



UP TOO HIGH

Auf abgelegenen Inseln im Ozean kämpfen kleine Fluggesellschaften ums Überleben. Hilf ihnen zu wachsen und sich untereinander zu vernetzen. Hast du die meisten Anteile an einer Fluggesellschaft? Dann triffst du die Entscheidungen!



7 Vorstandskarten



7 Flughafenkarten
(der Stufe 1)



95 Flugzeug-Aktie-
Flughafen-Karten
(FAF-Karten)



1 Startticket

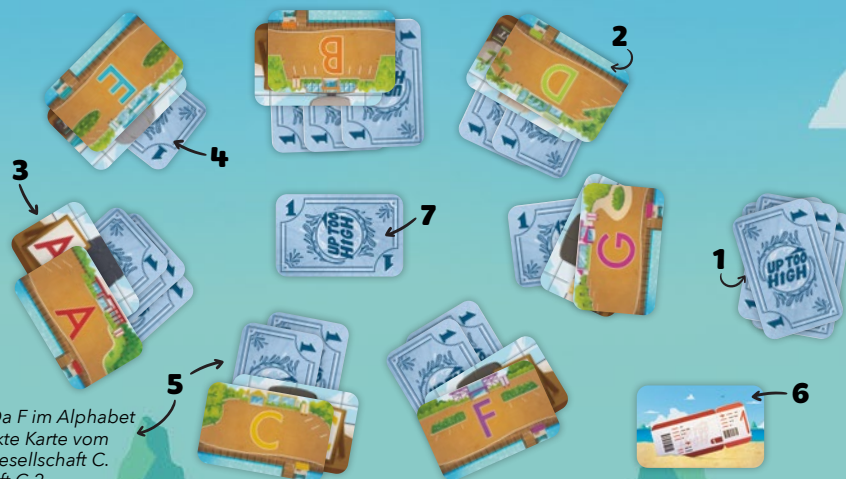
SPIELZIEL

In Up Too High ist es dein Ziel, die Fluggesellschaften, an denen du Anteile hältst, so stark wie möglich wachsen zu lassen. Durch geschickten Aktienkauf kannst du von größeren Flughäfen profitieren oder als Vorstand Entscheidungen treffen. Hast du die meisten Anteile an einer Fluggesellschaft, triffst du die Entscheidungen. Du darfst in Flughafenerweiterungen investieren, Flugzeuge kaufen und Dividenden ausschütten. Je größer eine Fluggesellschaft, desto wertvoller ihre Aktien. Wer am Ende die wertvollsten Aktien besitzt, gewinnt die Partie.

Fluggesellschaft C liegt zwischen A und F. Da F im Alphabet nach C kommt, kommt 1 zusätzliche verdeckte Karte vom Nachziehstapel auf den Kapitalstapel von Gesellschaft C. Nun beträgt das Startkapital von Gesellschaft C 2.

VORBEREITUNG

1. Mischt die FAF-Karten und teilt 8 Karten an alle aus. Legt die übrigen Karten als Nachziehstapel (7) in die Mitte des Tisches.
2. Mischt die 7 Flughafenkarten und legt sie in einem weiten Kreis um den Nachziehstapel.
3. Legt die Vorstandskarten (A-G) unter die zugehörigen Flughafenkarten (A-G).
4. Legt unter jede Flughafenkarte verdeckt 1 Karte vom Nachziehstapel. Dies ist der Kapitalstapel der Fluggesellschaft.
5. Nun überprüft für jede Fluggesellschaft, welche beiden Gesellschaften daneben liegen. Legt für jede benachbarte Fluggesellschaft mit einem späteren Buchstaben im Alphabet 1 zusätzliche verdeckte Karte vom Nachziehstapel auf den Kapitalstapel jener Fluggesellschaft. Das ist das Startkapital der Fluggesellschaft.
6. Wer zuletzt geflogen ist, erhält das Startticket und beginnt.



ÜBERBLICK

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus der Aktienphase und der Unternehmensphase. In der Aktienphase kaufst du Aktien, um dein Portfolio zu erweitern. In der Unternehmensphase führen die Fluggesellschaften in alphabetischer Reihenfolge Aktionen aus, um Einnahmen zu erhalten, Flughäfen auszubauen und Dividenden auszuschütten. Ist der Nachziehstapel zum 3. Mal aufgebraucht und wird neu gemischt, beginnt die letzte Runde. Die Partie endet, sobald Fluggesellschaft G in dieser Runde ihre Aktionen ausgeführt hat.

ABLAUF EINER RUNDE

Eine Runde besteht aus der Aktienphase und der Unternehmensphase.



AKTIENPHASE

1. Alle wählen 1 FAF-Karte (Flugzeug-Aktie-Flughafen-Karte) auf der Hand, auf der eine Aktie abgebildet ist. Beginnend beim Startticket und dann reihum im Uhrzeigersinn legen alle die gewählte Karte offen auf den Tisch. Hast du keine Aktie auf der Hand, ziehe so lange Karten vom Nachziehstapel, bis du eine Aktie hast, und spiele sie. Lege alle anderen so gezogenen Karten auf den Ablagestapel.
2. Aus den Handkarten geben nun alle nacheinander ein Gebot ab, beginnend beim Startticket. Lege die Karten für dein Gebot verdeckt vor dir ab. Es ist erlaubt, null Karten auszuwählen.
3. Dreht dann eure Karten um. In der Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten Gebot wählt ihr 1 der Aktien und legt sie offen vor euch ab. Haben zwei oder mehr von euch das gleiche Gebot abgegeben, wählt die Person, die näher am Startticket sitzt, eine Aktie. Alle gebotenen Karten kommen auf den Ablagestapel.

VORSTAND WERDEN

Durch den Erwerb von Aktien kannst du Vorstand einer Fluggesellschaft werden. Befindet sich die Vorstandskarte noch bei der Fluggesellschaft, sobald du eine Aktie dieser Gesellschaft erhältst, nimmst du sie dir. **Ausnahme** kommen die für das Gebot verwendeten Karten dann nicht auf den Ablagestapel, sondern werden dem Kapitalstapel der Fluggesellschaft hinzugefügt.

Befindet sich die Vorstandskarte einer Fluggesellschaft bereits im Besitz einer Person und jemand anders hält durch den Erwerb einer Aktie nun mehr Anteile an dieser Gesellschaft als der derzeitige Vorstand, erhält diese Person die Vorstandskarte. Die für das Gebot verwendeten Karten kommen in diesem Fall wie üblich auf den Ablagestapel.

UNTERNEHMENSPHASE

Nach der Aktienphase sind die Fluggesellschaften in alphabetischer Reihenfolge an der Reihe. Alle Aktionen einer Fluggesellschaft werden vom Vorstand dieser Gesellschaft ausgeführt. Befindet sich die Vorstandskarte noch bei der Fluggesellschaft, führt sie keine Aktionen aus.

Als Vorstand führst du die Aktionen einer Fluggesellschaft wie folgt aus:

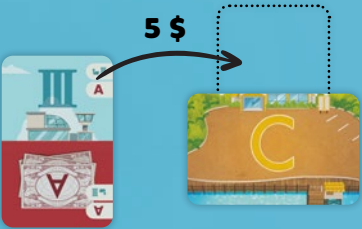
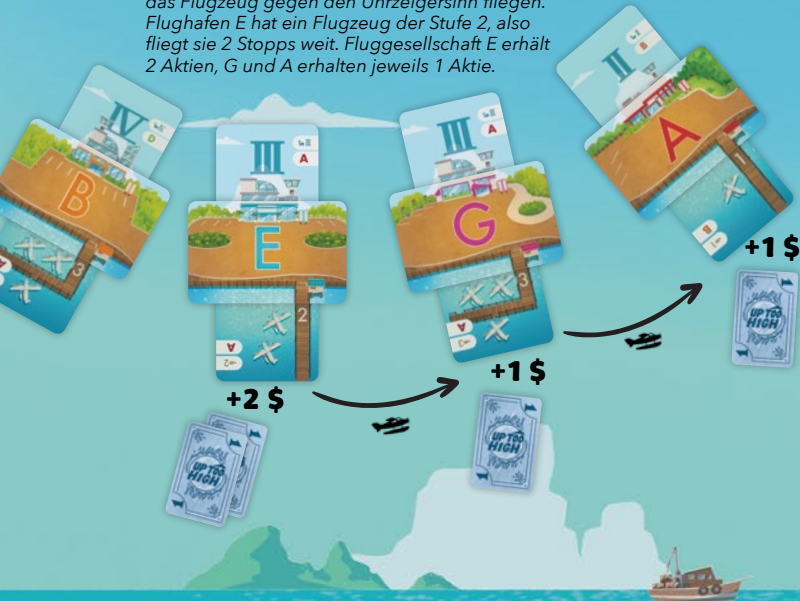
Schritt 1: Die Fluggesellschaft erhält Einnahmen basierend auf der Stufe des Flughafens. Ziehe die Anzahl an Karten vom Nachziehstapel, die der Stufe des Flughafens entspricht, und lege sie verdeckt auf den Kapitalstapel der Fluggesellschaft. Ein Flughafen, der nicht ausgebaut wurde, hat Stufe 1.

Schritt 2: Befindet sich ein Flugzeug im Flughafen, kann der Vorstand einen Flug anordnen. Ein Flugzeug muss nicht fliegen, doch wenn es startet, muss es genau so weit fliegen, wie es seiner Stufe entspricht. *Beispiel: Ein Flugzeug der Stufe 3 muss genau 3 Stopps weit fliegen.*

Der Vorstand entscheidet, ob das Flugzeug im oder gegen den Uhrzeigersinn fliegt. Für jeden Stopp ziehst du 2 Karten: 1 für die Fluggesellschaft, von der es abfliegt, und 1 für die Fluggesellschaft, bei der es landet. Füge diese Karten dem Kapitalstapel der jeweiligen Fluggesellschaft hinzu. **Hinweis:** Das Flugzeug wird nicht tatsächlich bewegt.

Beispiel Schritt 2: Fliegen:

Linda ist der Vorstand von Flughafen E. Sie lässt das Flugzeug gegen den Uhrzeigersinn fliegen. Flughafen E hat ein Flugzeug der Stufe 2, also fliegt sie 2 Stopps weit. Fluggesellschaft E erhält 2 Aktien, G und A erhalten jeweils 1 Aktie.



Beispiel Schritt 3: Sarah ist der Vorstand von Flughafen C und möchte diesen von Stufe 1 auf 3 ausbauen, indem sie eine Karte aus ihrer Hand nutzt.

Dazu muss sie die Kosten der neuen Stufe (3 Karten) plus die Kosten der übersprungenen Stufe (2 Karten) bezahlen. Die Gesamtkosten für diesen Ausbau betragen somit 5 Karten, die aus dem Kapital von Fluggesellschaft C gezahlt werden.

Schritt 3: Nachdem die Fluggesellschaft Einnahmen erhalten hat, darf sie ihr Kapital verwenden, um den Flughafen auszubauen oder ein Flugzeug zu kaufen bzw. zu verbessern. Karten für das Ausbauen und Verbessern müssen aus der Hand des Vorstands stammen. Die Kosten entsprechen der Stufe der Karte und werden aus dem Kapital der Fluggesellschaft bezahlt. Stufen können übersprungen werden, trotzdem müssen die vollen Kosten der übersprungenen Stufe gezahlt werden.

Schritt 4: Sofern Kapital vorhanden ist, dürfen daraus Dividenden an die Aktionäre ausgeschüttet werden. Für jede Aktie erhältet ihr eine Anzahl an Karten, die der Stufe des Flughafens entspricht. Die Anzahl der Karten muss für alle Aktionäre pro Aktie gleich sein. Der Vorstand darf entscheiden, eine geringere Dividende oder gar keine pro Aktie auszuschütten.

Beispiel Schritt 4: Der Kapitalstapel von Fluggesellschaft C hat 6 Karten. Der Flughafen hat Stufe 3. Für jede Aktie können maximal 3 Karten ausgeschüttet werden. Da jedoch 3 Aktien dieser Gesellschaft im Spiel sind, können nur 2 Karten pro Aktie ausgeschüttet werden. Der Vorstand hat 2 Aktien der Gesellschaft und erhält daher 4 Karten als Dividende. Mike hat 1 Aktie und erhält 2 Karten als Dividende.

Ende einer Runde
Gib nach dem Ende der Unternehmensphase das Startticket nach links weiter. Dann beginnt die nächste Runde.

SPIELENDEN
Ist der Nachziehstapel zum 3. Mal aufgebraucht, wird die laufende Runde zur letzten Runde. Nachdem Fluggesellschaft G an der Reihe war, endet die Partie. Der Ablagestapel wird so oft wie nötig gemischt, um das Kapital der Fluggesellschaften bei Bedarf aufzufüllen. Anschließend erfolgt die Schlusswertung. Jede Aktie gibt Punkte. Die Anzahl der Punkte entspricht der Summe aus der Stufe des Flughafens plus der Flugzeugstufe der Fluggesellschaft. Das Ergebnis bestimmt den Wert jeder Aktie.

Summiert die Werte all eurer Aktien. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Karten auf der Hand hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel für die Schlusswertung: Fluggesellschaft B hat einen Flughafen der Stufe 3 und ein Flugzeug der Stufe 3. Der Wert dieser Gesellschaft beträgt somit 3+3=6 Punkte. Ben besitzt 2 Aktien von Fluggesellschaft B, welche ihm 12 Punkte (2x6) einbringen.



Fluggesellschaft B ist 6 Punkte wert.

Ben erzielt mit seinen Anteilen an Fluggesellschaft B 12 Punkte.



PARTIE ZU ZWEIT
Spielt ihr zu zweit, läuft die Aktienphase etwas anders ab. Zusätzlich zu den von euch gespielten Aktien deckt jede Person 1 Karte vom Nachziehstapel auf. Zeigt die gezogene Karte keine Aktie, kommt sie auf den Ablagestapel. Zieht so lange neue Karten, bis ihr eine Aktie aufdeckt. Hast du das höchste Gebot abgegeben, wähle zuerst eine der vier Karten. Dein Gegenüber wählt dann aus den verbleibenden drei Karten eine. Dann wählst du deine zweite Karte. Die verbleibende Karte geht an dein Gegenüber. Spielt die Unternehmensphase wie üblich.

Muss Kapital auf die beiden erworbenen Fluggesellschaften aufgeteilt werden, weil sich die Vorstandskarten beider Gesellschaften noch in den Stapeln befinden, erfolgt die Aufteilung zu gleichen Teilen. Bei einer ungeraden Gebotssumme entscheidest du, welche der beiden Fluggesellschaften die zusätzliche Karte erhält.

PARTIE ZU FÜNF
In einer Partie zu fünft wird der Ablagestapel ein 4. Mal gemischt. Die Runde, in der der Nachziehstapel zum 4. Mal aufgebraucht wird, ist die letzte Runde. Nachdem Fluggesellschaft G an der Reihe war, endet die Partie.



MITWIRKENDE
Autor: Joost de Kruijff
Illustrationen: Gustavo Furstenau
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Übersetzung: Nikoletta Sotiriadou, Spieletexter
Verlag: Jolly Dutch Version: 2024

HIER GEHT ES ZUM ENGLISCHEN
REGELVIDEO: