



UP TOO HIGH

Sur un archipel lointain, de petites compagnies aériennes tentent de s'en sortir. Aidez-les à prospérer et à relier les îles les unes aux autres. Vous êtes l'actionnaire majoritaire d'une compagnie ? C'est vous qui prenez les décisions !



7 cartes Président



7 cartes Aéroport (aéroports de niveau 1)



95 cartes Avion/Part/Aéroport (cartes APA)



1 carte Premier Joueur

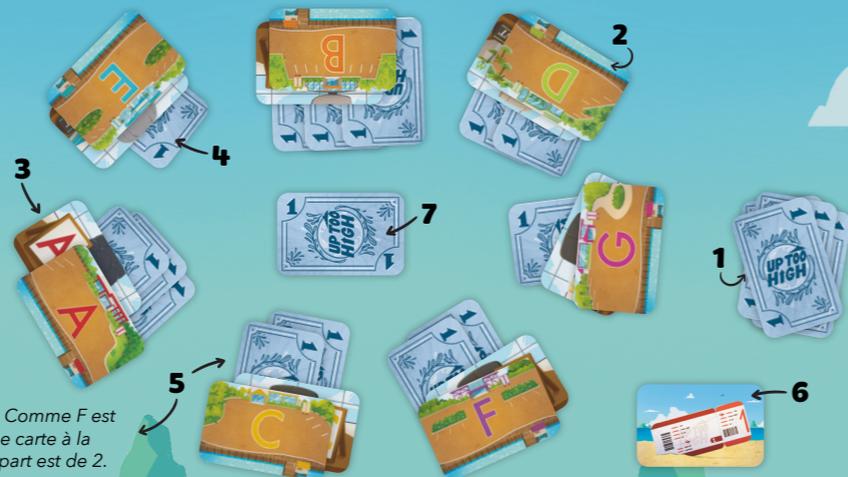
BUT DU JEU

Dans Up Too High, votre objectif est de faire prospérer autant que possible les compagnies dans lesquelles vous avez des parts. En faisant les bons investissements, vous pourrez profiter des meilleurs aéroports, ou prendre les décisions en tant que président. Si vous avez plus de parts que vos adversaires, vous êtes le seul décisionnaire pour cette compagnie. Vous pouvez agrandir son aéroport, améliorer ses avions, et distribuer des dividendes. Plus la compagnie grossit, plus la valeur de ses parts augmente. Le joueur qui détient les parts les plus rentables l'emporte.

La Compagnie C est entre A et F. Comme F est après dans l'alphabet, ajoutez une carte à la Compagnie C. Son capital de départ est de 2.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes APA et distribuez-en 8 à chaque joueur. Placez les cartes APA restantes au centre de la table pour former une pioche (7).
2. Mélangez les 7 cartes Aéroport et disposez-les en cercle autour de la pioche.
3. Placez chaque carte Président sous la carte Aéroport avec la lettre correspondante.
4. Sous chaque carte Président, placez une carte de la pioche, face cachée. C'est là que sera consigné le capital de la compagnie.
5. Puis, pour chaque compagnie, regardez les aéroports voisins. Pour chaque aéroport dont la lettre est située après dans l'alphabet, prenez une carte supplémentaire de la pioche et ajoutez-la au capital de la compagnie, face cachée. C'est son capital de départ.
6. Donnez la carte Premier Joueur à la personne de votre choix. La partie peut commencer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en plusieurs tours. Chaque tour consiste en 2 phases : la phase d'Enchères et la phase d'Actions. Lors de la phase d'Enchères, les joueurs acquièrent des parts. Durant la phase d'Actions, les compagnies agissent dans l'ordre alphabétique pour générer des bénéfices, s'agrandir, et distribuer des dividendes. Lorsque la pioche est épuisée et remélangée pour la 3e fois, le tour en cours est le dernier. La partie prend fin après les actions de la Compagnie G.

TOUR DE JEU

Un tour consiste en 2 phases :

- Phase 1 : Phase d'Enchères
- Phase 2 : Phase d'Actions



PHASE 1 : PHASE D'ENCHÈRES

1. Chaque joueur choisit dans sa main une carte APA comprenant une part. En commençant par le Premier Joueur, chacun pose cette part sur la table, face visible. Si un joueur n'a aucune part en main, il pioche des cartes (une par une) jusqu'à en trouver une. Les autres cartes révélées sont défaussées.
2. Toujours en commençant par le Premier Joueur, les joueurs enchérissent ensuite, en sens horaire, avec des cartes de leur main. Ces cartes sont placées devant eux, face cachée. Une enchère peut n'être constituée d'aucune carte.
3. Dans l'ordre décroissant des enchères, chaque joueur choisit ensuite une des parts disponibles et la place devant lui, face visible. Si plusieurs joueurs ont misé le même nombre de cartes, ils choisissent une part dans l'ordre du tour. Toutes les cartes utilisées pour enchérir sont défaussées.

DEVENIR PRÉSIDENT

En acquérant les parts d'une compagnie, vous pouvez également en devenir le Président. Si la carte Président est toujours dans l'Aéroport lorsqu'un joueur acquiert une part, il la récupère. **Exceptionnellement**, les cartes utilisées pour enchérir sont alors ajoutées au capital de la compagnie, plutôt que défaussées.

Si la carte Président a déjà été récupérée et qu'un joueur accumule plus de parts de cette compagnie que le président actuel, ce joueur s'empare de la carte Président. Les cartes de l'enchère sont défaussées, selon les règles normales.

PHASE 2 : PHASE D' ACTIONS

Après la phase d'Enchères, les compagnies agissent dans l'ordre alphabétique. Toutes les actions d'une compagnie sont réalisées par le joueur détenant la carte Président correspondante. Si la carte Président est toujours dans l'Aéroport, cette compagnie ne réalise aucune action.

Lorsqu'une compagnie agit, son président suit les étapes suivantes :

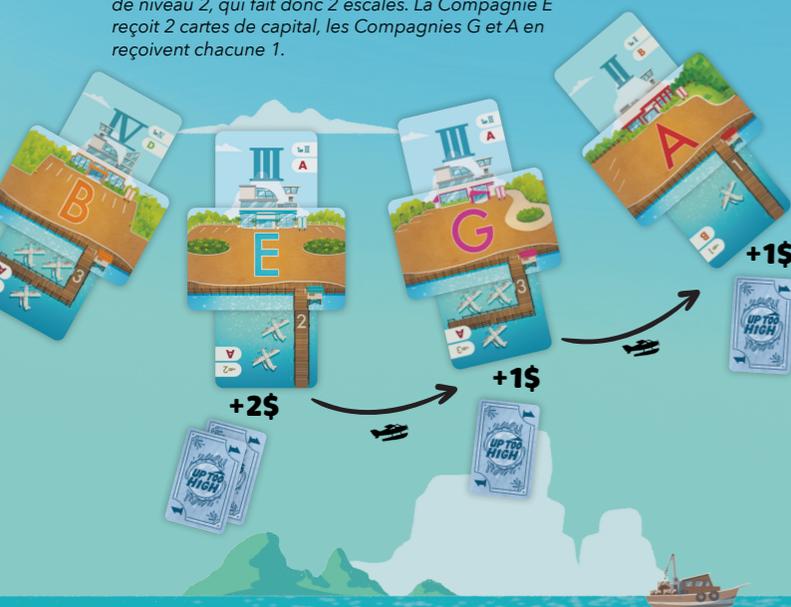
Étape 1 : La compagnie engrange des bénéfices selon le niveau de son aéroport. Piochez autant de cartes que le niveau de l'aéroport, et ajoutez-les au capital de la compagnie, face cachée. Tous les aéroports commencent au niveau 1.

Étape 2 : Si la compagnie possède un avion, elle peut alors le faire voler. Si l'avion vole (ce n'est pas obligatoire), il doit se déplacer d'autant que son niveau. *Par exemple, un avion de niveau 3 doit faire 3 escales.*

Le président décide si l'avion vole dans le sens horaire ou antihoraire. Pour chaque escale effectuée, piochez 2 cartes : une pour la compagnie d'origine et une pour la compagnie de l'escale. Ces cartes sont ajoutées au capital de chaque compagnie. **Note :** Ne déplacez pas la carte Avion.

Exemple de vol à l'étape 2 :

Linda est la présidente de l'Aéroport E. Elle décide d'envoyer l'avion vers la droite. L'Aéroport E a un avion de niveau 2, qui fait donc 2 escales. La Compagnie E reçoit 2 cartes de capital, les Compagnies G et A en reçoivent chacune 1.



Exemple d'améliorations à l'étape 3 : Sarah est la présidente de l'Aéroport C et veut utiliser une carte de sa main pour l'améliorer du niveau I au niveau III.

Elle paie donc le coût du nouveau niveau (3 cartes) + le coût du niveau sauté (2 cartes). Le coût total de l'amélioration est donc de 5 cartes, prises dans le capital de la Compagnie C.

Étape 3 : Après avoir encaissé des bénéfices, une compagnie peut puiser dans son capital pour agrandir son aéroport ou acheter/améliorer un avion. Les cartes d'amélioration doivent provenir de la main du président. Le coût, égal au niveau de la nouvelle carte, est payé avec le capital de la compagnie. Il est possible de sauter des niveaux, mais il faut tout de même en payer le coût.

Étape 4 : S'il reste suffisamment de capital, une compagnie peut distribuer des dividendes à ses actionnaires. Pour chaque part, les joueurs reçoivent autant de cartes que le niveau de l'aéroport. Le nombre de cartes reçues doit être le même pour chacune des parts de tous les actionnaires. Le président peut choisir de verser moins (ou rien) par part.

Exemple de dividendes à l'étape 4 : La Compagnie C a un capital de 6 cartes. L'aéroport est de niveau III. Chaque part peut donc rapporter un maximum de 3 cartes. Cependant, 3 parts de cette compagnie étant déjà en jeu, chaque part ne peut rapporter que 2 cartes. Le président possède 2 de ces parts, et reçoit ainsi 4 cartes en guise de dividende. Mike, avec 1 part, reçoit un dividende de 2 cartes.

Fin du tour

Une fois les deux phases résolues, le détenteur de la carte Premier Joueur la donne à son voisin de gauche. Puis un nouveau tour commence.

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée pour la 3e fois, le tour en cours est le dernier. La partie prend fin après les actions de la Compagnie G. Si besoin, remélangez la défausse (autant de fois que nécessaire). On procède ensuite au décompte final. Chaque part rapporte des points. Ces points dépendent du niveau de l'aéroport et de celui de l'avion de la compagnie. La somme de ces deux niveaux est la valeur totale de chaque part.

Chaque joueur additionne la valeur de toutes ses parts : celui qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes encore en main gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple de décompte final :

La Compagnie B a un aéroport de niveau III et un avion de niveau 3. La valeur de cette compagnie est donc de 3+3=6 points. Ben a 2 parts de la Compagnie B, qui lui rapportent un total de 12 (2x6) points.



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

À 2 joueurs, la phase d'Enchères est légèrement différente. En plus des parts jouées par les joueurs, chacun révèle une part de la pioche. S'il n'y a pas de part sur la carte révélée, elle est défaussée et on en pioche une nouvelle jusqu'à trouver une part. Le joueur avec l'enchère la plus haute choisit une carte parmi les 4. L'autre joueur choisit parmi les 3 restantes. Puis le joueur avec l'enchère la plus haute choisit une seconde carte. L'autre joueur récupère la dernière carte. La phase d'Actions suit les règles normales.

Si un joueur récupère 2 cartes Président encore au centre de la table lors d'un même tour, son enchère doit être répartie équitablement entre le capital des 2 compagnies. S'il a enchérit un nombre impair de cartes, il choisit laquelle des 2 compagnies reçoit une carte de plus.

RÈGLES POUR 5 JOUEURS

À 5 joueurs, la défausse est mélangée 4 fois au lieu de 3. Lorsque la pioche est épuisée pour la 4e fois, le tour en cours est le dernier. La partie prend fin après les actions de la Compagnie G.

CRÉDITS

Auteur : Joost de Kruijff
 Illustrations : Gustavo Furstenau
 Graphisme : Vicky Trouerbach
 Traduction : Matthieu Bonin, Spielertexter
 Édition : Jolly Dutch Version : 2024

APPRENEZ LES RÈGLES EN VIDÉO !

