

LIFT OFF

Mise en place

Cartes spécialiste et mission : Retirer toutes les cartes qui portent dans le coin inférieur gauche un numéro < nombre de joueurs.

3 joueurs : placer des fusées de la couleur inutilisée sur les emplacements 6 et 8 de la piste de station spatiale.

2 joueurs : en placer aussi une sur le 5.

Les cartes mission 1 et 2 sont disponibles dès le début. Les cartes 3 et 4 sont laissées de côté pour le moment.

Les joueurs 1, 2, 3 et 4 commencent avec 2, 4, 6 et 8 PV.

Par joueur :

- Un plateau, une fusée en 2 parties, les extensions et une carte « Level 1 ».

Échelle rouge = Coût par lancement	→	5
Échelle noire = Capacité de lancement (poids)	→	1
Échelle verte = Revenu	→	5

- Capital de départ = 10

- 3 cartes d'objectifs de fin de partie → Draft (2/3, puis 1/3)

- 3 cartes Spécialiste

Tour de jeu

Une partie = 2 phases = 2 x 4 tours

1) Revenus + 2 nouveaux spécialistes (sauf au 1^{er} tour)

2) Draft des spécialistes : 2/3 puis 1/3. *Le sens est choisi par le 1^{er} joueur.*

3) Jouer 1 spécialiste (x2)

a) Action du bandeau (bleu ou jaune), indépendante.

b) Effectuer les actions de la carte, dans n'importe quel ordre, ou aucune pour prendre 2 billets.

4) Piocher 3 cartes mission dans l'une des piles, en placer une face visible au bas de la fusée (7 max/niveau de mission).

Défausser les 2 autres.

5) Lancer des missions (max 3 par tour)

- 1 de base, +1 avec certains spécialistes.
- Chaque lancement doit être payé.
- Le poids total des missions composant un lancement ne doit pas dépasser la capacité de la fusée.
- La carte « Level » doit être de niveau \geq à celui des missions.
- Vous devez posséder les cartes de technologie requises (cf. plateau).
- Pas 2 fois la même (sauf mention contraire)
- Marquer les points de chaque lancement selon s'il est effectué en Phase 1 ou 2 (avant ou après le 4^e tour).
- Marquer les points de la mission et gagner le bonus (le sablier indique que les PV ne seront comptabilisés qu'en fin de partie).

6) Changer de 1^{er} joueur

Après 4 tours → Phase 2

- Ajouter les missions de niveau 3 et 4 sur le plateau.
- Ajouter la tuile avec les nouveaux coûts des missions.
- Les joueurs peuvent vendre leurs objectifs pour 5 billets/carte.
- Remélanger les cartes Spécialiste défaussées.

Après 8 tours → Fin

Fin de partie

- PV gagnés en cours de partie
- + PV des missions avec sablier.
- + PV des objectifs de fin de partie.
- + 3 PV par carte de technologie verte.
- + 1 PV pour 5 billets.