

F.A.Q (26)

GENERAL

1. A tout moment on peut récupérer un jeton **astronef** et libérer sa carte en abandonnant les composants. Mais le nombre **d'astronef** n'est pas limité on peut les remplacer par les marqueurs que l'on veut.
2. Aucune **action** n'est à faire qu'une fois par tour, aucune limite tant que l'on a les composants nécessaires.

LOCALISATIONS

3. Toute **localisation** hors la Terre est considéré comme l'**Espace**, y compris le vol **sub-orbital**.
4. **Pour diminuer le temps de parcours entre deux localisations** : Multiplier par 2 la difficulté. Orbite terrestre – survol de Mars : Diff 3 / 3 ans ou Diff 6/ 2 ans ou Diff 12/1 an ! On peut multiplier/diviser autant que l'on veut !
5. **Déplacement sur plusieurs années** : On place l'astronef sur sa destination mais il n'y est pas réellement avant la fin du trajet, il est en transit et pendant ce temps ne peut faire qu'une chose se séparer en 2 astronef avec la technologie RendezVous.

SONDE CAPSULE ASTRONAUTE

6. Une **sonde** ou une **capsule** envoyée dans l'espace sans moyen de retour **n'est pas détruite**. Une **sonde**, un **astronaute** ou une **capsule** qui revient sur Terre peut être réutilisée.

MISSIONS

7. **Mission de retour sur Terre d'un homme** : il doit être vivant, mais peut être blessé.
8. **Mission station spatiale** (un homme 1 an dans l'espace) : Le retour de l'homme sur Terre n'est pas obligatoire pour réussir la mission mais s'il meurt il doit rejoindre les autres morts sous la carte agence et entraîne -2 points.
9. **Mission découverte de vie extra-terrestre** : Il faut une planète qui héberge la vie et ramener un échantillon de cette planète sur Terre.
10. **Mission de début d'année** : Certaines missions se termine en début d'année (Station spatiale), **si deux agences la réalisent en même temps** celle qui a le moins de point est considérée comme première, en cas d'égalité, on tire au hasard (jet de dé, le plus petit chiffre gagne). L'autre gagnera bien sûr les 10 millions de \$ comme tous les autres joueurs.

COMPOSANTS

11. **Endommager un composant** : Tous les composants avec un dos "endommagé" peuvent l'être, y compris les astronautes mais pas les "Supplies" ou les "Sample" (échantillons). Si l'on doit endommager un composant alors que tous le sont déjà, l'astronef est détruit.

OUTCOME

12. **Outcome ("événement")** : Si plusieurs doivent être tirés d'affilé, entre chaque tirage remélanger les cartes avec celle qui a été tiré si le joueur n'a pas payé pour la retirer. **S'il ne reste qu'une seule carte** la laisser face visible pour un échec, la retirer gratuitement pour un succès.

MANOEUVRES AUTOMATIQUES

13. **Manoeuvres automatiques (points d'exclamation)** : Surviennent à la fin du tour du joueur qui a un astronef concerné et non pas à la fin de l'année.

RISQUES

14. **Radiation** : 1 fois / astronaute à l'arrivée dans la zone concernée, si la capsule y reste au moins 1 an. La capsule Aldrin limite l'impact des radiations. On peut réaliser un **"Survey"** sur les radiation.
15. **Les dangers avec silhouette d'homme** : ne concerne que les humain et ne sont révélés que lorsqu'un humain y arrive.
16. **Révéler un "risque" (unexplored, radiation)** : avec un astronef posé (unexplored) est soit publique, soit gardé secret par l'agence qui alors détruit son astronef. En cas de survey (unexplored, radiation) on peut garder l'information secrète sans détruire l'astronef.
17. **L'unexplored du vol suborbital** nécessite obligatoirement un humain sur place.

TECHNOLOGIES

18. Une fois développée une technologie peut être utilisée même pour un astronef envoyé dans l'espace avant le développement de la technologie.
19. **Tout Landing** nécessite la technologie même un probe ou un propulseur seul est testé.
20. **Le Re-entry ne concerne que les capsules.** Tous les autres composants y compris les Probe ne nécessite pas de test.
21. **Propulseur ionique** : On ne le charge pas comme on veut, il accélère ! Sa puissance dépend simplement du temps de manoeuvre, minimum 1 an, donc des manoeuvres sans icône-sablier (entre parenthèse ou non) ne peuvent l'utiliser. Pour les autres, multiplier les icônes "temps" par 5 pour avoir la puissance développée pour la manoeuvre et déplacer l'astronef comme pour toute manoeuvre sur plusieurs années. On peut décider d'augmenter le temps de manoeuvre pour plus de puissance ! 1-On décide de la poussée recherchée / 2-On place sur la carte astronef le nombre de jetons "sablier" nécessaire puis on place l'astronef "en transit" sur sa destination et on retire un jeton sablier chaque année.
22. **Rendez-vous** : impossible sur Terre (inutile) ou en vol suborbital, possible ailleurs (y compris sur les planètes). Réunir deux astronefs uniquement au même endroit donc sans jeton temps, par contre un astronef peut se séparer en cours de trajet avec des jetons temps, les 2 astronefs résultant ont tous deux les mêmes jetons temps qu'avant la séparation.
23. **Survey** : nécessite un probe ou une capsule.

COLLECTER DES RESSOURCES OU DES ECHANTILLONS

24. **Collecter** : nécessite un probe ou une capsule.
25. **Collection de supplies** : révéler le lieu à tous.
26. **Ressources collectées à valeur commerciale** : On touche la somme en début d'année.

CAPACITES DES ASTRONAUTES

27. **Capacités des astronautes** : uniquement si non blessés. Pilotes-RendezVous/Landing. Médecin évite que les autres (pas lui) soient blessés. Mécanicien-LifeSupport + répare les composants endomagés avec 1 supplies/composant.

DONS/ECHANGES

28. **En cas de don d'un composant** : si le bénéficiaire l'utilise sans avoir la technologie il gagne gratuitement celle-ci avec les cartes évènements.
29. **En cas de don de technologie** : le bénéficiaire place autant de carte évènements qu'il reste au donateur.