###### Exemple de déroulement d’un tour :

Etat de démarrage :

* Le docteur se trouve dans l’infirmerie, il démarre avec 3 points de vie et 4 dés
* Le mécanicien se trouve également dans l’infirmerie, il démarre avec 2 points de vie et 2 dés
* Le capitaine se trouve dans le poste de pilotage, il démarre avec 4 points de vie et 2 dés
* Le commandant se trouve dans la salle de détente, il démarre avec 3 points de vie et 3 dés.
* Le vaisseau à 2 points de vie.

Semaine 10 :

* Une grosse panne se déclare dans la salle de détente : valeur : 24. Elle inflige 1 point de dégât à l’équipage si elle n’est pas résolue.
* Une petite panne se déclare dans le poste de pilotage : valeur 3. Elle inflige 1 point de dégât à l’équipage si elle n’est pas résolue.

Le jeu propose au joueur différentes options comme par exemple :

* Voir l’état du vaisseau (point de vie, pannes)
* Voir l’état de l’équipage (point de vie, nombre de dés, statut : déjà joué ou non)
* Choisir un membre d’équipage pour jouer son tour
* Quitter le jeu

Le joueur commence par jouer le capitaine.

Le joueur tente de déplacer le capitaine vers la salle de détente.

Le jeu le prévient qu’il va prendre 1 point de dégât car le déplacement implique de traverser le poste de pilotage qui a actuellement une panne.

Le joueur annule le déplacement et demande au capitaine (2 dés) de réparer la petite panne :

* 1er lancé : 2, 1. Le joueur ne garde rien et relance
* 2ème lancé : 6, 1. Le joueur garde le 6 et relance le reste.
* 3ème lancé : 4.
* Résultat final : 6, 4

Le joueur active la capacité spéciale du capitaine (le dé 6 est consommé). Il reste le dé 4. Le joueur assigne le dé à la réparation.

La réparation est à 0, elle est résolue.

Grâce à la capacité spéciale du capitaine, le docteur a maintenant 5 dés, le mécanicien a 3 dés et le commandant 4. Le capitaine récupère également 1 dé en plus (il a donc techniquement 4 dés) mais perdra 1 dé à la fin du tour. Donc il aura 3 dés en semaine 9.

Le joueur envoie le commandant dans la salle de détente et lance ses dés pour réparer la grosse panne :

* 1er lancé : 5, 3, 1, 4. Le joueur garde le 5 et relance le reste.
* 2ème lancé : 1, 1, 6. Le joueur garde le 6 et relance le reste.
* 3ème lancé : 1, 2.
* Résultat final : 5, 6, 1, 2

Le joueur active la capacité spéciale du commandant 2 fois. La panne est réduite à 4. Le joueur investi le reste dans la réparation. Il reste 1 point à réparer

Le joueur envoie le mécanicien sur la grosse panne :

* 1er lancé : 1, 3, 1, 4.
* 2ème lancé : 1, 1, 5, 5. Le joueur s’arrête là
* Résultat final : 1, 1, 5, 5

Le joueur active la capacité spéciale du mécanicien 2 fois ce qui redonne 2 PV au vaisseau. Le reste est investi dans la réparation. La panne est réparée.

Le joueur lance les dés du docteur :

* 1er lancé : 5, 3, 1, 4, 4.

Le joueur active la capacité spéciale du docteur. Tout l’équipage regagne 1PV.

Le tour est fini :

* Tout le monde perd 1 dé
* Tout le monde a gagné 1 dé, grâce à la capacité spéciale du capitaine
* Tout le monde a gagné 1 PV, grâce à la capacité spéciale du docteur
* Le Vaisseau a gagné 2 PV, grâce à la capacité spéciale du mécanicien lancé 2 fois.

L’état final du vaisseau est :

* Le docteur se trouve dans l’infirmerie, il a 4 points de vie et 4 dés
* Le mécanicien se trouve également dans l’infirmerie, il a 3 points de vie et 2 dés
* Le capitaine se trouve dans le poste de pilotage, il a 5 points de vie et 2 dés
* Le commandant se trouve dans la salle de détente, il a 4 points de vie et 3 dés.
* Le vaisseau à 4 points de vie.

Un nouveau tour est déclenché, selon les règles fixées dans le sujet du projet, de nouvelles pannes se déclenchent et le joueur peut de nouveau consulter l’état du vaisseau et envoyer les membres d’équipage faire les réparations.