



# SKY RUNNER

D

Ravensburger

## SkyRunner

Ravensburger Spiele\* Nr. 26 212 0

Autor: Joel Sevelin / Erik Karlsson / Dan Glimne

Lizenz: Seven Towns Ltd

Illustration / Design: Franz Vohwinkel

Für 2 - 5 Spieler von 8-99 Jahren

## Inhalt

- 1 Hochhaus, bestehend aus 7 Teilen
- 90 Karten:
  - 40 Zahlenkarten mit den Werten  
1 bis 8 in fünf Farben
  - 5 Schmarotzerkarten in fünf Farben
  - 25 Kletterkarten
  - 12 Ausrüstungskarten
    - 2 Ausrüstung-Verloren-Karten
    - 4 Sabotagekarten
    - 2 Absturzkarten
  - 5 Spielfiguren

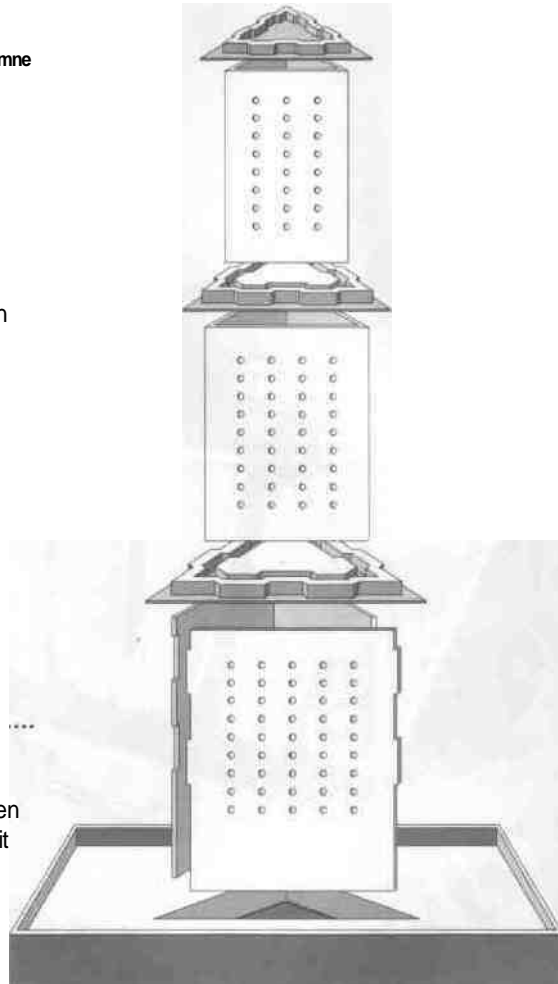
## Spielziel

Die Spieler versuchen mit Hilfe der Kletterkarten als Erster auf dem Dach des Hauses anzukommen. Dazu werden verdeckt Zahlenkarten ausgespielt, mit denen die Spieler gemeinsam um die offenliegende Kletter- oder andere Karte bieten.

## Spielvorbereitung

Das Hochhaus wird wie folgt zusammengesetzt:

Das Schachtelinnenteil dient als Fundament. Darauf werden die großen Wände (2-teilig) gesteckt, so dass ein Dreieck entsteht, das den unteren Teil des Hauses darstellt.

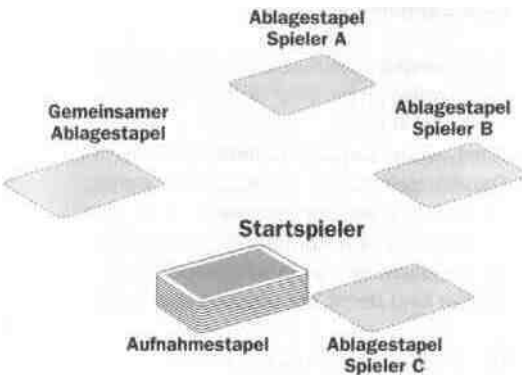


Um das Haus stabil zu machen, wird jetzt die größte Zwischendecke eingezogen, wodurch ein Sims entsteht. Darauf werden die mittleren Wände (1-teilig) als Dreieck gesteckt. Jetzt folgt die mittlere Zwischendecke. Auch hier entsteht ein Sims. Auf ihn kommen die kleinsten Wände (1-teilig) als Dreieck und darauf das Dach.

In den Wänden befinden sich Löcher, an denen die Figuren nach oben klettern. Die Spieler spielen gemeinsam immer an **einer** Seite des Hauses. Es gibt Wände mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Spalten.

Wir schlagen vor, dass die **Spaltenanzahl der unteren Wand** mindestens der Anzahl der Mitspieler entspricht. 5 Personen spielen also an der Seite, die 5 Spalten enthält, 4 Personen wählen die Seite, die 4 Spalten enthält und 2 bzw. 3 Personen spielen an der Seite, die 3 Spalten enthält.

Wie Sie den mittleren und oberen Aufbau gestalten, entscheiden Sie selbst. Je mehr Personen mitspielen und je weniger Spalten Sie wählen, um so schwieriger wird es natürlich, nach oben zu gelangen.



Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur
- 1 Kartensatz in seiner Farbe (Zahlenkarten von 1 bis 8)
- 1 Schmarotzerkarte in seiner Farbe
- 2 Kletterkarten mit den Werten 3 und 4
- 1 Ausrüstungskarte

Spielen weniger als 5 Spieler mit, werden von den restlichen Karten die entsprechenden **farbigen** Kartensätze aussortiert.

Die jetzt verbleibenden Karten (Kletter- und andere Karten) werden gemischt und als verdeckter Aufnahmestapel vor den kleinsten Spieler gelegt. Er ist für diese Runde der Startspieler.

## Auf die Plätze, fertig, los!

Es gibt folgende Kartenarten:

**Zahlenkarten** mit den Werten 1 bis 8 in den Farben der Spieler. Mit ihnen steigern die Spieler um die offene Karte des Aufnahmestapels.



**Schmarotzerkarten** in den Farben der Spieler. Mit ihnen versuchen die Spieler, die ausgespielten Kletterkarten ihrer Mitspieler zu bekommen.



Zahlen- und Schmarotzerkarten verbleiben immer beim Spieler der entsprechenden Farbe. Sie befinden sich entweder auf dessen Hand oder - nachdem **sie** ausgespielt wurden - auf dessen Ablagestapel.

Die folgenden Karten befinden sich in dem gemeinsamen Aufnahmestapel, der von Startspieler zu Startspieler wandert. Um sie wird gestiegert.



**Kletterkarten** mit den Werten 2 bis 5. Mit ihnen klettern die Spieler an den Wänden entlang aufs Dach.



**Ausrüstungskarten**  
Sie werden gebraucht, um die beiden Simse zu überwinden und um aufs Dach zu gelangen. Mit ihnen können außerdem Mitspieler überholt werden. Wird in einem Zug ein Sims überwinden und gleichzeitig ein Mitspieler überholt, werden zwei Ausrüstungskarten benötigt.



**Ausrüstung-Verloren-Karten**  
Sie werden gegen einen Mitspieler ausgespielt, der dann eine Ausrüstungskarte abgeben muss.



**Sabotagekarten**  
Werden sie ausgespielt, muss ein Mitspieler um 3 Felder zurück.



**Absturzkarten**  
Sie führen dazu, dass man selbst um 2 oder 3 Felder zurück muss.



Zu Beginn jeder Runde dreht der Startspieler die oberste Karte des verdeckten Aufnahme Stapels um. Dann spielt jeder Spieler verdeckt eine seiner Handkarten aus. Dabei können die Spieler wählen, ob sie eine Zahlenkarte, die Schmarotzerkarte, eine Kletterkarte oder eine andere bereits ersteigerte Karte ausspielen. Die einzige Ausnahme bilden die **Absturzkarten**. Liegt eine davon offen auf dem Aufnahmestapel **müssen alle Spieler eine Zahlenkarte spielen**.

Dann werden die ausgespielten Karten gleichzeitig umgedreht und die entsprechenden Aktionen anschließend ausgeführt, wobei der **Startspieler** beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wurden alle Karten ausgeführt, gibt der Startspieler den Aufnahmestapel seinem linken Nachbarn. Er ist der neue Startspieler und deckt die oberste Karte auf.

Die ausgespielten Karten kommen auf einen gemeinsamen Ablagestapel.

**Ausnahme:** Karten der eigenen Farbe werden auf den eigenen Ablagestapel abgelegt.

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden den neuen Aufnahmestapel.

Mit den ausgespielten Karten werden unterschiedliche Ziele verfolgt:



## Zahlenkarte ausspielen

Die Spieler, die eine ihrer Zahlenkarten ausgespielt haben, wetteifern um die oberste offenliegende Karte des Aufnahmestapels. Sie erhält derjenige Spieler, der die höchste Zahlenkarte ausgespielt hat. Zahlenkarten mit gleichen Werten heben sich gegenseitig auf und werden nicht gewertet.

### Beispiel

- > Die offenliegende Karte ist eine Kletterkarte mit dem Wert 3.
- > Spieler A und B spielen jeweils Zahlenkarten mit dem Wert 6.
- > Spieler C und D spielen jeweils Zahlenkarten mit dem Wert 4.
- > Obwohl Spieler E lediglich eine Zahlenkarte mit dem Wert 1 gespielt hat, bekommt er die Kletterkarte, da sich die Werte 6 der Spieler A und B und die Werte 4 der Spieler C und D gegenseitig aufheben.

Heben sich alle Zahlenkarten auf, werden die ausgespielten Zahlenkarten abgelegt und keiner der Spieler erhält in dieser Runde die offenliegende Karte. Um sie wird in der nächsten Runde erneut gespielt.

Die gewonnene Karte nimmt der Spieler auf die Hand. Sie kann je nach Kartenart sofort oder in einer der nächsten Runden ausgespielt werden (s.u.). Ausnahme: die Absturz-Karte muss sofort ausgeführt werden.

Die ausgespielten Zahlenkarten legen die Spieler verdeckt **vor sich** auf einen eigenen Ablagestapel. Sie dürfen **nach Ankündigung** erst wieder auf die Hand genommen werden, wenn **alle Zahlenkarten** ausgespielt wurden.

Nachdem der Spieler am Zug angekündigt hat, dass er seine Zahlenkarten wieder aufnehmen möchte, zeigt er sie seinen Mitspielern. Somit wird vermieden, dass - ganz unabsichtlich natürlich - die Karten aufgenommen werden, bevor alle Zahlenkarten ausgespielt wurden.



## Schmarotzerkarte ausspielen

Spielt ein Spieler die Schmarotzerkarte aus, hofft er darauf, dass möglichst viele seiner Mitspieler eine Kletterkarte gespielt haben. Wurden während dieser Runde eine oder mehrere Kletterkarte(n) gespielt, erhält der Schmarotzer diese Kletterkarte(n) und kann sie in seinen nächsten Zügen einsetzen.

Die Spieler, die die Kletterkarten ausgespielt haben, dürfen aber trotzdem entsprechend der Zahl auf der Kletterkarte nach oben klettern.

Die Schmarotzerkarte kommt zu den Zahlenkarten auf den eigenen Ablagestapel. Haben zwei oder mehr Spieler ihre Schmarotzerkarte ausgespielt haben sie Pech gehabt und erhalten **keine** Kletterkarte, denn Schmarotzerkarten heben sich gegenseitig auf. Auch in diesem Fall kommen die Schmarotzerkarten jeweils auf den eigenen Ablagestapel.

Die Schmarotzerkarte kann, muss aber nicht eingesetzt werden. Sie darf aber, sofern sie ausgespielt wurde, erst wieder zusammen mit allen Zahlenkarten aufgenommen werden.



## Kletterkarten ausspielen

Abgesehen von den beiden Kletterkarten, die jeder Spieler bereits vor Spielbeginn erhält, werden diese Karten durch das Ausspielen von Zahlen- oder Schmarotzerkarten gewonnen, auf die Hand genommen und in einem der nächsten Züge ausgespielt.

Spieler, die eine Kletterkarte ausgespielt haben, klettern entsprechend der Zahl auf dieser Karte in Richtung Dach. Sie dürfen dabei auch seitlich klettern.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler bedingt durch die Zugreihenfolge - nicht alle oder keine auf der Kletterkarte angegebenen Punkte ziehen kann. Sie verfallen.

Die eingesetzten Kletterkarten werden auf dem gemeinsamen Ablagestapel gesammelt.



## Ausrüstungskarten ausspielen

Abgesehen von der Ausrüstungskarte, die jeder Spieler bereits vor Spielbeginn erhält, werden diese Karten durch Ausspielen von Zahlenkarten ersteigert, auf die Hand genommen und in einem der nächsten Züge ausgespielt.

Ausrüstungskarten werden immer in Verbindung mit einer Kletterkarte eingesetzt.

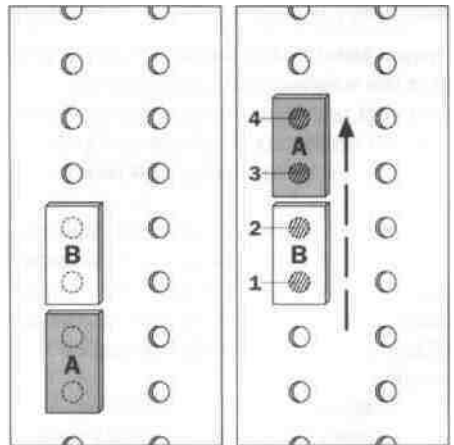
Mit Hilfe der Ausrüstungskarten können die Spieler

- einen der beiden Sims überwinden, bzw. damit aufs Dach klettern und
- andere Spieler überholen.

Dazu spielt der Spieler, der eines dieser Hindernisse überwinden bzw. einen seiner Mitspieler überholen möchte, zunächst eine Kletterkarte aus. Nach dem Aufdecken der Karten legt er eine Ausrüstungskarte zusammen mit seiner Kletterkarte auf den gemeinsamen Ablagestapel,

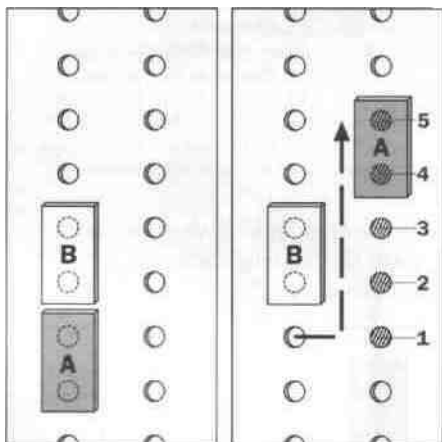
Wird in einem Zug ein Sims überwunden und gleichzeitig ein Mitspieler überholt, legt der Spieler zwei Ausrüstungskarten ab.

Wird ein Sims überschritten, kann man in einer beliebigen Spalte weiterklettern.



**Beim Überholen ist darauf zu achten, dass die Kletterkarte mindestens den Wert 4 aufweist.**

Sind genügend Spalten vorhanden, ist es auch möglich, an einer anderen Figur seitlich vorbei zu klettern. In diesem Fall muss keine Ausrüstungskarte abgegeben werden.



In diesem Fall hat Spieler A eine Kletterkarte mit dem Wert 5 verwendet. Das Überholen kann natürlich auch in mehreren Zügen durchgeführt werden.



## Ausrüstungs-Verloren-Karten ausspielen

Diese Karten werden durch Ausspielen von Zahlenkarten ersteigert und sofort ausgespielt oder auf die Hand genommen und in einem der nächsten Züge gegen **einen** Mitspieler eingesetzt. Wird sie erst später eingesetzt, spielt man sie zunächst verdeckt aus und deckt sie gemeinsam mit den Karten der Mitspieler auf.

Sobald man an der Reihe ist, bestimmt man einen Mitspieler, der eine seiner Ausrüstungskarten auf den gemeinsamen Ablagestapel legen muss. Danach

kommt die Ausrüstungs-Verloren-Karte ebenfalls auf diesen Ablagestapel. Hat der Mitspieler keine Ausrüstungskarte, wird die Ausrüstungs-Verloren-Karte offen neben diesen Mitspieler gelegt. Sobald er eine Ausrüstungskarte ersteigern konnte, muss er sie ablegen.



## Sabotagekarten ausspielen

Diese Karten werden durch Ausspielen von Zahlenkarten ersteigert und sofort ausgespielt oder auf die Hand genommen und in einem der nächsten Züge gegen **einen** Mitspieler eingesetzt. Wird sie erst später eingesetzt, spielt man sie zunächst verdeckt aus und deckt sie gemeinsam mit den Karten der Mitspieler auf.

Sobald man an der Reihe ist, bestimmt man einen Mitspieler, der unverzüglich 3 Felder in gerader Linie (bei Überschreitung eines Sims entweder in gerader Linie oder in der Reihe rechts bzw. links davon) nach unten ziehen muss. Danach kommt die Sabotagekarte auf den gemeinsamen Ablagestapel.

Befindet sich der Spieler erst ein bzw. zwei Felder vom Boden entfernt, hat er Glück gehabt und fällt auch nur ein bzw. zwei Felder tief. Befindet sich der Mitspieler noch auf dem Boden, muss er eine Kletterkarte mit mindestens dem Wert 3 auf den gemeinsamen Ablagestapel legen. Ist dies nicht möglich, wird die Sabotagekarte offen neben diesen Spieler gelegt. Sobald er die entsprechende Kletterkarte ersteigern konnte, muss er sie ablegen.

Es wird vorkommen, dass durch das Ausspielen einer Sabotagekarte ein Spieler wieder um einen Sims zurückfällt. Ist er erst an der Reihe, nachdem die Sabotagekarte gegen ihn gespielt wurde und hat er seinerseits eine Kletterkarte gespielt, besitzt aber keine Ausrüstungskarte mehr, darf er nur bis an den Sims klettern.

Trifft die Figur des Spielers, der sabotiert wurde, auf eine andere Figur, reißt er diese mit sich.



## Absturzkarten ausspielen

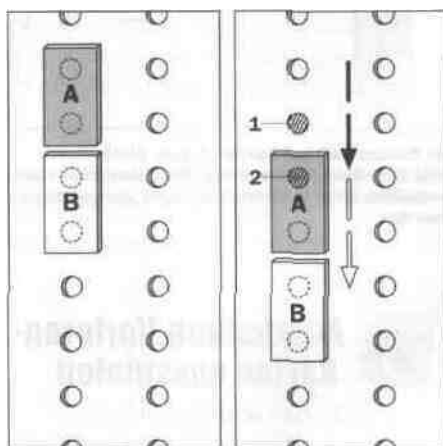
Erscheint eine Absturzkarte auf dem Aufnahmestapel, **müssen alle Spieler eine Zahlenkarte spielen**. Der Spieler, der die niedrigste Karte ausgespielt hat, fällt sofort um die angegebene Zahl nach unten. Dann legt er die Absturzkarte auf den gemeinsamen Ablagestapel. Haben zwei oder mehr Spieler eine gleich niedrige Zahl ausgespielt, hat der Spieler mit der nächsthöheren Zahl Pech gehabt. Ein Spieler kann maximal bis auf den Boden fallen. Ist er nur 2 Felder vom Boden entfernt und muss die Absturzkarte mit dem Wert 3 nehmen, hat er Glück gehabt, da er nur 2 Felder tief fällt.

Befindet sich der Mitspieler noch auf dem Boden, muss er eine entsprechende Kletterkarte abgeben. Ist dies nicht möglich, wird die Absturzkarte offen neben diesen Spieler gelegt. Sobald er eine Kletterkarte ersteigern konnte, die mindestens dem Wert der Absturzkarte entspricht, muss er sie ablegen.

## Beispiel

- > Die offenliegende Karte ist eine Absturzkarte mit dem Wert 2.
- > Spieler A und B spielen jeweils Zahlenkarten mit dem Wert 6.
- > Spieler C und D spielen jeweils Zahlenkarten mit dem Wert 7.
- > Spieler E spielt eine Zahlenkarte mit dem Wert 8. Obwohl er die höchste Zahlenkarte gespielt hat, bekommt er die Absturzkarte, da sich die Werte 6 der Spieler A und B und die Werte 7 der Spieler C und D gegenseitig aufheben.

Trifft die Figur des Spielers, der abgerutscht ist, auf eine andere Figur, reißt sie diese mit sich.



Spieler A rutscht 2 Felder ab und reißt Spieler B ebenfalls 2 Felder mit.

## Ende des Spiels

Der Spieler, der als Erster das Dach erreicht, beendet sofort als Sieger das Spiel. Das Dach muss nicht mit genauer Zahl erreicht werden.