



# Glossaire des tuiles Déroulement

Le 1<sup>er</sup> joueur qui arrive sur une nouvelle case de la piste Déroulement déclenche le ravitaillement   : ajoutez X ressources prises au hasard dans le sac et placez-les sur chacune des tuiles Terrain (maximum 4 cubes Ressource par tuile) et remplissez également les espaces de serre vides. Puis, tout au long des manches, bénéficiez de différents bonus.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez une partie de vaisseau (à chaque fois que vous prenez une tuile Mission), gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez une tuile Serre, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez une tuile Fondation, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous améliorez une partie de vaisseau, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez une tuile Laboratoire, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez un bâtiment (à chaque fois que vous posez une figurine Bâtiment), gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous améliorez une partie de vaisseau, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous formez un spécialiste, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous améliorez une Serre, gagnez un Haut Fait.



**Bonus de manche** : À chaque fois que vous construisez une partie de vaisseau (à chaque fois que vous prenez une tuile Mission), gagnez un Haut Fait.