

Die Partie besteht aus 2 Phasen (I / II) zu je 4 Runden. SP = Siegpunkte.

Letzte Vorbereitungen zum Spielstart:

- Gebt von Euren Spielende-Karten 2 Stück an Euren Mitspieler zur Linken. Sobald Ihr wieder 3 Karten habt, gebt 1 davon weiter.
- Der Startspieler verteilt an jeden Spieler 10 Geld und 3 verdeckte Spezialisten-Karten.

Ablauf einer Runde:

**SPEZIALISTEN-TEIL:**

1) Einkommen und neue Spezialisten: *ab Runde 2*

- Der Startspieler verteilt an jeden Spieler das ihm zustehende Einkommen von 5 - 9 Geld UND vom verdeckten Spezialisten-Stapel 2 Karten.

2) Das Aussuchen der Spezialisten:

- Der Startspieler bestimmt die Draft-Richtung. Jeder Spieler gibt 2 Spezialisten an seinen Mitspieler in Draft-Richtung. Hat man wieder 3 Karten, gibt man nun noch 1 Karte in Draft-Richtung weiter.
- Es darf immer aus allen 3 Karten auf der Hand gewählt werden.

3) Das Ausspielen und Nutzen der Spezialisten:

- Der Startspieler beginnt und spielt 1 seiner Spezialisten offen vor sich aus.  
**BLAUE Schärpe** = Er erhält sofort 3 Geld / 5 SP.  
**GELBE Schärpe** = siehe Missions-Teil der Regeln
- Wer dran ist entscheidet, wieviele Aktionen (0 - 2) er ausführt (verfügbare) von der gespielten Karte. Wählt er "0" Aktionen, erhält er nur 2 Geld.
- Gewählte Aktionen müssen jeweils komplett ausgeführt werden, bevor man die nächste beginnt. Die Reihenfolge der Aktionen ist frei wählbar. Danach ist zunächst der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.
- Kommt man wieder dran, spielt man den 2. seiner 3 Spezialisten aus und wählt wieder 0 - 2 Aktionen bzw. nimmt nur 2 Geld. Haben alle Spieler je 2 Spezialisten ausgespielt und ihren Zug beendet, geht es zum MISSIONS-Teil der Runde.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.07.22

**MISSIONS-TEIL:**

A) Das Nehmen der Missionen:

- Der Startspieler nimmt von einem der verfügbaren Missions-Stapel i.d.R. 3 Karten und legt 1 davon offen unten (unerledigt) neben seine Rakete. Die anderen 2 Karten legt er auf den offenen Ablagestapel dieser Mission.
- ! Jede Missions-Art (z.B.: Leichtbauschiff) darf man nur 1-mal besitzen.  
*Ausnahmen von dieser Regel sind auf der jeweiligen Mission vermerkt (Max. 2).*  
 Sollte man nun keine einzige Mission nehmen dürfen, zieht man vom gewählten Missions-Stapel solange weiter, bis man 1 gültige Mission findet.
- Bei Level 1 - 2 darf man je 7 Missionen behalten, bei Level 3 - 4 nur 5.
- Jeder Spieler führt in Reihenfolge ebenfalls den Schritt A) aus.

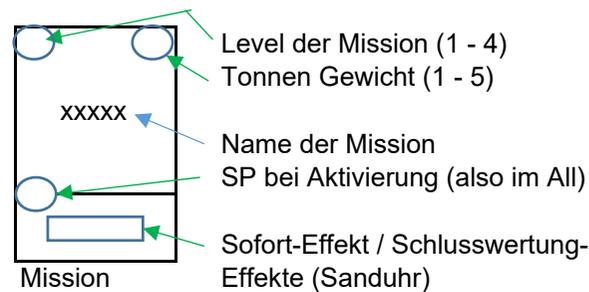
B) Das Starten der Missionen:

- Der Startspieler beginnt und startet bis zu 3-mal Raketen (wenn er kann und will. Jede Rakete muss mind. 1 Mission erfüllen. **Die Bedingungen sind:**
- ➔ Jeder einzelne Start erfordert 1 Raketen-Symbol auf Labor / gelber Schärpe von 1 - 2 Spezialisten vor sich UND bringt SP lt. Labor-Level-Karte / Phase.
- ➔ Jeder einzelne Start kostet 1 - 9 Geld, je nach erreichtem Wert auf eigener **Startkostenleiste**. Evtl. reduzieren bestimmte Spezialisten diesen Wert.\*

9 ➔ Die Tonnage-Leiste zeigt 1 - 5 Tonnen verfügbare Kapazität  
 Jede Mission erfordert mind. 1 Tonne Kapazität.

5 ➔ Beförderst Du gleichzeitig mehrere Missionen ins All UND erhältst Effekte, wählst Du frei deren Reihenfolge.

1 ➔ Dein Labor muss mind. das Level der auszuführ. Mission haben.



➔ Deine Technik-Karten müssen die geplanten Missionen ermöglichen. Hat man z.B. Labor auf Level 3 + will Missionen der Level 2 und 3 laden, muss man je Level die Technikkarten haben.

- Im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler seine Starts aus und handelt o.a. Schritte ab.
- ➔ Erledigte Missionen liegen oberhalb der eig. großen Rakete aus.

**Rundenende:** 1) Ist der Stapel mit Spezialisten-Karten erstmals leer, kommt die Zwischen-**Operation** (nach 4 Runden).

- ➔ Stapel 3 + 4 der Missions-Karten kommen auf den Plan.
- ➔ Der Überleger-Pappstreifen verändert die Missions-Anforderungen hinsichtlich Technikkarten-Ausstattung.
- ➔ Mit dem Startspieler beginnend darf jeder Spieler bis zu 3 Spielende-Karten verkaufen (in die Spielschachtel) für je 5 Geld Erlös.
- ➔ Ab jetzt sind die Spieler in Phase II, was andere SP bei Raketen-Starts bedeutet sowie andere Anforderungen an Technik-Karten-Ausstattung.
- ➔ Mischt die Spezialisten-Karten = verdeckter Stapel.

2) Die Startspieler-Rakete kommt zum Spieler links vom bisherigen Startspieler, der eine neue Runde beginnt.

#### Schluss-Wertung:

- Beginnend mit dem Spieler mit den wenigsten SP wird abgerechnet und danach in aufsteigender SP-Folge. Es gibt zu bereits erhaltenen SP noch:

- 1) SP aus Missionen mit Sanduhr-Symbol
- 2) SP aus Spielende-Karten
- 3) je grüne Technik-Karte = 3 SP
- 4) je 5 Geld = 1 SP

- Wer die meisten SP erreicht, gewinnt die Partie.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr Level-4-Missionen im All ist besser.  
Andernfalls gibt es mehrere Sieger.*

\*Man kann entscheiden, ob man den Start-Rabatt von 2 Geld seiner Haupt-Rakete auf dem Labor zuordnet ODER ob man eine weitere Rakete mit Rabatt startet, nachdem man die Haupt-Rakete regulär bezahlt hat.

Erforderliche Anzahl an Technikkarten-Ausstattung für die Missions-Level:

Level	ROT	GELB	BLAU	GRÜN
-------	-----	------	------	------

in Phase I verfügbar:

1	1	/	1	/	1
2	2				

ab Phase II verfügbar:

1	1	/	1	/	1
2	3	+	1		
3			3	+	2
4	1	+	1	+	3
					2

#### Hinweise:

Jede **virtuelle Ladekapazität** auf einer Schärpe kann nur für genau 1 Start verwendet werden, also nicht mehrfach. Hat man 2 solcher Kapazitätserhöhungen, kann man diese nach Wahl nur einem Start zuordnen oder auf 2 Starts verteilen.

Jede **Mission verlangt das Vorhandensein** der zu ihrem Level passenden Technik-Karten. Hat man z.B. Labor-Level 3 und will in Phase II Missionen der Level 2 und 3 hochladen, muss man auch die Technik-Voraussetzungen beider Level erfüllen (Level 2: 3x rot, 1x gelb, Level 3: 3x gelb, 2x blau, 1x grün).

## Spielhilfe für Lift Off

Ablauf einer Runde immer im Uhrzeigersinn:

### SPEZIALISTEN:

- 1) Der Startspieler gibt jedem Spieler 2 neue Spezialisten-Karten.
- 2) Ihr draftet erst 2, dann 1 Spezialisten. Am Ende habt Ihr 3 auf der Hand.

Folgende Schritte sind immer beginnend mit dem Startspieler auszuführen:

- 3) Jeder Spieler spielt 1 Spezialisten aus und wählt 0 - 2 Aktionen aus. Wählt er "0" Aktionen, erhält er 2 Geld. Die Funktion der Schärpe bekommt man immer und darf sie nutzen! Danach spielt jeder Spieler einen 2. Spezialisten aus.



*BLAU = Sofort  
GELB = in Zusammenhang mit Raketenstarts, mit  
Missionskarten-Ziehen oder als Kapazitäts-  
Erhöhung des Laderaums.*

### MISSIONEN:

- 4) Jeder Spieler nimmt von 1 verfügbaren Missions-Stapel seiner Wahl i.d.R. 3 Karten und behält 1. Man darf jede Mission (z.B.: "Leichtbauschiff") nur 1-mal haben. Konnte man keine einzige Mission regelkonform nehmen, zieht man solange weiter je 1 Karte, bis eine erlaubte Mission kommt.
- 5) Jeder Spieler darf 1 - 3 Raketen starten, wenn er die Starts zahlen kann. Und er benötigt Raketen-Symbole (auf Labor und einigen Spezialisten). Das Labor-Level muss hoch genug sein, um entsprechende Missionen ins All zu schießen zu dürfen.
  - ➔ Jede Mission muss ihrem Level entsprechend die Technik-Karten-Voraussetzungen erfüllen. Habe ich z.B. Level 3 beim Labor und will Missionen der Level 2 und 3 in Phase II laden, muss ich auch die Technik-Karten ausliegen haben, die jeder Level erfordert.
  - ➔ Jeder Start bringt SP lt. eigener Labor-Karte. Phase I / II beachten.
  - ➔ Jede erfüllte Mission bringt SP wie darauf gezeigt und Effekte.
  - ➔ Jede Rakete kann 1 - x Missionen erfüllen, wenn die Kapazität reicht.
- 6) Gebt Eure 2 genutzten Spezialisten auf den Ablagestapel.
- 7) Der Startspieler wechselt.

## Spielhilfe für Lift Off

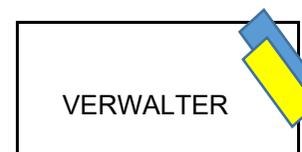
Ablauf einer Runde immer im Uhrzeigersinn:

### SPEZIALISTEN:

- 1) Der Startspieler gibt jedem Spieler 2 neue Spezialisten-Karten.
- 2) Ihr draftet erst 2, dann 1 Spezialisten. Am Ende habt Ihr 3 auf der Hand.

Folgende Schritte sind immer beginnend mit dem Startspieler auszuführen:

- 3) Jeder Spieler spielt 1 Spezialisten aus und wählt 0 - 2 Aktionen aus. Wählt er "0" Aktionen, erhält er 2 Geld. Die Funktion der Schärpe bekommt man immer und darf sie nutzen! Danach spielt jeder Spieler einen 2. Spezialisten aus.



*BLAU = Sofort  
GELB = in Zusammenhang mit Raketenstarts, mit  
Missionskarten-Ziehen oder als Kapazitäts-  
Erhöhung des Laderaums.*

### MISSIONEN:

- 4) Jeder Spieler nimmt von 1 verfügbaren Missions-Stapel seiner Wahl i.d.R. 3 Karten und behält 1. Man darf jede Mission (z.B.: "Leichtbauschiff") nur 1-mal haben. Konnte man keine einzige Mission regelkonform nehmen, zieht man solange weiter je 1 Karte, bis eine erlaubte Mission kommt.
- 5) Jeder Spieler darf 1 - 3 Raketen starten, wenn er die Starts zahlen kann. Und er benötigt Raketen-Symbole (auf Labor und einigen Spezialisten). Das Labor-Level muss hoch genug sein, um entsprechende Missionen ins All zu schießen zu dürfen.
  - ➔ Jede Mission muss ihrem Level entsprechend die Technik-Karten-Voraussetzungen erfüllen. Habe ich z.B. Level 3 beim Labor und will Missionen der Level 2 und 3 in Phase II laden, muss ich auch die Technik-Karten ausliegen haben, die jeder Level erfordert.
  - ➔ Jeder Start bringt SP lt. eigener Labor-Karte. Phase I / II beachten.
  - ➔ Jede erfüllte Mission bringt SP wie darauf gezeigt und Effekte.
  - ➔ Jede Rakete kann 1 - x Missionen erfüllen, wenn die Kapazität reicht.
- 6) Gebt Eure 2 genutzten Spezialisten auf den Ablagestapel.
- 7) Der Startspieler wechselt.