



UP TOO HIGH

Op afgelegen eilanden in de oceaan proberen kleine luchtvaartbedrijven het hoofd boven water te houden. Help de bedrijven groeien zodat ze met elkaar in verbinding kunnen komen. Heb jij de meeste aandelen in een bedrijf? Dan neem jij de beslissingen.



7 Presidentkaarten



7 Luchthavenkaarten (dit zijn niveau 1 vliegvelden)



95 Vliegtuig-Aandeel-Vliegveld kaarten (VAV-kaart)



1 Startspeler kaart

DOEL VAN HET SPEL

In Up Too High is het jouw doel om de bedrijven waar je aandelen in hebt zo veel mogelijk te laten groeien. Door slim aandelen te kopen kan je een graantje meepikken van alle grote luchthavens, of kan je als president van een bedrijf beslissingen maken. Heb je de meeste aandelen van een luchthaven? Dan beslis jij over de acties van het bedrijf. Zo kan je investeren in de groei van het vliegveld, vliegtuigen aanschaffen en dividend uit laten keren. Hoe groter een bedrijf wordt, hoe meer een aandeel uiteindelijk waard is. De speler met de meeste waarde in aandelen, wint het spel.

Bedrijf C ligt tussen A en F. De F komt later in het alfabet, dus je voegt bij bedrijf C één kaart toe. Hierdoor is het startkapitaal van bedrijf C twee.

SPEL OPZET

1. Schud de VAV-kaarten en geef iedere speler 8 kaarten. De overgebleven kaarten komen als trekstapel (7) in het midden van de tafel te liggen.
2. Schud de 7 Luchthavenkaarten en leg deze in een ruime cirkel om de trekstapel heen.
3. Leg de Presidentkaarten onder de Luchthavenkaart met dezelfde letter.
4. Onder elke Luchthavenkaart leg je een gesloten kaart van de trekstapel. Dit is de kapitaalstapel van het bedrijf.
5. Kijk daarna bij elk bedrijf welke bedrijven ernaast liggen. Voor elk naastgelegen bedrijf met een letter later in het alfabet, voeg je een extra gesloten kaart van de trekstapel aan de kapitaalstapel van het bedrijf toe. Dit is het startkapitaal van het bedrijf.
6. Bepaal de startspeler en het spel kan beginnen.



SPEL OVERZICHT

Het spel wordt in rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit twee fases; een Aandelenfase en een Bedrijvenfase. In de Aandelenfase kopen de spelers een aandeel om zo hun aandelenportfolio uit te breiden. In de Bedrijvenfase komen de bedrijven in alfabetische volgorde in actie om zo inkomen te genereren, uitbreidingen te kopen en dividend uit te keren. Als de trekstapel tijdens het spelen van een ronde voor de derde keer leeg is en opnieuw geschud moet worden, is dit de laatste ronde. Het spel eindigt als bedrijf G in deze ronde in actie is gekomen.

EEN RONDE SPELEN

Een ronde bestaat uit twee fases.

- Fase 1: Aandelenfase
- Fase 2: Bedrijvenfase

FASE 1: AANDELENFASE

1. Alle spelers kiezen uit hun hand een VAV-kaart met daarop een aandeel. Beginnend met de startspeler legt elke speler het gekozen aandeel open op tafel. Indien een speler geen aandeel op hand heeft, trekt deze speler kaarten van de trekstapel tot er een aandeel wordt gevonden. De overige getrokken kaarten komen op de aflegstapel.
2. Vervolgens plaatsen alle spelers met de klok mee, startend met de startspeler, een bod met kaarten uit hun hand. Het is toegestaan om nul kaarten te bieden.
3. Op volgorde van het hoogste naar het laagste bod, kiezen de spelers één van de open aandelen en leggen deze open voor zich neer. Als twee of meer spelers hetzelfde geboden hebben, kiest de speler die dit bod als eerste deed als eerste een aandeel. De geboden kaarten om het aandeel aan te schaffen, worden op de aflegstapel gelegd.



PRESIDENT WORDEN

Het verkrijgen van aandelen kan invloed hebben op het verkrijgen van de Presidentskaart. Op het moment dat het aandeel aangeschaft wordt en de Presidentskaart ligt nog bij het bedrijf, dan pakt de speler deze kaart. **Let op:** Bij wijze van uitzondering worden de geboden kaarten dan op de kapitaalstapel van het bedrijf geplaatst in plaats van op de aflegstapel.

Als een speler al de Presidentskaart van een bedrijf heeft en een andere speler krijgt door het kopen van een aandeel de meeste aandelen in dat bedrijf, dan gaat de Presidentskaart direct naar die nieuwe speler. De geboden kaarten worden hierbij gewoon op de aflegstapel gelegd.

FASE 2: BEDRIJVENFASE

Na de Aandelenfase komen de bedrijven op alfabetische volgorde in actie. Alle acties van dit bedrijf worden uitgevoerd door de speler die de Presidentskaart van dit bedrijf voor zich heeft. Indien de Presidentskaart nog bij het bedrijf ligt, komt deze niet in actie.

Wanneer het bedrijf in actie komt onderneemt de president de volgende stappen:

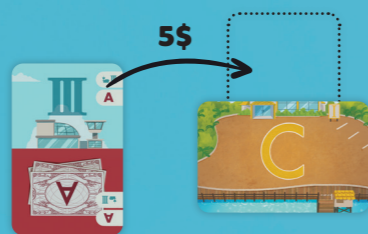
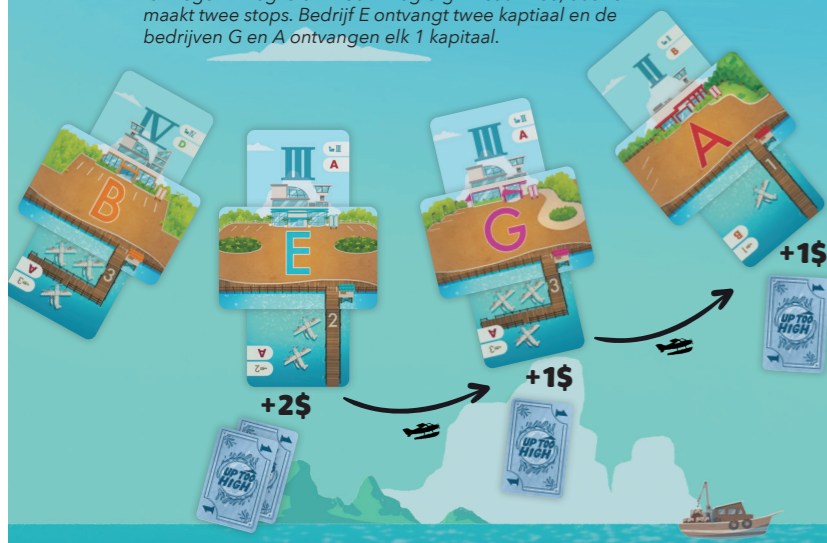
Stap 1: het bedrijf krijgt inkomen afhankelijk van het niveau van het vliegveld. Neem het aantal kaarten gelijk aan het niveau van het vliegveld van de trekstapel en leg deze gesloten bovenop de kapitaalstapel van het bedrijf. Elke luchthavenkaart zonder upgrades is al een niveau 1 vliegveld.

Stap 2: Indien er een vliegtuig aanwezig is, kan het bedrijf vervolgens dit aanwezige vliegtuig laten vliegen. Een vliegtuig hoeft niet te vliegen, maar als het gaat vliegen dan moet het even ver vliegen als het niveau hiervan. *Bijvoorbeeld: een vliegtuig van niveau 3 moet 3 stops maken.*

De president kiest of het vliegtuig met de klok mee of tegen de klok in gaat vliegen. Voor elke stop die het vliegtuig maakt, pak je twee kaarten; één kaart voor het bedrijf van waar deze vliegt en één kaart voor het bedrijf waar een stop gemaakt wordt. Deze worden aan het kapitaal van de bedrijven toegevoegd. **Let op,** het vliegtuig verplaats je niet daadwerkelijk fysiek.

Voorbeeld van stap 2 vliegen:

Linda is president van vliegveld E. Ze besluit naar rechts te vliegen. Vliegveld E heeft vliegtuig niveau twee, dus ze maakt twee stops. Bedrijf E ontvangt twee kapitaal en de bedrijven G en A ontvangen elk 1 kapitaal.



Voorbeeld van stap 3 upgraden: Sarah is president van vliegveld C en wil dit vliegveld van niveau I upgraden naar niveau III kaart uit haar hand.

Hiervoor moet ze de kosten van het nieuwe niveau betalen (drie kaarten) + de kosten van het overgeslagen niveau (twee kaarten). De totale kosten van deze upgrade is dus vijf kaarten, die betaald worden met het kapitaal van bedrijf C.

Stap 3: Na het genereren van inkomen, kan een bedrijf zijn kapitaal uitgeven aan het upgraden van de luchthaven. Dit kan door één of meerdere kaarten uit de hand van de president te spelen om het niveau van het vliegveld te upgraden, of door een vliegtuig te kopen of te upgraden. De kosten hiervoor zijn gelijk aan het niveau van de kaart en worden vanuit het bedrijfskapitaal betaald. Er mogen hierbij niveaus overgeslagen worden, maar dan moeten hier wel de kosten volledig voor betaald worden.

Stap 4: Van het overgebleven kapitaal mag een bedrijf dividend uitkeren aan de aandeelhouder(s) indien het bedrijfskapitaal dit toelaat. Per aandeel krijgen de spelers kaarten gelijk aan het niveau van het vliegveld. Hierbij moet er wel een gelijk aantal per aandeel naar alle aandeelhouders gaan. De president mag er ook voor kiezen om minder per aandeel of helemaal niet uit te keren.

Voorbeeld van stap 4 dividend: Bedrijf C heeft zes kaarten (kapitaal) onder het bedrijf liggen. Het niveau van dit bedrijf is III. Voor elk aandeel kunnen er maximaal drie kaarten uitgekeerd worden. Er zijn echter drie aandelen van dit bedrijf in het spel, waardoor er maar twee kaarten dividend per aandeel uitgekeerd kan worden. De president heeft 2 aandelen in het bedrijf en krijgt hierdoor 4 kaarten dividend, Mike met 1 aandeel krijgt 2 kaarten dividend.

Einde ronde

Nadat beide fasen doorlopen zijn, wordt de startspelerkaart doorgegeven naar de speler links van de huidige startspeler. Hierna begint de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Als de trekstapel voor de derde keer leeg is, is de ronde die gespeeld wordt waarin dit gebeurt de laatste ronde. Nadat bedrijf G in actie gekomen is, is het spel afgelopen. De aflegstapel wordt wel nog geschud (zo vaak als nodig is) om het kapitaal van de bedrijven waar nodig aan te kunnen vullen. Hierna volgt de puntentelling. Elk aandeel is punten waard. Het aantal punten is afhankelijk van het niveau van de luchthaven, plus het niveau van het vliegtuig van het bedrijf. Deze worden bij elkaar opgeteld en het totaal hiervan is de waarde van het aandeel.

De spelers tellen de waarde van al hun aandelen bij elkaar op en de speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste kaarten nog op hand. Is er dan nog steeds gelijkspel, dan delen deze spelers de winst.



Voorbeeld eindscore: Bedrijf B heeft een vliegveld van niveau III en een vliegtuig van niveau 3. De waarde van dit bedrijf is dan $3+3=6$ punten. Ben heeft twee aandelen in bedrijf B en krijgt hierdoor in totaal $12 (2 \times 6)$ punten.

SPEL VOOR 2 SPELERS

Voor een spel met twee spelers is er een aanpassing in de Aandelenfase. Naast de aandelen die door de spelers ingebracht worden, draaien de spelers ook allebei een aandeel open van de trekstapel. Als er een kaart zonder aandeel opengedraaid wordt, wordt deze afgelegd en een nieuwe kaart opengedraaid tot er een aandeel tevoorschijn komt. De speler met het hoogste bod kiest vervolgens één van de vier kaarten. De andere speler kiest uit de overgebleven drie ook een kaart. Vervolgens kiest de speler met het hoogste bod een tweede kaart en de overgebleven kaart gaat naar de andere speler. De Bedrijvenfase wordt hierna zonder wijzigingen gespeeld. Indien er kapitaal van een speler over beide aangekochte bedrijven verdeeld moet worden, doordat de Presidentkaart van de twee aangekochte bedrijven nog bij de bedrijven ligt, dan wordt dit evenredig gedaan. Bij een oneven aantal kiest de speler bij welke van de twee bedrijven de extra kaart komt te liggen.

SPEL VOOR 5 SPELERS

Bij een spel voor vijf spelers wordt de aflegstapel nog een vierde keer geschud. Ook hierbij geldt dat de ronde waarin de trekstapel voor de vierde keer leeg is, de laatste ronde wordt. Op het moment dat bedrijf G in actie geweest is, eindigt het spel.

CREDITS

Author: Joost de Kruijff
 Illustrations: Gustavo Furstenau
 Graphic design: Vicky Trouerbach
 Publisher: Jolly Dutch
 Version: 2024

CHECK OUR HOW TO PLAY VIDEO!

