TOWER UP

Ein aufbauendes Spiel für 2-4 Planer*innen ab 8 Jahren
von Frank Crittin, Grégoire Largey und Sébastien Pauchon



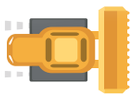
Anleitung

Pegasus Spiele

Die Erweiterung des Stadtzentrums ist in vollem Gange. Du leitest eine der Firmen, die mit dem Bau von Wolkenkratzern beauftragt ist.

Allerdings gibt es klare Vorgaben: Wenn du ein neues Gebäude errichtest, musst du dich am Bau aller direkt benachbarten Gebäude beteiligen. Und nicht nur das! Die Stadtverwaltung macht auch ästhetische Vorgaben: Zwei benachbarte Gebäude dürfen niemals die gleiche Farbe haben!

Da deine Firma nicht die einzige ist, die an dem Projekt arbeitet, ist mit starkem Wettbewerb zu rechnen. Um den anderen einen Schritt voraus zu sein und die Partie zu gewinnen, musst du clever planen und der Konkurrenz möglichst wenig Spielraum lassen.



IMPRESSUM

Autoren: Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon
Illustrationen: Laurent Escoffier, Geoffrey Stepourenko, Nadège Calegari
Projektleiterin: Chloé Girodon | **Redaktion:** Sébastien Pauchon
Grafikdesign: Laurent Escoffier, Sébastien Pauchon, Nadège Calegari
Produktionsbeauftragte: Benoit Stella (Synergy Games)
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Eva Steuer | **Redaktion:** Klaus Ottmaier
Übersetzung: Barbara Wiebking, Paul Becker

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Monolith.

© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

monolith

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: *www.pegasus.de/ersatzteilservice*
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, die richtigen Baustoffe zu sammeln und deine 10 Dächer optimal zu platzieren.
Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt!

STRATEGIE

In *Tower Up* hast du 3 Möglichkeiten, wie du Punkte machen kannst:

- Setze deine Dächer auf hohe Gebäude und erhalte Punkte für die Stockwerke darunter.
- Erreiche **schnell** die 3 Stadtbauziele.
- Beende das Spiel so, dass deine Dächer auf **möglichst vielen** Gebäuden zu sehen sind.

Aber nicht alles fügt sich stets so nahtlos aneinander, wie du es dir erhoffst. Es gilt, flexibel auf die Vorgehensweise der Konkurrenz zu reagieren und die beste Balance zwischen diesen 3 Möglichkeiten zu finden.

SPIELMATERIAL

Vor der ersten Partie zu lesen

1 SPIELPLAN



Vorderseite (3-4 Personen)



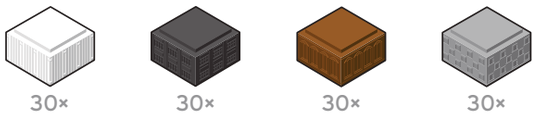
Rückseite (2 Personen)

Der Spielplan stellt ein Stadtzentrum mit 5 Stadtteilen dar. Verwendet für Partien mit 3 oder 4 Personen die Vorderseite, für Partien zu zweit das kleinere Stadtzentrum auf der Rückseite.

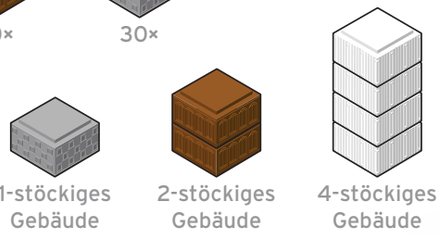


Darauf seht ihr zahlreiche quadratische Bauplätze, die durch ein weißes Straßennetz miteinander verbunden sind.
2 Bauplätze, die direkt miteinander verbunden sind, gelten als *benachbart* bzw. *angrenzend*.

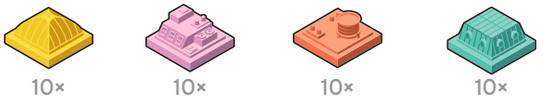
120 STOCKWERKE in 4 Farben



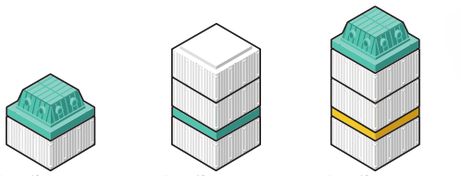
Baut Gebäude, indem ihr die Stockwerke übereinanderstapelt:



40 DÄCHER

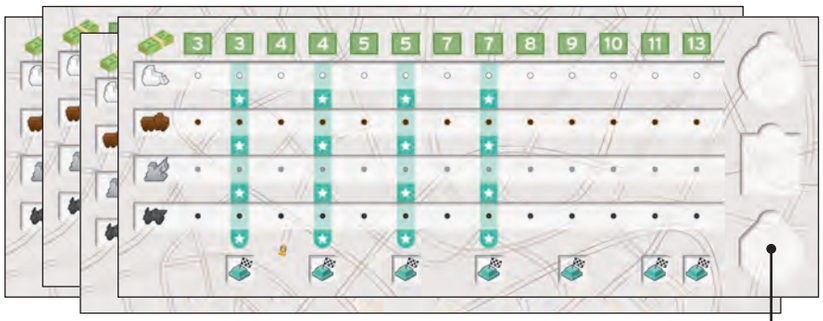


Ihr erhaltet je 10 Dächer in 1 Farbe. Sie zeigen an, dass du in einem Gebäude vertreten bist, egal, in welchem Stockwerk dein Dach ist.



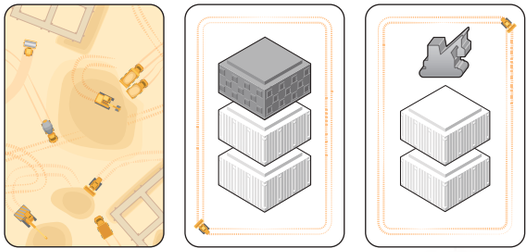
4 persönliche SPIELTABLEAUS

Darauf bewegst du deine Maschinenmarker jedes Mal, wenn du ein Dach platzierst. Je weiter du diese Marker voranbewegst, desto mehr Punkte (Zahlen in grüner Box am oberen Rand) erhältst du am Spielende.



3 Ablageplätze für je 1 Bonus-Chip für entsprechend erfülltes Städtebauziel

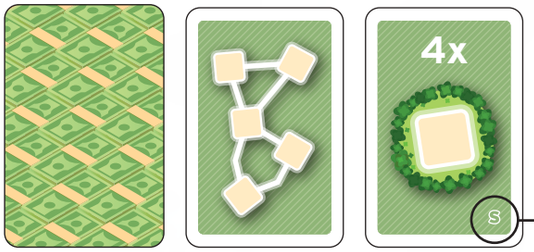
44 VORRATSKARTEN



Mit den Vorratskarten kannst du Stockwerke aus der Auslage nehmen und sie zu deinem persönlichen Vorrat hinzufügen. Einige der Karten erlauben dir, zusätzlich einen Maschinenmarker zu bewegen.

10 ZIELKARTEN

Diese Karten zeigen die Stadtbauziele einer Partie an und bringen dir durch Bonus-Chips Punkte ein, sobald du sie erreichst.



3 dieser Karten sind mit einem **S** in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet. Diese eignen sich für eine erste Partie besonders gut.

12 BONUS-CHIPS

Diese gibt es in 3 Formen und mit 3 verschiedenen Werten (7, 5 und 3).

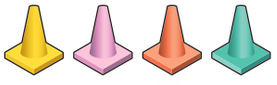


16 MASCHINENMARKER



Diese Marker platzierst du in ihrer jeweiligen Spur auf deinem Spieltableau.

4 KEGELMARKER



Diese Marker zeigen am Ende der Partie den Bonus für deine *sichtbaren Dächer* an.

SPIELVORBEREITUNG





1 Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche.

! Beim Spiel zu zweit faltet ihr den Spielplan in der Mitte und legt die halbierte Stadtkarte auf der Rückseite vor euch aus.



2 Stellt die **Aufbewahrungsbox** mit den nach Farben sortierten Stockwerken neben den Spielplan.

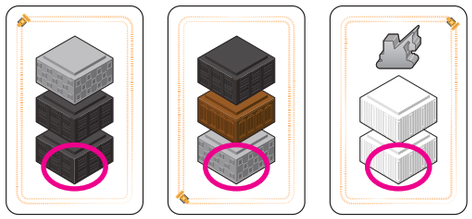
3 Mischt alle **Vorratskarten** und bildet einen Stapel, den ihr in das dafür vorgesehene Fach auf der linken Seite der Aufbewahrungsbox legt.

Deckt 3 Karten auf und legt sie offen auf die geneigte Auslage: Das ist der **Markt**.

4 Nun platziert ihr **3 Startstockwerke** wie folgt auf dem Spielplan:

Nehmt je 1 Stockwerk der untersten Farbe auf jeder Marktkarte.

Platziert diese Stockwerke auf 3 Bauplätzen eurer Wahl (irgendwo auf dem Spielplan).



In diesem Beispiel platziert ihr 1 schwarzes, 1 graues und 1 weißes Startstockwerk.

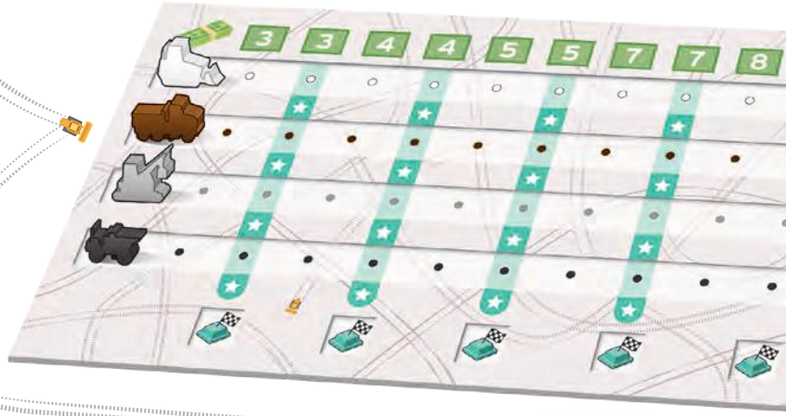
Ist das unterste Stockwerk auf der Karte mehrfarbig, nehmt eine Farbe eurer Wahl.

Achtung: 2 Stockwerke der gleichen Farbe dürfen niemals benachbart (durch eine Straße verbunden) sein.

Tipp: Ab der 2. Partie platziert die letzte Person der Spielreihenfolge die 3 Startstockwerke erst ganz **am Ende** der Spielvorbereitung. Sie kann somit die 3 Stadtbauziele dafür berücksichtigen.

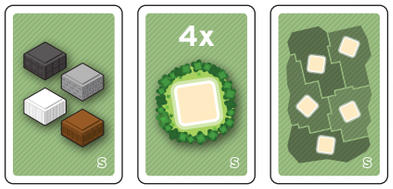
5 Nehmt euch je:

- **1 Spieltableau** und legt es vor euch ab.
- **1 Maschinenmarker jeder Farbe** und platziert sie entsprechend ihrer Farbe ganz links auf der jeweiligen Spur.
- **10 Dächer** in der Farbe eures Tableaus.
- **1 Kegelmarker** der gleichen Farbe und stellt ihn zu euren Dächern.





6 Legt für eure erste Partie die 3 mit einem **S** markierten **Zielkarten** offen auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.



Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr zufällig 3 der insgesamt 10 Zielkarten ziehen.

Pro Partie benötigt ihr nur 3 Zielkarten. Legt nicht benutzte Karten zurück in die Schachtel.

Details zu den einzelnen Zielkarten findet ihr auf der letzten Seite der Anleitung.

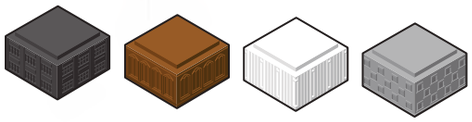
7 Legt die **Bonus-Chips** entsprechend ihrer Form und ihres Wertes auf die dafür vorgesehenen Felder.

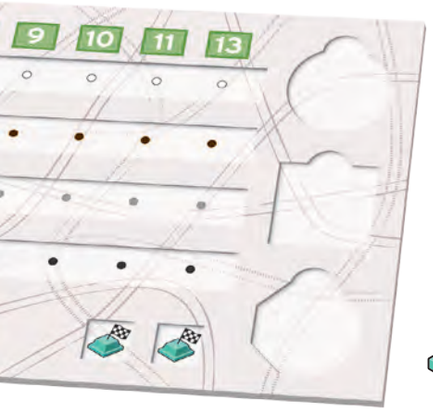
- Spielt ihr zu dritt, benötigt ihr nur 1 Chip mit dem Wert 3.

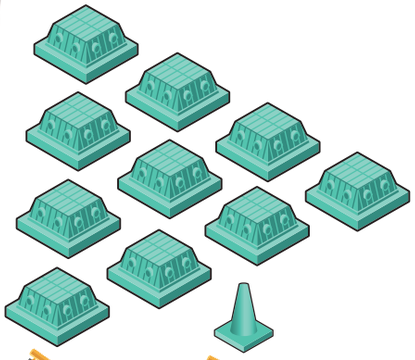


- Spielt ihr zu zweit, benötigt ihr nur je 1 Chip mit dem Wert 7 und 3 von jeder Sorte, wie auf dem Spielplan vorgegeben.









8 Nehmt euch 1 Stockwerk von jeder Farbe und legt es vor eurem Spieltableau ab – dies ist euer Startvorrat.

9 Nun kann es losgehen!
Wer von euch im höchsten Stockwerk wohnt, fängt an.

SPIELABLAUF

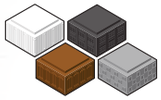
SPIELZUG

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muss 1 von 2 möglichen Aktionen ausführen:

1 KARTE NEHMEN ODER **1 NEUES GEBÄUDE BEGINNEN** UND DANN **1 DACH SETZEN** UND **PUNKTE SAMMELN**

1 KARTE NEHMEN

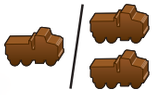
Wähle 1 Karte vom Markt aus, lege sie in das dafür vorgesehene Fach auf der rechten Seite der Aufbewahrungsbox und nimm dir, was darauf abgebildet ist. Decke sofort 1 neue Karte auf, damit im Markt wieder 3 Karten zur Auswahl liegen.



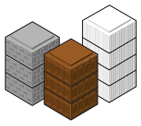
- Für jedes auf der Karte abgebildete Stockwerk darfst du deinem Vorrat 1 Stockwerk in dieser Farbe hinzufügen.



- Ein mehrfarbiges Stockwerk ist ein Joker, für den du dir 1 Stockwerk einer beliebigen Farbe nehmen darfst.



- Bei diesen Symbolen darfst du deinen Maschinenmarker der entsprechenden Farbe auf deinem Spieltableau um 1 oder 2 Schritte vorrücken.



- Achtung: Am Ende deines Zuges darf dein Vorrat **nicht mehr als 10 Stockwerke** enthalten. Sollte du mehr haben, lege Stockwerke deiner Wahl zurück in die Aufbewahrungsbox, um wieder auf 10 zu kommen.

1 NEUES GEBÄUDE BEGINNEN

Um ein neues Gebäude zu beginnen, nimm 1 Stockwerk aus deinem Vorrat und platziere es auf einem leeren Bauplatz des Spielplans. Dabei sind 2 Bedingungen zu beachten:
1) Es muss an mindestens 1 anderes Gebäude angrenzen (= mit diesem durch eine Straße verbunden sein).
2) Das Gebäude, das du beginnst, darf **niemals dieselbe Farbe** haben wie ein Gebäude auf einem angrenzenden Bauplatz.

Danach musst du jedem angrenzenden Gebäude 1 Stockwerk hinzufügen.
- Diese Stockwerke müssen aus deinem Vorrat stammen.
- Diese Stockwerke müssen immer dieselbe Farbe haben wie das Gebäude, auf das du sie setzt. (Es gibt also niemals mehrfarbige Gebäude.)
- Hast du die benötigten Stockwerke nicht in deinem Vorrat, darfst du auf dem Bauplatz kein neues Gebäude beginnen.

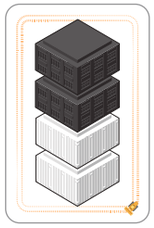
DACH SETZEN

Als Nächstes setzt du genau 1 deiner Dächer auf ein gerade platziertes Stockwerk – entweder auf das neue Gebäude oder auf das oberste Stockwerk von 1 der angrenzenden Gebäude, auf das du soeben 1 Stockwerk gesetzt hast.

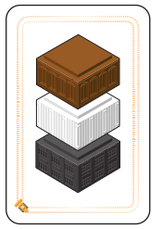
PUNKTE SAMMELN

Zuletzt sammelst du Punkte für das Gebäude, auf das du dein Dach gesetzt hast; rücke dafür deinen Maschinenmarker der gleichen Farbe so viele Schritte vor, wie das Gebäude insgesamt Stockwerke hat.

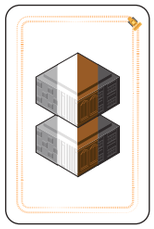
BEISPIELE



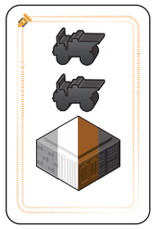
Nimm:
2 schwarze Stockwerke + 2 weiße Stockwerke



Nimm:
1 braunes Stockwerk + 1 weißes Stockwerk + 1 schwarzes Stockwerk

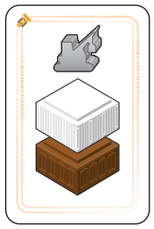


Nimm:
2 Stockwerke deiner Wahl



Bewege:
deinen schwarzen Maschinenmarker um 2 Schritte vor

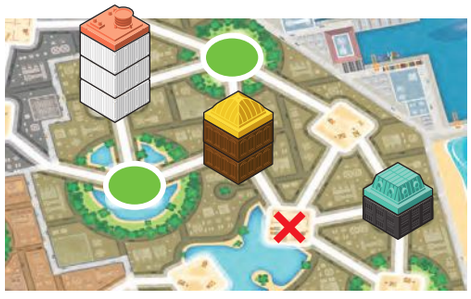
Nimm:
1 Stockwerk deiner Wahl

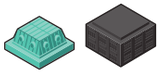


Bewege:
deinen grauen Maschinenmarker um 1 Schritt vor

Nimm:
1 weißes Stockwerk + 1 braunes Stockwerk

BEISPIEL



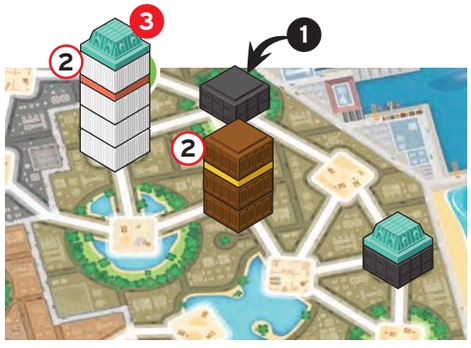


Deine Spielfarbe ist Blau.

Du willst ein neues schwarzes Gebäude neben dem braunen Gebäude beginnen.

Dafür kommen 2 Bauplätze in Frage (●).

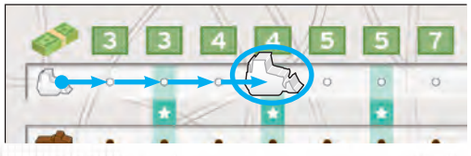
Der Bauplatz mit ✕ kommt nicht in Frage, weil er an ein anderes schwarzes Gebäude angrenzt.



❶ *Platziere dein Stockwerk auf dem Bauplatz deiner Wahl.*

❷❷ *Platziere je 1 Stockwerk auf jedem angrenzenden Gebäude (weiß + braun).*

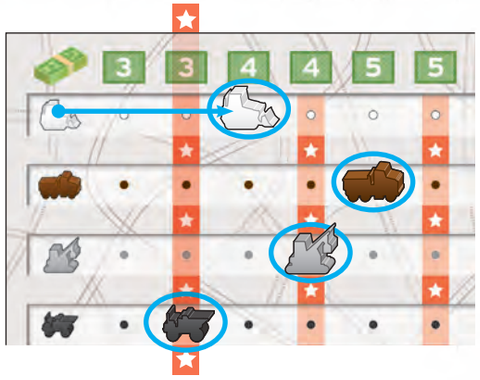
❸ *Danach entscheidest du dich, dein Dach auf das weiße Gebäude zu setzen.*



Rücke anschließend deinen weißen Maschinenmarker um 4 Schritte vor (die aktuelle Anzahl der Stockwerke dieses Gebäudes).

ZUSÄTZLICHER SPIELZUG

Bewegst du einen Maschinenmarker auf oder über eine Sternenspalte und haben dadurch alle deine Maschinenmarker diese Spalte bereits erreicht oder überschritten, darfst du **sofort** 1 weiteren Spielzug durchführen (1 Karte nehmen oder 1 neues Gebäude beginnen).



Hier ist Orange noch einmal am Zug, da nach der Bewegung des weißen Maschinenmarkers alle seine Maschinenmarker die 1. Sternenspalte erreicht haben.

STADTBAUZIELE

Mit den 3 Zielkarten der Partie kannst du Bonus-Chips mit den Werten 7, 5 oder 3 erhalten (im Spiel zu zweit nur 7 oder 3).
Um ein Ziel zu erreichen, musst du mit deinen Dächern in einer vorgegebene Anzahl von Gebäuden gemäß einer bestimmten Vorgabe vertreten sein.
Sobald du ein Ziel erreicht hast, nimm dir den entsprechenden Chip mit dem höchsten verfügbaren Wert und lege ihn auf den mit der Form übereinstimmenden Ablageplatz auf dein Tableau. Jedes Ziel kannst du somit **nur einmal erreichen**.



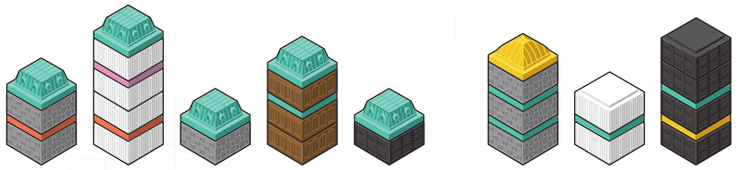
Blau ist in allen 5 Stadtteilen vertreten und hat somit eines der Ziele der Partie erreicht. Da der Chip mit dem Wert 7 bereits von einer anderen Person genommen wurde, nimmt sich Blau den Chip mit dem Wert 5.

SPIELENDE

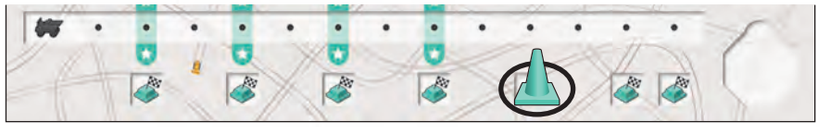
Sobald eine Person ihr letztes Dach platziert hat, löst sie das Ende der Partie aus.

Sie beendet ihren Zug wie üblich und zählt dann sofort die Anzahl ihrer zuoberst auf Gebäuden sichtbaren Dächer. Für jedes derart sichtbare Dach rückt sie ihren Kegelmarker um 1 Schritt weiter nach rechts (maximal 7).

Danach haben alle anderen noch einen letzten Zug (und evtl. einen Zusatzzug), den sie abschließen, indem sie ihren Kegelmarker ebenfalls entsprechend der Anzahl ihrer sichtbaren Dächer vorrücken.



Blau setzt sein letztes Dach und zählt seine sichtbaren Dächer (5).

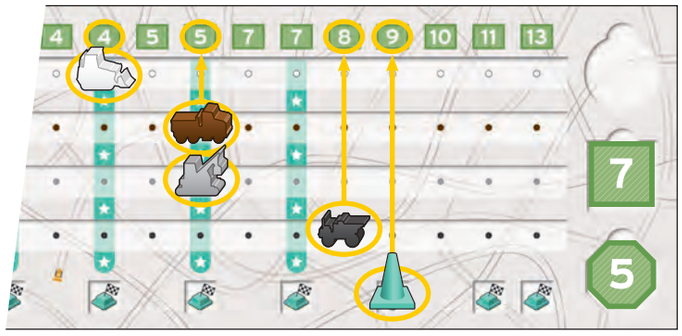


Somit rückt Blau seinen Kegelmarker um 5 Schritte vor.

GESAMTPUNKTZAHL

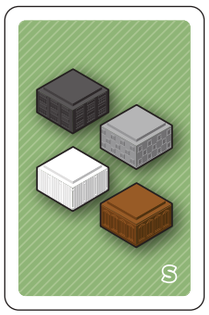
Wenn alle ihren letzten Spielzug abgeschlossen haben, zähle folgende Punkte zusammen:
- die Punkte für deine Maschinenmarker und deinen Kegelmarker - jeweils am oberen Ende der jeweiligen Spalte deines Spieltableaus abzulesen,
- die Punkte der Bonus-Chips, die du im Laufe der Partie gesammelt hast.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt die Partie.
Bei Gleichstand gewinnt die Person, die die meisten Stockwerke in ihrem Vorrat hat. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

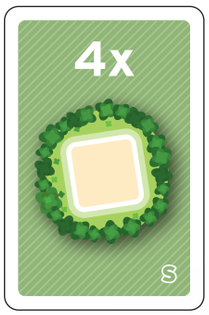


ZIELKARTEN

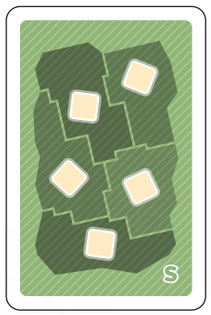
Karten für die erste Partie



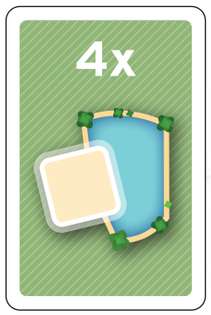
in Gebäuden aller 4 Farben vertreten sein



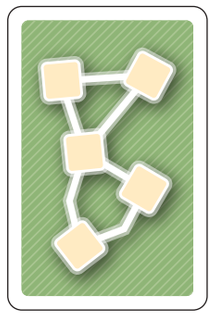
in 4 verschiedenen Gebäuden in einem Park vertreten sein



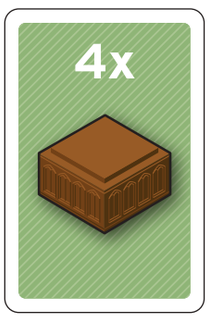
in allen 5 Stadtteilen vertreten sein



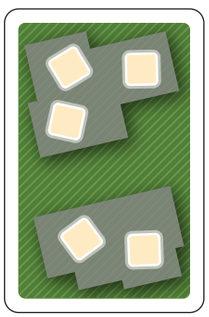
in 4 verschiedenen Gebäuden an einem See vertreten sein



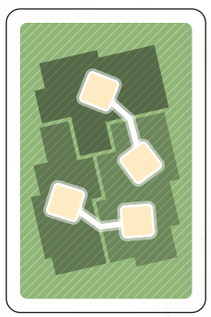
in 5 benachbarten Gebäuden vertreten sein



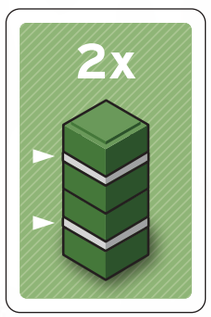
in 4 verschiedenen braunen Gebäuden vertreten sein



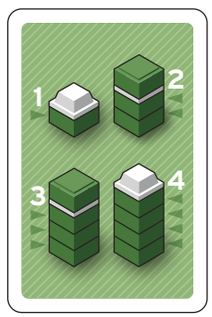
in 3 verschiedenen Gebäuden in einem grauen Stadtteil und in 2 des anderen grauen Stadtteils vertreten sein



auf beiden Seiten von 2 unterschiedlichen Grenzen vertreten sein - ein und dasselbe Gebäude darf nicht 2x gezählt werden



mindestens doppelt in 2 verschiedenen Gebäuden vertreten sein - die Position der Dächer im Gebäude spielt dabei keine Rolle



mindestens 1x in Gebäuden mit der Höhe 1, 2, 3 und 4 vertreten sein - pro Gebäude beliebig viele Dächer möglich

KLARSTELLUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN

SPIELZUG

- Pro Zug darfst du nur 1 Gebäude beginnen und 1 Dach setzen.
- Du darfst, mehrfach mit einem Dach in einem Gebäude vertreten zu sein.
- Es kann vorkommen, dass du dein eigenes Dach überbauen musst.

PUNKTEVERGABE

Sobald einer deiner Maschinenmarker am Ende seiner Spur angekommen ist, hast du das Maximum erreicht. Weitere Schritte in dieser Farbe verfallen.

ZUSATZZUG

- Um einen Zusatzzug auszulösen, müssen deine Maschinenmarker lediglich eine Sternenspalte erreichen; sie müssen sie nicht passiert haben.
- Gelegentlich kann es vorkommen, dass ein Maschinenmarker, der etwas zurückliegt, 2 Sternenspalten auf einmal passiert. Trotzdem darfst du nur 1 Zusatzzug machen.
- Es ist aber möglich, dass die Aktion deines Zusatzzugs einen weiteren Zusatzzug auslöst, sofern die üblichen Bedingungen erfüllt sind.

ENDE DER PARTIE

Es kann vorkommen, dass du in deinem letzten Zug nur noch eine Karte ziehen kannst, die dir nichts nützt. Du musst es dennoch tun und den Markt danach wieder auffüllen.

MATERIALKNAPPHEIT

In den seltenen Fällen, in denen du nicht alle auf einer Vorratskarte abgebildeten Stockwerke nehmen kannst (der Vorrat der Farbe ist aufgebraucht), nimmst du stattdessen eine Farbe deiner Wahl.
Dies löst ebenfalls das Ende der Partie aus. Alle führen noch einen letzten Zug aus, auch du.

TAKTISCHE HINWEISE

- Nimm dir einen Moment Zeit, um den Spielplan zu studieren und zu überlegen, welche Bauplätze im Hinblick auf die Ziele am interessantesten scheinen.
- Manchmal musst du auf ein hohes Gebäude zugunsten eines niedrigeren verzichten, um deine Ziele voranzutreiben und so die Konkurrenz auszustechen.
- Wenn du die Vorräte der anderen im Blick behältst, weißt du, wann sie dir auf einem Bauplatz zuvorkommen können und wann nicht; widme dich dementsprechend den dringlicheren Aufgaben zuerst.

VARIANTE

- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, könnt ihr das Spiel enger gestalten, indem ihr mit bis zu 7 anstelle von 3 Startstockwerken anfangt (zieht dafür zusätzliche Karten und mischt sie danach wieder in den Stapel). Spielt ihr zu viert, könnt ihr mit bis zu 5 Stockwerken beginnen, aber dann wird das Spiel gegen Ende der Partie sehr eng.