

**fagus**<sup>®</sup>

steht für ein hochwertiges Fahrzeugprogramm aus Holz.

Dieses abgerundete Programm mit vielen verschiedenen Fahrzeugen: z.B. Autotransporter, Feuerwehr, Müllauto und Kranwagen, hebt sich durch viele Spielfunktionen und durchdachte Technik hervor.

**fagus**<sup>®</sup>

Ein Unternehmen, in dem hauptsächlich behinderte Menschen arbeiten. Eine Werkstatt für Behinderte.

Jedes **fagus**-Produkt beweist, daß auch geistig, körperlich oder psychisch Behinderte in der Lage sind, hochwertige und anspruchsvolle Produkte herzustellen.

**fagus** - ein Stück Natur von Menschen für Menschen gestaltet.

**fagus**<sup>®</sup>

**Büngern-Technik**  
D - 4292 Rhede-Büngern  
Telefon (0 28 72) 10 04  
Teletex 287 232 buetec

Wünschen Sie mehr Information? -  
Schreiben Sie uns.



**„Hoch hinaus!“**

Ein Bauspiel für zwei bis sechs Personen ab 8 Jahre.  
Autor: Karl-Heinz Koch

**fagus**<sup>®</sup>

# „Hoch hinaus!“

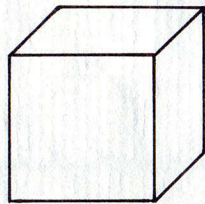
MANHATTAN ist ein Bauspiel. Jeder versucht den höchsten Wolkenkratzer zu bauen und seine Konkurrenten möglichst davon abzuhalten.

## Spielplan

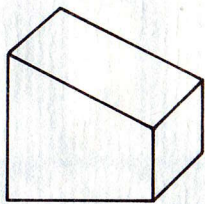
Der Spielplan ist in 9 x 9 quadratische Felder unterteilt. Eine Markierungslinie trennt die äußeren Felder ringsum vom inneren Bereich. Über diese äußeren Felder ziehen die Spieler mit ihren Figuren. Auf den 7 x 7 Feldern des Zentrums wird gebaut.

## Material

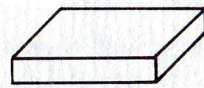
45 würfelförmige Stockwerke,  
20 abgeschrägte Dächer,  
30 flache Straßen,  
14 spitze Türme in 6 Farben (4 x 2 und 2 x 3)  
12 Figuren in 6 verschiedenen Farben und  
2 Würfel



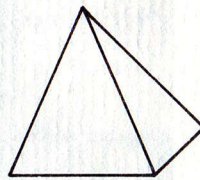
Stockwerk



Dach



Straße



Turm

## Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler bekommt zwei Figuren und zwei Türme in seiner Farbe und zwei Dächer. Die restlichen Dächer, Stockwerke und Straßen werden in Reichweite der Bauherren bereitgehalten. Es wird abgesprochen, wer mit dem Bauboom beginnt.

## Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist

- 1: würfelt mit beiden Würfeln,
- 2: setzt seine Figur/en,
- 3: baut oder reißt ab, wenn er kann und,
- 4: evtl. befolgt Pasch, 1 und /oder 6.

## Abreißen

Dächer sind hinderlich. Gelingt es einem Spieler, seine beiden Figuren so zu plazieren, daß sie sich auf einem Grundstück kreuzen, dessen Stockwerke von einem Dach gekrönt sind, darf er das Dach abreißen und in den allgemeinen Vorrat zurückgeben. Wenn im Wurf eine 6 war, ist es möglich, nach dem Setzen der Figuren ein Dach abzureißen und danach für die geworfene 6 ein Stockwerk an der nun freien Stelle hochzuziehen.

## Ruinieren

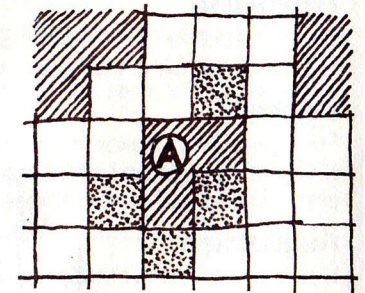
Mit fortschreitender Bautätigkeit werden die Anbaumöglichkeiten immer knapper, da sich die einzelnen Gebäude nicht berühren dürfen. Das macht die Baulöwen nicht gerade zahmer.

Ein freies Grundstück, das mit einem eigenen und einem fremden Gebäude eine Kante gemeinsam hat, darf bebaut werden, wenn das eigene Gebäude mindestens ein Stockwerk höher ist, als das Gebäude des Konkurrenten. Die Turmspitze des Gegners wird entfernt und die Bauruine geht in dem größeren Gebäude auf.

## Konkurs

Straßen und benachbarte Gebäude begrenzen die Anbaumöglichkeiten für ein Gebäude mehr und mehr. An einem Gebäude darf nur so lange gebaut werden (aufstocken, Dächer abreißen), wie noch mindestens ein bebaubares Grundstück mit einer Kante angrenzt, auch wenn die Bebauung dieses Grundstückes das eigene Gebäude ruinieren würde.

Ein Spieler, der kein ausbaufähiges Gebäude mehr besitzt, muß Konkurs anmelden, wenn es ein Gegner verlangt. Seine beiden Figuren und Turmspitzen werden aus dem Spiel genommen. Die Gebäude bleiben stehen und warten darauf, von einem anderen Spieler geschluckt zu werden.



Gebäude A kann nicht weiter ausgebaut werden.

## Ende

Das Spiel endet, wenn alle Stockwerke verbaut sind. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebäude. Bei gleich hohen Gebäuden gewinnt jenes, das aus den meisten Stockwerken besteht; wenn alle bis auf einen Spieler Konkurs anmelden mußten.

## Sonderregel für zwei Spieler

Bei nur zwei Spielern bekommt jeder drei Turmspitzen. Die übrigen Regeln bleiben die gleichen.

## Würfel

Es werden immer beide Würfel geworfen. Nach den Augen der Würfel werden die Figuren gesetzt.

Daneben haben bestimmte Würfe besondere Wirkungen:

**Pasch** (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), der Spieler bekommt ein Dach aus dem Vorrat.

**1**, der Spieler darf ein Dach verbauen, wenn er eines besitzt.

**6**, der Spieler darf ein Stockwerk bauen.

## Einsetzen

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Figuren außerhalb des Spielfeldes. Sie werden über die vier Eckfelder des Umlaufs eingesetzt, wobei das Eckfeld als erster Schritt mitgezählt wird. Jeder Bauherr kann jede seiner beiden Figuren über ein beliebiges Eckfeld einsetzen.

## Setzen

Der Spieler muß so viele Felder setzen, wie er Punkte gewürfelt hat. Er darf entweder alle Punkte mit einer Figur oder je eine Figur nach den Augen eines Würfels setzen.

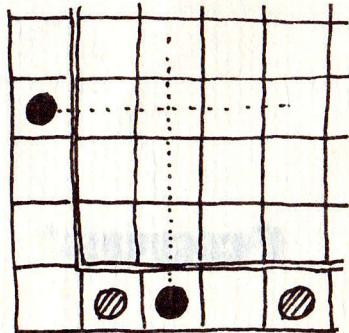
Die Figuren bewegen sich nur auf den äußeren Feldern des Spielplans. Sie dürfen in beliebige Richtung gezogen werden, aber nie in einem Zug erst in eine Richtung und dann wieder zurück. Auch wenn nur eine Figur nach beiden Würfeln bewegt wird, darf sie bloß in einer Richtung vorrücken.

Auf jedem Feld des Umlaufs dürfen beliebig viele Figuren stehen. Es wird nicht rausgeworfen.

## Bauen

Stehen die beiden Figuren des Spielers nach dem Setzen so, daß sich ihre geradlinig gedachte Verlängerung auf einem Grundstück schneidet, **muß** das Grundstück unter Beachtung der Bauordnung bebaut werden, wenn es noch leersteht. Unter bestimmten Voraussetzungen **kann** auch abgerissen werden.

Kreuzen die Figuren kein Grundstück, geschieht nichts weiter.



## BAUORDNUNG

## Straßen

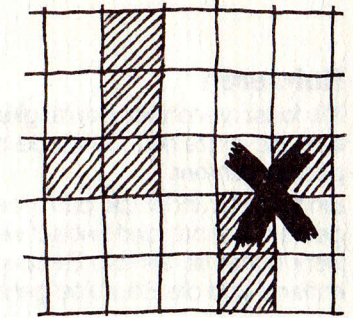
Auf jedes beliebige freie Grundstück dürfen Straßen gebaut werden. Sie sind nützlich, um die Bauwut der Konkurrenz etwas einzudämmen.

## Gebäude

Gebäude erstrecken sich über eines oder mehrere Grundstücke, die mit mindestens einem Stockwerk bebaut sind und sich alle mit mindestens einer Kante berühren. Den Besitz eines Gebäudes kennzeichnet der Bauherr durch Aufsetzen einer Turmspitze seiner Farbe. Da jeder Spieler nur zwei Türme hat, kann er immer nur zwei getrennte Gebäude bauen. Auch ein einzelnes, freistehendes Stockwerk ist schon ein Gebäude und muß sofort mit einer Turmspitze des Bauherrn gekennzeichnet werden.

An ein eigenes Gebäude kann angebaut werden, indem auf ein benachbartes leeres Grundstück, das mit dem bereits bestehenden Gebäude mindestens eine Kante gemeinsam hat, ein Stockwerk gebaut wird.

Gebäude müssen grundsätzlich freistehend sein, sie dürfen sich weder mit einer Kante noch über Eck ein anderes Gebäude berühren. Ein Bauherr kann jedoch seine beiden Gebäude zusammenwachsen lassen, wenn es ihm gelingt, ein Grundstück zu bebauen, das mit beiden Gebäuden eine Kante gemeinsam hat. Der Spieler kann einen Turm vom Gesamtgebäude entfernen und damit bei Gelegenheit evtl. irgendwo beginnen, ein neues Gebäude hochzuziehen.



## Bauzwang

Wenn die beiden Figuren des Spielers ein leeres Grundstück kreuzen, der Spieler aber aufgrund der Bauvorschriften kein Stockwerk bauen kann, muß er eine Straße bauen.

## Dächer

Für jeden Pasch bekommt der Spieler ein Dach. Diese Dächer sind für das Spiel besonders wichtig, weil sie helfen, aufstrebende Konkurrenten zu bremsen. Würfelt ein Spieler eine 1, darf er auf ein beliebiges freies Stockwerk ein Dach setzen, wenn er eines besitzt.

## Aufstocken

Unter bestimmten Voraussetzungen kann auf ein bereits stehendes Stockwerk ein weiteres aufgestockt werden. Die Turmspitze muß immer **sofort** auf das höchste und bei mehreren gleichhohen auf das zuletzt gebaute Stockwerk gesetzt werden. Es kann nur auf Stockwerke aufgestockt werden, auf denen weder ein Dach noch der Turm steht. Kreuzen die beiden Figuren des Spielers ein Grundstück, das zu einem eigenen Gebäude gehört, und das oberste Stockwerk auf diesem Grundstück ist frei, also weder mit einem Dach noch der Turmspitze bebaut, kann ein weiteres Stockwerk aufgetürmt werden.

Für jede gewürfelte 6, darf, soweit möglich, an beliebiger Stelle aufgestockt werden. Wirft der Baumeister eine 6, kann aber nirgends aufstocken, verfällt diese Möglichkeit. Beim Wurf von zwei sechsen kann es vorkommen, daß ein Stockwerk hochgezogen werden kann, die zweite 6 aber verfallen muß.

Mit Glück und Geschick können in einem Zug drei Stockwerke gebaut werden, wenn Pasch 6 gewürfelt wird. Zuerst zieht der Spieler mit seinen beiden Figuren, die sich auf einem freien Stockwerk kreuzen. Er stockt auf und versetzt ggf. die Turmspitze. Danach zieht er für jede 6 jeweils ein Stockwerk hoch.