

DÉBRIEFING



INSTRUCTEUR (Rang 2 ou supérieur)

1. PROMOTION DE L'ÉQUIPAGE

Si la carte de Rang a été retournée face « terminé » lors de la dernière Exploration planétaire, vérifiez pour chaque Membre d'équipage ayant fait partie de l'Équipe de terrain (et encore en vie) s'il remplit les critères indiqués sur la carte de Rang (un certain nombre de pions Réussite dans la réserve en fonction de son Rang actuel).

Si c'est le cas, remplacez sa pochette de Rang actuelle par une pochette d'un Rang supérieur, rangez l'ancienne pochette dans son compartiment de Section, puis remettez le Membre en question sur son plateau Equipe.

Si aucune pochette d'un Rang supérieur n'est disponible, le Membre d'équipage ne peut pas être promu.

Après avoir vérifié ces critères pour chaque Membre, si au moins l'un d'entre eux a été promu, Retirez la carte de Rang du jeu.

Si aucun Membre n'a été promu, remettez-la dans « Rangs » (Boîtier A).

2. CRÉEZ LA RÉSERVE RÉUSSITE

Dans la réserve Réussite, placez tous les pions Réussite situés sur l'Atterrisseur ou sur l'emplacement dédié du plateau de Planète.

Ajoutez-y tous ceux du sachet Pions.

3. ACHETEZ DES DÉS OU VENDEZ-EN

Vous pouvez défausser autant de pions Réussite de la réserve Réussite qu'il y a de dés actuellement dans chaque Section (elles ont toutes le même nombre de dés) pour acheter un dé supplémentaire pour les 4 Sections :

Chaque joueur de Section prend alors 1 dé de Section de la boîte du jeu et l'ajoute à son compartiment de Section.

Si vous avez assez de pions Réussite, vous pouvez acheter des dés plusieurs fois lors de cette étape.

Par exemple, si chaque Section contient actuellement 6 dés, vous devez dépenser 6 pions Réussite pour acheter 1 nouveau dé à chacune.

 Chaque fois que vous achetez un dé, vous pouvez affecter un Membre d'équipage de Rang 2 ou 3 en tant qu'instructeur ; le coût pour acheter le dé est alors réduit de 1 (Pour les rangs 2) ou de 2 (Pour les rangs 3).

Vous pouvez aussi vendre des dés de chaque Section, tant que la vente ne réduit pas leur nombre à 3. Quand vous effectuez une vente, chaque joueur de Section range un dé de son compartiment de Section dans la boîte du jeu, puis 4 pions Réussite sont ajoutés à la réserve Réussite.

Vous ne pouvez effectuer qu'une vente par Gestion de Vaisseau.

Vous pouvez acheter et vendre des dés dans n'importe quel ordre. Au final, toutes les Sections doivent posséder le même nombre de dés.

4. ALLEZ EN PAGE 28 - DÉCHARGEMENT