

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



VERS
L'INFINI...

JEROEN VANDERSTEEN

LET OFF



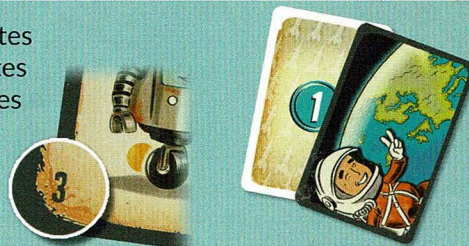
MISE EN PLACE



1 Placez le plateau de jeu au centre de la table, à portée de tous les joueurs.

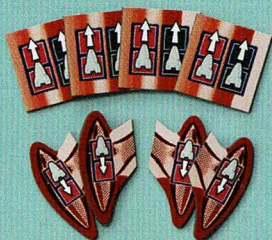
2a **Cartes Mission et Expert.** Si vous jouez à quatre, utilisez toutes les cartes Mission et toutes les cartes Expert. À trois joueurs, retirez toutes les cartes marquées d'un « 4 » dans le coin inférieur gauche. À deux joueurs, retirez toutes les cartes marquées d'un « 3 » et d'un « 4 ».

Rangez dans la boîte les cartes retirées, elles ne seront pas utilisées pour la partie.

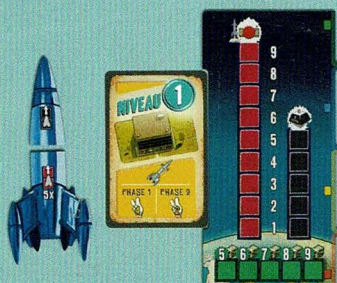


9 **Améliorations de fusée.** Posez près du plateau de jeu les 4 améliorations Étage et les 4 améliorations Moteur qui correspondent aux couleurs des joueurs. Pour votre première partie, posez-les face Symbole visible. Plus tard, lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez les poser face Symbole cachée, afin de rendre vos fusées plus jolies visuellement.

Rangez dans la boîte les améliorations inutilisées (partie à 3 ou 2 joueurs).

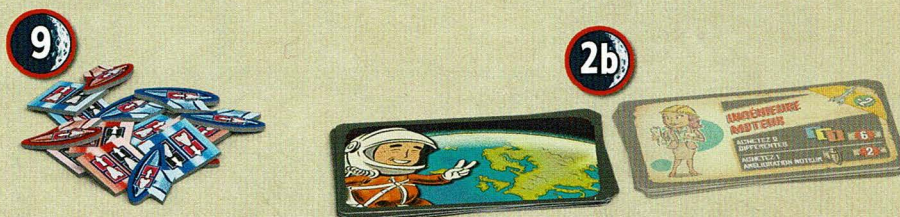


8 **Mise en place des joueurs.** Chaque joueur prend un tableau de bord, un laboratoire de Niveau 1 et les deux moitiés de la tuile Fusée de la couleur qu'il a choisie. Rangez dans la boîte le matériel inutilisé (partie à 3 ou 2 joueurs).



Placez les laboratoires de Niveau 3 et 4 près du plateau de jeu ; ils seront utilisés plus tard, au cours de la partie.

Vous trouverez plus d'explications sur la mise en place des joueurs à la page 4 de ce livret.



8
Laboratoires



7 **Cartes Objectif.** Prenez le paquet de 16 cartes et mélangez-le. Puis distribuez 3 cartes Objectif, face cachée, à chaque joueur. Rangez dans la boîte les cartes restantes, sans les regarder.

Au début de la partie, les joueurs vont s'échanger ces cartes selon une mécanique de Draft, comme expliqué à la page 5 de ce livret.



2b Cartes Expert. Mélangez les cartes Expert restantes et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Gardez de la place pour constituer une défausse dans laquelle seront placées les cartes Expert, au cours de la partie.

2c Cartes Mission. Triez les cartes Mission selon leur Niveau de 1 à 4 afin de constituer 4 piles, face cachée. Mélangez chaque pile séparément. Puis posez les piles 1 et 2 sur les emplacements indiqués du plateau de jeu.

Les piles 3 et 4 ne sont pas disponibles en début de partie. Gardez-les à côté du plateau de jeu, ainsi que le « Cartouche Phase 2 » ; vous les utiliserez lors de la phase 2.



3 Station spatiale commune et couleurs des joueurs. Cette station spatiale est composée de tuiles qui seront assemblées au cours de la partie (voir page 10). Posez les différentes tuiles Station Spatiale à portée de main, près du plateau de jeu.

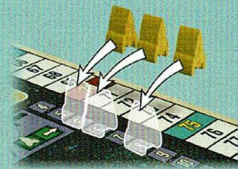


Chaque joueur choisit une couleur (rouge, bleu, jaune ou vert) et prend les pions Fusée correspondants.

Si vous jouez à quatre, allez directement au point 4.

Si vous jouez à trois, placez une fusée de la couleur non attribuée sur l'une des cases « 6 » et une deuxième sur la case « 8 » de la piste Station spatiale du plateau de jeu.

Si vous jouez à deux, placez 3 fusées d'une couleur non attribuée : une sur chacune des cases « 6 » et la troisième sur la case « 8 » (comme indiqué ci-contre).



4 Cartes Technologie. Il y a quatre technologies différentes dans Lift Off, chacune ayant sa propre couleur : ergols (rouge), accus (jaune), approvisionnement en oxygène (bleu) et approvisionnement bio (vert).



Ces couleurs n'ont rien à voir avec les couleurs des joueurs.

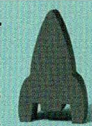
Triez les cartes Technologie par couleur, afin de constituer 4 piles. Posez-les près du plateau de jeu, face « 1 » visible.

5 Argent. Sans argent, on n'obtient rien dans Lift Off. L'argent est divisé en billets de 1, de 2 et de 5 LO. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment et utiliser tout type d'éléments de substitution si vous n'avez plus assez de billets en réserve. Afin de faciliter les opérations de distribution et de dépôt d'argent, désignez un joueur qui sera le « banquier » pour la durée de la partie.



6 Premier joueur et tuiles Score 100/200. Déterminez maintenant un premier joueur – idéalement celui qui a lu ce livret de règles. Il prend la grande fusée grise (c'est le pion désignant le premier joueur) et il place un de ses petits pions Fusée sur la case « 2 » de la piste Score. Le joueur situé à sa gauche démarre avec 2 points supplémentaires et place un de ses pions Fusée sur la case « 4 ». On continue ainsi dans le sens horaire, en ajoutant 2 points supplémentaires, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé une fusée sur la piste Score (dans une partie à quatre joueurs, les fusées seront donc placées sur les cases « 2 », « 4 », « 6 » et « 8 »).

Posez enfin les tuiles Score 100/200 près de la case 0/100, vous devriez en avoir besoin, d'ici la fin de la partie !



MISE EN PLACE DES JOUEURS



1 Posez votre **tableau de bord** devant vous, de telle façon à avoir suffisamment de place à gauche et à droite pour poser vos cartes et tuiles.

2 Placez le **laboratoire**, face Niveau **1** visible, dans l'encoche à gauche de votre tableau de bord. Plus tard vous l'améliorerez en retournant la carte ou en recouvrant celle-ci avec une autre carte de Niveau **3/4**.

3 **Emplacement des cartes Technologie**
Vous voyez ici les emplacements pour les cartes Technologie. Vous placerez dans chaque encoche rouge, jaune, bleue et verte, les cartes Technologie de même couleur que vous obtiendrez au cours de la partie.

4 Posez à gauche, près du laboratoire, les **2 moitiés de votre tuile Fusée** face Symbole visible (plus tard vous pourrez choisir la face sans symbole).



Dans l'Espace



Sur Terre



6 **Emplacement des missions**

Laissez de la place à gauche de votre tuile Fusée pour poser des cartes Mission, face visible.

Il existe 2 états possibles pour vos missions : elles sont soit sur Terre, soit dans l'espace.

Posez les missions qui se trouvent encore sur Terre, au pied de votre tuile Fusée.

Faites glisser vers le haut, au niveau de la coiffe de la fusée, les missions envoyées dans l'espace. Assurez-vous de bien distinguer ces 2 états « dans l'espace » et « sur Terre ».

5 **Préparation de votre tableau de bord**

Prenez 3 de vos pions Fusée.

La **piste verticale rouge** à gauche de votre tableau de bord est appelée la **piste Coûts**. Elle indique le montant à payer pour effectuer le lancement de votre fusée. Vous voyez au-dessus de cette piste une fusée qui décolle à côté d'un billet recouvert d'un **rond rouge**. Un rond rouge sur un billet signifie que vous devez **payer** quelque chose. Au début de la partie, placez un pion Fusée sur la case 5 de la **piste Coûts**.



Reconnaissable au symbole Poids qui la surplombe, la **piste verticale noire** vous indique la capacité d'emport de votre fusée (c'est-à-dire le nombre de tonnes qu'elle peut emmener dans l'espace), c'est la **piste Emport**. Au début de la partie votre fusée peut transporter 1 tonne. Placez un pion Fusée sur la case 1.



Enfin, vous apercevez une **piste horizontale verte**, coiffée de liasses de billets. Celle-ci représente l'état de vos **revenus**, ceux que vous percevez à chaque tour. Un rond vert sur un billet indique que vous recevez de l'argent. Au début de la partie, placez un pion Fusée sur la case 5.



Les valeurs indiquées par la **piste Coûts** et la **piste Emport** correspondent toujours aux symboles visibles sur votre tuile Fusée. Vous avez placé votre pion sur la case 5 de la **piste Coûts**, car le symbole rouge sur la moitié inférieure de votre tuile Fusée indique d'avancer 5 fois de 1 case sur cette piste. Vous avez placé votre pion sur la case 1 de la **piste Emport**, car le symbole noir sur la moitié supérieure de votre tuile Fusée indique d'avancer de 1 case (si aucun chiffre n'accompagne un symbole, avancez seulement de 1 case).

Votre tableau de bord vous permettra de déterminer d'un simple coup d'œil le coût de lancement de vos fusées, leur capacité d'emport et le montant de vos revenus.

APERÇU DU JEU



Dans Lift Off, chaque joueur tente d'accumuler le plus de points de victoire 🏆 possible afin que son agence spatiale devienne la plus prestigieuse. Le joueur qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Le jeu s'appuie principalement sur des **experts**, dont vous devrez vous assurer les services. Ce sont les experts qui vous permettront de développer vos **technologies**, d'apporter des **améliorations à votre fusée** et de faire monter le **niveau de votre laboratoire**, mais aussi d'investir dans la **station spatiale commune**. Ils vous aideront également à charger et à lancer vos fusées de manière optimale.

Tous ces efforts auront pour but d'envoyer des **missions** dans l'espace qui seront votre principale source de **points de victoire**. Mais il existe aussi d'autres voies lucratives pour obtenir ces fameux points de victoire.

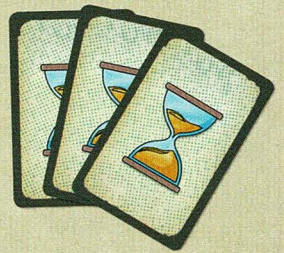
La partie se déroule en 2 phases, composées de 4 tours chacune, interrompues par un intermède appelé **Délestage**. À la fin du 8^e tour, on procède à l'**évaluation finale** qui met un terme à la partie.

DÉBUT DE LA PARTIE ET DÉROULEMENT D'UN TOUR



Avant de commencer le premier tour, les joueurs vont s'échanger leurs cartes Objectif selon une mécanique de *Draft*, puis recevoir de l'argent et des cartes Expert.

a) Tout d'abord, les joueurs doivent s'échanger les **3 cartes Objectif** reçues lors de la mise en place. Pour cela, gardez une carte et passez les deux autres au joueur situé à votre gauche. Ainsi, vous devriez tous de nouveau avoir 3 cartes en main. De ces 3 cartes, choisissez-en une que vous faites passer à votre voisin de gauche, de telle façon que tous les joueurs se retrouvent de nouveau avec 3 cartes. Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire passer la carte que vous vous étiez gardée. Les trois cartes que vous avez désormais en main, sont vos objectifs pour cette partie. Vous trouverez les règles détaillées des cartes Objectif à la page 11.



b) Ensuite, le banquier distribue à chaque joueur **10 LO** ainsi que **3 cartes Expert**, face cachée.

Puis les joueurs débute le premier tour de la partie.

Chaque tour se découpe en deux étapes : l'**étape Expert** suivie par l'**étape Mission**.



Déroulement du Tour

Étape Expert

1. Distribuer les revenus et de nouveaux experts.
2. Sélectionner des cartes Expert selon une mécanique de *Draft*.
3. Jouer 2 cartes Expert et en garder 1 pour le tour suivant.

Étape Mission

- A. Prendre des cartes Mission, en choisir 1 et la poser sur Terre.
- B. Lancer des missions dans l'espace.

Fin du Tour

ÉTAPE EXPERT



1. Revenus et nouveaux experts

Au début de chaque tour, le banquier distribue à chaque joueur ses revenus et **2 cartes Expert**, face cachée, prises au-dessus de la pile de cartes Expert.

Exception : le premier tour de la partie commence directement au point suivant, puisque les joueurs ont déjà obtenu des revenus et des cartes Expert.

2. Sélection des experts

Lorsque chaque joueur possède 3 cartes Expert, la sélection peut commencer. Il s'agit de découvrir et choisir les experts qui ont le plus à vous apporter (les compétences de chaque expert sont expliquées aux pages 9 et 10), en vous échangeant les cartes.

Le **premier joueur détermine le sens du Draft** (vers la droite ou la gauche) dans lequel les cartes vont circuler entre les joueurs **pour ce tour**.



Ensuite, chaque joueur choisit 2 cartes Expert de sa main qu'il passe au joueur situé à sa gauche ou à sa droite (en fonction du choix effectué par le premier joueur) et garde la troisième carte. Chaque joueur a donc de nouveau 3 cartes Expert en main ; chaque joueur choisit alors 1 carte qu'il passe à son voisin dans le sens du *Draft*. Il peut, s'il le souhaite, faire passer la carte qu'il s'était gardée.

3. Jouer les cartes Expert et exploiter leurs compétences

Le *Draft* terminé, chaque joueur a de nouveau 3 cartes Expert en main. Le premier joueur va alors jouer une carte Expert de sa main, en la posant face visible, devant lui. Puis le joueur situé à sa gauche fait de même, et ainsi de suite en suivant le sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué une carte. Le premier joueur joue alors une deuxième carte Expert de sa main, puis les joueurs suivants, jusqu'à ce que chacun ait joué une deuxième carte Expert. Vous passez alors à l'**étape Mission**.

Chaque carte Expert se présente ainsi : en haut à droite se trouve un bandeau bleu ou jaune. Sous le titre de la carte, vous pouvez voir un cadre gris comprenant une seule action ou deux actions séparées par une ligne horizontale.



Lorsque vous jouez une carte Expert, regardez le bandeau. S'il est bleu, appliquez immédiatement son effet, vous gagnez ainsi soit **3 LO**, soit **5 points de victoire**. S'il est jaune, son effet sera activé lors de l'**étape Mission**. (Les effets des bandeaux sont détaillés à la page 9).

Ensuite, vous pouvez choisir d'effectuer une, deux (si disponible) ou aucune action de la carte jouée. Si vous n'effectuez aucune action, vous gagnez **2 LO**. (Remarque : ne pas effectuer d'action est un bon moyen de gagner de l'argent). Si la carte propose deux actions, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix, mais vous devrez entièrement mener à son terme une action avant d'effectuer l'autre. (Les effets des actions sont détaillés aux pages 9 et 10).



Lorsque vous jouez votre deuxième carte Expert, posez-la sur la première carte jouée, en laissant toujours les bandeaux visibles.

ÉTAPE MISSION

Cette étape se compose de la **sélection** des missions **A** et du **lancement** des missions **B**.

A Sélection des missions

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur va choisir une mission de la manière suivante :

- Choisissez l'une des piles de cartes Mission posée face cachée sur le plateau de jeu. Au début de la partie, seules les piles 1 et 2 sont disponibles. Les piles 3 et 4 seront rajoutées lors de la phase 2.
- Piochez 3 cartes de la pile choisie. Gardez 1 de ces cartes et posez-la, face visible, sur Terre, à gauche de votre tuile Fusée. Cette mission est considérée comme étant « planifiée ».
- Placez les deux cartes restantes dans la défausse située sur le plateau de jeu, devant la pile correspondante.



Attention : vous ne pouvez détenir que 1 seul exemplaire d'une même mission. Vous devez donc prendre en compte l'ensemble de vos missions, sur Terre et dans l'espace, lors de votre choix. Si une mission est déjà posée devant vous, alors vous ne pouvez pas la prendre de nouveau !

(Les exceptions à cette règle seront précisées directement sur les cartes Mission elles-mêmes).

Cas particulier : si vous ne pouvez garder aucune des cartes Mission que vous piochez, car vous les avez déjà, continuez de piocher dans cette même pile, jusqu'à trouver une mission que vous pouvez garder. Posez-la ensuite près de vous, sur Terre.

Vous pouvez garder jusqu'à 7 missions de chaque niveau. Vous ne pouvez plus piocher de carte d'une pile dont vous possédez déjà 7 missions.

Si une pile de cartes Mission est épuisée, mélangez sa défausse afin de reconstituer cette pile.

B Lancement des missions

Lancer une mission signifie que vous envoyez une mission dans l'espace à l'aide de votre fusée. En d'autres termes, vous faites glisser une ou plusieurs cartes Mission du bas (« sur Terre ») vers le haut (« dans l'espace »).

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut lancer jusqu'à 3 missions.

Le lancement d'une mission s'accompagne toujours du lancement de votre fusée, ce qui n'est cependant pas si simple car vous devez remplir certaines conditions.

Conditions à remplir pour chaque lancement de votre fusée

- ✓ Vous devez **disposer d'une fenêtre de tir**. Le symbole Fenêtre de tir sur votre carte Laboratoire vous octroie une fenêtre de tir.

Symbole Fenêtre de tir

Si vous souhaitez réaliser plusieurs lancements, vous aurez besoin d'autres fenêtres de tir. Chaque Symbole Fenêtre de tir sur vos cartes Expert vous octroie une fenêtre de tir supplémentaire.

- ✓ Vous devez être en mesure de **payer le coût de ce lancement**. Le coût de chaque lancement est indiqué sur votre tableau de bord (voir page 4), et indique le nombre de LO à dépenser pour effectuer ce lancement. Certaines cartes Expert peuvent réduire le coût de vos lancements.

- ✓ Vous devez justifier d'une **capacité d'emport suffisante**. En d'autres termes, votre fusée doit pouvoir transporter une masse suffisante pour décoller avec une ou plusieurs missions.

Pour cela vous devez comparer les **coûts d'emport** d'une ou plusieurs missions avec la **capacité d'emport de votre fusée**.

Si par exemple votre fusée peut transporter 3 tonnes, vous pouvez lancer une mission de 3 tonnes ou moins, mais aussi plusieurs missions pour un total de 3 tonnes.

Certaines cartes Expert peuvent augmenter votre capacité d'emport.

- ✓ Le **niveau de votre laboratoire** doit être supérieur ou égal au **niveau de la mission** que vous souhaitez lancer.

Par exemple, votre laboratoire de Niveau 2, vous permet de lancer des missions de Niveau 1 ou 2.

- ✓ Vous devez respecter les **prérequis technologiques** correspondant au niveau de la mission que vous souhaitez lancer. Pour cela, comparez les **prérequis technologiques**, indiqués au-dessus de chaque pile de cartes Mission sur le plateau de jeu, avec les niveaux de vos technologies. Si le niveau de votre technologie est supérieur ou égal au prérequis demandé, vous pouvez lancer la mission.



Remarque : la barre oblique qui sépare des prérequis, indique que vous avez besoin de ne respecter **qu'un seul** de ces prérequis.

- ✓ Vous devez avoir au moins une mission « sur Terre » qui puisse respecter les prérequis technologiques correspondant à son niveau.

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, alors vous pouvez lancer votre fusée. **Vous gagnez immédiatement des points de victoire pour chaque lancement** (quel que soit le nombre de missions envoyées dans l'espace grâce à ce lancement). Regardez votre carte Laboratoire, la partie inférieure vous indique le nombre de points obtenus, selon que vous soyez à la **phase 1** ou à la **phase 2** du jeu. Plus le niveau de votre laboratoire est élevé, plus vous gagnez de points à chaque lancement.



Faites glisser vers le haut (« dans l'espace ») chaque mission que vous venez de lancer. Cette mission est alors « **activée** ». Vous marquez les **points de victoire** indiqués et bénéficiez désormais des effets de la carte.

Présentation et effets des cartes Mission

Les **points de victoire** que vous gagnez lors de l'activation d'une carte Mission sont indiqués sur son bord gauche. (S'il n'y a pas de symbole Point de victoire, vous ne marquez rien.)

La plupart des missions ont également un effet décrit dans la partie inférieure de la carte. Ceux-ci sont divisés en **effets immédiats** que vous résolvez dès que la mission a été activée et en **effets différés** qui se déclencheront lors de l'évaluation finale. Ces derniers sont accompagnés d'un **sablier** dans le coin inférieur droit.



Si vous lancez plusieurs missions dans l'espace, vous pouvez choisir l'ordre de résolution des effets.

Remarque : si tous les joueurs ont une bonne connaissance du jeu, ils peuvent lancer leurs fusées simultanément.

FIN DU TOUR

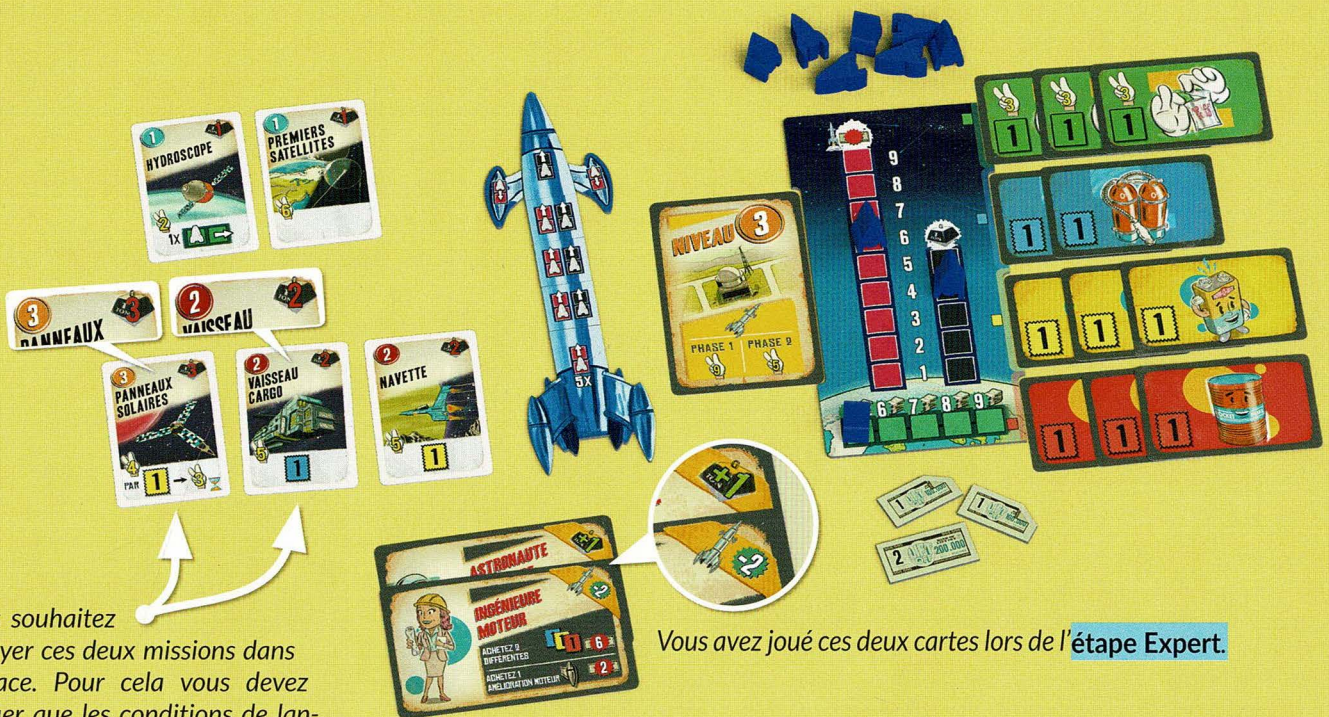
Le tour se termine, lorsque tous les joueurs ont eu l'opportunité de lancer des fusées. Ils défaussent les cartes Expert qu'ils ont jouées à ce tour, en les plaçant face visible à côté de la pile de cartes Expert (ils conservent pour le prochain tour la carte Expert qu'ils ont encore en main). Le premier joueur donne le **pion Premier Joueur** (la grande fusée grise) au joueur situé à sa gauche, qui commence alors un nouveau tour.

À la fin du 4^e tour (la première fois que la pile de cartes Expert est épuisée), passez au **Délestage** afin de préparer la phase 2 du jeu (voir page 9).

À la fin du 8^e tour (la deuxième fois que la pile de cartes Expert est épuisée), la partie se termine et vous procédez à l'évaluation finale (voir page 12).

Exemple de lancement de missions

Nous sommes en milieu de partie, pendant la phase 2. Vous avez déjà bien développé vos technologies et amélioré votre fusée. Voici à quoi ressemble votre zone de jeu :



Vous souhaitez envoyer ces deux missions dans l'espace. Pour cela vous devez vérifier que les conditions de lancement sont remplies.

Vous avez joué ces deux cartes lors de l'étape Expert.

- ✓ Regardez tout d'abord le niveau des missions : Niveau 2 et 3.
- ✓ Votre laboratoire est de Niveau 3.
- ✓ Ensuite, pour envoyer des missions de Niveau 2, vous devez posséder 3 cartes Technologie rouges et 1 jaune, comme indiqué sur le plateau de jeu pour la phase 2...
- ✓ ...et pour des missions de Niveau 3, vous devez posséder 3 cartes Technologie jaunes, 2 bleues et 1 verte.
- ✓ Pour pouvoir transporter les deux missions, votre fusée doit, selon les indications en haut à droite des cartes Mission, disposer d'une capacité d'au moins 5 tonnes. Votre fusée a été améliorée jusqu'à une capacité maximale de 4 tonnes (comme nous pouvons le voir sur votre **piste Emport**). Cependant vous avez eu la brillante idée de jouer un expert pour vous soutenir. Il permet d'optimiser la capacité d'emport de votre fusée qui peut transporter +1 tonne pour ce lancement.
- ✓ Maintenant, vous devez payer le coût du lancement. Normalement, ce lancement devrait vous coûter 6 LO (comme nous pouvons le voir sur votre **piste Coûts**). Mais votre deuxième carte Expert vous permet de réduire ce coût de 2, comme indiqué sur son bandeau jaune. Vous ne payez donc que 4 LO pour ce lancement.

Vous avez rempli toutes les conditions et pouvez lancer votre mission avec succès. Tout d'abord, vous recevez les points de victoire accordés par votre laboratoire. Votre laboratoire est de Niveau 3 et vous êtes à la phase 2, vous marquez donc 5 points.

Faites glisser vos deux missions vers le haut (« dans l'espace »). Vous gagnez immédiatement 5 points de victoire, ainsi qu'une carte Technologie bleue grâce au Vaisseau Cargo.

Vous gagnez également immédiatement 4 points de victoire grâce aux Panneaux Solaires. Les autres points octroyés par cette carte seront comptabilisés en fin de partie, lors de l'évaluation finale.

Il vous reste maintenant 1 fenêtre de tir disponible. Vous avez utilisé la fenêtre de tir accordée par votre carte Expert, mais il vous reste celle accordée par votre laboratoire. Ce lancement vous coûterait normalement 6 LO et pourrait embarquer jusqu'à 4 tonnes. Mais comme il ne vous reste plus d'argent, vous ne pouvez pas effectuer ce lancement.

Avec plus d'argent, vous auriez pu lancer 2 fois votre fusée et envoyer 2 missions séparément, voire 3 missions, et obtenir plus de point de victoire pour chaque lancement.

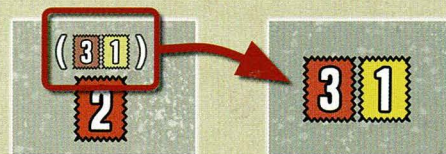
DÉLESTAGE – PASSAGE DE LA PHASE 1 À LA PHASE 2



À la fin du 4^e tour (la première fois que la pile de cartes Expert est épuisée), vous êtes parvenus à la moitié de la partie. Vous devez maintenant préparer la phase 2.

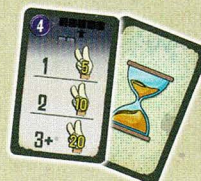
1. Prenez les piles de cartes Mission de Niveau 3 et 4 et posez-les sur les emplacements prévus du plateau de jeu. Ces piles sont désormais disponibles. Puis mélangez la défausse des cartes Expert afin de reconstituer la pile de cartes Expert.

2. Prenez le **Cartouche Phase 2** et posez-le sur le plateau de jeu, en recouvrant les prérequis précédents.



À partir de maintenant les prérequis technologiques pour les lancements sont plus élevés. Les prérequis qui étaient jusqu'à présent indiqués entre parenthèses sur le plateau de jeu, sont désormais ceux utilisés pour la phase 2.

3. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut vendre jusqu'à 3 cartes **Objectif**. Vendre une carte Objectif signifie la remettre face cachée dans la boîte. Le joueur gagne 5 LO par carte vendue.



Lorsque tous les joueurs ont eu l'opportunité de vendre leurs cartes Objectif, le premier joueur démarre un nouveau tour et lance la 2^e phase du jeu.

À la fin du 8^e tour (la deuxième fois que la pile de cartes Expert est épuisée), la partie se termine et vous procédez à l'évaluation finale (voir page 12).

LES EXPERTS ET LEURS COMPÉTENCES



Toutes les cartes Expert possèdent un bandeau (bleu ou jaune) et une ou deux actions. Vous bénéficiez toujours des bonus des bandeaux et êtes libre de les utiliser ou non.

Effets des bandeaux :

Gagnez immédiatement 3 LO.



Gagnez immédiatement 5 points de victoire.



Pendant « A : Sélection des missions »

Piochez 4 cartes Mission de même niveau au lieu des 3 habituelles, vous pouvez garder jusqu'à 2 cartes.



Pendant « B : Lancement des missions »

Lors d'un lancement, vous pouvez appliquer cet effet pour augmenter votre capacité d'emport du chiffre indiqué.

Si vous possédez plusieurs experts avec ce bandeau, vous pouvez cumuler leurs effets pour un même lancement.

Si vous possédez plusieurs experts avec ce bandeau, vous pouvez appliquer chaque bandeau à des lancements différents.

Vous ne pouvez pas appliquer l'effet d'un même bandeau à 2 lancements différents.

Chaque bandeau ne peut être utilisé que 1 seule fois pendant votre tour.



Pendant « B : Lancement des missions »

Ce symbole signifie que vous disposez d'une fenêtre de tir supplémentaire qui vous coûte 2 LO de moins. Cette remise ne s'applique pas à des lancements effectués avec d'autres fenêtres de tir.



Rappel :

Chaque carte Expert comprend une seule action ou deux actions séparées par une ligne horizontale.

Si vous effectuez une action vous devrez **entièrement** la mener à son terme avant de faire autre chose.

Si une carte propose deux actions, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Si vous décidez de ne **pas effectuer d'action**, vous gagnez 2 LO.

Les effets des bandeaux vous sont toujours acquis que vous ayez ou non effectué des actions.

Effets des actions :



Vous gagnez 6 LO et chaque autre joueur gagne 2 LO.



Chacune de vos missions de Niveau 1 qui sont « dans l'espace » vous rapporte 2 points de victoire et 1 LO. Chaque autre joueur gagne 1 point de victoire pour chaque mission de Niveau 1 qu'il possède « dans l'espace ».



Chacune de vos missions de Niveau 2 qui sont « dans l'espace » vous rapporte 3 points de victoire et 1 LO. Chaque autre joueur gagne 2 points de victoire pour chaque mission de Niveau 2 qu'il possède « dans l'espace ».



Chacune de vos missions de Niveau 3 qui sont « dans l'espace » vous rapporte 4 points de victoire et 2 LO. Chaque autre joueur gagne 3 points de victoire pour chaque mission de Niveau 3 qu'il possède « dans l'espace ».



ACHETEZ 1 Vous pouvez acheter 1 seule carte Technologie rouge, jaune ou bleue. Payez 4 LO et posez-la près de l'encoche correspondante de votre tableau de bord. Si vous avez 4 cartes Technologie d'une même couleur et souhaitez en acquérir une 5^e, retournez-en une de façon à faire apparaître la face « 5 » et remettez les autres sur la pile adéquate.



ACHETEZ JUSQU'À 3 (MÊME IDENTIQUE) Pour 2, 5 ou 9 LO, vous pouvez acheter respectivement 1, 2 ou 3 cartes Technologie des couleurs proposées (rouge, jaune, bleu). Vous pouvez acheter plusieurs cartes de la même couleur.



ACHETEZ 1 Pour 4 LO, vous pouvez acheter 1 seule carte Technologie verte.



VENDEZ 1 Vous pouvez vendre une de vos cartes Technologie (rouge, jaune ou bleu) afin de gagner 6 LO.

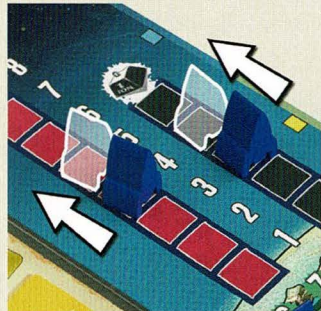


ACHETEZ 1 AMÉLIORATION ÉTAGE Pour 4 LO, vous pouvez acheter une amélioration Étage de votre couleur. Un étage neutre gris, sans symbole, est visible sur la carte.



Une amélioration Étage augmente de façon permanente de 1 la capacité d'emport de votre fusée. Mais, cela augmente aussi de 1 le coût de lancement. (Une fusée plus grande coûte plus cher au lancement...)

Les symboles vous indiquent d'avancer d'une case les pions de vos deux pistes verticales.



ACHETEZ 2 DIFFÉRENTES Pour 6 LO, vous pouvez acheter 2 cartes Technologie différentes parmi les couleurs proposées (rouge, jaune, bleu).



ÉCHANGEZ JUSQU'À 2X Vous pouvez échanger avec les piles de cartes Technologie jusqu'à 2 de vos cartes Technologie (par exemple, une rouge contre une verte et une bleue contre une jaune).



ACHETEZ JUSQU'À 2 Pour 4 ou 7 LO, vous pouvez acheter respectivement 1 ou 2 cartes Technologie vertes.



LABORATOIRE +1 NIVEAU Votre laboratoire gagne un niveau. Soit vous retournez la carte Laboratoire, soit vous prenez une carte Laboratoire de Niveau 3.

Payez le coût correspondant au changement de niveau (par exemple, payez 7 LO pour passer votre laboratoire du Niveau 2 au Niveau 3).

Vous ne pouvez gagner qu'un seul niveau quand vous effectuez cette action (par exemple, il n'est pas possible de passer directement du Niveau 1 au 3).

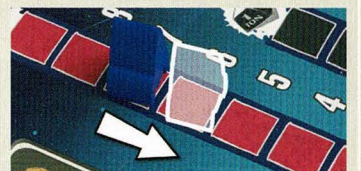


ACHETEZ 1 AMÉLIORATION MOTEUR Pour 2 LO, vous pouvez acheter une amélioration Moteur de votre couleur. Un moteur neutre gris, sans symbole, est visible sur la carte.



Une amélioration Moteur rend votre fusée plus efficace. Aussi réduisez de 1 le coût de lancement.

Le symbole vous indique de reculer d'une case le pion de votre piste Coûts.



INVESTISSEZ 1X Investissez 1x dans la station spatiale commune signifie que vous placez un de vos pions Fusées (que vous avez en réserve devant vous) sur la case libre de la piste Station spatiale affichant le chiffre le plus bas. Vous devez ensuite payer un nombre de LO égal au chiffre indiqué par cette case.

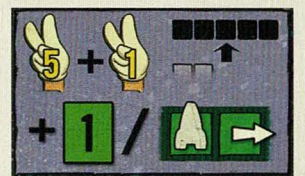
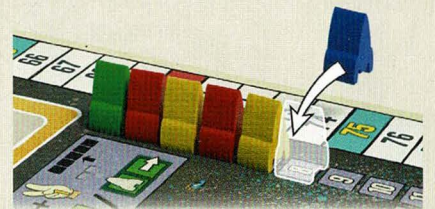
Cet investissement vous rapporte le bonus indiqué près de la piste.

Vous gagnez 5 points de victoire + 1 point supplémentaire pour chaque mission que vous avez « dans l'espace » et ce indépendamment du niveau des missions.

De plus, vous pouvez choisir un autre bonus : prenez une carte Technologie verte ou augmentez votre revenu de 1 en avançant votre pion d'une case vers la droite sur votre piste de revenus.

Attention : vous pourrez continuer à investir, même si toutes les cases avant le 12 rouge sont occupées. Vous ne placerez pas de fusée sur la case 12 (elle doit toujours rester libre). Vous paierez 12 LO et poserez votre fusée sur la grande case grise située à côté.

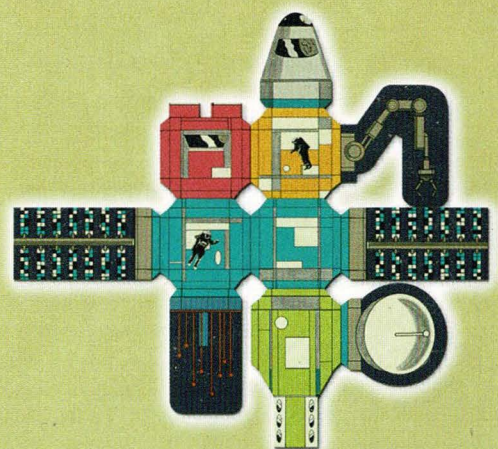
Remarque : si vous avez atteint la valeur maximale sur votre piste de revenus, optez évidemment pour une carte Technologie verte, qui vous permettra d'obtenir de nombreux avantages et qui vous rapportera 3 points de victoire lors de l'évaluation finale.



Construction de la station spatiale commune

Attention : ceci est totalement facultatif et n'a aucune incidence sur le déroulement de la partie !

Après avoir investi dans la station spatiale commune, vous pouvez poser un de ses modules dans l'espace au dessus de la planète Terre dessinée sur le plateau de jeu et ainsi prendre part au chantier collectif. Chaque joueur choisit librement la tuile Station Spatiale qu'il souhaite poser. Laissez parler votre créativité !

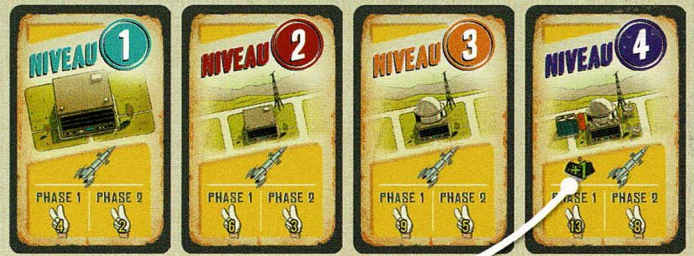


LES LABORATOIRES

Les laboratoires des Niveaux ① à ③ se distinguent par le nombre de points de victoire octroyés pour le lancement des fusées.

Dans la première phase du jeu, les lancements sont particulièrement spectaculaires, c'est la raison pour laquelle vous gagnez plus de points de victoire.

Le laboratoire de Niveau ④ confère un bonus supplémentaire pour le reste de la partie. Aussitôt que votre laboratoire a atteint le Niveau ④, vous bénéficiez à chaque tour d'une **capacité d'emport de +1** pour un lancement lors de « B : Lancement des missions ».



LES CARTES OBJECTIF

Les cartes Objectif se présentent toutes de la même façon. Elles rapportent des points de victoire en fin de partie, en fonction du niveau d'atteinte des objectifs.

Les conditions se trouvent toujours en haut de la carte. Les deux colonnes en dessous vous indiquent, à gauche, combien de fois vous devez remplir les conditions pour obtenir les points correspondants, à droite.

Voici quelques exemples :



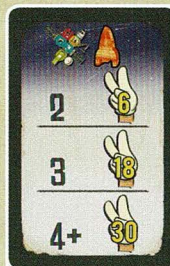
Ce type de carte a une condition qui consiste à avoir des **missions dans l'espace**.

À gauche du symbole « dans l'espace », on peut voir un ou plusieurs **niveaux** de mission, qui indiquent quelles missions vous devez avoir envoyées dans l'espace.

Dans cet exemple, vous devez prendre en compte les missions de Niveau ② et ③ que vous possédez dans l'espace. Il doit y avoir au moins une mission de Niveau ③ (Min. 1).

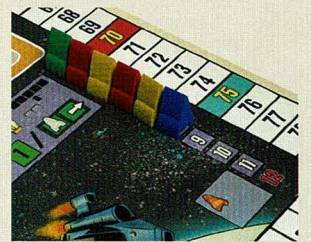
En dessous, vous voyez le nombre de missions que vous devez posséder pour obtenir les points correspondants.

Vous gagnez 12 points pour un total de 5 ou 6 missions Niveau ② et ③ dans l'espace. Si vous en possédez 7 ou plus, vous gagnez 25 points.



La condition de cette carte Objectif repose sur le nombre de fois où vous avez investi dans la **station spatiale commune**.

Pour cela, il vous suffit de compter le nombre de **pions Fusée** que vous avez placés sur la **piste Station spatiale** et/ou dans la **case grise** située près du 12 rouge.



Si vous avez 2 pions Fusée, vous gagnez 6 points. Avec 3 pions Fusée, vous gagnez 18 points. Avec 4 pions Fusée ou plus, vous gagnez 30 points.

Si vous avez 2 pions Fusée, vous gagnez 6 points. Avec 3 pions Fusée, vous gagnez 18 points. Avec 4 pions Fusée ou plus, vous gagnez 30 points.



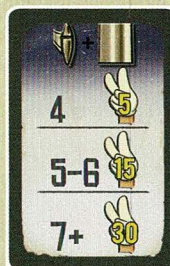
Il s'agit ici de posséder le plus de **cartes Technologie** possible.

Seront concernés soit des **couleurs spécifiques**, soit un **ensemble** de quatre cartes Technologie.

Dans cet exemple, vous devez posséder un maximum de cartes Technologie jaunes (accus).

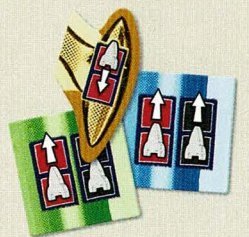


Si vous en possédez 3 à la fin de la partie, vous gagnez 3 points. Entre 4 et 6, cela vous rapporte 11 points. Et pour 7 ou plus, vous marquez 25 points.



Cette carte vous permet de gagner des points pour **l'ensemble de vos améliorations de fusée** (Étage et Moteur).

Si vous avez 4 améliorations, vous gagnez 5 points. Avec 5 ou 6, vous obtenez 15 points. Avec 7 ou plus améliorations, vous marquez fièrement 30 points.



Les éditeurs tiennent à remercier chaleureusement les testeurs pour leurs nombreuses participations aux divers événements, soirées-jeux et autres rencontres, ainsi que pour leurs critiques et remarques constructives. De remarquables suggestions ont été faites. Nous nous réjouissons à chaque fois de ces moments de convivialités ludiques. Pour n'oublier personne, nous ne nous lançons pas dans une longue liste de noms, mais adressons un énorme MERCI à tous ceux qui nous ont aidés à développer ce jeu.

Jeroen Vandersteen voudrait remercier tous les contributeurs et testeurs – tous un peu barrés à leur façon ; mais plus particulièrement Pierre Viau, Simon Weinberg, Johan Vennekens, Moritz Brunnhofer et Emanuela Emy'ke Palombo.

Version Française Edge Entertainment
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Relecture : Dadajef
Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

EDGE



Z-MAN
games

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2018 Z-Man Games. Z-Man Games est ® de Z-Man Games. Le logo Z-Man Games est TM de Z-Man Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 12 ans.

ÉVALUATION FINALE

À la fin de la partie, chaque joueur marque des points de victoire comme suit :

1. Pour chaque mission ayant un symbole Sablier qu'il possède « dans l'espace », en fonction des conditions indiquées sur la carte.
2. Pour chacune de ses cartes Objectif.
3. Pour chaque carte Technologie verte qu'il possède, il marque 3 points de victoire. Pour chaque tranche de 5 LO qu'il lui reste, il marque 1 point de victoire.

Est déclaré vainqueur, le joueur qui a le plus de points. **Félicitations !**

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède une mission de Niveau 4 dans l'espace qui remporte la partie. Si l'égalité persiste : bravo aux vainqueurs !

Exemple d'évaluation finale

1. Vous possédez les missions suivantes à effet différé (avec un sablier)

Pour déterminer, ce que vous rapportent ces missions, nous devons regarder les conditions indiquées sur leur carte. Vous ne voyez ci-contre que les cartes qui ont un intérêt pour notre exemple.

Observons le nombre de cartes Technologie jaunes pour déterminer ce que rapporte votre carte **Panneaux Solaires**. Vous avez 5 cartes, vous gagnez donc **15 points** (5 x 3).

Ce sont vos **revenus** qui nous intéressent pour vos **Comptoirs de Commerce**. Ils ont atteint la **case 8** de votre piste. Comme vous avez 2 cartes Comptoir de Commerce, vous gagnez **24 points** (8 points pour le premier comptoir et 16 pour le deuxième).

Enfin, il nous reste le **Vaisseau Colonie** qui vous rapporte **20 points** (4 x 5) pour vos 4 cartes Technologie vertes.

Ces missions vous permettent de marquer un total de **59 points de victoire**.

2. Continuons avec vos cartes Objectif

Il vous en reste encore 2, puisque vous avez vendu la troisième pendant le Délestage.

Pour la première, regardons à nouveau le nombre de cartes Technologie jaunes en votre possession. Comme vous possédez 5 cartes, vous gagnez **11 points**.

Pour la deuxième carte Objectif, nous devons regarder toutes les missions que vous avez envoyées dans l'espace. En plus des missions citées ci-dessus, vous en avez 4 autres de Niveau 2 dans l'espace. Vous possédez donc en tout 7 missions de Niveau 2 et 3, ce qui vous rapporte **25 points**.

Vos deux cartes Objectif vous rapportent **36 points de victoire**.

3. Cartes Technologie vertes et solde financier

Et maintenant évaluons vos cartes Technologie vertes, vous en avez 4. Chacune vous rapporte 3 points.

Pour finir, 2 points supplémentaires pour les 11 LO qu'il vous reste.

Ce sont encore **14 points de victoire** qui vous reviennent.

Cela sera-t-il suffisant face aux autres joueurs ???



RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE

Pour démarrer rapidement vos prochaines parties, nous avons compilé ici ce qu'il faut mettre en place. Pensez également à adapter le nombre de cartes Mission et Expert ainsi que la piste Station spatiale (cf. points 2 et 3 de la mise en place) en fonction du nombre de joueurs.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :

- Un tableau de bord
- Les 2 moitiés de sa tuile Fusée
- Les pions Fusée en bois
- Un laboratoire de Niveau 1
- 3 cartes Objectif face cachée (rangez les cartes non utilisées dans la boîte sans les regarder)

Mise en place des joueurs

- Posez un pion Fusée sur la case 5 de votre **piste Coûts**.
- Posez un pion Fusée sur la case 1 de votre **piste Emport**.
- Posez un pion Fusée sur la case 5 de votre piste de revenus.
- Selon une mécanique de *Draft*, échangez-vous les 3 cartes Objectif vers la gauche (passez deux cartes, puis une).

La partie démarre lorsque le banquier distribue **10 LO** et 3 cartes Expert à chaque joueur.

CARTES MISSION

Règles générales

Vous ne pouvez posséder que **1 seule carte de chaque mission** (qu'elle soit sur Terre ou dans l'espace).

Certaines cartes contredisent cette règle, vous verrez la mention **(max. 2)** ou **(max. 3)** après leur titre. Cela signifie que vous pouvez posséder respectivement **deux** ou **trois exemplaires** de cette carte Mission.

Les effets **immédiats** des missions ne sont résolus qu'une seule fois par partie, lorsque la mission est lancée dans l'espace.

Les effets **différés** des missions (avec le symbole Sablier ⏳) ne sont résolus que lors de l'évaluation finale.

Lorsque vous piochez et gardez une carte Mission, posez-la sur Terre, face visible, à gauche de votre tuile Fusée.

Lorsque la mission est lancée dans l'espace, elle est alors « **activée** ». Vous marquez les **points de victoire** indiqués sur le bord gauche de la carte et résolvez son **effet immédiat**.



1 EFFICACITÉ AMÉLIORÉE

Prenez une carte Technologie rouge et posez-la sur votre tableau de bord. Vous améliorez ainsi votre approvisionnement en carburant.

1 CARTOGRAPHIE PLANÉTAIRE

Vous pouvez échanger une de vos cartes Technologie (rouge, jaune, bleu) contre deux cartes Technologie (une de chaque autre couleur, sauf vert).

1 HYDROSCOPE

Avancez votre pion d'une case sur votre piste de revenus. Vous améliorez ainsi vos revenus.

1 SATELLITE DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

Prenez une des améliorations Moteur de votre couleur (s'il en reste) et ajoutez-la à votre fusée. Puis reculez votre pion d'une case sur votre piste Coûts.

1 RECHERCHE DE MINÉRAIS

Vous gagnez immédiatement 4 LO.

1 PREMIERS SATELLITES

Cette mission n'a aucun effet particulier. Elle vous rapporte juste plus de points de victoire que les autres missions de Niveau 1.

1 TÉLESCOPE SPATIAL

Votre laboratoire gagne un niveau (si possible).

2 LANCÉMENT DE SONDES

Avancez votre pion de 2 cases sur votre piste de revenus (si possible).

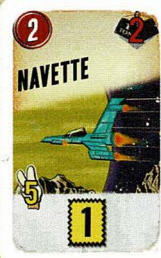
2 VAISSEAU CARGO

Prenez une carte Technologie bleue et posez-la sur votre tableau de bord. Vous améliorez ainsi votre approvisionnement en oxygène.

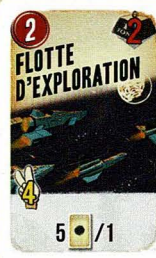
2 OPTIMISATION DE CHARGEMENT

Prenez une des améliorations Étage de votre couleur (s'il en reste) et positionnez-la entre la partie inférieure de votre fusée et sa coiffe. Puis avancez d'une case le pion de votre piste Coûts et celui de votre piste Emport.

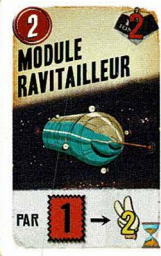
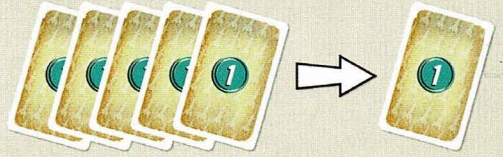
CARTES MISSION



Prenez une carte Technologie jaune et posez-la sur votre tableau de bord. Vous améliorez ainsi votre approvisionnement électrique.



Piochez 5 cartes de l'une des piles Mission actuellement disponibles et gardez-en 1.

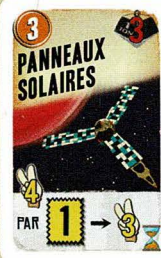


Lors de l'évaluation finale, vous gagnez 2 points de victoire pour chaque carte Technologie rouge que vous possédez.

PAR



Cette mission n'a aucun effet particulier. Elle vous rapporte juste plus de points de victoire que les autres missions de Niveau 2.



Lors de l'évaluation finale, vous gagnez 3 points de victoire pour chaque carte Technologie jaune que vous possédez.

PAR



Vous pouvez posséder 2 exemplaires de cette carte Mission. Lors de l'évaluation finale, la première carte « Atterrissage sur Exoplanète » vous rapporte 1 point de victoire pour chacune de vos améliorations de fusée (Étage et Moteur).

Si vous possédez une deuxième carte « Atterrissage sur Exoplanète », vous obtenez 2 points de victoire supplémentaires par amélioration de fusée. Avec deux cartes « Atterrissage sur Exoplanète », vous gagnez donc en tout 3 points de victoire par amélioration.

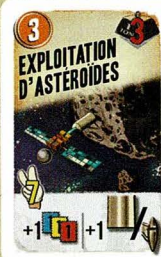


Vous pouvez posséder 2 exemplaires de cette carte Mission. Lors de l'évaluation finale, la première carte « Comptoir de Commerce » vous rapporte X points de victoire, X étant la valeur de vos revenus.

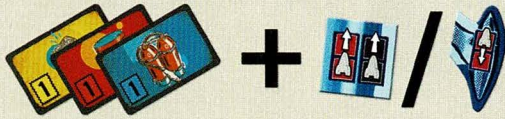
Si vous possédez une deuxième carte « Comptoir de Commerce », elle vous rapporte deux fois la valeur de vos revenus. Avec deux cartes « Comptoir de Commerce », vous gagnez donc en tout 3 fois la valeur de vos revenus.



Vous investissez **gratuitement** dans la station spatiale commune et gagnez immédiatement les bonus, mais vous posez votre pion Fusée sur la case grise à côté du 12 rouge (peu importe qu'il y ait des cases libres ou non sur la piste).



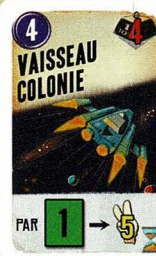
Prenez une carte Technologie rouge, jaune ou bleue, ainsi qu'une amélioration Étage ou Moteur.



Vous pouvez posséder 3 exemplaires de cette carte Mission. Lors de l'évaluation finale, vous marquez 15 points de victoire, si vous n'avez qu'une seule carte « Réseau Satellitaire ». La deuxième carte vous rapporte 30 points et la troisième 50 points. Vous gagnez donc en tout 95 points de victoire si vous possédez 3 cartes « Réseau Satellitaire ».

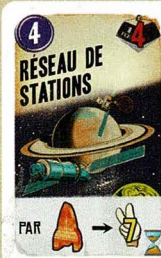


Lors de l'évaluation finale, vous marquez les points de victoire indiqués pour chacune de vos missions dans l'espace, en fonction de son niveau. Pour chaque mission de Niveau 1, vous marquez 1 point ; pour chaque mission de Niveau 2, vous marquez 2 points et ainsi de suite...

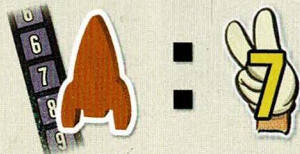


Lors de l'évaluation finale, vous gagnez 5 points de victoire pour chaque carte Technologie verte que vous possédez.

PAR



Lors de l'évaluation finale, vous gagnez 7 points de victoire pour chacun de vos pions Fusée sur la piste Station spatiale.



Lors de l'évaluation finale, vous gagnez 5 points de victoire pour chaque carte Technologie bleue que vous possédez.

PAR

