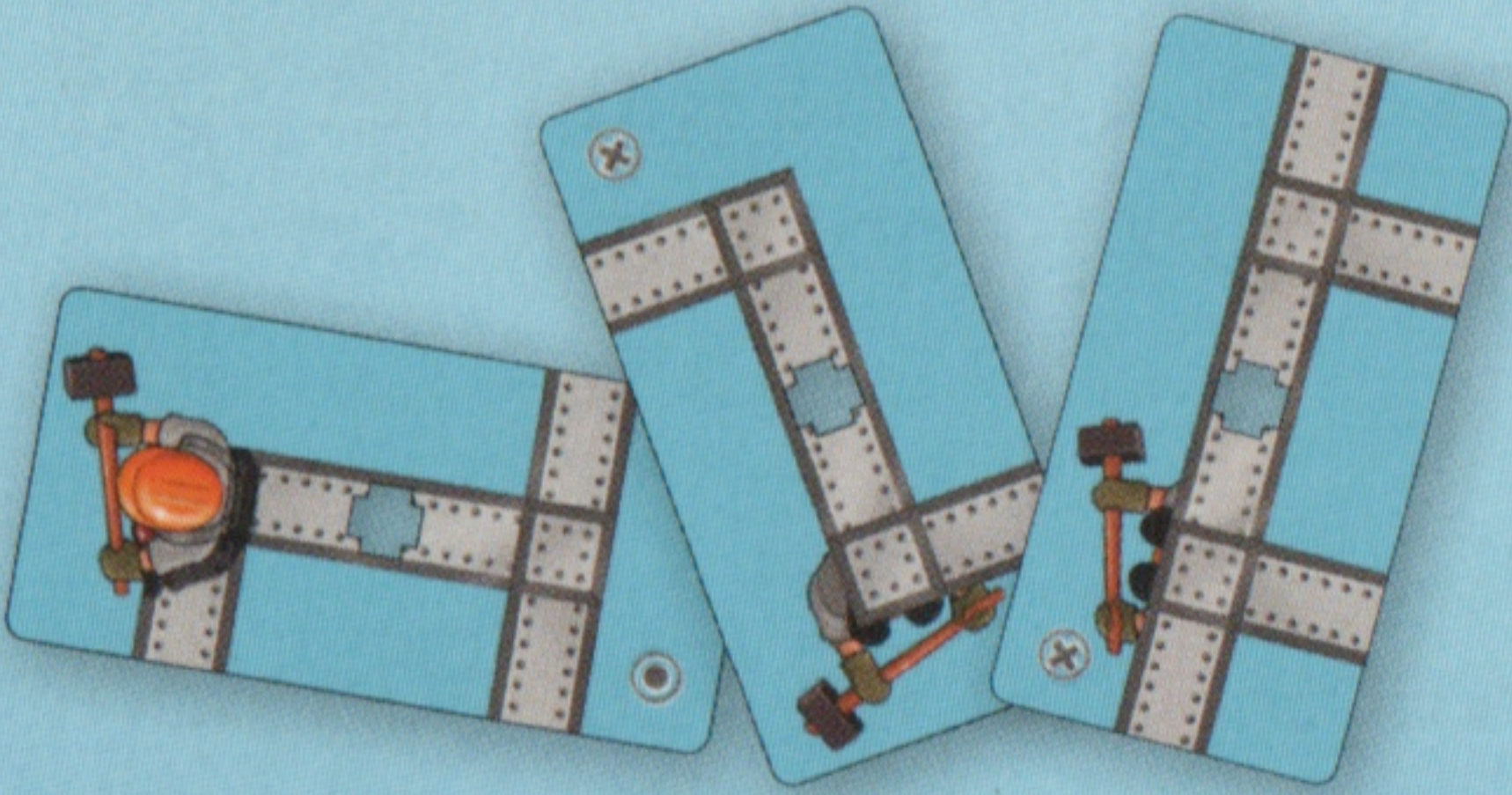
Deze kaarten **moeten** horizontaal geplaatst worden.



Deze kaarten **moeten** verticaal geplaatst worden.

Deze kaarten **moeten** als verdieping geplaatst worden om nieuwe **Niveaus** te creëren.

Deze types van kaarten worden **Universeel** genoemd. Zij kunnen op gelijk welke manier gebruikt worden, uitgezonderd als **basis** kaarten.



- **Alleen** basis kaarten **mogen** en **moeten** het **Grondniveau** raken.

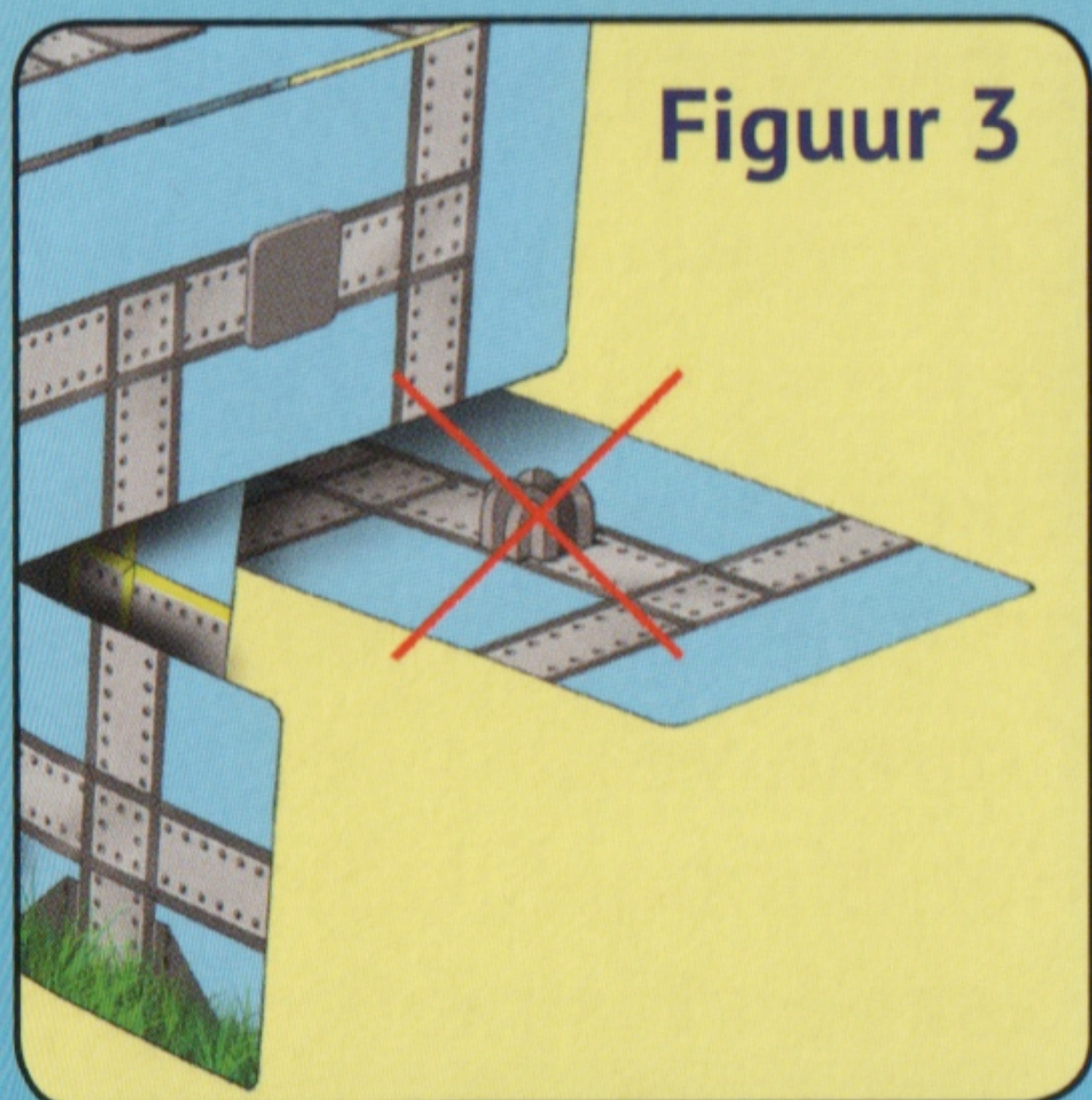


• Klinknagels

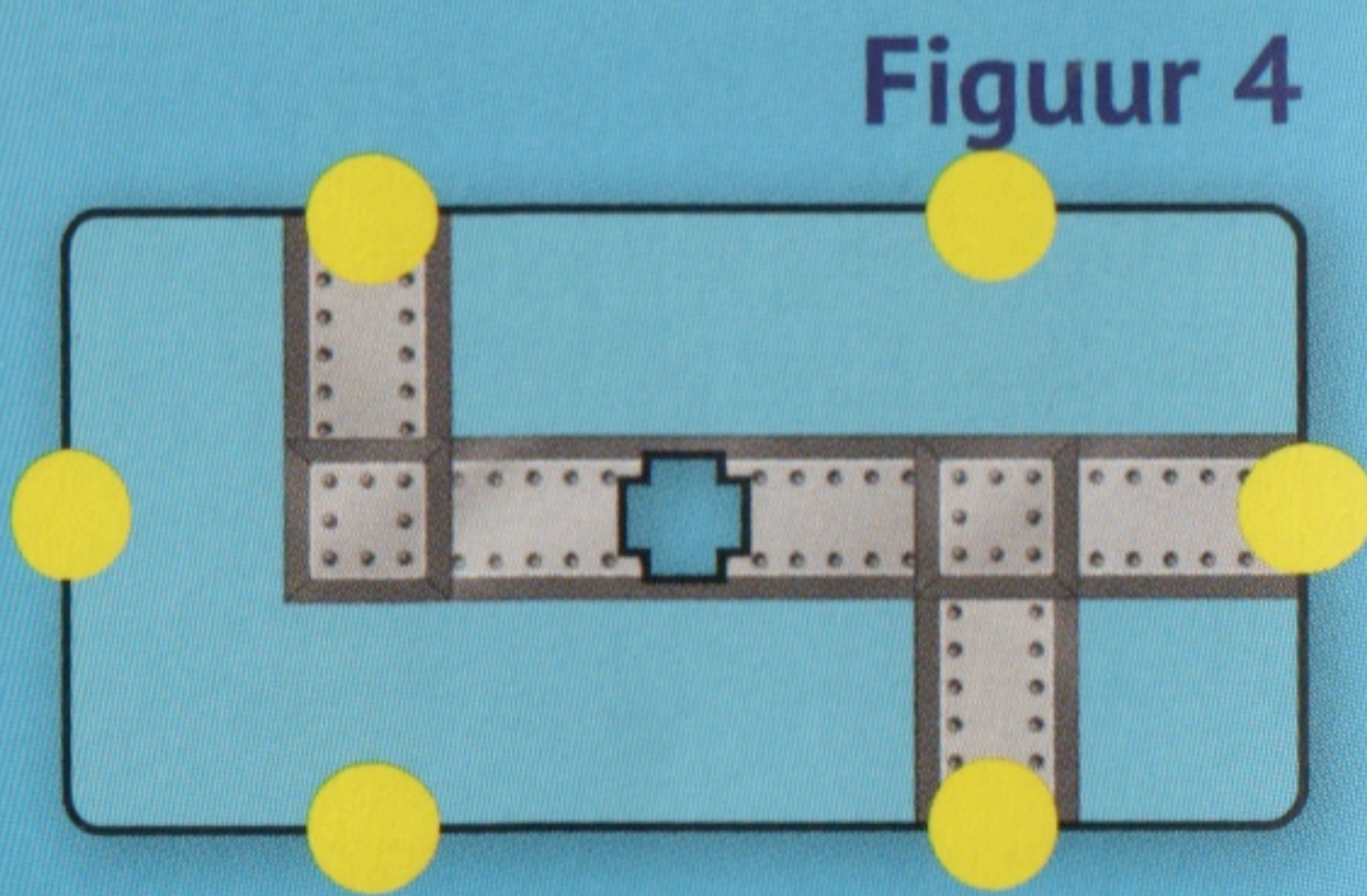
Telkens er een kaart aan het bouwwerk toegevoegd wordt, moet er een **klinknagel** in de middelste opening van de kaart gestoken worden. De **klinknagel** mag niet elders geplaatst worden. De **klinknagel** dient om de kaart aan het bouwwerk te bevestigen. De **Klinknagel** van de nieuwe kaart moet stevig aan de andere kaart bevestigd worden en volledig tot het einde doorgeschoven worden. Het is niet toegelaten om een **klinknagel** losjes aan een andere kaart te bevestigen. Als de **Actieve speler** zo'n zwakke bevestiging maakt, dan kan elke tegenspeler hem verplichten om de **klinknagel** tot het einde door te duwen. Het is niet toegelaten om een **klinknagel** ondersteboven te plaatsen (**zie figuur 3**).

- Klinknagels moeten steeds aan één van de 6 gele punten, zoals voorgesteld op figuur 4, bevestigd worden en nergens anders.

- Alle kaarten moeten orthogonaal (van 90°), uitgelijnd en in een kubische structuur verbonden worden. Je mag geen halve niveau's bouwen zoals voorgesteld op **Figuren 8E-8F**. Bovendien moet een nieuwe geplaatste kaart op zijn minst met één van zijn steunbalken verbonden zijn met op zijn minst één van de steunbalken van een andere kaart in het bouwwerk (**zie figuur 8 voor geldige en ongeldige verbindingen**).



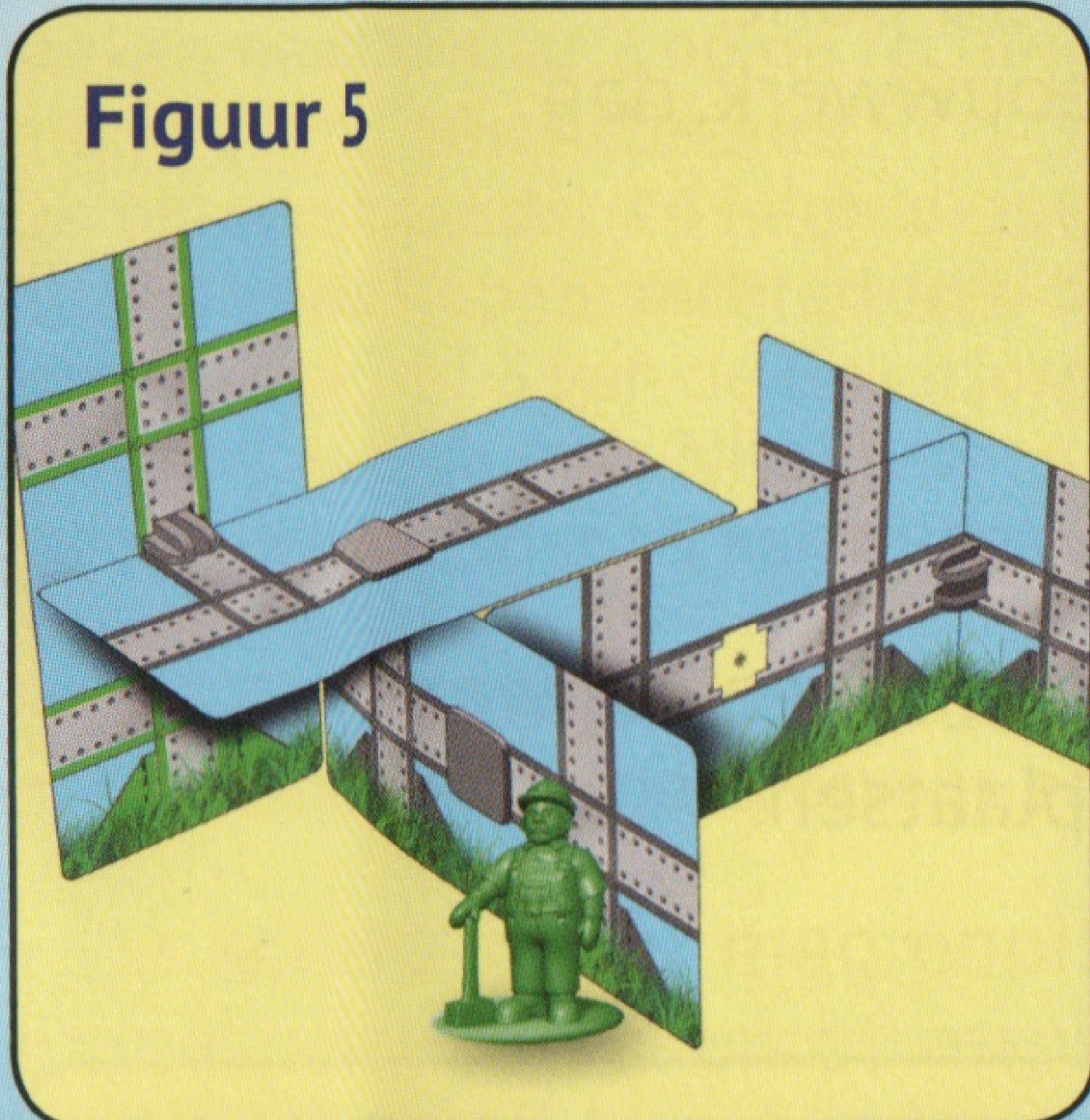
Figuur 3



Figuur 4

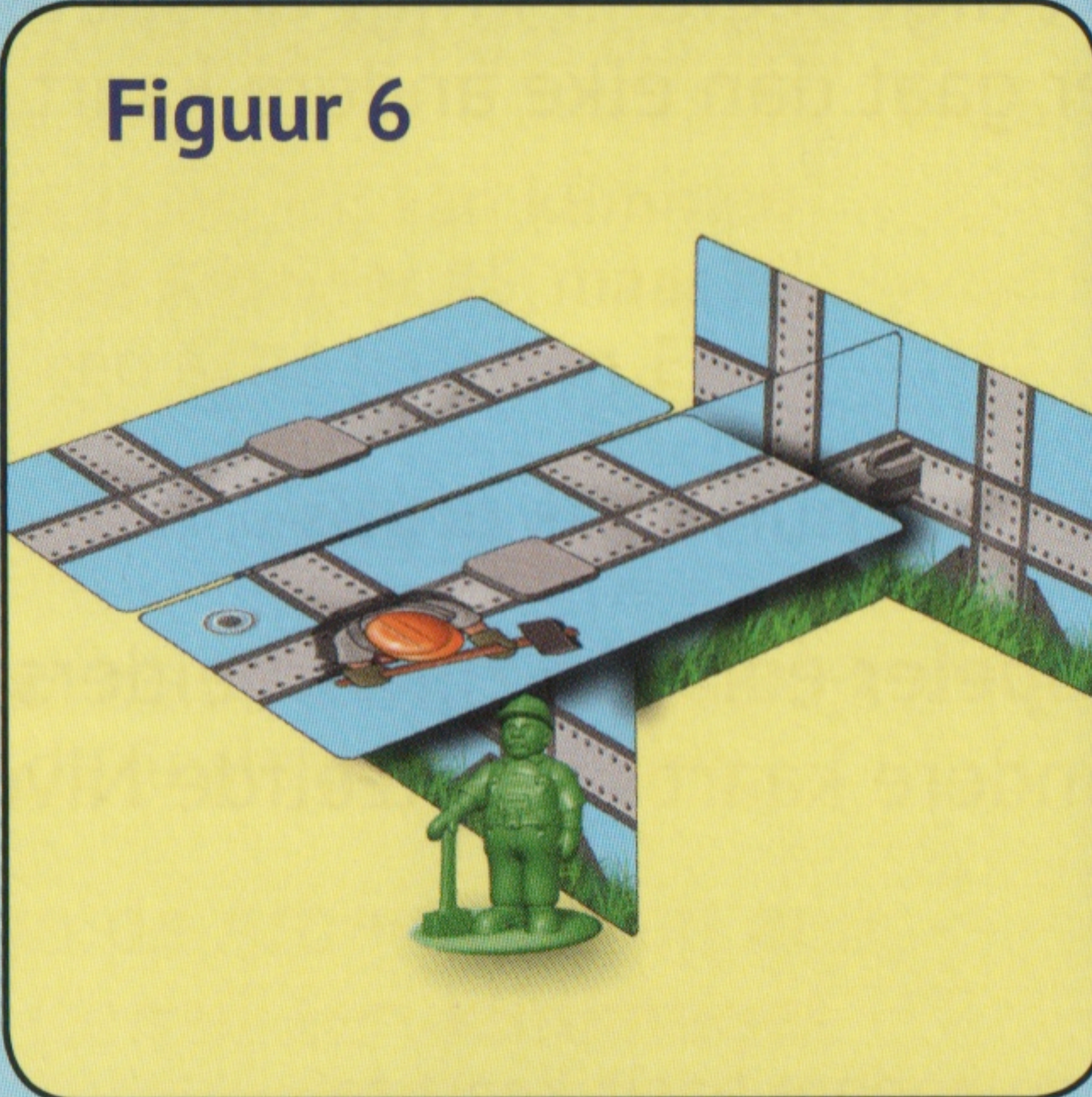
- De nieuwe toegevoegde kaart moet steeds een kaart raken die de **bouwer** zelf raakt (**zie figuren 5-6-7**).

De **groen** bouwer kan de verticale basis bouwen.



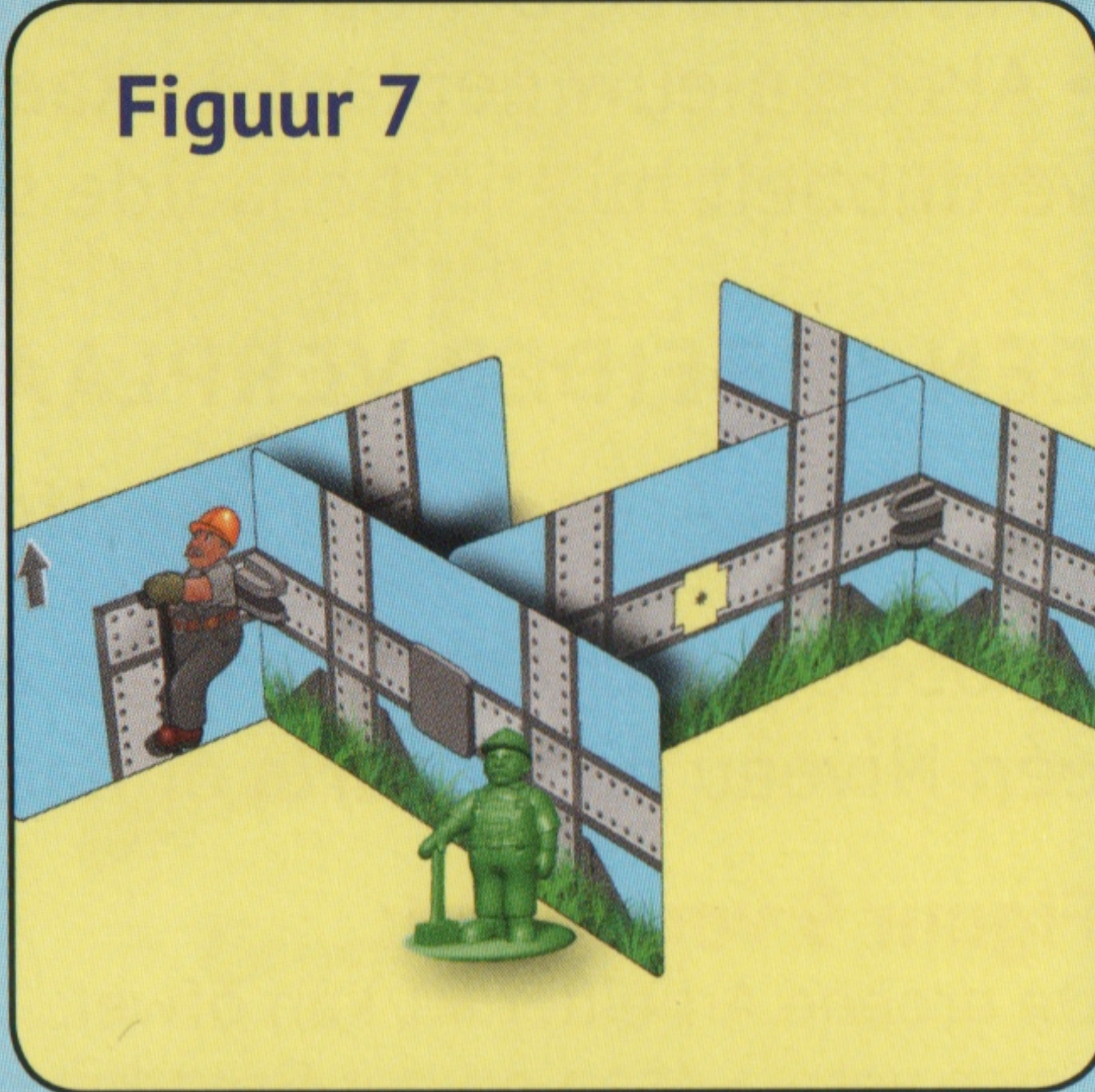
Figuur 5

Met 2 acties kan de **groene** bouwer deze 2 kaarten bouwen. De ene maakt een verdieping op Niveau 1. De andere kaart is zo geplaatst dat het boven het Grondniveau uitsteekt.



Figuur 6

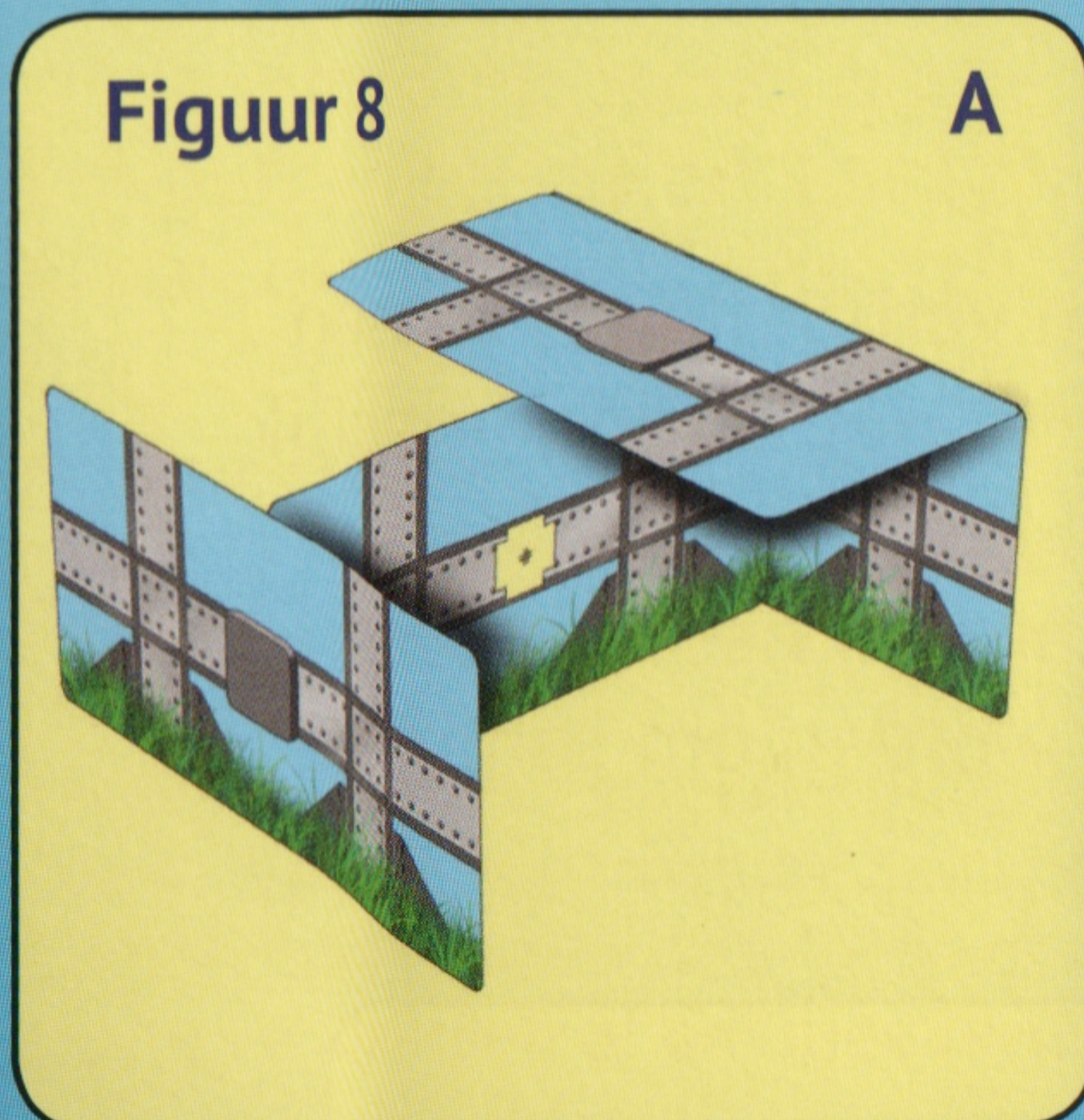
Deze constructie is niet geldig omdat de nieuwe kaart die het **Grondniveau** raakt, geen basis kaart is.



Figuur 7

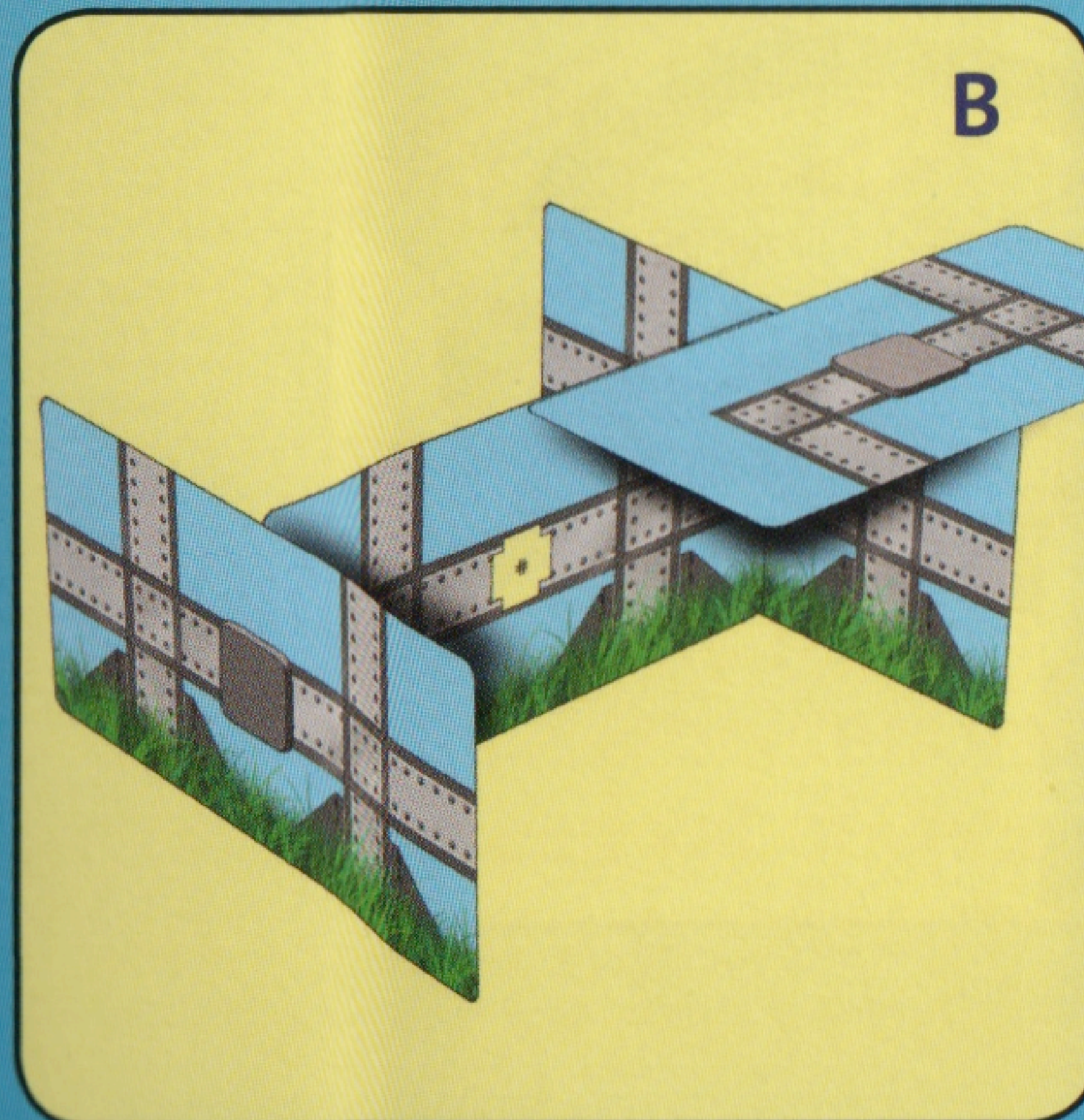
- Als tijdens het bouwen de klinknagel van de nieuwe toegevoegde kaart één of meer Arbeiders raakt, dan mag de **Actieve speler** beslissen om de aangeraakte Arbeiders naar gelijk welke plaats op de kaart waar ze staan, te verschuiven.
- Alleen tijdens het bouwen mag de **Actieve speler** beide handen gebruiken. Hij mag het bouwwerk op gelijk welke manier vasthouden en verstevigen door onvaste klinknagels verder in te duwen. Het is zijn beurt en hij is de enige die alle risico's neemt (zie hoofdstuk val van **Arbeiders**). Wat hij niet mag doen is:
 - Een Arbeider aanraken of verplaatsen (uitgezonderd als deze door een **klinknagel** aangeraakt wordt, zoals hierboven beschreven),
 - Kaarten verplaatsen of verwijderen van het bouwwerk.

GELDIGE VERBINDINGEN



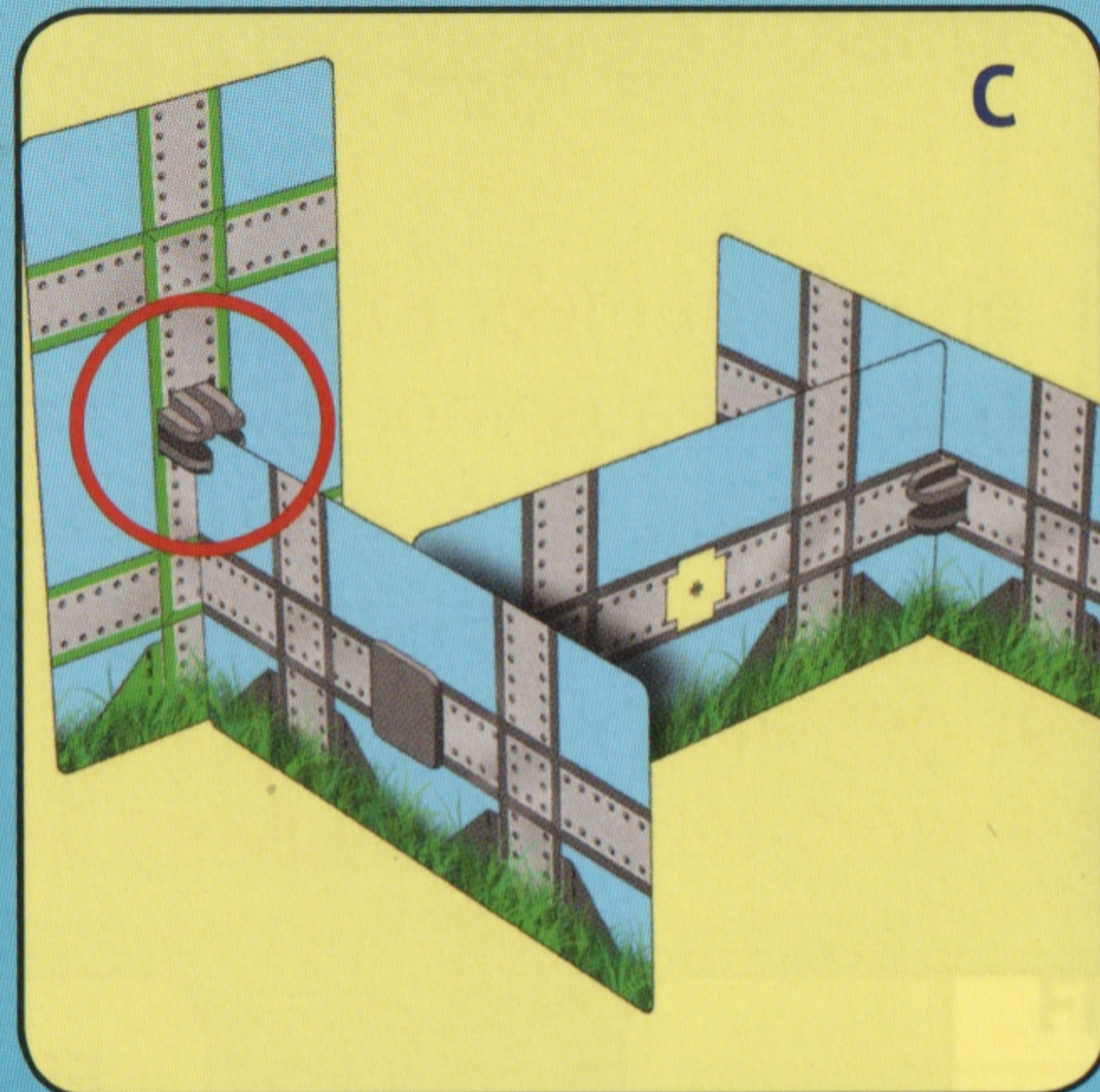
Figuur 8

A

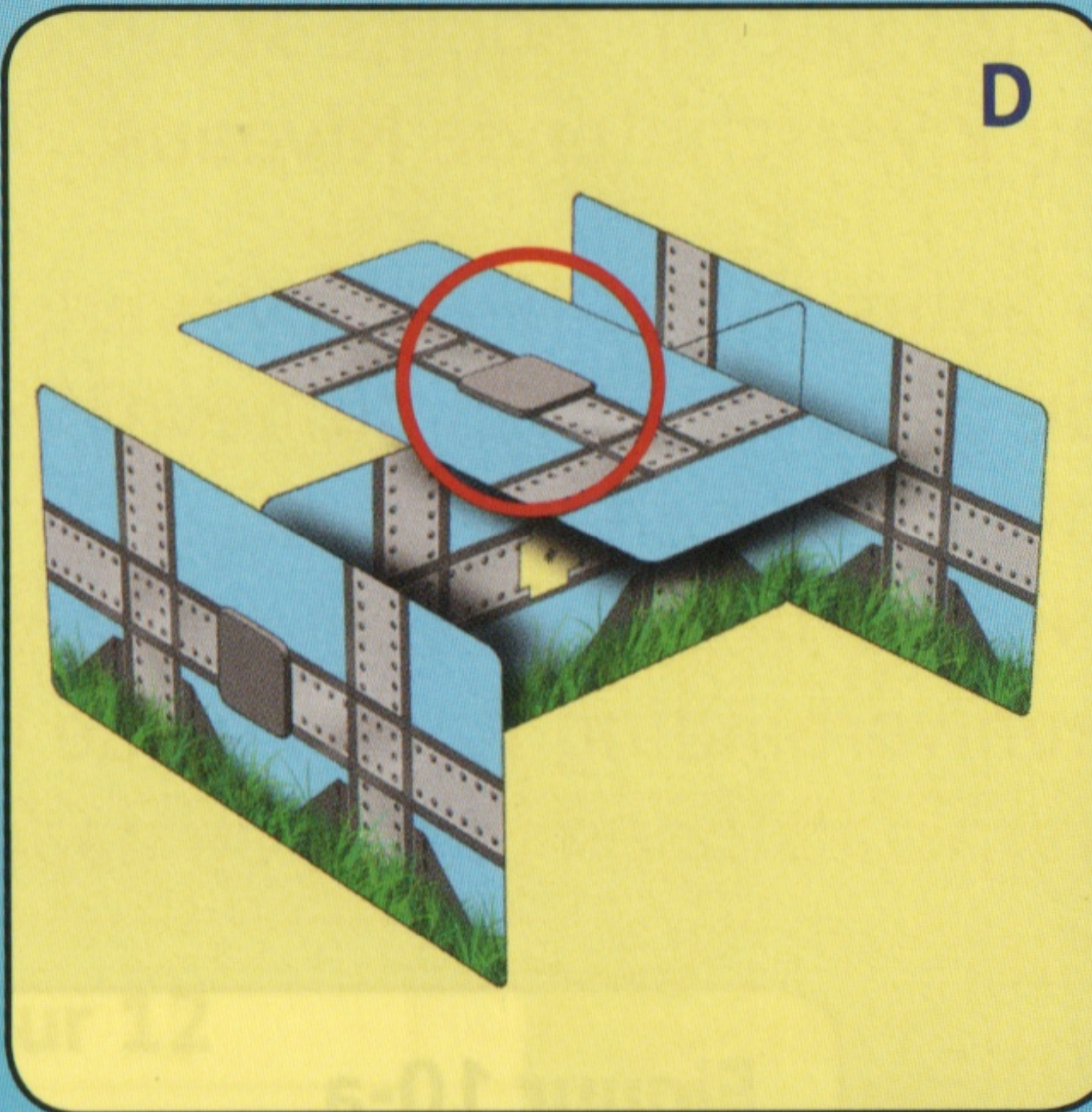


B

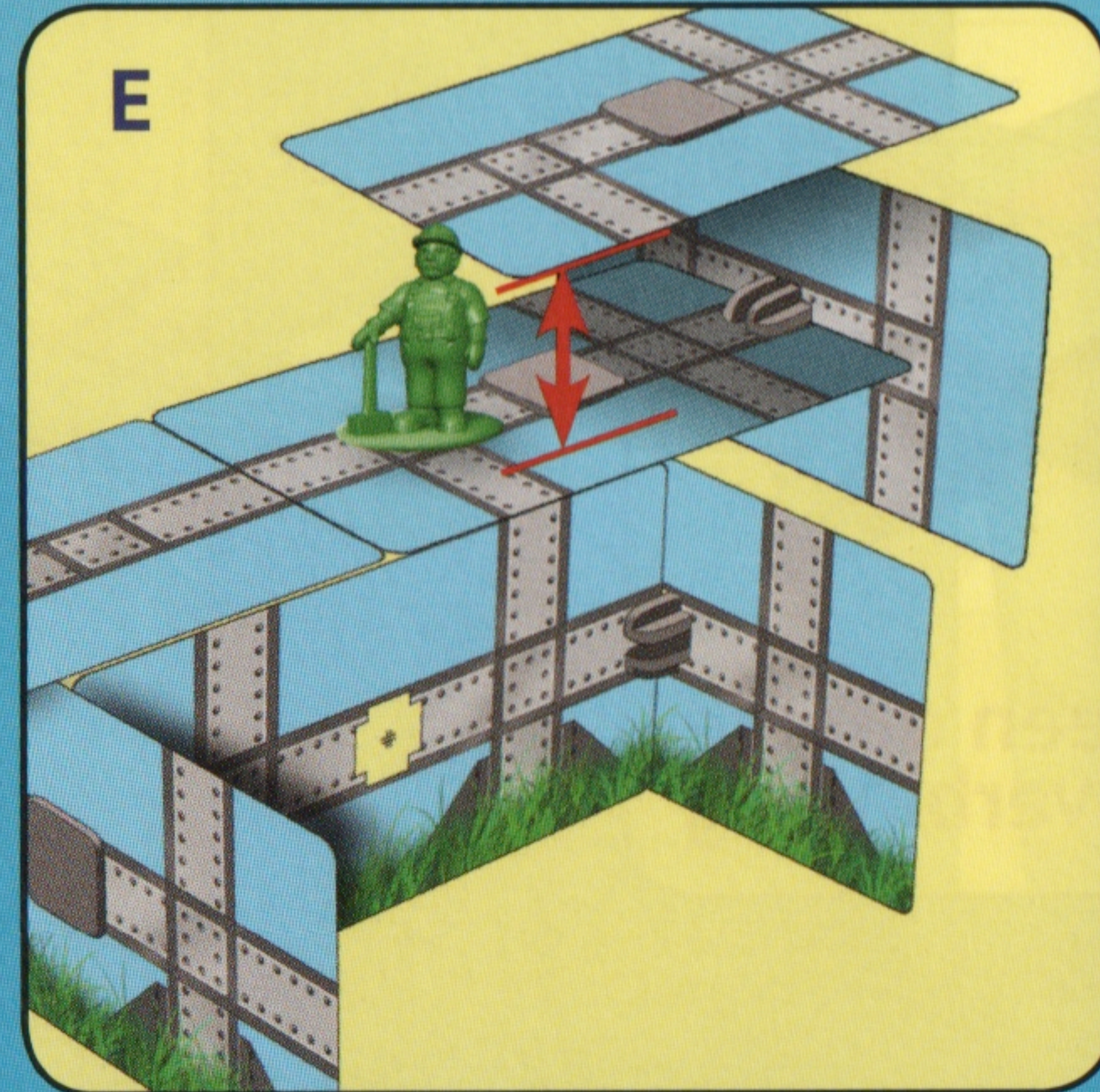
ONGELDIGE VERBINDINGEN



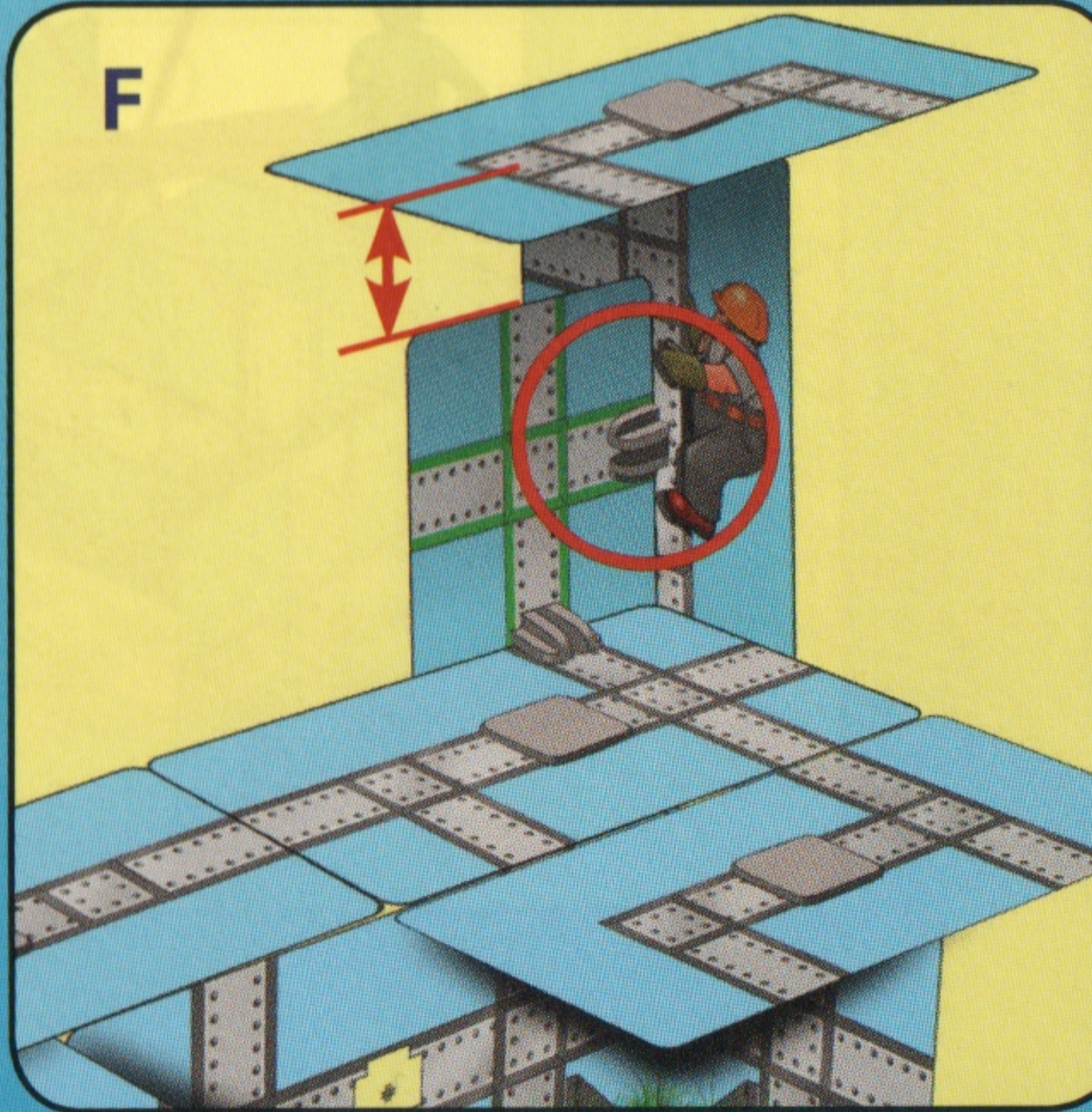
C



D



E



F

PUNTEN SCOREN BIJ HET PLAATSEN VAN KAARTEN

- Telkens een speler een nieuwe kaart in het bouwwerk plaatst, scoort hij punten.
- Hij scoort 1 punt voor elke steunbalk op de nieuwe kaart die verbonden wordt met een steunbalk van het bestaande bouwwerk. **Opgelet:** soms kan dezelfde steunbalk op de nieuwe kaart verbonden worden met meer dan één steunbalk op verschillende kaarten van het bouwwerk.
- Als een Arbeider op de nieuwe kaart afgebeeld is, krijgt de speler één extra punt.
- Als de nieuw geplaatste kaart hoger gaat dan elke andere kaart in het bouwwerk, dan verdubbelt hij zijn behaalde score.

EEN ARBEIDER VERPLAATSEN

- Je eigen Arbeider op **dezelfde** kaart verschuiven is **gratis**.
- Voor één **Actiepunt**, kan de **Actieve speler** één van zijn Arbeiders ofwel één Niveau **opwaarts**, één Niveau **neerwaarts** of naar een andere kaart op hetzelfde Niveau verplaatsen.

Figuur 9 voorbeeld:

De groene Arbeider #1 kan ofwel:

- zich verplaatsen op het **Grondniveau** om een andere basis kaart te raken,
- naar Niveau 1 stijgen bij de groene Arbeider #3,
- naar Niveau 1 stijgen bij de groene Arbeider #2.

De groene Arbeider #2 kan ofwel:

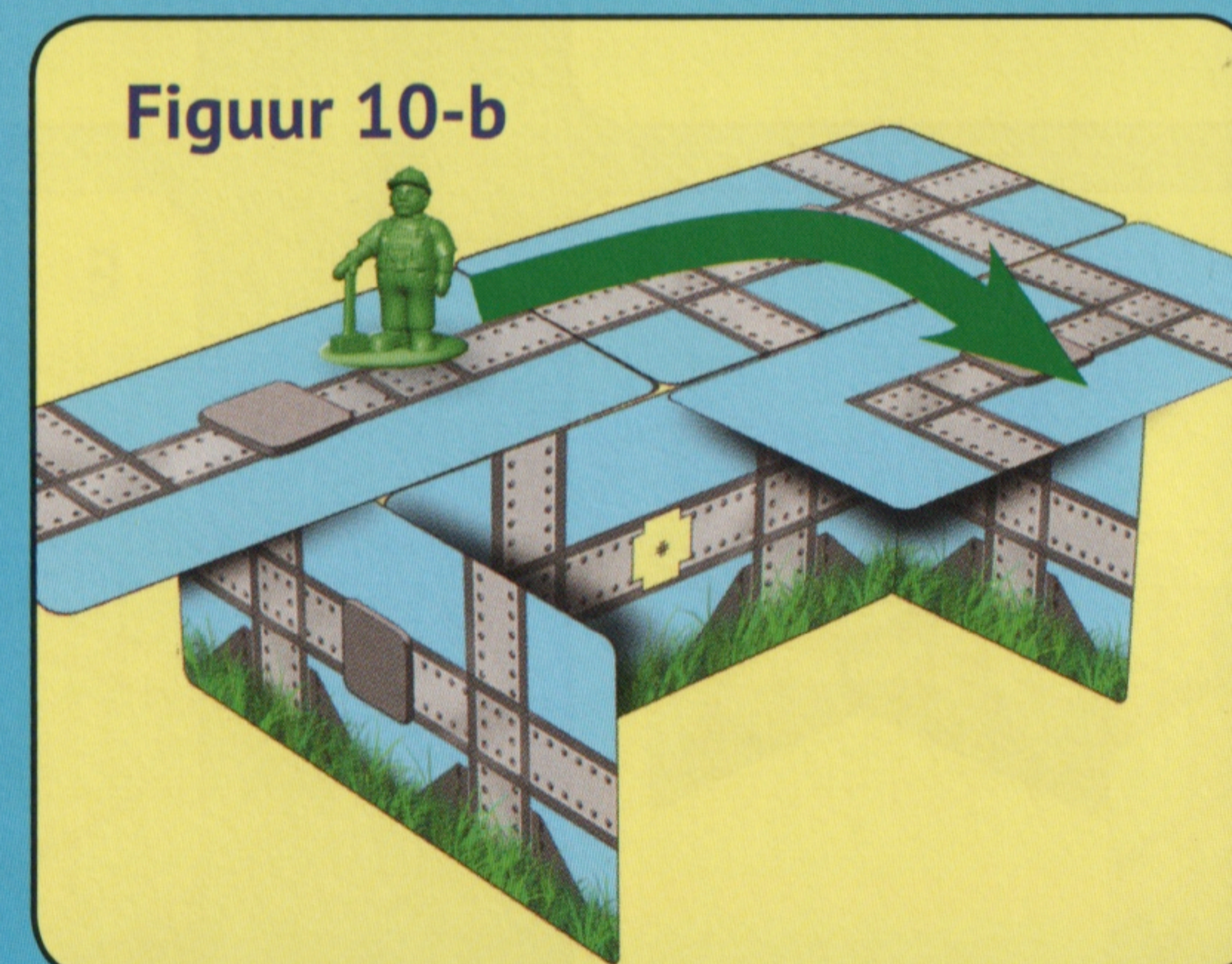
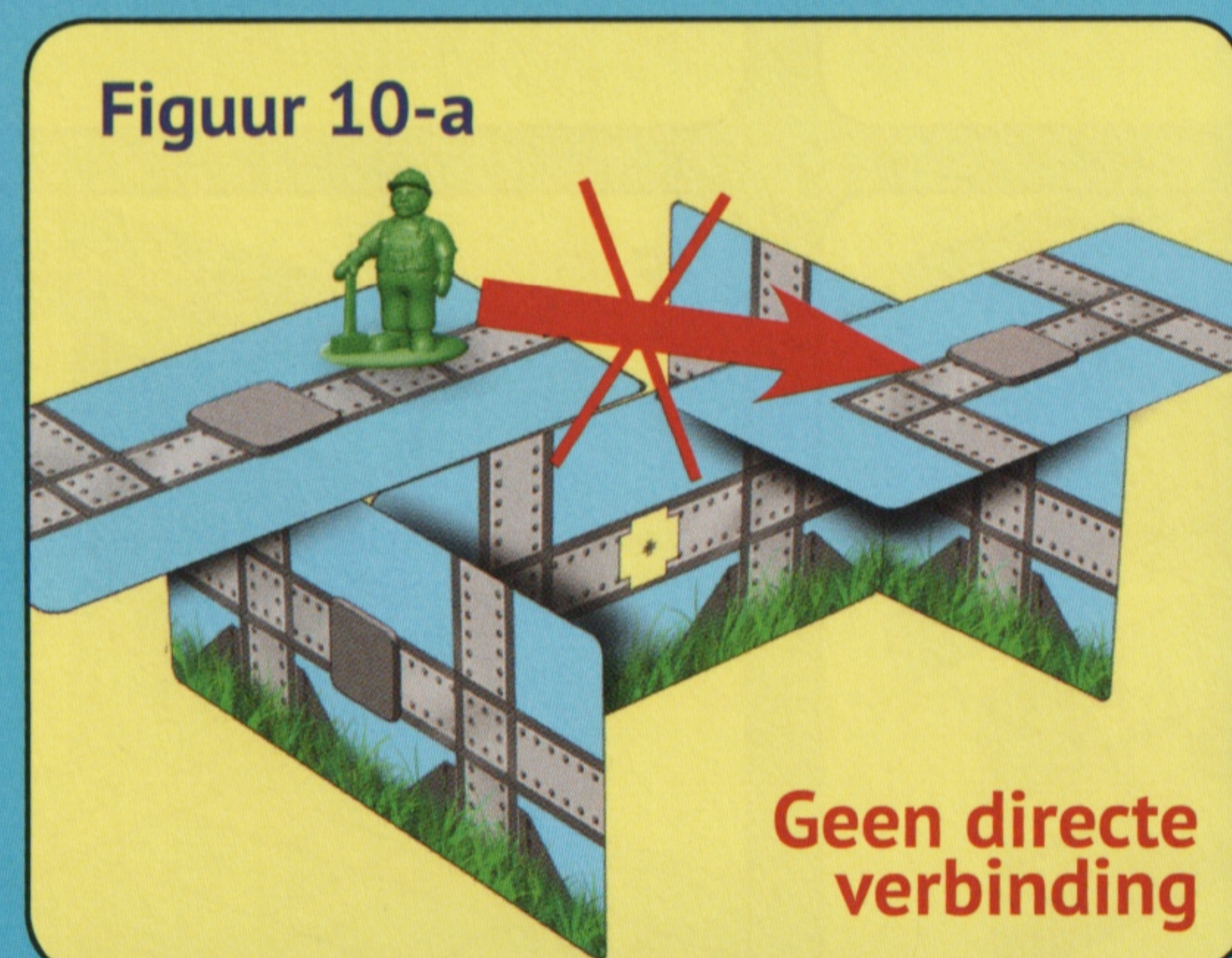
- afdalen naar het **Grondniveau** om gelijk welke **basis** kaart te raken,
- naar **Niveau 2** stijgen bij de rode Arbeider #4,
- zich verplaatsen op **Niveau 1** bij de groene Arbeider #3.

De groene Arbeider #3 kan dezelfde **acties** doen als de groene Arbeider #2.

De rode Arbeider #4 kan alleen afdalen naar **Niveau 1** om de groene Arbeider #2 of #3 te vervoegen.

- **Niveaus:** Van zodra twee **verdieping** kaarten op een verschillende hoogte staan, dan vormen zij 2 verschillende **Niveaus**.

- Soms splitst het bouwwerk zich op in 2 of meer torens zonder dat er een verbinding is tussen de twee torens. In dit geval worden de Niveaus voor elke toren apart geteld. Het is niet mogelijk om van de ene toren naar de andere te gaan als er geen directe verbinding is op hetzelfde Niveau. In dit geval moet de Arbeider eerst afdalen (**zie Figuur 10-c**). Als later in het spel toch een verbinding tussen beide torens gemaakt wordt, dan kan het mogelijk worden om sommige verplaatsingen te maken naar de andere toren (**zie Figuren 10-a en 10-b**).



Figuur 10-c voorbeeld:

De rode Arbeider #1 kan klimmen naar **Niveau 2** via de linker- of rechtertoren.

De groene Arbeider #2 kan klimmen naar **Niveau 3** op de linkertoren bij Arbeider #3. Hij kan echter niet klimmen naar **Niveau 2** of **Niveau 3** op de rechtertoren omdat er geen directe verbinding is vanaf zijn **Niveau** naar de **Niveaus** op de rechtertoren. Eerst zou hij moeten afdalen naar **Niveau 1**, waar er wel een verbinding is om over te steken naar **Niveau 2** op de rechtertoren. Deze verplaatsing is dus niet mogelijk met één **Actiepunt**.

De blauwe Arbeider #4 heeft dezelfde beperkingen. Hij kan klimmen naar **Niveau 3** op de rechtertoren bij de blauwe Arbeider #5, maar hij kan **Niveau 2** of 3 van de linkertoren niet in één Actie bereiken. Eerst moet hij afdalen naar **Niveau 1**.

De blauwe Arbeider #5 kan alleen afdalen naar **Niveau 2** van de rechtertoren.

Merk op dat in dit voorbeeld alle **Niveaus** van beide torens afzonderlijk geteld worden. Dit speelt tevens een rol bij de finale puntentelling.

- De **Actieve speler** mag nooit één van de Arbeiders van een medespeler aanraken of verplaatsen (tenzij een **klinknagel** een Arbeider tijdens het bouwen raakt – zie boven).

- Als de **Actieve speler** 2 of 3 **Acties** spendeert om dezelfde Arbeider te verplaatsen, bijvoorbeeld van **Niveau 1** naar **Niveau 4**, dan mag hij de Arbeider niet onmiddellijk van **Niveau 1** naar **Niveau 4** verzetten. Hij moet alle verplaatsingen één voor één uitvoeren. Dit betekent dat hij de Arbeider op elk **Niveau** moet plaatsen en nakijken of hij daar stabiel staat alvorens hem verder te verplaatsen.

- De **Actieve speler** mag alleen zijn beide handen gebruiken tijdens het verplaatsen zelf. Als één van de Arbeiders moeilijk te bereiken is, dan moet hij zo voorzichtig mogelijk met zijn vingers (en zonder enig ander voorwerp) de Arbeider proberen te nemen.

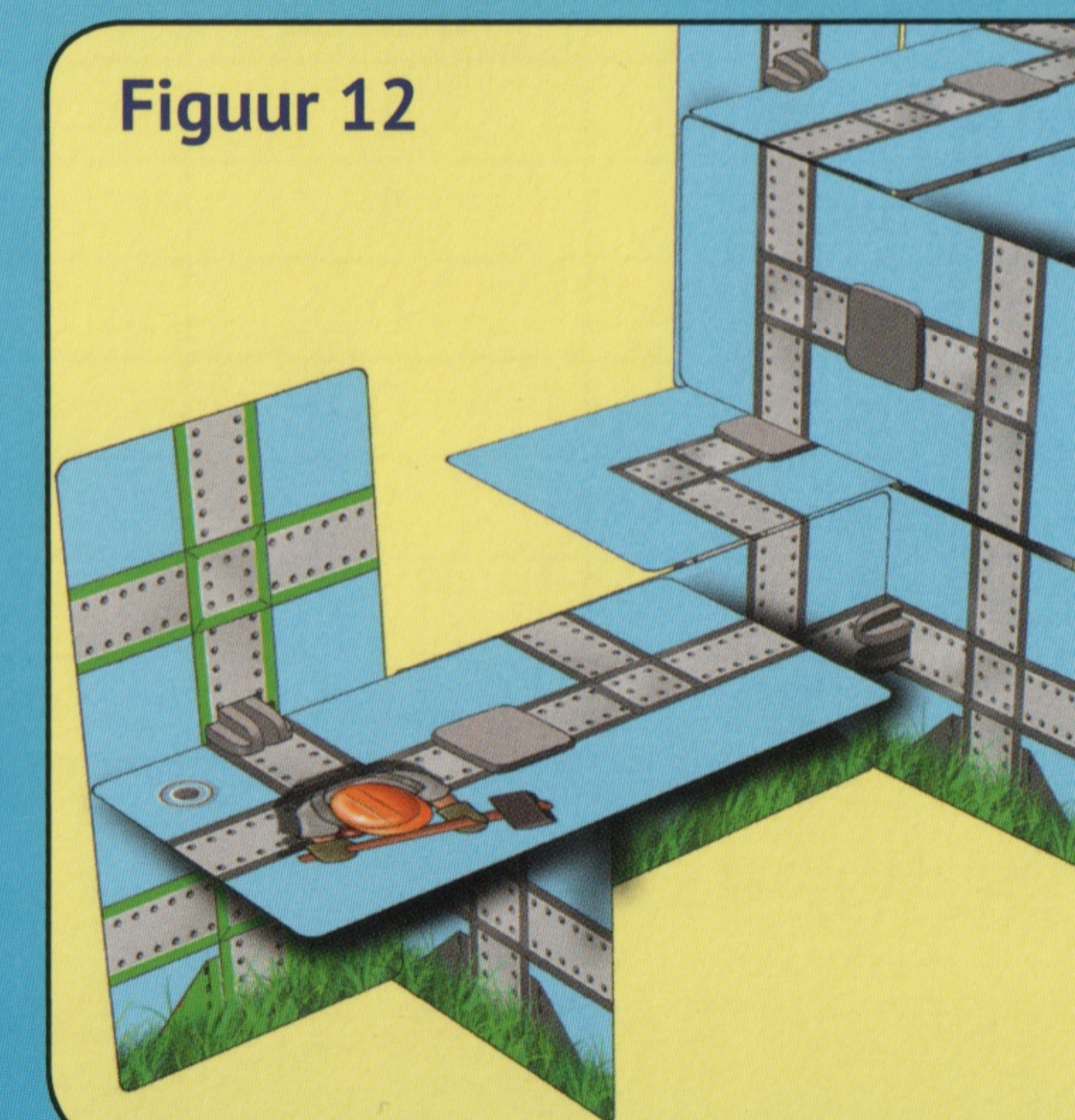
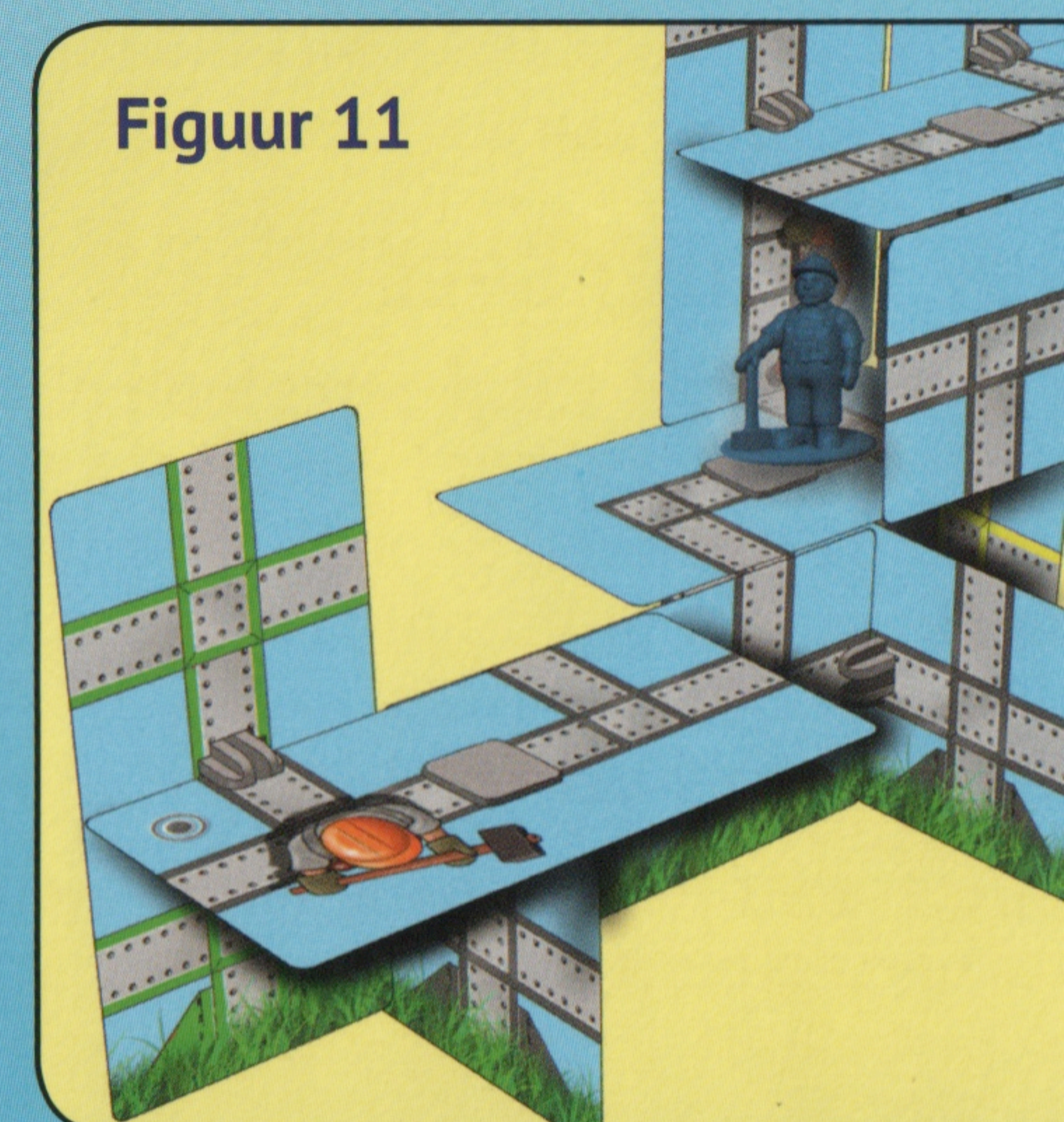
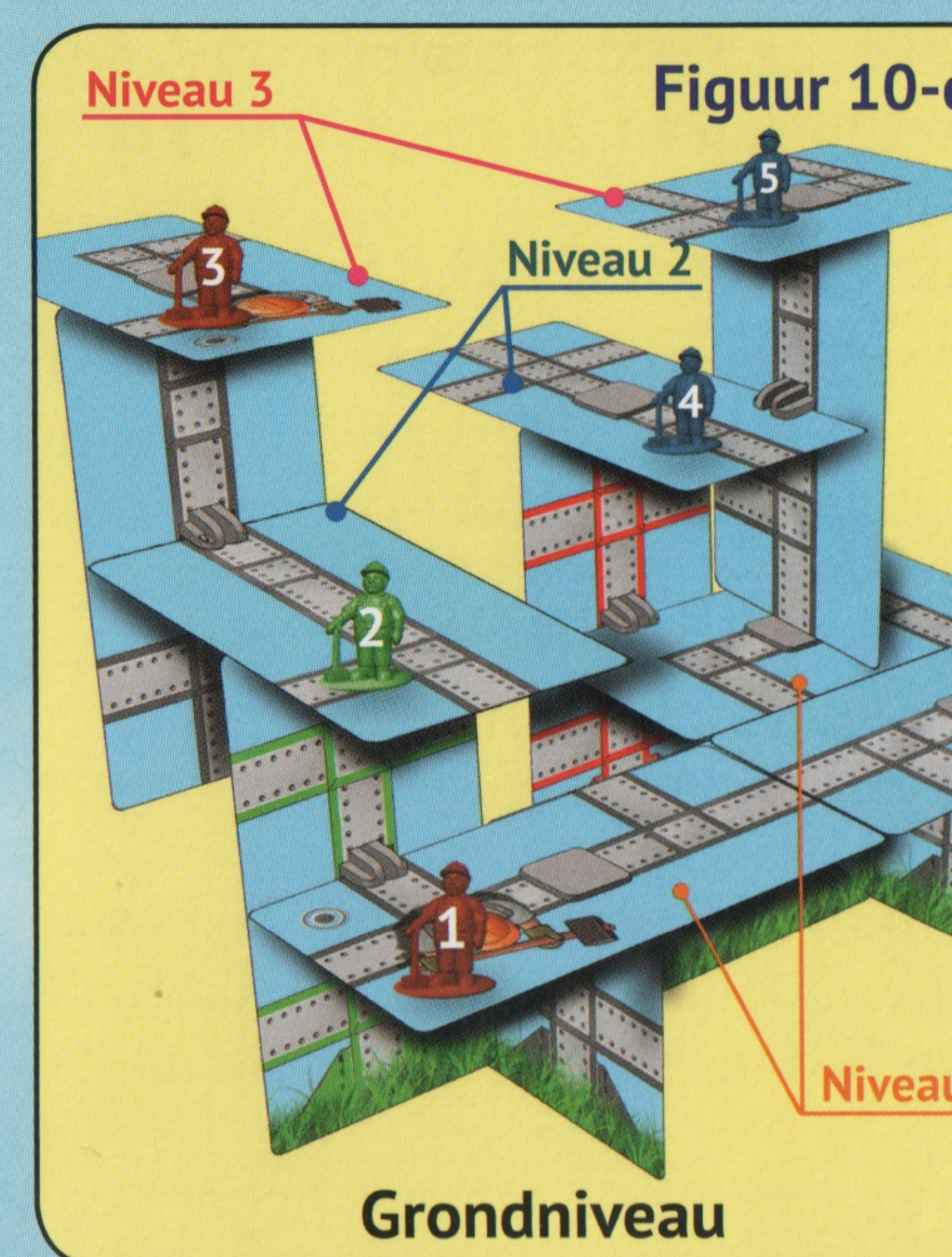
- Sommige Arbeiders kunnen volledig geblokkeerd geraken en zo onbereikbaar worden binnen in het bouwwerk. Dan zijn zij verloren, zowel om te verplaatsen, om te bouwen en om punten te scoren. Let ervoor op dat je tegenspelers je Arbeiders niet opsluiten (**zie Figuren 11-12**). Wanneer alle Arbeiders van een speler geblokkeerd geraken, dan verliest hij het spel en is hij uitgeschakeld.

Figuur 11-12 voorbeeld:

De arme blauwe Arbeider is gevangen binnen het bouwwerk. Natuurlijk hebben 2 gemene spelers hem snel de pas afgesneden. Op **Figuur 12** kun je zien dat de Arbeider niet meer **zichtbaar** noch **bereikbaar** is. Bijgevolg kan Blauw deze Arbeider niet meer gebruiken om te bouwen, om te verplaatsen of om mee te tellen bij de finale puntentelling.

- Het kan gebeuren dat een **Niveau** onbereikbaar wordt. In dit geval kunnen geen arbeiders meer op dit **Niveau** stoppen en moeten zij een andere weg zoeken of bouwen om hoger te geraken.

- Er is geen beperking voor het aantal Arbeiders die samen op een verdieping kunnen staan, maar spelers mogen de Arbeiders niet op elkaar stapelen, noch eigen Arbeiders, noch Arbeiders van tegenspelers. Als er sommige Arbeiders na een **val** of verschuiving van het bouwwerk opeengestapeld geraken, dan blijven zij liggen tot de eigenaar ze met een **actiepunt** verplaatst.



VAL VAN ARBEIDERS

Als de **Actieve speler** één of meer Arbeiders van het bouwwerk doet vallen (de kleur speelt geen rol), dan verliest hij 5 Overwinningspunten (**OP**) op het scorespoor per gevallen Arbeider.

Verplaats zijn Arbeider het juiste aantal stappen terug op het **scorespoor**.

De gevallen arbeiders worden terug aan de betrokken spelers gegeven. Elke speler die bij dit arme ongeluk betrokken is, plaatst zijn gevallen arbeider(s) waar hij wil weer op het bouwwerk. Dit kan dus op elk **Niveau** van het bouwwerk zijn. Alleen de speler die verantwoordelijk is voor de valpartij plaatst zijn gevallen Arbeiders terug in zijn voorraad.

Een **niet-Actieve speler** verliest op dezelfde manier **OP** als Arbeiders vallen omdat hij het bouwwerk of Arbeiders geraakt heeft. Ook als hij de tafel heeft doen bewegen, riskeert hij punten te verliezen. Het is ten zeerste aanbevolen om de tafel niet te raken als je niet de **Actieve speler** bent.

Een speler die de laagste negatieve score op het scorespoor bereikt (door vallende arbeiders), is uitgeschakeld.

HET BOUWWERK DOEN INSTORTEN

Als de **Actieve speler**, of een onhandige speler het bouwwerk doet instorten op zo'n manier dat op zijn minst één niet-**basis** kaart het spelbord raakt, dan eindigt het spel onmiddellijk.

Dit kan gebeuren tijdens het bouwen, tijdens het verplaatsen, door het bouwwerk aan te raken of door tegen de tafel te duwen. Wat ook de oorzaak is, de speler die verantwoordelijk is voor de instorting, verliest onmiddellijk het spel. Zijn Arbeider wordt van het scorespoor verwijderd. Alle andere spelers behouden hun score die ze behaald hadden op het moment van het ongeluk. Elke speler verliest 1 OP per kaart die hij nog in handen heeft. De speler met de hoogste score is de vroegtijdige winnaar van het spel!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is onmiddellijk ten einde als de **Actieve speler** zijn laatste kaart gebruikt om te bouwen. De **Actieve speler** krijgt hiervoor +5 **OP** als bonus. Alle andere spelers verliezen één **OP** per kaart die ze nog in handen hebben. Alle spelers verplaatsen hun **Arbeider** op het **scorespoor**. Nu vindt de **finale** puntentelling plaats.

FINALE PUNTENTELLING

De speler met het hoogste aantal **zichtbare** Arbeiders op het bouwwerk krijgt +5 **OP**.

Als twee spelers hetzelfde aantal Arbeiders op het hoogste **Niveau** hebben, controleer dan wie de meeste Arbeiders heeft op het **Niveau** daaronder, enzovoort...

Niveaus	Andrea	Filip	Thomas	Stefanie
Grondniveau	1	1	1	0
Niveau 1	1	0	0	1
Niveau 2	0	0	2	0
Niveau 3	0	1	0	1
Niveau 4	1	1	2	2
Niveau 5	2	2	0	1
Bonus VP	0 VP	+5 VP	0 VP	0 VP

Voorbeeld finale score:

Veronderstel de volgende eindsituatie met 4 spelers. De getallen duiden aan hoeveel Arbeiders elke speler op elk **Niveau** heeft.

EN DE WINNAAR IS...

De speler wiens **Arbeider** de hoogste score op het **scorespoor** behaald heeft.

