DU BEKOMMST 6
JEDER MITSPIELER BEKOMMT 2

Gagner 6 billets
Les autres gagnent 2 billets

FÜR JEDE 1 IM ALL 2 1
JEDER MITSPIELER FÜR JEDE 1 IM ALL 1

Gagne 2 PV + 1 billet pour chaque mission « 1 » que tu as lancée.
Les autres joueurs gagnent 1 PV par mission « 1 » qu'ils ont lancée.

FÜR JEDE 2 IM ALL 3 1
JEDER MITSPIELER FÜR JEDE 2 IM ALL 2

Gagne 3 PV +1 billet pour chaque mission « 2 » que tu as lancée.
Les autres joueurs gagnent 2 PV par mission « 2 » qu'ils ont lancée.

FÜR JEDE 3 IM ALL 4 2
JEDER MITSPIELER FÜR JEDE 3 IM ALL 3

Gagne 4 PV + 2 billets pour chaque mission « 3 » que tu as lancée.
Les autres joueurs gagnent 3 PV par mission « 3 » qu'ils ont lancée.

KAUFE 1 1 4

Tu peux acheter 1 carte de technologie (bleue, jaune ou rouge) pour 4 billets.

KAUFE 2 VERSCHIEDENE 6

Tu peux acheter 2 cartes de technologie de couleurs différentes, pour 6 billets.

KAUFE BIS ZU 3 [AUCH GLEICHE] 2/5/9

Acheter 1, 2, 3 cartes de technologie (bleue, jaune ou rouge, même identiques) pour 2, 5, 9 billets.

TAUSCHE BIS ZU 2X

Echanger jusqu'à 2 cartes de technologie avec le stock.

KAUFE 1 1 4

Acheter 1 carte de technologie verte pour 4 billets.

KAUFE BIS ZU 2 1 4/7

Acheter 1 ou 2 cartes de technologie vertes pour 4 ou 7 billets.

VERKAUFE 1 6

Défausser 1 carte de technologie (bleue, jaune ou rouge) pour gagner 6 billets.

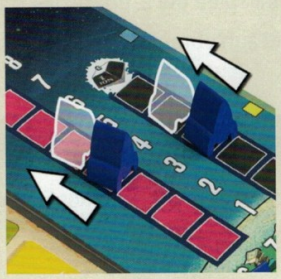
1 LEVEL-UPGRADE 1 2 3 4 5 7 9

Upgrader la carte « Level » pour le coût indiqué :
1 → 2 : 5 billets
2 → 3 : 7 billets
3 → 4 : 9 billets

KAUFE 1 LADERAUM UPGRADE 4

Acheter une extension de fusée pour 4 billets.

Attention, une extension augmente la capacité de la fusée, mais aussi le coût de chaque lancement (cf dessin sur l'extension).



KAUFE 1 ANTRIEBS UPGRADE 2

Acheter une amélioration de réacteurs pour 2 billets.

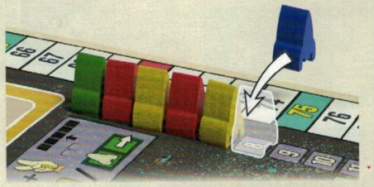
Le coût de lancement est diminué d'un.

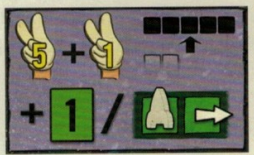
INVESTIERE 1X ?

Investir dans la station spatiale (1 fois).

Placer un pion fusée sur la 1re case disponible :
Payer le coût indiqué sur la case.
Gagner 5 PV + 1 PV par mission que tu as lancée.
En plus :
- gagner une carte verte
ou
- avancer de 1 sur la piste de revenus

NB : La case 12 de la piste de la station spatiale reste libre et accessible à tous (les pions sont placés dans la case d'à côté).





Gagner immédiatement 3 billets.

Gagner immédiatement 5 PV

Pendant l'étape A, prendre 1 carte mission de plus et en conserver 1 de plus (donc en prendre 4 et en conserver 2).
Avec 2 fois ce bonus, en prendre 5 et en conserver 3.

Pendant l'étape B, vous pouvez affecter une capacité supplémentaire à l'un de vos lancements.
Chaque bonus ne peut être utilisé que pour 1 seul lancé, mais plusieurs bonus peuvent se cumuler sur un même lancé.

Pendant l'étape B, vous pouvez effectuer 1 lancement supplémentaire. Le coût pour ce 2e lancement est réduit de 2 billets.