

12+

2-4

60'

D

PROJECT SKYLINE

HOCHHÄUSER BAUEN UND HAUSHOCH GEWINNEN!

Ein herausragendes Stadt-Deckbau-Spiel von Florian Maas

Als Profis der Baubranche versucht ihr, in den attraktivsten Gebieten weltbekannter Großstädte eure Bauvorhaben umzusetzen. Dabei kommt es nicht nur auf das Errichten von möglichst hohen Wolkenkratzern an – vielmehr zählt das taktische Platzieren nahe der begehrten Monuments, die euch entscheidende Vorteile verschaffen können. Wer dabei stets die Entwicklung der Stadt sowie die aufstrebende Konkurrenz im Blick behält, wird am Ende den Wettbewerb für sich entscheiden.

INHALT



120 ETAGEN

jeweils 30 Etagen in vier Farben



4 DOPPELSEITIGE CHARAKTERTAFELN



4 GELDMARKER + 4 UPGRADE-MARKER
in vier Farben



3 BAUSTELLEN-
PLÄTTCHEN



6 SPERRZONEN-
PLÄTTCHEN



1 SPIELANLEITUNG

1 BASIS-MARKT

1 UPGRADE-MARKT

1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN
(New York City + Tokyo)

94 Karten, aufgeteilt in:



32 START-KARTEN



28 BASIS-KARTEN



34 UPGRADE-KARTEN

(vier Sets mit jeweils 8 Karten)

in vier Farben



1 STARTMARKER
bestehend aus 4 Teilen



piatnik.com

Piatnik Spiel Nr. 811395

© 2026 Piatnik, Wien – Made in China

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, das meiste Geld zu erwirtschaften. Dies gelingt euch, indem ihr euer Kartendeck konstant verbessert und euch dadurch in den vielversprechendsten Stadtgebieten ausbreitet. Gleichzeitig versucht ihr, die Vorteile der Monumente bestmöglich zu nutzen.

SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus und steckt die Teile des Startmarkers zusammen.

1 Legt den **Spielplan** mit der gewünschten Seite nach oben in die Tischmitte. **Hinweis:** Für euer erstes Spiel empfehlen wir, mit der Seite New York City zu spielen.

Am äußeren Rand des Spielplans verläuft die **Geldleiste**. In der Mitte ist die Stadt abgebildet, die in mehrere **Gebiete** unterschiedlicher Farben unterteilt ist:



Grün: Erholungsgebiete

Weiß: Wohngebiete

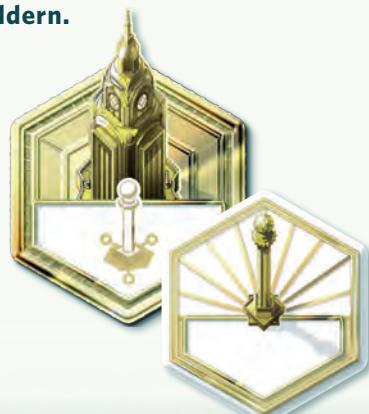
Grau: Geschäftsgebiete

Rot: Industriegebiete

Die Gebiete bestehen aus unterschiedlich vielen **Feldern**.

Auf der Spielplanseite New York City findet ihr zudem ein **zentrales Wahrzeichen** sowie **8 Monumente**.

Auf der Spielplanseite Tokyo findet ihr kein zentrales Wahrzeichen, aber **9 Monumente**.



2 Im Spiel zu **zweit** und zu **dritt** legt ihr jeweils **1 Sperr-zonen-Plättchen** auf die Felder mit einem -Symbol.

Hinweis: Diese Felder sind nun „gesperrt“ und dürfen nicht bebaut werden.



3 Legt den **Basis-Markt** und den **Upgrade-Markt** neben den Spielplan.

A Sortiert die **Basis-Karten** (siehe S.5.) nach ihrer Farbe und legt sie offen an die entsprechenden Stellen des Basis-Marktes.

B Mischt die **Upgrade-Karten** und legt **4** davon offen an die entsprechenden Stellen des Upgrade-Marktes. Die restlichen Upgrade-Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel daneben bereit.



Spielaufbau bei 3 Personen

- 4 Bestimmt eine Person, die den **Startmarker** erhält.
- 5 Nehmt alle jeweils **1 Charaktertafel** und legt sie mit der gewünschten Seite nach oben vor euch ab.
- A Nehmt euch die farblich dazu passenden **30 Etagen**, sowie den **Geldmarker** und den **Upgrade-Marker**. Legt die Etagen als persönlichen Vorrat vor euch bereit.
- B Legt den **Upgrade-Marker** auf das **unterste Feld** der **Upgrade-Leiste** eurer Charaktertafel.
- C Legt den **Geldmarker** wie folgt auf die **Geldleiste** am äußeren Spielfeldrand: Die Person mit dem Startmarker stellt ihren Geldmarker auf das Feld mit der Kennzeichnung . Die nächste Person im Uhrzeigersinn stellt ihren Marker auf das Feld mit der Kennzeichnung , usw.



- 6 Nehmt alle jeweils **1 Set Start-Karten**, bestehend aus **8 Karten** (siehe S.5). Mischt sie gut und legt sie als verdeckten Nachziehstapel **links** neben eurer Charaktertafel ab. Zieht die obersten **4 Karten** auf die Hand.

- 7 Die **3 Baustellen-Plättchen** benötigt ihr nur für das **Spiel zu zweit** (siehe S.11).



- 8 Legt alle nicht benötigten Etagen, Charaktertafeln, Marker und Start-Karten zurück in die Schachtel.

ERKLÄRUNG DER CHARAKTERTAFELN



Alle Charaktertafeln sind gleich aufgebaut:

- 1 Links neben der Tafel legt ihr euren persönlichen **Nachziehstapel** bereit.
- 2 Rechts neben der Tafel legt ihr eure ausgespielten Karten ab, hier entsteht euer persönlicher **Ablagestapel**.

3 Links auf der Tafel ist die **Upgrade-Leiste** abgebildet. Sie besteht aus 5 runden Feldern. Zu Spielbeginn legt ihr euren **Upgrade-Marker** auf das unterste Feld dieser Leiste.

4 Unten auf der Tafel seht ihr einen Überblick der **fünf Schritte**, die ihr in eurem Zug ausführt.

ERKLÄRUNG DER GELDLEISTE

Jedes Mal, wenn du **erhältst**, ziehst du deinen **Geldmarker** auf der Geldleiste entsprechend **vorwärts**.
Jedes Mal, wenn du **abgibst**, ziehst du deinen **Geldmarker** auf der Geldleiste entsprechend **rückwärts**.

Du kannst nie weniger als 0 , sehr wohl aber mehr als 70 haben.



ERKLÄRUNG DER KARTEN

KARTENARTEN

Es gibt drei Arten von Karten:

Start- (**S**), Basis- (**B**) und Upgrade-Karten (**U**).

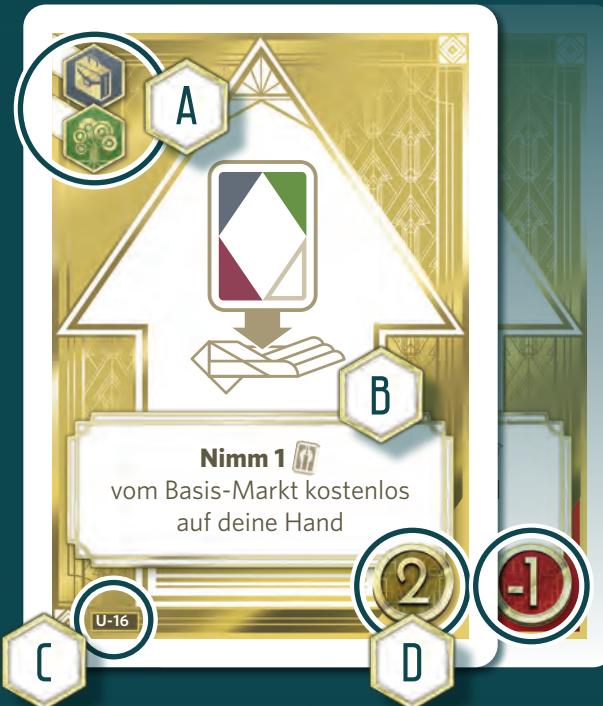
Ihr könnt sie anhand des Anfangsbuchstabens unterscheiden, der zusammen mit einer Zahl die **Kennzahl** bildet, die in der linken unteren Ecke jeder Karte abgebildet ist.

Die Kennzahl hilft euch dabei, die Karte zu identifizieren und im *Glossar* am Ende der Spielanleitung zu finden.



KARTENANATOMIE

- A** Links oben befinden sich bis zu 4 unterschiedliche **Symbole**, die den 4 Gebietsfarben auf dem Spielplan entsprechen.
- B** In der Mitte ist der **Karteneffekt** inklusive einer kurzen Erklärung abgebildet.
- C** Links unten ist die **Kennzahl** abgebildet.
- D** Rechts unten ist der **Geldwert** abgebildet, den du bei **Spielende** für diese Karte erhältst (oder abziehen musst).



STARTDECK

Zu Spielbeginn erhaltet ihr alle jeweils ein **identisches Set**, bestehend aus den folgenden **8 Start-Karten** (mit den Kennzahlen S-01 bis S-08):



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Person mit dem Startmarker. Ihr seid so lange der Reihe nach am Zug, bis das Spielende eintritt. Wenn du am Zug bist, führst du folgende **fünf Schritte** der Reihe nach aus:

I. KAUFEN ODER AUFWERTEN

II. KARTEN SPIELEN

III. MONUMENTE WERTEN

IV. GEBIETE WERTEN

V. NACHZIEHEN

Danach ist die nächste Person am Zug.

I. KAUFEN ODER AUFWERTEN

Zu Beginn deines Zuges darfst du entweder **A 1 Karte vom Basis-Markt kaufen** oder **B 1 Handkarte aufwerten**.

Hinweis: Dieser Schritt ist optional! Willst du (oder kannst du) keine Karte kaufen oder aufwerten, überspringe diesen Schritt. Du darfst nur Karten kaufen oder aufwerten, wenn du auch genügend **A** dafür abgeben kannst.



Basis-Markt



Upgrade-Markt

A 1 KARTE VOM BASIS-MARKT KAUFEN:

Gib so viel Geld ab, wie über der gewählten Karte auf dem Basis-Markt angegeben ist. Nimm anschließend die gewählte Karte **auf die Hand**.

Hinweis: Gibt es von einer Farbe keine Karten mehr im Basis-Markt, kannst du nur noch von den vorhandenen Farben 1 Karte kaufen.

B 1 HANDKARTE AUFWERTEN:

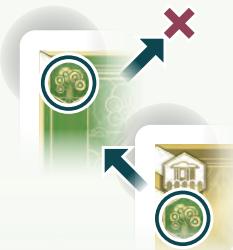
1. Gib so viel Geld ab, wie auf dem Feld **über** deinem Upgrade-Marker auf der Upgrade-Leiste deiner Charaktertafel angegeben ist. Schiebe den Upgrade-Marker anschließend um 1 Feld nach oben.

Hinweis: Befindet sich der Upgrade-Marker bereits auf dem obersten Feld, darfst du keine Handkarte mehr aufwerten.



2. Wähle **1 Handkarte** und **entferne** sie aus dem Spiel. Das darf eine Start-, Basis-, oder Upgrade-Karte sein.

3. Wähle danach **1 Karte** vom **Upgrade-Markt** und nimm sie auf die Hand. **Wichtig:** Die neue Upgrade-Karte muss mit **mindestens 1 Symbol übereinstimmen**, das auf der entfernten Handkarte abgebildet ist!



4. Ergänze den Upgrade-Markt wieder auf 4 Karten, indem du zunächst alle Karten links von der entstandenen Lücke um jeweils eine Position nach rechts schiebst, anschließend 1 neue Upgrade-Karte vom Stapel aufdeckst und auf das freie Feld ganz links legst.



II. KARTEN SPIELEN

Wähle ein Symbol (, , , oder ) und spiele beliebig viele Handkarten mit diesem Symbol aus.

Führe danach die Effekte der ausgespielten Karten in **beliebiger Reihenfolge** aus. Achte dabei darauf, dass du jede Karte **einzelnd und nacheinander** abhandelst! Lege jede abgehandelte Karte sofort offen auf deinen Ablagestapel, rechts von deiner Charaktertafel.

(Kannst du einen Effekt nicht vollständig ausführen, musst du ihn so weit wie möglich ausführen.)



ETAGE BAUEN

Erlaubt dir ein Karteneffekt, eine oder mehrere  zu bauen, darfst du die entsprechende Anzahl  auf dem Spielplan platzieren. Beachte dabei die Vorgabe auf der Karte, in welches Gebiet du die  bauen darfst.



Du darfst  auf leere Felder oder auf bereits gebaute  (egal welcher Farbe) bauen – aber nicht auf *Monumente* oder *Wasser*. Befindet sich bereits eine  auf einem Feld, platzierst du deine  oben darauf.

Eine oder mehrere gestapelte  bilden ein **Gebäude**. Die **Höhe** eines Gebäudes entspricht der **Anzahl der**  im jeweiligen Gebäude. **Wichtig:** Jedes Gebäude darf **maximal 7**  hoch sein!

Erlaubt dir eine Karte, mehrere  auf einem Feld zu bauen, wodurch die maximale Höhe des Gebäudes überschritten würde, platzierst du nur so viele , bis die maximale Höhe erreicht ist. Die restlichen  verfallen.

EINMAL-BONUS



Baust du die **erste**  auf einem unbebauten Feld, auf dem ein Bonus abgebildet ist, erhältst du diesen sofort. Danach ist dieser Bonus nicht mehr verfügbar.

Es gibt **2 Arten** von Bonusfeldern:

- **Geldbonus:** Erhalte die angegebene Anzahl .
- **Upgrade-Bonus:** Schiebe den Upgrade-Marker auf der Upgrade-Leiste deiner Charaktertafel um 1 Feld nach unten.

Beispiel:

Paul (orange) spielt eine Karte, die ihm erlaubt, 1  auf einem beliebigen Feld zu bauen, das an Wasser angrenzt.

Er wählt ein Industriegebiet und platziert 1  seiner Farbe auf einem dort bereits stehenden Gebäude.



III.

MONUMENTE WERTEN

Abhängig von der Spielplanseite musst du folgende **Bedingung** erfüllen, um ein Monument werten zu können:



NEW YORK CITY

Erhalte den **Bonus** aller Monamente, die du mit dem **zentralen Wahrzeichen** verbunden hast. Die Monamente gelten als „**verbunden**“, wenn du eine durchgehende Kette von eigenen  zwischen dem zentralen Wahrzeichen und einem Monument gebaut hast.

Wichtig: Dabei zählt bei jedem Gebäude immer nur die **oberste** ! (Du kannst also Verbindungen zu Monamente auch wieder verlieren, wenn du von anderen überbaut wirst.)



Wichtig: Monamente zählen selbst nie als Teil einer Kette. Du kannst also nicht ein Monamente nutzen, um ein anderes Monamente mit dem zentralen Wahrzeichen zu verbinden!



TOKYO

Erhalte den **Bonus** aller Monamente, an die du mindestens die vorgegebene Anzahl  **angrenzend** gebaut hast.

Wichtig: Dabei zählt bei jedem Gebäude immer nur die **oberste** !

Beispiel:

Für das obere Monamente erhält Barbara (blau) 3 , da sie auf **zwei angrenzenden Feldern** die oberste  gebaut hat.

Für das untere Monamente erhält sie aktuell **keine** , da sie nur auf **drei angrenzenden Feldern** die oberste  gebaut hat.

Die Vorgabe des Monuments von **vier angrenzenden Feldern** ist nicht erfüllt.



MONUMENTEN-BONUS



Erhalte die angegebene Anzahl .

Schiebe den Upgrade-Marker auf der Upgrade-Leiste deiner Charaktertafel um 1 Feld nach unten.

Nimm 1 beliebige Karte vom Basis-Markt auf die Hand, ohne dafür abzugeben. (Nur auf Spielplanseite *Tokyo*!)



Zusatzregel für die Spielplanseite *New York City*:
Felder, die durch eine **Fähre** verbunden sind, zählen als angrenzend (für alle Zwecke).



Zur Erinnerung: Den Monumenten-Bonus erhältst du **jedes Mal**, wenn du am Zug bist, sofern du die Bedingung erfüllst!

IV.

GEBIETE WERTEN

Wenn du in diesem Zug auf dem letzten freien Feld in einem Gebiet mindestens 1 gebaut hast, löst du eine **Gebietswertung** aus. Führe dazu folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Wert feststellen:

Zähle **alle** egal welcher Farbe (auch die überbauten) in diesem Gebiet zusammen.

Stelle anhand der Wertungstabelle, die auf dem Spielplan abgebildet ist, fest, wie viel dieses Gebiet **wert** ist.

NYC	
9+	12
5+	6
1+	3

TOKYO	
9+	13
5+	6
1+	2

2. erhalten:

Wer die **meisten obersten** in diesem Gebiet gebaut hat, erhält den **festgestellten Wert als** .

Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten den vollen Wert als .

Wer die **zweitmeisten obersten** in diesem Gebiet gebaut hat, erhält die **Hälften des festgestellten Wertes als** (rundet gegebenenfalls auf). Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten den halben Wert als . Hat nur eine Person oberste gebaut, entfällt der zweite Platz.

3. Markt auffrischen:

Entferne die Karte, die im Upgrade-Markt **ganz rechts** ausliegt, aus dem Spiel.
Ergänze danach den Upgrade-Markt wieder auf 4 Karten, wie auf S.7 beschrieben.

Beispiel: Paul (orange) hat in seinem Zug das letzte freie Feld dieses Wohngebiets bebaut und löst damit eine Gebietswertung aus.

1. **Wert feststellen:** Es befinden sich insgesamt **6**  in diesem Gebiet, die laut Wertungstabelle einen Wert von **6**  ergeben.
2. **erhalten:** Paul hat die meisten obersten  gebaut und erhält daher **6**  . Barbara (blau) hat die zweitmeisten obersten  gebaut und erhält die Hälfte des festgestellten Wertes, also **3** .



Wichtig: Jedes Gebiet kann pro Spiel nur einmal gewertet werden. Ihr dürft aber weiterhin  in bereits gewertete Gebiete bauen. Falls du mehrere Gebietswertungen in deinem Zug auslösst, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie ausführst.

V.

NACHZIEHEN

In diesem Schritt darfst du zunächst **beliebig viele Karten**, die du jetzt noch auf der Hand hast, **abwerfen**, indem du sie offen auf deinen persönlichen Ablagestapel rechts neben deiner Charaktertafel legst. Ziehe anschließend so viele Karten von deinem persönlichen Nachziehstapel, bis du wieder **4 Karten** auf der Hand hast.

Anmerkung: Für den seltenen Fall, dass du zu Beginn dieses Schrittes mehr als 4 Karten auf der Hand hast, musst du zunächst so viele Karten abwerfen, bis du wieder maximal 4 Karten auf der Hand hast.

Nachziehstapel aufgebraucht?

Wenn du Karten nachziehen musst, aber keine Karten mehr in deinem Nachziehstapel vorhanden sind, mischt du deinen Ablagestapel gut und legst ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel links von deiner Charaktertafel ab. Danach ziehst du wie gewohnt deine Karte(n) nach.

SPIELENDE & SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, sobald jemand mit seinem Geldmarker das **gold markierte Feld** auf der Geldleiste erreicht oder überschreitet.

Spielt die aktuelle Runde noch fertig, sodass alle gleich oft am Zug waren, und dann noch eine zusätzliche letzte Runde.

Anmerkung: Im seltenen Fall, dass jemand seine letzte  auf dem Spielfeld platziert, endet das Spiel am Ende der aktuellen Runde.
In diesem Fall wird keine zusätzliche Runde mehr gespielt.



Führt danach die **Schlusswertung** durch:

- Sucht **alle Karten** aus eurer Hand, dem Nachzieh- und Ablagestapel heraus, auf denen rechts unten ein **Geldwert** abgebildet ist. Erhaltet (bzw. verliert)  entsprechend der Summe dieser **Geldwerte**.
- Erhaltet  entsprechend der **Endbedingung**, die auf dem Spielplan abgebildet ist.

...ostenlos

land



NEW YORK CITY

Erhalte 5  für jedes Gebäude, das **7**  hoch ist und dessen **oberste**  du gebaut hast.



TOKYO

Erhalte , je nachdem, in wie vielen unterschiedlichen Gebieten du mindestens 1  gebaut hast. (Du musst **nicht** die oberste  des Gebäudes gebaut haben.)

Beispiel: Für gebaute  in 7 unterschiedlichen Gebieten erhältst du 4 .

...			
12+			
10+			
8+			
6+			

Wessen Geldmarker auf der Geldleiste jetzt am weitesten vorne liegt, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer die meisten Karten (Handkarten, Nachzieh- und Ablagestapel) hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spiel zu zweit gelten folgende Zusatzregeln:

SPIELVORBEREITUNG

Am Ende der Spielvorbereitung legt ihr **1 Baustellen-Plättchen** so auf das Gebiet mit dem Baustellen-Symbol, dass keines der Felder für das Bauen blockiert ist. Legt anschließend abwechselnd, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, jeweils 1 weiteres Baustellen-Plättchen auf ein beliebiges Gebiet.



Hinweis: In einem Gebiet darf immer nur 1 Baustellen-Plättchen liegen!

ETAGE BAUEN

Du darfst die **erste**  eines **neuen Gebäudes** immer nur in Gebiete bauen, in denen ein Baustellen-Plättchen liegt. Für **weitere**  eines Gebäudes besteht diese Einschränkung nicht. Das heißt, du darfst auch  auf bestehende Gebäude in **Gebieten** bauen, in denen kein Baustellen-Plättchen liegt.

BAUSTELLEN-PLÄTTCHEN VERSETZEN

Nach jeder **Gebietswertung** versetzt die Person, die die **Gebietswertung** ausgelöst hat, das **Baustellen-Plättchen** von dem soeben gewerteten Gebiet auf ein beliebiges anderes, noch komplett **unbebautes Gebiet**. (Gibt es kein unbebautes Gebiet mehr, legt ihr das Baustellen-Plättchen wieder zurück in die Schachtel.)

GLOSSAR

S-03/B-03: Baue **2** auf demselben Feld. Würdest du die Höhe von **7** überschreiten, baust du nur **1**.

U-10: Baue **1** auf ein beliebiges Gebäude, egal in welchem Gebiet es steht. Du darfst nicht auf einem unbebauten Feld bauen.

U-11: Baue **1** auf einem beliebigen Feld, das an Wasser angrenzt. Das Feld darf sich in einem beliebigen Gebiet befinden.

U-12: Baue **1** auf einem beliebigen Feld, das an ein Monument angrenzt. Das Feld darf sich in einem beliebigen Gebiet befinden.
Hinweis: Das zentrale Wahrzeichen (New York City) ist **kein** Monument!

U-13: Du darfst **eine zusätzliche, beliebige Handkarte** ausspielen. Die Symbole auf der zusätzlichen Karte müssen nicht mit der/den bisher gespielten Karte(n) übereinstimmen. Führe den zusätzlichen Karteneffekt wie gewohnt aus.

U-14: Du darfst **1 Karte** aus der Hand oder von deinem Ablagestapel **verkaufen**. Entferne die gewählte Karte aus dem Spiel und **erhalte 2**.

U-15: Baue **2** auf demselben Feld in einem **Wohngebiet**. Würdest du die Höhe von **7** überschreiten, baust du nur **1**.

U-16: Nimm **1** beliebige Karte vom **Basis-Markt** auf die Hand, ohne **A** dafür abzugeben. Du darfst sie sofort ausspielen, sofern sie das für diesen Zug gewählte Symbol hat.

U-17: Ziehe **2 Karten** von deinem **Nachziehstapel** auf die Hand. Du darfst beliebig viele dieser Karten sofort ausspielen, sofern sie das für diesen Zug gewählte Symbol haben. Bist du (oder gemeinsam mit einer anderen Person) aktuell auf der Geldleiste am weitesten hinten (= hast du am wenigsten **A**), ziehst du sogar **3 Karten** nach.

Hinweis: Du darfst diesen Karteneffekt nur 1x in deinem Zug ausführen, selbst wenn du die Karte mehrmals auf der Hand hast.

U-18: Wähle **1** deiner **A**, die sich ganz oben auf einem Gebäude mit mindestens **2** befindet. Du darfst die gewählte **A** auf ein beliebiges anderes Feld **versetzen**. Es gelten die normalen Bauregeln. **Erhalte zusätzlich 2**.

U-19: Erhalte **1** für jede eigene **A** in allen **Geschäftsgebieten**. Das gilt auch für bereits überbaute **A**.

U-20: Baue **2** auf zwei beliebigen unbebauten Feldern **derselben Gebietsfarbe**. Du darfst auch in unterschiedliche Gebiete bauen, sofern sie dieselbe Farbe haben.

U-21: Baue **3** auf einem beliebigen Feld neben einer eigenen **A**, unabhängig vom Gebiet. Das gilt auch für bereits überbaute eigene **A**. Würdest du die Höhe von **7** überschreiten, baust du nur so viele **A**, bis du die maximale Höhe erreicht hast.

U-22: Erhalte **3** für jede eigene **A**, die sich im **vierten Stock** eines Gebäudes befindet.

U-23: Spielplanseite New York City: Erhalte den **Bonus** von **bis zu 2 Monumenten**, die du mit dem **zentralen Wahrzeichen** verbunden hast.

Spielplanseite Toyko: Erhalte den **Bonus** von **bis zu 2 Monumenten**, an die du mindestens die vorgegebene Anzahl **A angrenzend** gebaut hast. Wenn du dadurch 1 neue Karte erhältst, darfst du sie sofort ausspielen, sofern sie das für diesen Zug gewählte Symbol hat.
Hinweis: Es zählt nur die oberste **A** in jedem Gebäude.

U-24: Erhalte **3** für jedes zuvor unbebaute Feld, auf das du in diesem Zug mind. **1** gebaut hast. (Das gilt auch in Kombination mit Karte U-18, wenn du **1** auf ein unbebautes Feld versetzt.)

U-25: Erhalte **1** für jedes Gebiet, in dem du mindestens **1** gebaut hast. Das gilt auch für bereits überbaute **A**.

U-26: Erhalte **3** für jedes Gebäude, das eine Höhe von mindestens **3** hat und auf dem du aktuell die oberste **A** gebaut hast.

U-27: Werte **1 Karte** von deinem Ablagestapel auf, indem du sie aus dem Spiel entfernst und dafür 1 beliebige Karte vom **Upgrade-Markt** wählst, die du auf deinen Ablagestapel legst.

Du musst dafür **kein Geld abgeben** und auch deinen Upgrade-Marker auf der Upgrade-Leiste nicht nach oben schieben.

Wichtig: Die neue Upgrade-Karte muss wie gewohnt mit mindestens 1 Symbol übereinstimmen, das auf der entfernten Karte abgebildet ist!

Der Autor dankt
allen Testspielerinnen und
Testspielern:

Chris Backe, Ian Brocklebank,
Joe Slack, Dustin, Dean,
Nathan Bryan, David Kühn,
Benno Thönelt, Jochen Knittel,
Jan Stronkman, Emma, Fabian,
Conan Daly, Martin Oddino,
Elizabeth, David, Jens Poth,
Richard Jacobs, Elias, Jonno,
René von Reden, Jan Funke

Illustration und Layout: Lars Besten

Wenn ihr zu „Project Skyline“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com

Ihr findet uns auf:



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.