Anleitung

Schnittlinie
Falzlinie

UPSTAIRS Taktisches Spiel für 2-4 Spieler

Geheimagenten mehrerer Nationen haben die Operationsbasis des genialen Bösewichts infiltriert und versuchen nun auf das Dach zu entkommen, wo sie vom Hubschrauber abgeholt werden. Naja, zumindest der erste Geheimagent. Unten im Hauptquartier ist zwar eine monströse Sprengladung angebracht und ein Zeitzünder läuft, aber darum muss man sich keine Gedanken machen. Wie üblich geht der Laden erst hoch, wenn der Hubschrauber abgehoben ist und keine Sekunde früher. Viel gefährlicher sind die Wächter, die die Geheimagenten zu stoppen versuchen...

ZUM SPIEL

Upstairs besteht aus **1 Karte mit dem Dach des Hauptquartiers** (beidseitig) und **9 Karten mit je 6 waagerechten Etagen**, die Treppen, Rolltreppen und Fahrstühle zeigen. Jede Etage hat je **4 waagerechte Lauffelder.** In jeder Etage gibt es mindestens eine Möglichkeit, um im Gebäude weiter nach oben oder nach unten zu kommen:

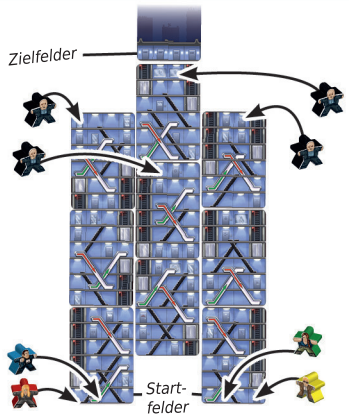
- **Treppen** können **nach oben und unten** benutzt werden. Eine Treppe kann in jeder Etage betreten oder verlassen werden.
- **Rolltreppen** können **nur in Richtung des Pfeils** benutzt werden — immer direkt bis zum oberen/unteren Ende.
- **Fahrstühle** können ebenfalls **nach oben und unten** benutzt und überall verlassen werden. Ein Fahrstuhl kann aber **nie von zwei Figuren gleichzeitig** benutzt werden. Je nach Kartenauslage bei Spielbeginn, können die Fahrstuhlschächte sehr kurz sein, oder den Wechsel über viele Etagen ermöglichen (— Fahrstuhltüren sind ohne Bedeutung).

SPIELVORBEREITUNG

Außer den Karten werden benötigt: **2 Würfel W6 in einer Farbe, 1 neutraler Würfel W6 pro Spieler, 1 Spielfigur pro Spieler, 6 schwarze Spielfiguren,** für die Spielvarianten **einen W8** bzw. **5 Chips oder Münzen pro Spieler**.

Die **9 Etagenkarten** werden in einem **Rechteck von 3 x 3 Karten** (im Hochformat) ausgelegt.

Nun wird die **mittlere Kartenreihe um 3 Etagen nach oben** geschoben, so dass sie um die Hälfte einer Spielkartenlänge versetzt liegt. Die **Dachkarte** wird **über die oberste Karte** gelegt. Die **4 Dachfelder** sind die **Zielfelder**, auf die die Agenten kommen müssen, um zu fliehen. Sie können über das Feld direkt darunter betreten werden (kostet keinen Würfelpunkt, muss nicht verbunden sein). **Je eine schwarze Spielfigur** wird auf eins der obersten Felder der **4 obersten Etagenkarten** gestellt. Wer es schwierig mag, platziert bis zu 6 Wächter auf diesen vier Karten. Die **untersten 4 Felder** der beiden untersten Karten rechts und links sind die **Startfelder** der Agenten. Der ausgeloste Startspieler platziert seine Spielfigur



auf einem Startfeld (kein Fahrstuhlfeld!). Danach platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Figuren.

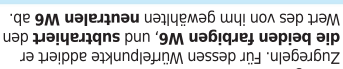
SPIELZIEL

Als Erster mit seiner Spielfigur **auf eines der Dachfelder** zu gelangen, oder als Letzter noch seinen **Agenten im Spiel** zu haben.

SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt **mit allen Würfeln**, d.h., mit den beiden farbigen W6 und einem neutralen W6 pro Spieler. Nun **wählt** er **einen neutralen W6** aus. Er darf seinen Agenten **pro Würfelpunkt ein Feld** bewegen. Danach bewegt er **einen Wächter** nach derselben Zugregeln. Für dessen Würfelpunkte addiert er **die beiden farbigen W6**, und **subtrahiert** den Wert des von ihm gewählten **neutralen W6** ab.

Beispiel: Torben hat als Startspieler dies gewürfelt. Er wählt den neutralen „5"er für seinen Agenten.



Nachdem der Startspieler seinen Agenten und einen Wächter gezogen hat, wählen die Spieler **nacheinander** (im Uhrzeigersinn) je einen der übrigen **neutralen Würfel** und ziehen je mit **Agent und Wächter**. Wenn alle Spieler gezogen haben, wird der vormals zweite Spieler neuer Startspieler, würfelt mit allen Würfeln und wählt als Erster.

Zugregeln:

- Alle Würfelpunkte **müssen** gezogen werden.
- Kann der eigene Agent **nicht gezogen** werden, **scheidet der Spieler aus**.
- **Jede** Spielfigur kann waagerecht gezogen werden, **jedes Feld ist ein Lauffeld** (auch Fahrstuhlschächte).
- **Treppen** nach oben oder unten sind normale Lauffelder. Eine Treppe kann **auch in der Mitte betreten oder verlassen werden**.
- **Rolltreppen** haben nur zwei Lauffelder. Bei Betreten einer Rolltreppe ist das nächste Lauffeld das andere Ende der Rolltreppe oben oder unten. Rolltreppen dürfen **nicht in der Mitte betreten oder verlassen werden**.
- In einem **Fahrstuhlschacht** darf ein Agent oder Wächter mit dem Fahrstuhl **für je 1 Punkt 1 Feld** nach oben oder unten fahren. Davor oder danach darf er auch waagerecht oder über (Roll-)Treppen ziehen.
- Ein Fahrstuhlschacht, in dem sich **bereits eine Figur** befindet, gilt als **blockiert** (die Kabine befindet sich dort) und kann dann nur als waagerechtes Lauffeld passiert (oder evtl. der Zug dort beendet) werden.
- **Pro Lauffeld** kann **nur eine Spielfigur** stehen.
- Ein **Agent** kann **andere Agenten überspringen**.
- Ein **Wächter** kann **andere Wächter überspringen**.
- Wächter und Agenten dürfen sich nicht überspringen.

Achtung! Man sollte darauf achten, welche Bewegungen die anderen Spieler mit den Wächtern ausführen können, bevor man selbst wieder an der Reihe ist. Da man zuerst seinen Agenten, und DANN die Wächter zieht, kann es – die Mißgunst der anderen Spieler mal angenommen – schnell passieren, dass man sich zu Beginn seines Zuges in einer blockierten Position befindet.

SPIELENDE

Wer zuerst **eines der 4 Dachfelder** erreicht oder **als letzter Agent übrig** bleibt, gewinnt.

SPIELVARIANTEN

Bitte einfrachen! Anstelle der beiden W6 wird für die Wächter **ein W8** verwendet. Es kommt mit einem W8 erheblich häufiger vor, dass die Wächter nicht gezogen werden.

Bitte schwieriger! Die **Agenten** dürfen die **Wächter überspringen**, allerdings sind die Wächter bewaffnet und schießen verdammt gut. Jeder Spieler erhält **5 Zählchips**. Wann immer sich ein Agent in **Sichtlinie mit einem oder mehreren Wächtern** befindet, schießt der Wächter. Der Spieler muss pro Wächter einen **Zählchip abgeben**. Sollte er den letzten Zählchip abgeben müssen, bedeutet dies, dass sein Geheimdienst jetzt unmittelbar ein Nachwuchsproblem hat.

„Sichtlinie" heißt, ein **Agent ist mit einem Wächter in derselben Etage**, gleichzeitig an gegenüberliegenden **Enden einer Treppe oder Rolltreppe** oder er **passiert eine Etage** mit Wächter, indem er eine Treppe hochläuft und dabei eine Etage passiert, in der ein Wächter steht. Die sind echt schnell, die Jungs...

In einem Fahrstuhl oder über eine Rolltreppe (die besteht an den Seiten bekanntlich aus Metall und Kugeln gehen da nicht durch) kann man eine Etage mit Wächter problemlos passieren.

Vielen Dank allen Unterstützern und Unterstützerinnen dieses Spieleschmiede-Projekts.
Spezieller Dank geht an: Udo Borries, Petra Dorfmüller, Danielle Hoja, Frank Glinka, Olaf Jakob, Christian Krause, Thomas Koch, Dirk Lautenschläger, Franziska Mauer, Robert Moore, André Pape, Tobias Quiram, Dirk Schweier, Dagmar Storz, Benjamin Tham, Timur Tug, Janet und Uwe Weigt, Frank Ziegler