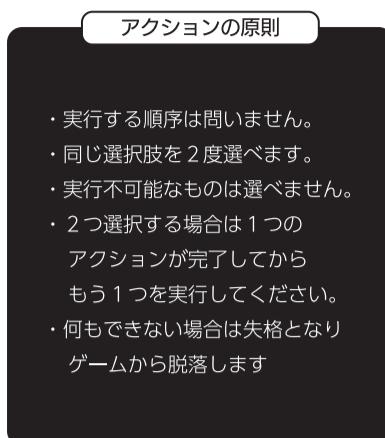
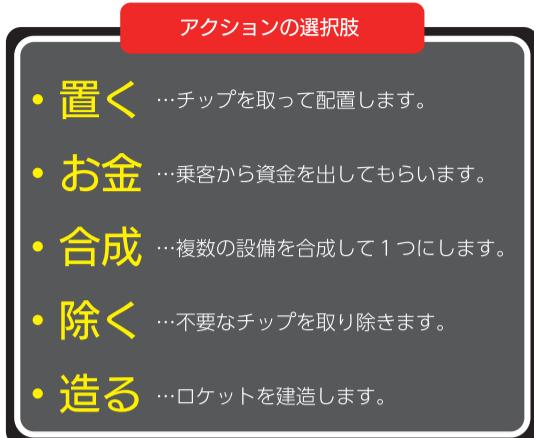
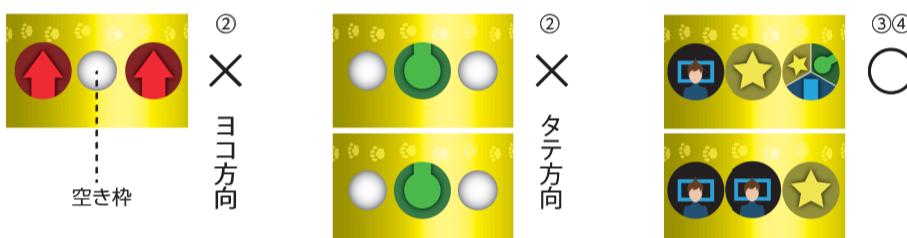
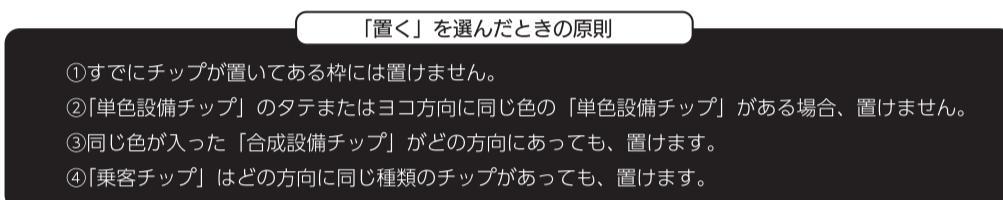


- 1、市場のチップが6枚未満になっている場合は、6枚になるまで袋からチップを引き出して置きます。  
 2、以下のアクションから1つ以上、最大2つまで選択して実行します。  
 3、実行し終わったら時計回りに次のプレイヤーに手番が移ります



## ・置く

- 市場から「乗客チップ」または「単色設備チップ」を1枚選んで自分のロケットの空き枠に配置します。  
 スポンサーになってくれそうな乗客をあつめる、または新しい設備を搭載するイメージになります。



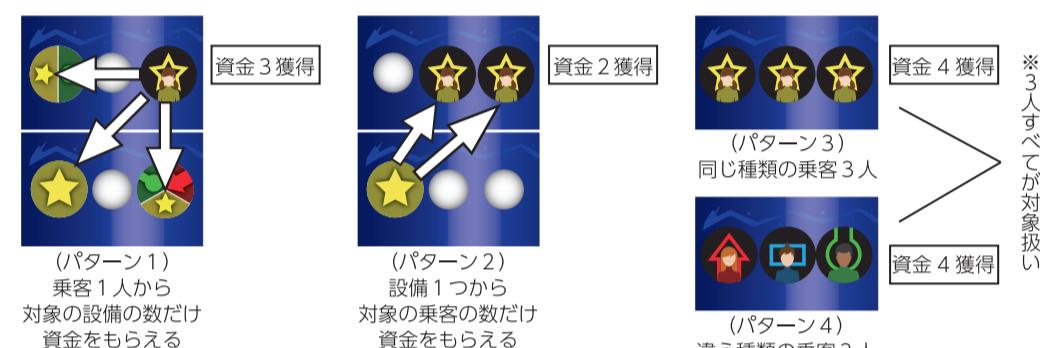
9

## ・お金

- 次のいずれかの条件が満たされているとき、対象に選んだ乗客は満足してロケット建造資金を出してくれます。

○乗客の求める設備 (対象の乗客と同じ色が入った設備) が自分のロケットに1つ以上あるとき

○同じ好みの乗客 (同じ色) または違った価値観の乗客 (違う色) が3人以上集まっているとき

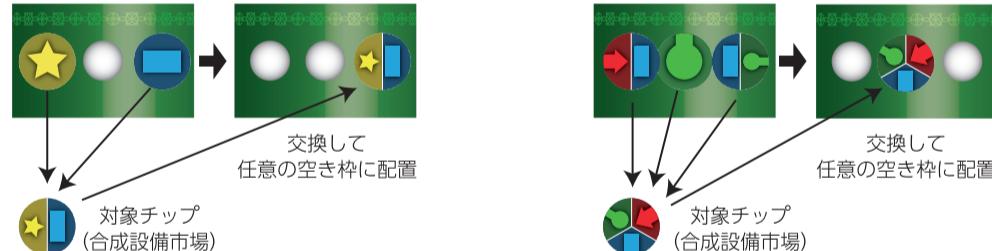


### 「お金」を選んだときの原則

- ・対象となった「乗客チップ」はその場で裏返されます。その後「お金」の対象になることはありません。
- ・得た資金の数字ぶん「資金マーカー」を右に進めます。ゲージ上限10を超えた分は無効です。
- ・対象のチップが配置されている場所は離れててもかまいません。
- ・1アクションで選べるのは上記4パターンのうち任意の1つだけです。

## ・合成

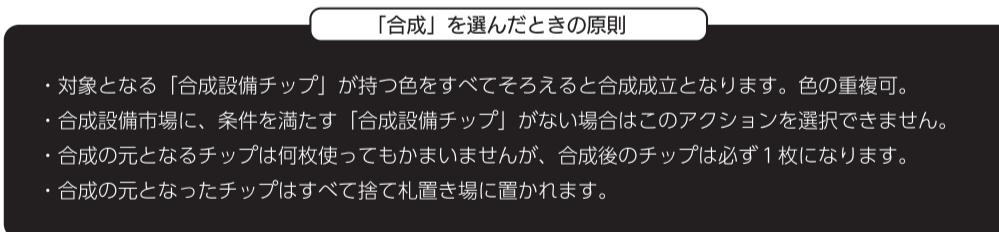
- 2枚以上かつ2種類以上の「単色設備チップ」または「合成設備チップ」を合成して合成設備市場に並んでいる「合成設備チップ」1枚と交換します。  
 既存設備を改装し、多様なニーズに同時に応える豪華設備を搭載するイメージです。



11

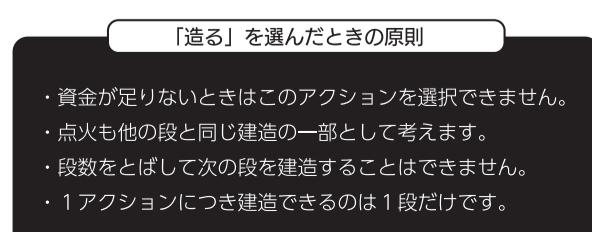
## ・除く

- 自分のロケットからチップを1枚とり除いて手元に並べます。



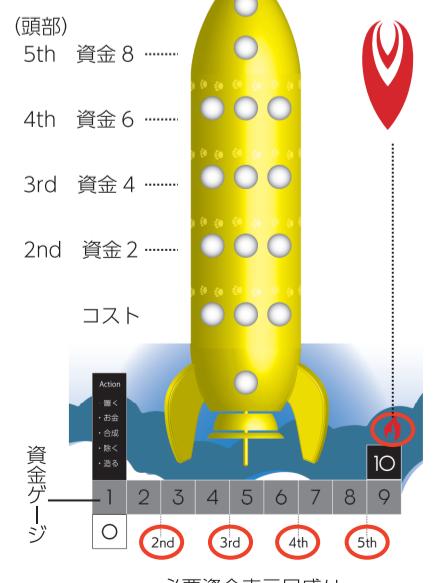
## ・造る

- たまつた資金を使ってロケットを建造していきます。  
 基部と1段目は初めからできているので  
 2段目(2nd)から積み重ねていくことになります。  
 頭部まで組みあがったあと、点火できるようになります。  
 点火できたときは「点火表示の炎」を自由に飾ってください。
- 右図のとおり、建造する段数に対応するコストの分だけ  
 「資金マーカー」を左に戻すことで支払います。  
 資金は0未満にはなりません。



13

点火 資金1 0



8

## ゲームの終了

- 次のうちいずれかの条件を満たしたときにゲームは終了します。

○プレイヤーの1人がロケットに点火した後、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが手番を終えたとき。

○最初に点火したのがスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーであれば当該プレイヤーが手番を終えたとき。

○袋の中のチップが尽きたとき。

○だれもアクションを起こせなくなったとき

### 勝利条件

- ゲーム終了時、ロケットに点火したのが1人だけの場合、そのプレイヤーの勝利です。
- 複数いた場合は「除く」のアクションでとり除いたチップの数が少ないプレイヤーが余分なコストをかけなかったことを評価されて勝利します。

勝利プレイヤーのロケットは乗客をつれて見事に宇宙へ飛び立つことができました。  
 ロケットに好きなだけ炎を飾ってすべて終了です。おめでとうございます！

