

NE PAS OUBLIER

REUSSITE D'UNE MISSION

1. Lorsqu'un joueur réalise une **mission**, tous les autres touchent immédiatement **10 millions de \$**.
Lors de la réussite d'une mission, les gouvernements concurrents piqués au vif donne immédiatement à leurs agences spatiales 10 millions de \$ pour mener à bien leur mission.

CAPSULE DANS L'ESPACE

2. En fin d'année si un joueur a **une capsule dans l'espace** même **sans humain à bord** il DOIT tirer une carte "**support de vie**". Cela correspond à un **test** des équipements de support de vie sans prendre le risque de tuer un astronaute.

SURVEY

3. La technologie de "**Survey**" (exploration à distance) ne demande **qu'une seule carte "Outcome"** (évènement).

TRANSIT SUR PLUSIEURS ANNEES

4. **Les marqueurs "Temps"** des cartes localisations : placer autant de **jetons "sabliers"** sur la carte de l'astronef et gérer le délai en année.

MORT D'UN ASTRONAUTE

5. Mettre les astronautes mort sous la carte de l'agence spatiale (-2 points en fin de partie).