SPACE EMPIRES : FEUILLE DE PRODUCTION

Phase économique	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PC conservés au tour précédent																				
+ PC des colonies																				
+ PC des minéraux																				
+ PC vaisseaux marchands (jeu avancé seulement)																				
TOTAL																				
- maintenance																				
- enchères (ordre tour)																				
Sous-Total																				
- Achat de technologie																				
- Achat de vaisseaux																				
PC RESTANTS																				
- PC achat améliorations																				
Hausse maintenance (achats)																				
Diminution maintce. (pertes)																				
Développement des colonies									**Développement des colonies**										**Développement des colonies**	

PROGRESSION DE LA TECHNOLOGIE – Entourez les chiffres au fur et à mesure des achats de technologie

TECHNOLOGIE	AU DEPART	NOUVEAU NIVEAU TECHNOLOGIQUE (COÛT EN PC)
Taille de vaisseau	1	2(10) 3(15) 4(20) 5(25) 6(30)
Attaque	0	1(20) 2(30) 3(40)
Défense	0	1(20) 2(30) 3(40)
Tactiques	0	1(15) 2(20) 3(30)
Mouvement	1	2(20) 3(30) 4(40) 5(40) 6(40)
Arsenal	1	2(20) 3(30)
Terraformation	0	1(25)
Exploration	0	1(15)

TECHNOLOGIE	AU DEPART	NOUVEAU NIVEAU TECHNOLOGIQUE (COÛT EN PC)
Technologies avancées		
Chasseurs	0	1(25) 2(30) 3(40)
Défense Antiaérienne	0	1(20) 2(25) 3(30)
Camouflage	0	1(30) 2(40)
Scanners	0	1(20) 2(30)
Mines	0	1(20)
Déminage	0	1(10) 2(20)