

# BEAM ME UP

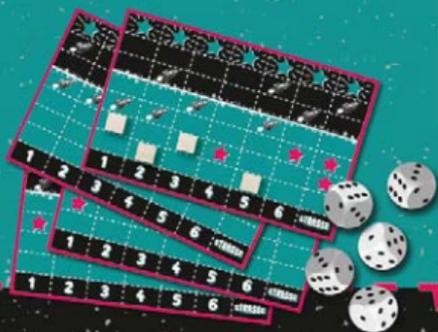
BRING DIE STEINE NACH OBEN



Ein spannendes Würfelspiel  
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## DAS IST DRIN:

4 Spielpläne  
5 Würfel  
28 Spielsteine



KLAUS-JÜRGEN WREDE

  
moses.



Jeder will nach oben – und zwar als Erster.

Eure Aufgabe ist es, 4 eurer Spielsteine nach oben zu bekommen. Gleichzeitig darf kein Spielstein am Boden sein. Nur wem dieser Balanceakt als Erstem gelingt, hat's geschafft und gewinnt.

### SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Jeder von euch sucht sich einen **Spielplan** aus und legt ihn offen vor sich ab. Nehmt euch je **7 Spielsteine** und stellt sie nebeneinander in die schwarze Zahlenreihe. Legt alle **Würfel** in die Tischmitte. Übrige Spielpläne und Spielsteine kommen in die Schachtel zurück.

### SO WIRD'S GESPIELT:

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bevor es losgeht, gleicht ihr den **Startspieler-Vorteil** aus: Der Spieler links vom Startspieler setzt einen beliebigen Spielstein 1 Feld nach oben; der nächste Spieler setzt zwei beliebige Spielsteine je 1 Feld nach oben und der letzte Spieler setzt drei beliebige Spielsteine je 1 Feld nach oben. Jeder von euch muss dabei Steine in unterschiedlichen Spalten auswählen.

### LOS GEHT'S:

Bist du an der Reihe? Dann wirf alle fünf Würfel. Du darfst bis zu **zweimal neu würfeln**. Nach jedem Wurf entscheidest du, wie viele Würfel du neu würfeln und wie viele Würfel du zur Seite legen möchtest. Du darfst auch bereits beiseitegelegte Würfel nochmal werfen. Spätestens nach dem **dritten Wurf** ist aber Schluss.

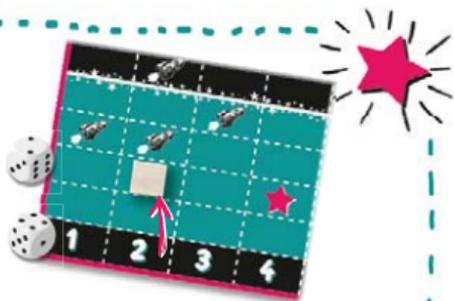
Schau dir dein Würfelergebnis an und bewege entsprechend ein bis zwei Spielsteine auf deinem Spielplan. Du hast folgende **acht Möglichkeiten**:

★ **Gleich und gleich gesellt sich gern (Pärchen):** Du hast zwei gleiche Zahlen gewürfelt – also ein Pärchen? Dann ziehe in der dazu passenden Spalte deinen Spielstein **je 1 Feld** nach oben. Die Zahl des Pärchens und die Zahl der Spalte müssen gleich sein.

★ **Drei auf einen Streich (Drilling):** Du hast drei gleiche Zahlen gewürfelt – also einen Drilling? Dann ziehe in der dazu passenden Spalte deinen Spielstein **2 Felder** nach oben.



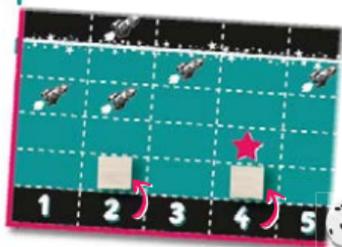
Beispiel: Ina hat dreimal die Zahl 2 gewürfelt, einmal die Zahl 4 und einmal eine 6. Sie zieht ihren Spielstein in der Spalte 2 um 2 Felder nach oben. Die 4 und die 6 kann sie nicht verwenden.



★ **Vier gewinnt (Vierling):** Nicht schlecht – du hast vier gleiche Zahlen gewürfelt? Dann darfst du in der passenden Spalte den Spielstein **3 Felder** nach oben ziehen.

★ **Fünf auf einen Streich (Fünfling):** Donnerwetter! Du hast mit fünf gleichen Zahlen Eindruck gemacht. Du darfst in der passenden Spalte deinen Spielstein **4 Felder** nach oben ziehen.

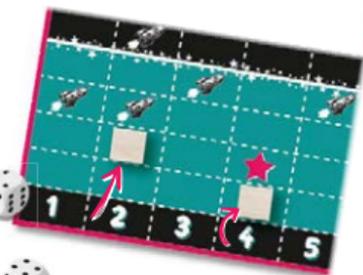
★ **Doppelt gemoppelt (2 Pärchen):** Hast du zwei Pärchen gewürfelt, darfst du in den dazu passenden Spalten die beiden Spielsteine je **1 Feld** nach oben ziehen.



Beispiel: Sami hat zweimal die Zahl 2 gewürfelt, zweimal die Zahl 4 und einmal eine 6. Er zieht seine beiden Spielsteine in den Spalten 2 und 4 je 1 Feld nach oben. Die 6 darf er nicht verwenden.

★ **Alle unter einem Dach (Full House):** Du hast ein Pärchen und einen Drilling – und somit ein Full House gewürfelt? Dann ziehe für den **Drilling** in der dazu passenden Spalte deinen Spielstein **2 Felder** nach oben. Außerdem ziehst du in der zum **Pärchen** passenden Spalte den Spielstein **1 Feld** nach oben.

Beispiel: Ina hat dreimal die Zahl 2 gewürfelt und zweimal die Zahl 4. Sie zieht ihren Spielstein in der Spalte 2 um 2 Felder nach oben und in der Spalte 4 zieht sie 1 Feld nach oben.

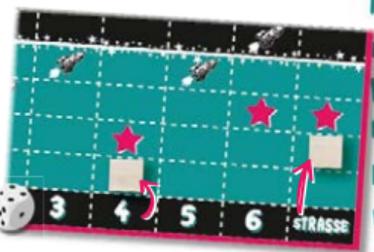




★ **Kleine Straße:** Du hast vier aufeinanderfolgende Zahlen gewürfelt? Dann ziehe in der Spalte „Straße“ deinen Spielstein **2 Felder** nach oben.

Hinweis: Du kannst eine kleine Straße **mit einem Pärchen kombinieren**. Ziehe den Spielstein in der passenden Spalte für das Pärchen **1 Feld** nach oben.

Beispiel: Sami hat die Zahlen 1-2-3-4-4 gewürfelt. Er zieht seinen Spielstein in der Spalte „Straße“ 2 Felder nach oben. Zusätzlich darf er seinen Spielstein in der Spalte 4 um 1 Feld nach oben ziehen, denn das Pärchen zeigt die Zahl 4.



★ **Große Straße:** Du hast fünf aufeinanderfolgende Zahlen gewürfelt? Nicht schlecht! Dann ziehe in der Spalte „Straße“ deinen Spielstein **3 Felder** nach oben.

Hinweis: Einzelne Würfel, die nicht zu einer der oben genannten Möglichkeiten passen, darfst du in deinem Zug nicht verwenden.

**ACHTUNG:** Bist du in einer Spalte mit deinem Spielstein ganz oben angekommen und du könntest noch weiter ziehen? Pech, denn übrige „Schritte“ verfallen.

## COOL DOWN! ODER DIE KUNST, SEINE MITSPIELER ZU ÄRGERN.

Hast du in einer Spalte den Spielstein durch ein **Würfelergebnis mindestens 2 Felder** nach oben gezogen? Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn du einen Drilling und mehr gewürfelt hast oder bei einer kleinen bzw. großen Straße. Dann schicke deine Mitspieler nach unten: Sie müssen in genau dieser Spalte ihren Spielstein **1 Feld nach unten** ziehen. Steht ein Spielstein in dieser Spalte bereits in der untersten Reihe, passiert nichts.

Hinweis: Ziehst du 1 Feld und mithilfe der Rakete ein zweites Feld nach oben? Dann müssen deine Mitspieler kein Feld nach unten ziehen.



## WAS PASSIERT AUF DEN SONDERFELDERN?



➤ **Sterne:** Stehst du mit deinem Spielstein auf einem pinken oder blauen Stern? Dann ist dieser für deine Mitspieler unsichtbar und du musst ihn im Falle von „Cool down!“ **kein Feld** nach unten ziehen.

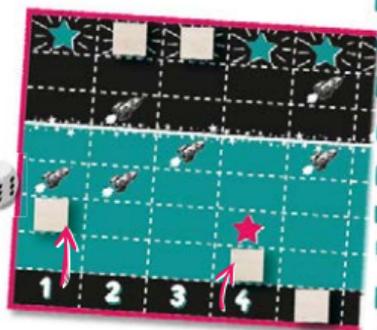
➤ **Rakete:** Du landest in deinem Zug genau auf einer Rakete? Dann hast du Glück und darfst einen beliebigen Spielstein **1 weiteres Feld** nach oben ziehen. Landest du dabei wieder auf einer Rakete? Dann ziehe einen weiteren Spielstein nach oben.

Hinweis: Die Rakete hilft dir nicht, wenn du deinen Spielstein wegen „Cool down!“ 1 Feld nach unten ziehen musstest.

➤ **Blauer Stern:** Ein oder mehrere Spielsteine stehen auf einem blauen Stern? Dann nutze die blauen Sterne als Joker. Ziehe je nach Würfelerggebnis einen beliebigen Spielstein die entsprechenden Felder nach oben.

Hinweis: Du darfst den Joker nicht mit anderen Würfeln kombinieren, um damit eine andere Kombination zu bekommen. Du kannst also beispielsweise aus zwei Pärchen keinen Vierling machen.

Beispiel: Christian würfelt 2-2-3-3-3. In den Spalten 2 und 3 stehen seine Spielsteine bereits ganz oben. Er wählt deshalb für die 2er Spalte 4 und zieht den Spielstein 1 Feld nach oben. Und für die 3er wählt er Spalte 1 und zieht den Spielstein 2 Felder nach oben.



## SPIELLENDE:

Das Spiel endet sofort, sobald einer von euch mindestens **4 seiner Spielsteine im All** (schwarzer Bereich oberhalb der weißen Sternen-Linie) hat. Gleichzeitig darfst du keinen Spielstein mehr in der untersten Reihe haben. Hast du das geschafft? Dann gewinnst du das Spiel.





**SPIELT IHR ZU ZWEIT?** Das Spiel läuft wie das Grundspiel – mit folgender Ausnahme: Ihr müsst mindestens **5 Spielsteine im All** (schwarzer Bereich oberhalb der weißen Sternen-Linie) haben, um das Spiel zu gewinnen. Und gleichzeitig darf natürlich kein Spielstein in der untersten Reihe stehen.

## WIE VIELE FELDER MUSS ICH ZIEHEN? HIER DER SCHNELLÜBERBLICK:

<b>Pärchen:</b>	Ziehe <b>1 Feld</b> nach oben.
<b>Drilling:</b>	Ziehe <b>2 Felder</b> nach oben.
<b>Vierling:</b>	Ziehe <b>3 Felder</b> nach oben.
<b>Fünfling:</b>	Ziehe <b>4 Felder</b> nach oben.
<b>2 Pärchen:</b>	Ziehe zwei Spielsteine je <b>1 Feld</b> nach oben.
<b>Full House:</b>	Ziehe für den Drilling <b>2 Felder</b> und für das Pärchen <b>1 Feld</b> nach oben.
<b>Kleine Straße:</b>	Ziehe <b>2 Felder</b> nach oben. Hast du noch zusätzlich ein <b>Pärchen</b> ? Dann ziehe <b>1 weiteres Feld</b> nach oben.
<b>Große Straße:</b>	Ziehe <b>3 Felder</b> nach oben.



© 2019 moses. Verlag GmbH  
**moses. Verlag GmbH**  
**Arnoldstraße 13d**  
**47906 Kempen**  
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Lektorat: Elke Vogel  
Redaktion: Anneli Ganser  
Herstellung: Anja Trentepohl

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Art.-Nr.: 90337

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Hennef, Düsseldorf, Rhede und Kempen für wertvolle und spannende Spiele-Runden.

