

UPWÄRTS!

WER IST DER PFIFFIGSTE ZAHLENSTAPLER?

Das Würfelspiel für die ganze Familie mit drei abwechslungsreichen Wertungsvarianten.

Worum geht's?

Ihr würfelt und tragt die Ergebnisse auf eurem Blatt ein. Lasst die Zahlen dazu von oben in die Spalten fallen. Wenn etwas nicht passt, könnt ihr die Zahlen clever kombinieren oder sie für später sichern. Sobald ein Blatt voll ist, geht's an die Punkte! Wählt eure Lieblingsvariante aus und bildet Schlangen, Zeilen oder Bausteine im Raster. Die besonderen Effekte des optionalen Ereigniswürfels machen *Upwärts!* immer wieder spannend!

Das ist drin:

1 Block (100 Blatt)



3 Zahlenwürfel



1 Ereigniswürfel

Zusätzlich benötigt
ihr Stifte.




moes.

So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt euch alle je ein Blatt vom Block und legt es vor euch ab. Nehmt Stifte zur Hand und legt die drei Zahlenwürfel parat.

Jetzt entscheidet ihr euch vorab gemeinsam für eine der drei Wertungsvarianten. Damit legt ihr fest, wofür ihr am Ende Punkte erhaltet (dazu später mehr). Für die erste Partie empfehlen wir euch Variante 1. Kreuzt eure Auswahl auf der rechten Seite eurer Blätter an. Jetzt kann das Zahlenstapeln losgehen!

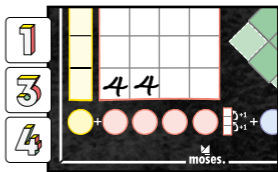
So wird's gespielt:

Ihr spielt *Upwärts!* über mehrere Runden. In jeder Runde nimmt sich jemand von euch **alle drei** Zahlenwürfel und wirft sie. Das Ergebnis tragt ihr **alle gleichzeitig** auf eurem eigenen Blatt ein. **Dazu lässt du die Zahlen nacheinander von oben ins Raster fallen!** Du musst dabei alle Würfel verwenden. Die Reihenfolge bestimmst du. Wähle eine Spalte und trage die erste Zahl in das unterste freie Kästchen ein – in jedes Feld passt eine Zahl. Ist die Spalte bereits voll? Dann kannst du hier nichts mehr eintragen. Fahre so mit den anderen Zahlen fort.

Statt eine Zahl einfach einzutragen, wie sie ist, hast du immer folgende zwei Möglichkeiten:

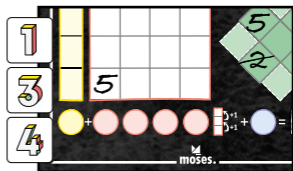
- **Kombiniere die Zahlen!** Die gewürfelten Zahlen passen dir so gar nicht? Dann kannst du sie beliebig miteinander addieren. Wähle dazu 1 bis 3 Zahlen von den Würfeln und trage ihre Summe (höchstens 6!) in das Raster ein.

Es liegen drei Würfel. Dennis trägt eine 4 in sein Raster ein. Die 3 und die 1 addiert er zu einer 4. Diese trägt er daneben ein. Damit ist sein Zug beendet.



- **Nutze die Reserve!** Du würdest eine Zahl lieber erst später eintragen? Dann trage die Zahl in ein freies Reservefeld rechts auf deinem Blatt ein. Auch hier gilt: pro Feld nur eine Zahl. Zu einem beliebigen Zeitpunkt kannst du die Zahl durchstreichen und in dein Raster eintragen. Oder du addierst sie mit anderen Zahlen (aus der Reserve oder von den Würfeln) und trägst ihre Summe ein. Euch stehen nur die fünf dunkelgrünen Felder der Reserve zur Verfügung.

Eleni addiert 4 und 1 und trägt eine 5 in ein freies Reservefeld ein. In ihrer Reserve hat sie noch eine 2. Die gewürfelte 3 möchte sie mit einer 2 aus ihrer Reserve addieren. Also streicht sie die 2 in ihrer Reserve durch und trägt die Summe (5) in ihr Raster ein.



Nachdem ihr die drei Würfel eingetragen habt, beginnt die nächste Runde. Werft die Würfel und tragt die neuen Zahlen ein!

Wann ist Schluss?

Du kannst eine oder mehrere Zahlen nicht mehr eintragen? Dann sagst du das an und darfst ausnahmsweise darauf verzichten. Alle anderen spielen die Runde zu Ende. Danach folgt eine letzte Runde.

Hinweis: Daher kann es passieren, dass dein Raster am Ende nicht ganz gefüllt ist. Trotzdem hast du die Chance zu gewinnen!

Wofür gibt's Punkte?

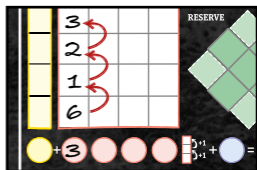
Nach der letzten Runde geht es an die Punktevergabe! Punkte bekommst du ...

- entsprechend der ausgewählten **Wertungsvariante** (siehe rechts). Trage diese Punkte rechts unten in den lila Kreis ein.
- für **Zahlenfolgen** innerhalb jeder Spalte. Zähle die Punkte für alle Spalten jeweils darunter im roten Kreis zusammen.

Was ist eine Zahlenfolge?

Prüfe für jede Spalte von unten nach oben, ob du aufsteigende Zahlenfolgen gebildet hast. Für jeden Schritt erhältst du 1 Punkt. Notiere diese Punkte im roten Kreis unter jeder Spalte. Auf die 6 folgt wieder die 1. Dies gilt als ein Schritt.

Nele wertet ihr Raster. Die markierten Stellen sind Zahlenfolgen (1 Schritt = 1 Punkt; auf die 6 folgt die 1). Nele schreibt in dem roten Kreis unter der Spalte also 3 Punkte auf.



Addiere nun deine roten und deine lila Punkte rechts unten im dafür vorgesehenen weißen Kasten. Den gelben Kreis benötigst du nur, falls du mit dem optionalen Ereigniswürfel spielst. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten. Auf zur Revanche!

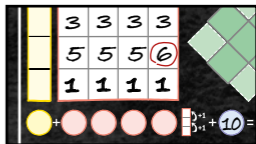
Welche Wertungsvarianten gibt es?

Bei jeder der drei Wertungsvarianten erhaltet ihr auf eine andere Weise Punkte. Wertet immer nur die Variante, die ihr am Anfang der Partie angekreuzt habt.

1. Gleiche

- Für jede Zeile, in der in jedem Kästchen dieselbe Zahl steht, erhältst du 5 Punkte.
- Befinden sich in der Zeile mindestens zwei unterschiedliche Zahlen? Dann gehst für diese Zeile leider leer aus.
- Jede Zeile kann aus anderen gleichen Zahlen bestehen als eine andere.

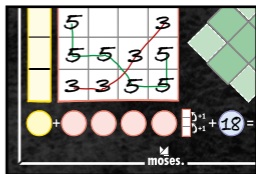
Magnus hat in zwei Zeilen seines Rasters nur gleiche Zahlen. In einer Zeile hat er vier 1er gesammelt, in einer anderen vier 3er. Das macht 10 Punkte. Die andere Zeile bringt ihm leider keine Punkte.



2. Schlange

- Suche in deinem Raster eine zusammenhängende Linie aus gleichen Zahlen. Die Zahlen müssen benachbart zueinander sein – auch diagonal zählt. Verbinde sie mit einer Linie. Für jedes Kästchen der so entstandenen Schlangenlinie bekommst du **3 Punkte**.
- Aber Achtung: Hast du mehrere unterschiedliche Schlangen, bekommst du nur für die längste Schlange Punkte.

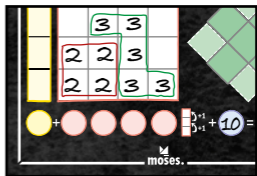
Jona hat zwei Schlangen gebildet: eine 3er-Schlange aus 4 Kästchen und eine 5er-Schlange aus 6 Kästchen. Jona darf nur die längere Schlange werten und bekommt dafür 18 Punkte.



3. Bausteine

- Prüfe **nach jeder Runde**, ob du einen der rechts angegebenen Bausteine in deinem Raster vervollständigt hast. Dies ist der Fall, wenn **gleiche Zahlen** einen der abgebildeten Bausteine bilden. Umrande diese Zahlen, sodass die Form ersichtlich wird. Die Zahlen darin kannst du nicht für einen anderen Baustein verwenden.
- Die Form der Bausteine können in deinem Raster beliebig gedreht und gespiegelt vorkommen.
- Jeden der neun Bausteine darfst du nur **einmal werten**. Streiche ihn danach rechts in der Übersicht durch.
- Am Spielende zählt jeder im Raster eingezeichnete Baustein 4, 5 bzw. 6 Punkte, wie rechts auf dem Blatt angegeben ist.

Nina hat zwei Bausteine in ihrem Raster umrandet. Ein Quadrat aus 2ern und ein Z aus 3ern. Dafür bekommt sie 10 Punkte. Ein weiteres Quadrat dürfte sie nicht mehr werten.



Was macht der Ereigniswürfel?

Der Ereigniswürfel verändert jede Runde durch einen besonderen Effekt. Er ist optional. Ihr wollt diese Partie mit ihm spielen? Dann legt ihn zu den drei Zahlenwürfeln. Werft zu Beginn jeder Runde **alle vier Würfel**. Führt ggf. den Effekt des Ereigniswürfels aus, bevor ihr Zahlen einträgt.



Meteorit: Lass in eine Spalte deiner Wahl einen Meteoriten fallen. Trage ihn in das unterste freie Kästchen der Spalte als Kreis ein. Hier kannst du keine Zahl mehr eintragen. Meteoriten kannst du **nicht** in der Reserve sichern.



Extra-Reserve: Hier vergrößerst du deine Reserve! Umrande auf deinem Blatt ein leeres hellgrünes Reservefeld. Auch in diesem Feld darfst du ab sofort eine Zahl für später sichern. Hast du schon alle Reservefelder umrandet? Dann passiert nichts.



Bonuszeile: Mit diesem Bonus kannst du am Ende noch mehr Punkte ergattern! Markiere eine beliebige Zeile deines Rasters links mit einem Pfeil – doppelt markieren geht nicht! Zähle am Ende für jede

markierte Zeile, wie viele **unterschiedliche** Zahlen sich darin befinden. Das sind deine Punkte. Trage die Summe links unten in den gelben Kreis ein. Meteoriten zählen nicht als Zahl.



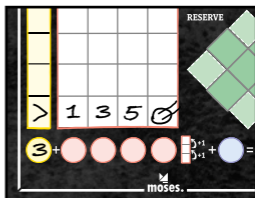
Mal plus, mal minus: In dieser Runde darfst du die Zahlen auf den Würfeln und aus deiner Reserve beliebig miteinander addieren **und** voneinander subtrahieren.



Nur minus: In dieser Runde darfst du die Zahlen auf den Würfeln und aus deiner Reserve **nur** voneinander subtrahieren. Addieren ist nicht erlaubt! Natürlich kannst du die Zahlen aber auch einzeln eintragen.

Spielt ihr mit dem Ereigniswürfel, werdet ihr flexibler. Es birgt aber auch mehr Risiko. Nutzt die Effekte daher taktisch klug. Der Meteorit unterbricht Zahlenfolgen. Er hilft euch aber dafür bei der ersten Wertungsvariante, gleiche Zahlen in einer Zeile zu sammeln.

Sebastian wertet sein Raster. Für die markierte Bonuszeile erhält er 3 Bonuspunkte, die er sich unten links in den gelben Kreis einträgt. Er hat in der Zeile nämlich 3 verschiedene Zahlen eingetragen. Der Meteorit zählt nicht als Zahl.



Die Autorin und der moses. Verlag danken allen Testspieler*innen aus Bochum, Kempen und Potsdam für die wertvollen und spannenden Spielerunden.

© 2023 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Autorin: Sophia Wagner
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Melanie Kolbe
Herstellung: Claire Deutsch

Art.-Nr.: 90148