

ACTIONS D'UNE ANNEE (MANCHE)

DEBUT D'ANNEE

1. Chaque joueur défusse l'argent restant de l'année précédente et prend 25 millions de \$.
2. Vérification de la réalisation de mission de début d'année (Station spatiale...).
3. 1er joueur : Celui qui a le plus petit score (Mission - 2X nbre d'astronautes morts). En cas d'égalité, jet de dé, le plus petit score est premier joueur. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOURS DES JOUEURS

Chacun dépense ses 25 millions de \$ et gère ses missions.

FIN D'ANNEE

1. Sur Terre : réparation de tous les composants et guérison des astronautes blessés.
2. Vérification des conditions de survie des astronautes dans l'espace :
 - Un astronaute blessé meurt.
 - Test "Outcome" des support de vie ("live support") pour toute capsule dans l'espace. En cas d'échec avec des astronautes à bord (ou absence de "life support") : mort des astronautes.
 - Consommation de 1 "Supplies" pour de 1 à 5 astronautes. Si un astronaute ne peut être nourri il meurt.
3. Avancer le marqueur de calendrier d'un an.
4. Retirer un jeton "Temps" des astronefs qui en ont.

FIN DE PARTIE

CONDITIONS

Une des 3 conditions suivantes suffit :

- 1976
- Une agence ne peut plus être rattrapée en points de victoire.
- Il n'y a plus de missions disponible.

SCORE

Points des Missions réalisées - (2 X Nombre d'astronautes morts)
Le plus haut score gagne.