

## **ACTIONS D'UNE ANNEE (MANCHE)**

### **DEBUT D'ANNEE**

1. Chaque joueur défause 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.