

AUF
INS
ALL!

JEROEN VANDERSTEEN

LIFT OFF



DER SPIELAUFBAU



1 Legt den **Spielplan** in der Mitte des Tisches aus, so dass jeder gut darauf zugreifen kann.

2a **Spezialisten- und Missionskarten.** Diese beiden sind von der **Spielerzahl abhängig**. Vor dem Spiel müsst ihr sicherstellen, dass die richtige Anzahl vorhanden ist. Dazu haben wir beide Kartenarten auf der Vorderseite **unten links mit einer kleinen Zahl markiert**. Spielt ihr zu viert müsst ihr nichts anpassen. Spielt ihr zu dritt, so entfernt alle Karten aus allen Stapeln, die links unten eine kleine 4 zeigen. Spielt ihr nur zu zweit, entfernt alle Karten, die sowohl eine 3, als auch eine 4 zeigen.



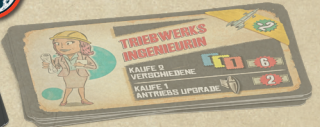
Diese Karten kommen zurück in die Schachtel und werden nicht mehr benötigt.



9 **Die Raketenupgrades.** Legt die **4 Laderaum-Upgrades** und die **4 Antriebs-Upgrades** der Mitspielenden Spielerfarben neben dem Spielplan aus. Legt sie dazu für eure ersten Spiele mit der Seite aus, auf der Symbole zu sehen sind. Später, wenn ihr das Spiel kennt, könnt ihr die optisch ansprechendere Variante wählen und sie ohne Symbole verwenden. Bei 3 oder weniger Spielern legt ihr die restlichen Upgrades zurück in die Schachtel.



2b



8

Labore



7



8 **Die Spieler-Ausstattung**
Jetzt nimmt sich noch jeder Spieler ein Spielertableau, ein Labor mit dem Level **1** (Level **2** befindet sich auf der Rückseite) und die 2-teilige Rakete in seiner Spielerfarbe.



Wie ihr das Tableau zum Start einrichtet, zeigen wir euch auf der nächsten Seite.

Die nun verbleibenden Level **3** und **4** Labore legt ihr für später griffbereit neben dem Spielplan.

Das übrige Material bei weniger als 4 Spielern legt ihr nun zurück in die Schachtel.

7 **Die Spielendekarten**

Hier benötigt ihr alle 16 Karten, unabhängig davon wie viele Spieler ihr seid. Der Banker mischt diese gut und verteilt jedem Spieler **verdeckt 3 Karten**. Die restlichen Karten legt er ungesehen zurück in die Schachtel. Zu Beginn des Spiels werdet ihr diese dann drahten. Vor dem ersten Spiel folgt aber zuerst der restlichen Anleitung, um zu wissen, wie und vor allem warum ihr das macht.



6

10

2b Die Spezialistenkarten. Mischt den Stapel der verbleibenden Spezialisten und legt ihn verdeckt neben das Spielfeld. Daneben werdet ihr Platz für den Ablagestapel der verbrauchten Spezialisten benötigen.

2c Die Missionskarten. Die Missionskarten sind aufgeteilt in die Level 1 bis 4.

Mischt nun alle Stapel getrennt voneinander. Die Stapel 1 und 2 legt ihr auf die passend markierten Felder auf dem Spielplan.

Die Stapel 3 und 4 stehen zu Beginn des Spiels noch nicht zur Verfügung. Verwahrt sie abseits des Spielplans und legt den „Überleger“ für die Phase 2 des Spiels daneben.

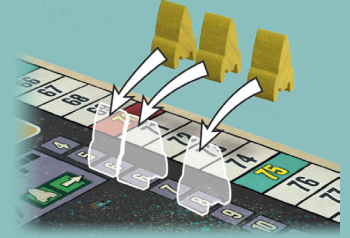
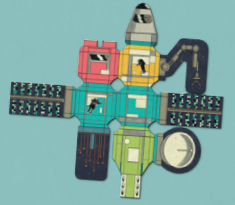
Überleger



3 Die gemeinsame Raumstation und eure Spielerfarbe. Die Raumstation ist noch nicht gebaut und wird erst im Laufe des Spiels entstehen. Legt die einzelnen Module der Raumstation griffbereit neben dem Spielplan aus. Genaueres dazu später in der Erklärung.

Jetzt entscheidet ihr euch für eine **Spielerfarbe** (Rot, Blau, Gelb, Grün) und nehmt die entsprechenden **Holzraketen** zu euch. Solltet ihr zu viert spielen, geht gleich weiter zu Punkt 4.

Im **Spiel zu dritt** stellt ihr eine Holzrakete der verbleibenden Farbe sowohl auf eine 6 als auch auf die 8 der **Raumstations-Leiste** auf dem Spielplan. Im **Spiel zu zweit** stellt ihr eine weitere auf die zweite 6 (wie im Beispiel rechts zu sehen ist).



4 Die Technikkarten. Es gibt vier verschiedene Techniken in Lift Off. Diese zeigen uns an, wie gut wir in diesen Techniken sind.



Die 4 Techniken sind Treibstoff (Rot), Power (Gelb), Sauerstoff-Versorgung (Blau) und die Bio-Versorgung (Grün). Diese haben nichts mit den Spielerfarben zu tun!
Legt die Technik-Karten in getrennten Stapeln gleicher Art - mit der 1 nach oben - neben dem Spielplan aus.

5 Das Geld. In Lift Off geht nichts ohne Geld, mit dem ihr allerlei bezahlen müsst. Das Geld ist aufgeteilt in 1er-, 2er- und 5er-Scheine. Ihr könnt wechseln, wann ihr wollt, und das Geld sollte unbegrenzt vorhanden sein. Damit die Verteilung gut vonstatten geht, ernennt am besten einen Bankier, welcher das Geld in Griff-Nähe ablegt und von nun an für die Verteilung verantwortlich ist.



6 Der Startspieler und die 100/200 Zählplättchen

Bestimmt nun einen **Startspieler** - am besten Du, der Regelleser. Dieser nimmt sich die große, graue Startspielerrakete und setzt eine seiner kleinen **Holzraketen** auf das Feld 2 der Zählleiste. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler erhält zu Beginn 2 Punkte mehr und setzt eine kleine Rakete auf die 4. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler eine Rakete auf der Zählleiste platziert haben (also im Spiel zu viert auf 2, 4, 6 und 8).

Dann legt ihr noch die 100/200 Zählplättchen neben dem Feld 0/100 bereit, ihr solltet sie brauchen ...



AUFBAU: DAS SPIELERTABLEAU



1 Legt das **Tableau** so vor euch aus, dass ihr links davon etwa 30cm und rechts davon etwa 15cm Platz habt. Wir beschreiben nun erst mal, wo etwas seinen Platz hat. Die genauen Erklärungen zu den einzelnen Punkten findet ihr dann im Laufe der Regel.

2 Legt das **Labor** mit der Seite, die Level **1** zeigt, in die Aussparung links an euer Tableau. Später werdet ihr diese verbessern und dreht dann die Karte entweder um, oder überdeckt sie mit einer Level **3** / **4** - Karte.

3 **Platz für die Technik-Karten**
Hier seht ihr Aussparungen für die roten, gelben, blauen und grünen Techniken. Hierhin legt ihr im Laufe des Spiels die gekauften Technikkarten. Zur besseren Übersicht haben diese eine feste Anordnung.

4 Legt die **2-teilige Rakete** mit der Seite welche die Symbole zeigt (später, wenn ihr das Spiel kennt, könnt ihr auch die "schönere" Seite ohne Symbole wählen), links neben das Labor.



Auf der Erde



6 **Platz für die Missionen**
Links von Eurem Tableau müsst ihr Platz für Eure Missionen lassen.
Im Spiel gibt es 2 Zustände der Missionskarten. Entweder sie befinden sich noch auf der Erde, oder ihr habt sie bereits ins All geschossen.
Die Missionen, die sich noch auf der Erde befinden, legt ihr offen am Fuße eurer Rakete aus.
Die Missionen, die ihr später von der Erde ins All schießt, schiebt ihr dann so nach oben, dass ein deutlicher Abstand zu sehen ist.
Mehr dazu findet ihr auf Seite 6 und 7.

5 **Die Einstellungen auf eurem Tableau**
Dazu benötigt ihr nun 3 eurer Holzraketen.
Die vertikale **Leiste ganz links** auf eurem Tableau, zeigt euch die Kosten (daher auch **Kostenleiste**) für einen Start eurer Rakete an. Ihr seht oben eine startende Rakete und daneben einen, mit einem **roten Kreis** überdeckten Geldschein. Ein roter Kreis auf einem Geldschein bedeutet in Lift Off, dass ihr etwas zahlen müsst. Zu Beginn stellt ihr eine Holzrakete auf die 5 der **Kostenleiste**.
Die **schwarze Leiste** zeigt euch - wie ihr an dem Gewichts-Symbol oben erkennen könnt - wie viel eure Rakete tragen kann (wir nennen sie auch **Gewichtsleiste**). Am Anfang ist dies 1 Tonne. Stellt also eine Holzrakete auf die 1.
Zuletzt seht ihr noch eine **horizontale, grüne Leiste** mit Geldbündeln darüber. Diese repräsentiert euer **Einkommen**, welches ihr jede Runde bekommt. Grün bedeutet also, dass ihr Geld bekommt. Hier startet ihr auf dem ersten Feld, der 5, und stellt dort die dritte Holzrakete hin.
Die Werte auf der **Kostenleiste** und der **Gewichtsleiste** entsprechen auch immer den **Symbolen auf Eurer Rakete**. Ihr habt die eine Holzrakete auf die 5 der **Kostenleiste** gestellt, weil das Symbol auf dem unteren Teil eurer Rakete 5 Schritte auf dieser Leiste zeigt.
Für die **Gewichtsleiste** zeigt eure Rakete nur 1 Schritt, weshalb die Holzrakete dort auf der 1 steht. Wann immer keine Zahl bei dem Symbol abgebildet ist, handelt es sich um 1 Schritt.
Auf eurem Tableau könnt ihr immer ablesen, was ein Start eurer Rakete kosten wird, was diese tragen kann und wie viel Einkommen ihr bekommt.



SPIELÜBERSICHT

In Lift Off habt ihr das Ziel, als ruhmreichste Raumfahrtagentur das Spiel zu beenden. Dazu sammelt ihr Siegpunkte 🙌. Wer am Ende am meisten davon hat, gewinnt.

Das Spiel wird hauptsächlich über die **Spezialisten** gesteuert, deren Dienste ihr euch sichern werdet. Über die Spezialisten verbessert ihr den Stand eurer **Techniken**, führt **Upgrades eurer Rakete** und **des Labors** durch und investiert in die gemeinsame **Raumstation**. Außerdem helfen sie euch noch dabei, eure Rakete zu beladen, oder effektiver ins All zu befördern.

Dies alles macht ihr, um möglichst gute **Missionen** ins All zu bringen. Diese Missionen sind eure hauptsächliche Punktequelle, es gibt aber noch andere lukrative Wege um **Siegpunkte** zu sammeln.

Das Spiel ist geteilt in 2 Phasen à 4 Runden. Nach der ersten Phase (4 Runden) findet eine kleine **Zwischenoperation** statt, nach insgesamt 8 Runden folgt noch eine **Schlusswertung** und dann endet das Spiel.

Jede Runde ist außerdem zweigeteilt, in den **Spezialistenteil** mit dem die Runde beginnt und den **Missionsteil** mit dem die Runde endet.

SPIELBEGINN UND RUNDENABLAUF

Bevor ihr nun mit dem Spiel beginnen könnt, müsst ihr noch 2 Kleinigkeiten vorbereiten.

Als erstes müsst ihr die **3 Spielendekarten**, die ihr bereits bekommen habt, draften. Dies bedeutet, dass ihr eine davon behaltet und die anderen beiden nach links an den nächsten Mitspieler weitergibt. Dadurch sollten nun wieder alle Spieler 3 Karten haben. Von diesen sucht ihr noch eine aus, die ihr weitergibt, so dass wieder alle Spieler 3 Karten haben. Ihr könnt dabei aus allen Karten wählen, also auch die zuvor behaltene Karte weitergeben.

Für das erste Spiel empfehlen wir das Draften der Spielendekarten erst nach der kompletten Erklärung durchzuführen.

Die Spielendekarten sind alle gleich einfach aufgebaut. Was sie im Detail bringen, erfahrt ihr auf Seite 11.

Als zweites verteilt der Bankier (am besten auch erster Startspieler) an jeden Spieler **10 Geld**, sowie **3 verdeckte Spezialisten**.

Dann kann es auch schon losgehen mit dem Rundenablauf.



Eine Runde läuft folgendermaßen ab:

1. Einkommen und neue Spezialisten verteilen.
2. Spezialisten draften, nacheinander zwei spielen und den dritten für die nächste Runde behalten.
3. Missionen nehmen, auswählen und auf der Erde auslegen.
4. Missionen starten und ins All befördern.
5. Rundenende. Alle ausgespielten Spezialisten ablegen.

Ab jetzt wechseln wir die Ansprache direkt auf dich, den Regelleser. Bisher könntest du noch die Regel vorlesen, ab jetzt empfehlen wir aber dringend, die Regeln vorzubereiten und deinen Mitspielern zu erklären.

RUNDENBEGINN UND DIE SPEZIALISTEN

1. Einkommen und neue Spezialisten

Zu **Beginn jeder Runde** zahlst du (der Banker) jedem Spieler das passende **Einkommen** aus und verteilst, vom verdeckten Spezialistenstapel, an jeden Spieler **2 verdeckte Spezialisten**.

Ausnahme: In der ersten Runde des Spiels entfällt dieser Punkt komplett, da ihr bereits Geld und Spezialisten erhalten habt.

2. Das Aussuchen der Spezialisten

Nachdem jeder Spieler nun 3 Spezialisten hat, geht es darum, dass ihr aussuchen müsst, welche euch den meisten Nutzen bringen (was sie im Detail können, erklären wir auf den Seiten 9 und 10).

Dazu **draftet** ihr die Karten. Der **Startspieler bestimmt die Richtung** (links oder rechts), in welche die Spezialisten **diese Runde** weitergegeben werden.



Dann wählt jeder Spieler 2 Spezialisten aus und gibt diese an den Mitspieler zu seiner linken oder rechten (je nachdem, was der Startspieler entschieden hat). Nun hat jeder wieder 3 Spezialisten, von denen er wieder einen an den Nachbarn weitergibt. Dabei könnt ihr immer aus allen 3en wählen, ihr dürft also auch einen Spezialisten weitergeben den ihr vorher behalten habt.

3. Das Ausspielen und nutzen der Spezialisten

Jeder Spieler hat nun wieder 3 Spezialisten und der Startspieler beginnt mit seinem Zug, indem er einen dieser Spezialisten ausspielt. Dies bedeutet, dass du diesen offen vor dir auslegst.

Jeder Spezialist ist so aufgebaut, dass er rechts oben eine blaue , oder gelbe Schärpe sowie unter seinem Namen einen großen oder einen zweigeteilten Aktionskasten zeigt.



Als erstes schauen wir uns die Schärpen an. Ist diese blau, so führst du diese sofort aus und bekommst entweder 3 Geld oder 5 Punkte . Ist die Schärpe gelb, so wird diese erst im zweiten, im **Missionsteil** aktiviert. Mehr dazu im nächsten Kapitel und auf Seite 9.

Als zweites musst du dich nun entscheiden, ob du eine, zwei (wenn verfügbar) oder gar keine Aktion ausführst.

Entscheidest du dich, **gar keine der Aktionen** auszuführen, nimmst du dir stattdessen 2 Geld .

Hinweis: Dies werdet ihr im Spiel ab und an machen müssen.

Führst du eine Aktion aus, so musst du diese komplett ausführen, bevor du die nächste ausführst oder deinen Zug beendest. Zeigt der Kasten 2 Aktionen, so darfst du diese in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

Was die einzelnen Aktionen einbringen, findet ihr auf Seite 9 und 10.

Nachdem du dies gemacht hast, lässt du den Spezialisten liegen, und die Runde deines Spielers zur Linken beginnt. Dieser spielt nun ebenfalls einen Spezialisten aus und führt die Aktion(en) aus oder nimmt sich 2 Geld. Dies geht so lange weiter, bis du wieder am Zug bist und einen weiteren Spezialisten spielst. Den zweiten Spezialisten legst du so auf den ersten, dass immer beide Schärpen sichtbar sind.



Nachdem alle Mitspieler 2 Spezialisten gespielt haben, endet der Spezialistenteil und ihr geht zum **Missionsteil** über.

DER MISSIONSTEIL



Im Missionsteil unterscheiden wir das **Nehmen A** und das **Starten B** von Missionen.

A Das Nehmen der Missionen

Du beginnst und wählst genau einen der verdeckten **Missions-Stapel**, die auf dem Spielplan liegen.

Zu Beginn des Spiels sind nur und verfügbar. Ab der 2. Phase des Spiels, dann auch die anderen beiden.

Du ziehst genau 3 Karten. Von diesen 3 Karten behältst du genau 1 und legst sie offen auf die Erde links neben deiner Rakete. Dies bezeichnen wir auch als „geplante“ Missionen.



Die verbleibenden Missionen legst du offen auf den angegebenen Ablagestapel des Spielplans. Solltest du keine Karten mehr ziehen können, mischt du den Ablagestapel und legst ihn als neuen, verdeckten Missions-Stapel aus.



ACHTUNG: Dabei musst du beachten, dass du jede Mission nur 1x haben darfst. Du musst dementsprechend alle Missionen auf der Erde und im All mit der Mission, die du wählen willst, vergleichen. Hast du sie bereits vor dir ausliegen, darfst du sie nicht nehmen!

(Ausnahmen dieser Regel können auf den Missionen selber vermerkt sein).

Sonderfall: Darfst du gar keine der gezogenen Missionen behalten, da du sie bereits hast, so ziehst du so lange immer eine weitere Karte dieses Stapels, bis du eine Mission behalten kannst. Diese musst du dann bei dir auf der Erde auslegen.

Von jedem Level darfst du bis zu 7 Missionen behalten (weniger in speziellen Konstellationen möglich). Du darfst von einem Stapel nicht mehr ziehen, von dem du bereits 7 Missionen hast.

B Das Starten der Missionen

Unter Starten einer Mission verstehen wir die Beförderung der Missionen von der Erde ins All, mit Hilfe deiner Rakete. Mit anderen Worten schiebst du eine oder mehrere Missionskarten von unten nach oben.

Beginnend mit dir, dem Startspieler, **startest** du nun so oft du willst und kannst (bis zu 3x). Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, usw., bis alle Spieler die Möglichkeit hatten zu starten.

Das **Starten einer Mission** bedeutet auch immer einen **Start deiner Rakete**. Dies ist jedoch leider nicht ganz so einfach, und du musst einige Bedingungen erfüllen.

Jedes Mal wenn du deine Rakete starten willst, musst du Folgendes erfüllen:

- ✓ Du musst **einen Start haben**. Jeder Spieler hat immer **einen Start** auf seinem Labor abgebildet.

Willst du mehr als einen Start durchführen, benötigst du weitere Starts, die du über Spezialisten bekommen kannst.

- ✓ Du musst **den Start bezahlen können**. Die Kosten für einen Start findest du auf deinem Tableau abgebildet (siehe Seite 4). Das Geld musst du dir also bis jetzt aufgehoben haben. Dies kann evtl. durch einen Spezialisten verbilligt werden.

- ✓ Du musst **genügend Kapazität in deiner Rakete** aufweisen können. Dies bedeutet, deine Rakete muss genügend tragen können, um eine oder mehrere deiner Missionen auf der Erde fassen zu können.

Dazu vergleichst du die **Gewichtskosten** einer oder mehrerer Missionen mit der **Kapazität deiner Rakete**.

Kann deine Rakete also z.B. 3 Gewicht tragen, so kannst du eine Mission mit dem Gewicht von 3 oder weniger, oder aber auch mehrere in der Summe von 3 starten.

Die Kapazität kann kurzfristig durch Spezialisten verbessert werden.

- ✓ Du musst mit **deinem Labor mindestens das Level** erreicht haben, **welches die Mission selber hat**.

Das Level auf deinem Labor gibt an, wie weit entwickelt du bist.

- ✓ Du musst **deine Technik mindestens so weit verbessert haben**, dass du die **geplante Mission auch starten kannst**. Dazu vergleichst du die **Voraussetzungen** für die einzelnen Level auf dem **Spielplan** mit deinen Techniken. Hast du mindestens so viele Techniken wie verlangt, darfst du Missionen dieses Levels starten.



- ✓ Du musst **eine Mission auf der Erde haben**, welche die **Bedingungen** erfüllt.

Hast du **alle diese Bedingungen erfüllt**, so startest du deine Rakete. Für jeden **Start** (nicht für jede Mission, die du ins All beförderst), **erhältst du sofort Siegpunkte**.

Wie viele das sind, findest du auf deinem Labor abgebildet. Diese ist noch mal unterteilt in **Phase 1** und **Phase 2** des Spiels. Je höher das Level des Labors, desto mehr Punkte bekommst du beim Start.

Nachdem du nun gestartet hast, schiebst du eine oder mehrere Missionen ins All (nach oben). Dies bedeutet auch, dass du diese Missionen „**aktivierst**“. Erst jetzt erhältst du **Effekte** und abgebildete **Siegpunkte**.



Aufbau und Effekte der Missionen

Jede Mission ist so aufgebaut, dass links in der Mitte die **Siegpunkte** abgebildet sind, die du bei ihrer Aktivierung bekommst.

Außerdem haben die meisten Missionen einen Effekt im unteren Drittel der Karte. Diese sind aufgeteilt in **Sofort-Effekte** und **Schlusswertungs-Effekte**. Letztere werden durch eine **Sanduhr** angezeigt. Du wertest sie erst in der Schlusswertung.

Alle anderen Effekte **musst du sofort**, wenn sie im All ankommen, durchführen.

Hast du mehrere Missionen ins All befördert, so kannst du die Reihenfolge der Effekte selbst wählen.

Hinweis: Kennt ihr das Spiel in- und auswendig, könnt ihr diese Phase auch simultan durchführen.



Beispiel für einen Raketenstart/das Starten der Missionen

Wir befinden uns später im Spiel, in der Phase 2 und du hast bereits einiges bei dir ausgebaut. Das folgende Bild zeigt die Informationen die unten beschrieben werden.



Diese beiden Missionen auf der Erde planst du ins All zu schießen. Um dies machen zu können, musst du nun die Bedingungen checken.

Schauen wir uns als erstes die Level der Missionen an, **2** und **3**.

- ✓ Dein Labor ist auf Level **3** ausgebaut.
- ✓ Weiter musst du für die Level **2** Mission 3 rote und 1 gelbe Technikkarte besitzen, wie es auf dem Spielplan in Phase 2 zu sehen ist ...
- ✓ ... sowie für die Level **3** Mission 3 gelbe, 2 blaue und 1 grüne Technikkarte.
- ✓ Um beide Missionen tragen zu können, braucht deine Rakete eine Kapazität von mindestens 5, wie du auf den Missionen sehen kannst. Ausgebaut hast du deine Rakete auf eine Maximalkapazität von 4 (wie du auf deiner **Gewichtsleiste** sehen kannst). Jedoch hast du schlauerweise einen Spezialisten ausgespielt, der dir helfen kann. Für einen Start in dieser Runde, kann er die Ladung so optimieren, dass deine Rakete +1 Gewicht fassen kann.
- ✓ Nun musst du noch den Start bezahlen. Normalerweise würde dich ein Start 6 Geld kosten (wie du auf deiner **Kostenleiste** sehen kannst). Praktischerweise hilft dir jedoch deine zweite Spezialistin, die du gespielt hast, indem sie deine Kosten um 2 senkt. (Bild der Rakete -2). Du musst nur noch 4 für diesen Start zahlen.



Gibst du nun das Geld ab, hast du alle Bedingungen erfüllt und darfst die Missionen erfolgreich starten. Als erstes bekommst du nun, wie bei jedem Start, Punkte. In diesem Fall 5 \$, da dein Labor auf Level **3** ausgebaut ist und wir uns in Phase 2 des Spiels befinden.

Dann schiebst du die beiden Missionen nach oben ins All und erhältst sofort 5 Punkte sowie 1 blaue Technikkarte für das „Versorgungsschiff“. Der „Sonnenkollektor“ bringt dir sofort 4 Punkte und am Ende des Spiels, in der Schlusswertung, weitere Punkte.

Nun hättest du nach wie vor 1 Start übrig, da du mithilfe der Spezialistin den Start durchgeführt, und nicht deinen normalen verbraucht hast. Dieser würde dich nun ganz normal 6 Geld kosten und würde bis zu 4 Gewicht tragen können. Da du allerdings kein Geld mehr hast, lässt du den normalen Start verfallen.

Hättest du genügend gehabt, hättest du auch 2x starten und die Missionen, oder sogar alle 3, getrennt ins All befördern können, um für jeden Start Punkte zu kassieren.



DAS RUNDENENDE



Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten zu Starten, endet die Runde. Du gibst die **Startspielerrakete** an den Spieler **links** von dir weiter, ihr legt alle ausgespielten Spezialisten auf einen Ablagestapel und der neue Startspieler geht zum **Rundenbeginn** über (Einkommen und neue Spezialisten verteilen, Seite 5).

Achtung: Sollte der Stapel mit den Spezialisten zum ersten mal leer sein, so habt ihr bereits 4 Runden gespielt und geht sofort zur „Zwischenoperation“ (nächstes Kapitel) über. Ist der Spezialistenstapel zum zweiten Mal aufgebraucht, so habt ihr bereits 8 Runden gespielt und geht nun zur Schlusswertung (Seite 12) über.

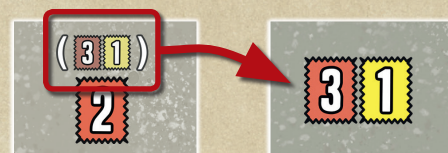
DIE ZWISCHENOPERATION - ÜBERGANG VON PHASE 1 ZU PHASE 2

Habt ihr den Spezialistenstapel zum ersten mal durchgespielt und es liegen keine verdeckten Spezialisten mehr neben dem Spielplan, so seid ihr bereits bei der Hälfte des Spiels angekommen.

Nun musst du ein paar Kleinigkeiten vorbereiten.

1. Nimm die Stapel der Missionskarten von Level **3** und **4** und lege sie auf den Spielplan. Damit sind diese nun verfügbar.

2. Nimm den **Überleger** und lege ihn auf seinen Platz, indem du die bisherigen Voraussetzungen überdeckst..



Die Missionsanforderungen sind ab jetzt teurer. Die Werte, die vorher in Klammern abgebildet waren, sind nun die Voraussetzungen in der 2. Phase.

3. Beginnend mit dir dürfen nun alle Spieler bis zu 3 **Spielendekarten verkaufen**. Eine Spielendekarte, die du verkaufst, legst du verdeckt zurück in die Schachtel. Für jede verkaufte Karte erhältst du sofort **5 Geld**.



Haben alle Spieler die Möglichkeit gehabt, ihre Spielendekarten zu verkaufen, macht der Startspieler wieder mit dem Rundenbeginn weiter und ihr spielt die 2. Phase des Spiels.

Habt ihr nach der 8. Runde zum zweiten Mal den Spezialistenstapel aufgebraucht, seid ihr am Ende angelangt, und führt nun die Schlusswertung durch (Seite 12).

DIE SPEZIALISTEN UND IHRE FUNKTIONEN

Alle Spezialisten besitzen eine Schärpe und auch einen Aktionskasten. Die Fähigkeit der **Schärpe** bekommst du immer. Ob du sie nutzt oder nicht, bleibt natürlich dir überlassen.

Die Funktionen der Schärpen:

Du nimmst dir sofort **3 Geld**.



Du erhältst sofort **5 Siegpunkte**.



Während A: Nehmen der Missionen

ziehst du 4 statt der üblichen 3 Missionen eines Levels und kannst bis zu 2 davon behalten.



Hast du diese Schärpe 2 mal ausliegen, kannst du diese auch doppelt nutzen und damit dann 5 Missionen eines Stapels ziehen und bis zu 3 davon behalten.

Während B: Starten der Missionen

kannst du dies 1x einem deiner Starts zuordnen. Bei diesem Start kann deine Rakete dann mehr tragen.

Hast du dieses Symbol mehrmals vor dir, so kannst du auch einem Start mehrere zuordnen und somit das Gewicht mehrfach erhöhen.

Ebenso kannst du, wenn du mehrere +1/+2 hast, diese auf mehrere Starts aufteilen.

Du darfst jedoch nicht 2 Starts jeweils die gleiche Schärpe zuordnen.

Jedes +1/+2 gilt also genau 1x in dieser Runde.



Während B: Starten der Missionen

Dies symbolisiert einen (weiteren) Start, der dich **2 Geld weniger** kostet. Diese Vergünstigung hat keinerlei Auswirkungen auf deinen normalen Start oder andere Starts. Durch diese Funktion kannst du außerdem zusammen mit anderen Starts mehrmals pro Runde starten.



Erinnerung:

Der Aktionskasten jedes Spezialisten besteht entweder aus einer großen Aktion, oder aus einem in 2 geteilten Kasten.

Wenn du die **Aktion eines Kastens** ausführst, musst du **immer alles darin ausführen**. Bei einem zweigeteilten Kasten kannst du die obere, die untere oder beide Aktionen in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

Wann immer du komplett auf alle Aktionen verzichtest, egal ob großer oder geteilter Kasten, erhältst du 2 Geld.

Die Funktion der Schärpe erhältst du immer, unabhängig von den genutzten oder nicht genutzten Aktionen.

Folgende Funktionen gibt es:



Du nimmst dir **6 Geld** und gibst jedem Mitspieler **2 Geld** aus der Bank.



Du nimmst dir für jede Level **1** Mission die du bereits im All hast, **2 Punkte** und **1 Geld**. Alle deine Mitspieler bekommen für jede Level **1** Mission, die sie im All haben, **1 Punkt**.

FÜR JEDE 2 IM ALL
JEDER MITSPIELER FÜR JEDE 2 IM ALL

Du nimmst dir für jede Level 2 Mission die du bereits im All hast, 3 Punkte und 1 Geld. Alle deine Mitspieler bekommen für jede Level 2 Mission, die sie im All haben, 2 Punkte.

FÜR JEDE 3 IM ALL
JEDER MITSPIELER FÜR JEDE 3 IM ALL

Du nimmst dir für jede Level 3 Mission die du bereits im All hast, 4 Punkte und 2 Geld. Alle deine Mitspieler bekommen für jede Level 3 Mission, die sie im All haben, 3 Punkte.

KAUFE 1

Du kannst genau 1 der roten, gelben oder blauen Technikkarten kaufen. Du zahlst 4 Geld und legst sie, an den passenden Platz an deinem Tableau an. Hast du 4 Techniken einer Farbe und willst eine Fünfte erwerben, drehst du eine auf die 5 um und gibst die anderen zurück in den Vorrat.

KAUFE 2 VERSCHIEDENE

Du kannst 2 verschiedene der abgebildeten Technikkarten kaufen und zahlst dafür 6 Geld (z.B. eine rote und eine blaue Technikkarte).

KAUFE BIS ZU 3 (AUCH GLEICHE)

Du kannst 1, 2 oder 3 Technikkarten kaufen. Dafür zahlst du 2, 5 oder 9 Geld. Du darfst auch gleiche Technikkarten kaufen.

TAUSCHE BIS ZU 2X

Du darfst bis zu 2x Technikkarten, die du bereits hast, mit dem Vorrat tauschen (z.B. eine rote mit einer grünen und eine blaue mit einer gelben).

KAUFE 1

Du darfst genau 1 grüne Technikkarte kaufen.

KAUFE BIS ZU 2

Du darfst 1 oder 2 grüne Technikkarten kaufen. Du zahlst dafür 4 oder 7 Geld.

VERKAUFE 1

Du darfst eine der abgebildeten Technikkarten verkaufen und erhältst dafür 6 Geld.

1 LEVEL-UPGRADE

Du führst ein Upgrade deines Labors durch. Dazu drehst du entweder die Labor-Karte um, oder nimmst dir das neue Level 3 aus dem Vorrat. Dies kostet den angegebenen Betrag, je nach Level auf das du upgradest. Willst du also von Level 2 auf 3 upgraden, so musst du 7 Geld bezahlen.

Dies darfst du genau 1x machen, also nicht direkt von Level 1 auf 3 oder Ähnliches.

KAUFE 1 LADERAUM UPGRADE

Du darfst ein Laderaumupgrade in deiner Farbe kaufen. Auf der Karte abgebildet ist ein neutraler Laderaum, ohne Symbole.



Ein Laderaumupgrade erhöht das Gewicht, welches deine Rakete tragen kann, dauerhaft um 1. Jedoch erhöht es auch die Kosten eines Starts um 1.

Eine größere Rakete kostet auch mehr beim Start ...

Die Symbole zeigen also, dass du auf beiden deiner vertikalen Leisten um 1 Schritt nach oben gehst.

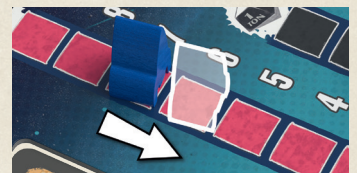


KAUFE 1 ANTRIEBS UPGRADE

Du darfst ein Antriebsupgrade in deiner Farbe kaufen. Auf der Karte abgebildet ist ein neutraler Antrieb, ohne Symbole.



Ein Antriebsupgrade macht deine Rakete effizienter. Dies wird dadurch symbolisiert, dass du deine Kosten um 1 senkst.



INVESTIERE 1X

Du investierst genau 1x in die gemeinsame Raumstation. Dies bedeutet, dass du eine deiner verbliebenen **Holzraketen** (es sollten genügend vorrätig sein) auf die **niedrigste, noch freie Zahl** der Raumstationsleiste auf dem Spielplan stellst.

Dann musst du das zahlen, was das Feld angibt, auf das du deine Rakete gestellt hast.

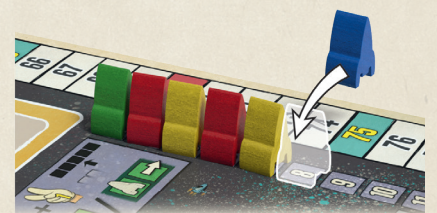
Für deine **Investition** erhältst du einen **Bonus**. Dieser ist neben der Leiste abgebildet.

Du erhältst immer **5 Punkte** + jeweils einen weiteren Punkt für Missionen die du bereits ins All geschossen hast. Dies ist unabhängig vom Level der Missionen.

Außerdem darfst du dir noch einen weiteren Bonus wählen. Entweder nimmst du dir eine 1 grüne Technikkarte, oder du erhöhst dein Einkommen um 1, indem du auf deiner Einkommensleiste um 1 Schritt nach rechts ziehst.

Achtung: Sind bereits alle Plätze bis zur roten 12 besetzt, so kannst du nach wie vor investieren, darfst aber keine Holzrakete mehr einsetzen. Die 12 bleibt immer frei und jeder kann für diese Summe investieren.

Hinweis: Sollte dein Einkommen bereits auf dem Maximum sein, wählst du natürlich eine grüne Technik, von diesen kannst du beliebig viele haben und jede bringt in der Schlusswertung noch 3 Punkte.



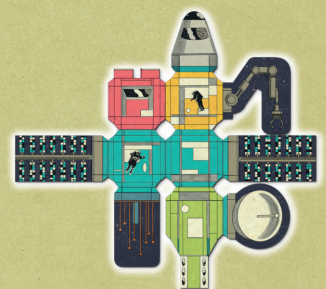
12

Der Bau der Raumstation

Achtung: dieser Teil ist komplett freiwillig und hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen!

Nachdem du in die gemeinsame Raumstation investiert hast, darfst du noch ein Modul der Raumstation ins All neben der Leiste legen und somit an der gemeinsamen Raumstation bauen. Jeder Spieler kann die Module frei wählen und ihr könnt somit eine immer neue Raumstation bauen.

Wir sind gespannt was ihr für Kombinationen entwerft...



DIE LABORE

Die Labore der Level ① - ③, unterscheiden sich neben dem Level selber dadurch, dass sie dir mehr Punkte bei einem Raketenstart geben.

In der ersten Phase des Spiels sind Starts noch spektakulärer, daher gibt es dafür mehr Punkte.

Das Labor auf Level ④ gibt dir außerdem noch einen Bonus für den Rest des Spiels. Sobald du dein Labor auf Level ④ upgradet hast, hast du bei **B: Starten der Missionen**, für einen Start pro Runde, 1 Gewicht mehr.



DIE SPIELENDKARTEN

Die Spielendekarten sind alle gleich aufgebaut und bringen dir am Ende des Spiels Punkte, abhängig davon wie gut du sie erfüllst.

Oben auf der Karte findest du immer die Bedingungen. Darunter sind die Karten aufgeteilt: Links die Anzahl, wie oft du die Bedingung erfüllen musst - rechts die daraus resultierenden Punkte.

Da dies überall gleich ist, erklären wir nur einige Beispiele.



Bei diesen Karten besteht die Bedingung darin, Missionen im All zu haben.

Du siehst ein oder mehrere Level abgebildet und daneben das „Im All“ Symbol. Die oder das Level geben an, welche Missionen gefragt sind.

Hier musst du die Bedingung mit Level ② und Level ③ Missionen erfüllen. Dabei muss mindestens eine der Missionen Level ③ sein.

Darunter siehst du die spezielle Anzahl an Missionen, die du benötigst.

In diesem Falle bekommst du für insgesamt 5 oder 6 Level ② und Level ③ Missionen im All, 12 Punkte. Hast du sogar 7 oder mehr, bekommst du 25 Punkte.



Bei dieser Spielendekarte geht es darum, wie oft du in die gemeinsame Raumstation investiert hast.

Dazu siehst du nach, wie viele deiner Holzraketen auf der Raumstationsleiste und/oder dem Feld neben der roten 12, auf dem Spielbrett stehen.



Hast du insgesamt mindestens 2 deiner Raketen dort stehen, so erhältst du 6 Punkte. Bei 3 sind es schon 18. Und hast du es geschafft, gar 4x eine Rakete in der Raumstation unterzubringen, erhältst du 30 Punkte.



Hier geht es darum, möglichst viele Technikkarten zu besitzen.

Dabei handelt es sich immer um eine spezielle, oder aber um ein Set aus allen Technikkarten.

Hier willst du möglichst viele gelbe Technikkarten (Power) besitzen.

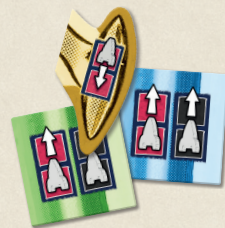


Besitzt du am Ende des Spiels lediglich 3 gelbe Technikkarten, bekommst du hierfür 3 Punkte. Bei 4 bis 6, sind es bereits 11 Punkte. Und hast du gar 7 oder mehr gelbe Technikkarten, bekommst du ganze 25 Punkte.



Bei dieser Karte bekommst du für alle deine Raketenupgrades (Antriebs- und Laderaumupgrades) Punkte.

Hast du mindestens 4 dieser Upgrades, erhältst du 5 Punkte. Bei 5 oder 6 bereits 15 und solltest du 7 oder mehr Upgrades in deiner Rakete verbaut haben, erhältst du stolze 30 Punkte.



© 2018 Hans im Glück Verlags GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 München

Für viele gute Tests, Kritik und Anregungen, bedankt sich der Verlag herzlich bei den fleißigen Testspielern auf diversen Events, Spieleabenden und natürlich den regulären Treffen. Viele tolle Anregungen sind entstanden, und wir freuen uns jedes Mal aufs Neue, mit Euch zu spielen. Um niemanden zu vergessen, wollen wir keine Aufzählung starten, aber an alle, die mit uns getestet haben, ein riesiges: Danke!

Joeroen Vandersteen: I would like to thank all the many playtesters and contributors – all crazy in their own way; but particularly Pierre Viau, Simon Weinberg, Johan Vennekens, Moritz Brunnhofer, and Emanuela Emy'ke Palombo.

Fehlt was? Bei Materialproblemen, wendet euch bitte an: service@cundco.de

Mehr Informationen oder Regelfragen? Schaut doch mal hier: www.hans-im-glueck.de


War's das schon? Vermutlich nicht, Mini-Erweiterungen und tolle Extras, findet ihr hier: www.cundco.de



SCHLUSSWERTUNG



Beginnend mit dem **Spieler, der die wenigsten Punkte hat** und dann aufsteigend, errechnet ihr nun folgende **Siegpunkte**:

1. Von allen Missionen im All eines Spielers, die ein Sanduhrsymbol zeigen. 
2. Von allen Spielendekarten eines Spielers.
3. Von jeder grünen Technikkarte bekommt der Spieler nun noch 3 und für je 5 verbleibendes Geld, noch 1 Siegpunkt.

Gewinner des Spiels ist nun derjenige mit den meisten Siegpunkten. **Herzlichen Glückwunsch!**

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler der mehr Level **4** Missionen ins All gebracht hat. Habt ihr auch hier einen Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für eine Schlusswertung

1. Du hast folgende Missionen mit Sanduhr gesammelt

Um zu bestimmen, was dir die Missionen einbringen, schauen wir uns an, was du im Spiel erreicht hast. Alles was für dieses Beispiel relevant ist, siehst du in dem Bild rechts.

Für deinen **Sonnenkollektor** schauen wir uns an, wie viele gelbe Techniken du hast. Dies sind **5 Stück**, also erhältst du dafür **(5x3) 15 Punkte**.

Bei den **2 Handelsposten** interessiert uns dein **Einkommen in der Höhe von 8**. Da du beide Handelsposten hast, ergeben sich **8x3, 24 Punkte**. Die abgebildeten jeweils 5 Punkte, hast du bereits während dem Spiel erhalten.

Als letztes betrachten wir noch das **Kolonieschiff**, welches dir für deine **4 grünen Techniken (4x5) 20 Punkte** einbringt.

Insgesamt haben dir deine Missionen in der Schlusswertung dementsprechend **59 Punkte** eingebracht.



2. Gehen wir weiter zu den Spielendekarten

Du hast nur noch **2 Stück**, da du die dritte in der Zwischenoperation verkauft hast.

Für die erste schauen wir uns wieder an, wie viele gelbe Techniken du gesammelt hast. Da du **5 Stück** hast, erhältst du nun **11 Punkte**.

Für die zweite Spielendekarte schauen wir uns alle Missionen an, die du ins All gebracht hast. Zusätzlich zu deinen Missionen für die Schlusswertung, hast du noch weitere **4 Level 2** Missionen ins All geschossen. Du kommst also auf insgesamt **7 Level 2** und **3** Missionen, wofür du **25 Punkte** erhältst.

Somit bringen dir deine Spielendekarten zusammen **36 Punkte** ein.



3. Grüne Techniken und übriges Geld

Jetzt wertest du nun noch deine grünen Technikkarten, von denen du **4 Stück** hast. Für jede gibt es **3 Punkte**.

Und als letztes gibt es noch für deine übrigen **11 Geld** noch **2 Punkte**.

Insgesamt bekommst du also noch mal **14 Punkte** und hast damit deinen Endstand ermittelt.

Ob das reicht???



ZUSAMMENFASSUNG - STARTAUFSTELLUNG UND VORBEREITUNG DES TABLEAUS



Für einen schnelleren Einstieg bei künftigen Spielen, haben wir hier noch mal zusammengefasst was ihr vorbereiten müsst Beachtet auch die **spielerzahlabhängigen Spezialisten- und Missionskarten**, sowie die **Raumstationsleiste** unter 2 und 3 des Spielaufbaus.

Sucht euch nun eine Spielerfarbe aus, dann bekommt jeder Spieler:

- Ein Tableau
- Die 2 Raketenteile in seiner Farbe
- Die Holzraketen in seiner Farbe
- Ein Labor Level **1**
- 3 verdeckte Spielendekarten (den Rest legt ihr ungesehen zurück in die Schachtel)

Was müsst ihr Vorbereiten?

- Stellt eine Holzrakete auf die 5 eurer **Kostenleiste** (wie eure Rakete anzeigt).
- Stellt eine Holzrakete auf die 1 eurer **Gewichtsleiste** (wie eure Rakete anzeigt).
- Draftet die 3 Spielendekarten nach links, bis jeder wieder 3 Stück hat.

Beginnt das Spiel, indem der Startspieler (Bankier) 10 Geld und 3 Spezialisten an jeden verteilt.