

CHAOSPHERE BLACK HOLE

RÈGLES DU JEU

 FRÉDÉRIC CRUSSARD

 YANNIS VANNOD

LE TROU NOIR A ABSORBÉ VOTRE
ÉNERGIE POUR LIRE ?
PAS DE PANIQUE, LE JEU ET SES
RÈGLES SONT LÀ EN VIDÉO !





MESSAGE URGENT DE L'ONIGATUL DU SECTEUR 15

À TOUTES LES FORCES QUI ÉCOUTERONT CET APPEL, ICI LE HAUT-CONSUL DE GOMIA, ANCIEN ONIGATUL DU SECTEUR 15. DEPUIS L'ABANDON DE NOTRE SECTEUR IL Y A 10 ANS PAR LA FÉDÉRATION GATÛL, J'AI MAINTENU L'ORDRE ET LA SÉCURITÉ FACE AU CHAOS ET AUX MENACES EXTÉRIEURES. MES MÉTHODES ONT ÉTÉ CRITIQUÉES, MAIS NOUS AVONS PROSPÉRÉ...

AUJOURD'HUI, NOUS FAISONS FACE À UNE MENACE ENCORE PLUS GRANDE : **NOTRE ÉTOILE S'EFFONDRE, ET CETTE CATASTROPHE IMMINENTE MENACE D'ENGLOUTIR TOUT NOTRE SYSTÈME.** CET EFFONDREMENT N'EST PAS NATUREL, IL EST LE FRUIT DES PLUS VILES MANIGANCES...

À VOUS TOUS QUI NOUS AVEZ TOURNÉ LE DOS OU QUI NOUS AVEZ MENACÉS, J'ESPÈRE QU'IL RESTE UN PEU D'HONNEUR EN VOUS. **JE VOUS DEMANDE DONC DE NOUS AIDER.** ENVOYEZ VOS VAISSEAUX, PILLEZ, PRENEZ TOUT CE QUE VOUS VOULEZ, **MAIS SAUVEZ MON PEUPLE ET SA CULTURE...**

QUI ENTENDRA MON APPEL ? QUI AURA LA DÉCENCE DE NOUS PORTER SECOURS ?



PLANÈTE ETONAK ?

TOI QUI M'ACCUSES D'ÊTRE UN TYRAN, METTRAS-TU DE CÔTÉ TON EGO POUR NOUS SAUVER ?



PIRATES ATONAROS ?

VOUS QUI TERRORISEZ L'ESPACE AU NOM DE LA LIBERTÉ, LA DONNEREZ-VOUS AUX MIENS ?



FÉDÉRATION GATÛL ?

VAS-TU RECOUVRER TON HONNEUR EN SAUVANT CEUX QUE TU AS LÂCHEMENT ABANDONNÉS ?



SPONSOR INFERNO ?

QUOI DE MIEUX QU'UNE BONNE ACTION POUR TA PUBLICITÉ ?

LE TEMPS EST COMPTÉ. L'AVENIR DE MILLIONS D'ÂMES REPOSE SUR CET APPEL. QUE CEUX QUI PEUVENT AGIR SE MANIFESTENT AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD.

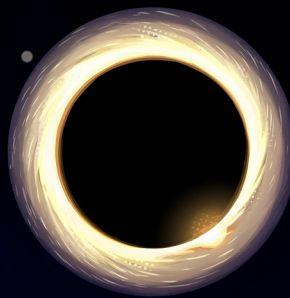
AVEC ESPOIR ET DÉSESPOIR, NOS ÂMES SONT ENTRE VOS MAINS... ■

VOTRE MATÉRIEL POUR SAUVER LE SECTEUR 15

1 PLATEAU DU SECTEUR



1 DISQUE TROU NOIR



6 DISQUES ROTATION



6 JETONS PLANÈTE



4 STANDEES



4 BASES



4 PLATEAUX VAISSEAU



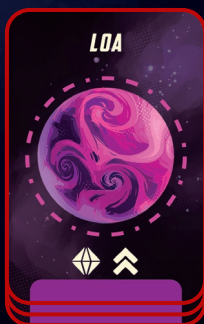
14 CARTES
BOROM



14 CARTES
GOMIA



14 CARTES
LOA



14 CARTES
ZADUS



14 CARTES
TARILI



14 CARTES
MOGUDAR



19 CARTES
OPPORTUNITÉ



3 CARTES
SHIP-SHOP



5 CARTES
EXPLORATEUR



24 MARQUEURS
ÉNERGIE



4 MARQUEURS
MOTEUR



24 MARQUEURS
EXPLORATION



1 MARQUEUR
ROTATION



VOTRE MISSION

Le message était acerbe, surtout venant d'un tyran qui s'est empressé d'étendre son pouvoir après l'Abandon, mais vous savez qu'il n'a pas tort... les richesses du Secteur en valent la peine !

En tant que leader de votre faction, guidez votre flotte à travers les 6 planètes du Secteur ! Utilisez votre énergie à bon escient, car bien que vous l'optimisiez en surfant sur les orbites des planètes pour vous déplacer, il faudra en garder pour les explorer !

Chaque planète est unique et offre différentes ressources, ne vous focalisez pas seulement sur les matériaux, sauvez aussi des Carbonides en détresse. En plus de vous faire passer pour des héros, ils peuvent vous être très utiles ! Sur certaines planètes, vous aurez également l'occasion de découvrir des technologies uniques développées par le Secteur, parfaites pour améliorer vos vaisseaux.

Ne perdez pas de temps, car le Haut-Consul a dit vrai : nos capteurs indiquent que l'étoile est sur le point de s'effondrer. Quand cela arrivera, vous ne voudrez pas être sur les planètes qui vont se faire absorber !

L'OBJECTIF

Vous devez récupérer des éléments de valeur pour améliorer votre vaisseau ou accumuler des points d'Opportunisme. Pour y parvenir, utilisez vos Énergies pour vous déplacer sur les orbites et explorer les planètes du Secteur 15. À la fin de la partie, lorsque le Secteur sera perdu, soyez la faction qui en a le plus profité en ayant le plus de points d'Opportunisme !

LES VAISSEAUX

Bien que leurs histoires et motivations divergent totalement, les différents vaisseaux jouables ont par un incroyable hasard les mêmes capacités ! Voici les éléments utiles de ces cartes :



- 1** Positionnez le Plateau au centre de la table.
- 2** Placez les jetons Planète, côté sain vers le haut, sur leur emplacement respectif en suivant les couleurs.
- 3** Choisissez un Disque Planète, placez-le sur l'emplacement du plateau, puis placez le marqueur Rotation au centre du disque.
- 4** Mélangez chaque paquet de Cartes Planète et placez-les face cachée en piles distinctes sur la table.
- 5** Révélez la première carte des paquets Zadus, Mogudar, Tarili et Gomia, et placez-les face visible sur la Zone de marchandage du plateau. Si une Carte Événement est révélée (symbole  ou ) , piochez-en une autre à la place et remplacez la Carte Événement dans son paquet avant de le mélanger. Placez les 3 cartes du Ship-shop sur l'emplacement dédié du Plateau.
- 6** Placez le paquet des Cartes Opportunité face cachée à l'emplacement prévu sur le plateau, puis dévoilez et placez les quatre premières cartes sur le plateau à côté du paquet.
- 7** Conservez le Disque Trou noir et les cartes Explorateur à proximité du plateau.
- 8** Disposez les marqueurs Énergie et Exploration à proximité des joueurs.
- 9** Chaque joueur choisit un Vaisseau, le positionne devant lui et place un Marqueur Moteur sur le chiffre 3 de sa Jauge Moteur.
- 10** Chaque joueur place le Standee correspondant à son vaisseau sur son emplacement de départ.
- 11** Désignez le Premier joueur (cela peut être celle ou celui qui a le plus tendance à profiter du malheur des autres).



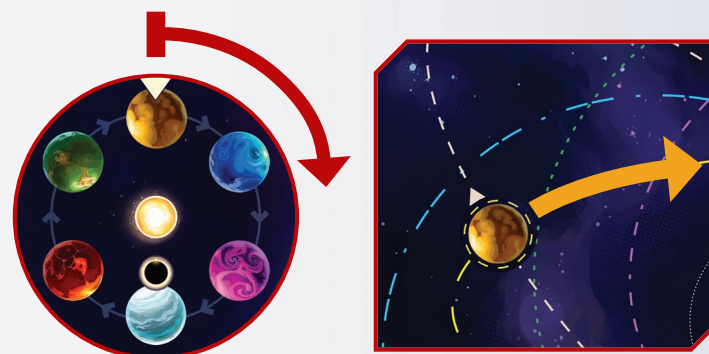
COMMENT SAUVER LE SECTEUR 15

DÉBUT D'UN TOUR DE JEU

Lors du premier tour d'une partie, le Premier joueur positionne le Marqueur Rotation sur la planète qui est désignée par une flèche et déplace immédiatement la planète indiquée sur le plateau d'un emplacement sur son orbite, toujours en sens horaire.

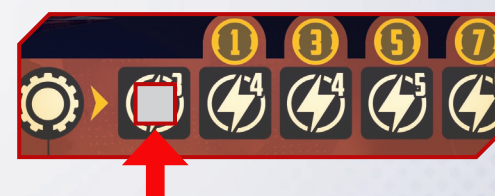
À chaque nouveau tour de jeu, le Premier joueur déplace à nouveau le Marqueur Rotation sur la planète suivante, et déplace la planète indiquée sur le plateau. Il commence à jouer son tour une fois le déplacement de la planète effectué.

Un tour de jeu se termine quand tous les joueurs ont joué leur tour.



VOTRE TOUR

Quand vient votre tour, prenez le nombre d'Énergies indiqué sur votre Moteur actuel. Vous pouvez les utiliser pour effectuer des actions. Il est possible de ne pas toutes les utiliser et d'en garder pour le tour suivant, **mais il est impossible d'en avoir plus de 6 à la fois.**



➤ VOS ACTIONS POSSIBLES

■ Déplacez-vous !

Consommez de l'Énergie pour vous déplacer le long des orbites. Pour chaque emplacement parcouru, il vous coûtera 1 ⚡ Énergie en sens horaire et 2 ⚡ Énergies en sens antihoraire.

Vous pouvez passer d'une orbite à une autre grâce aux nœuds orbitaux où elles se croisent. Vous pouvez vous déplacer autant de fois que vous le voulez tant que vous avez de l'Énergie.

■ Explorez !

Lorsque vous êtes sur une Planète, piochez autant de cartes de son paquet que vous dépensez d'Énergies pour le faire.

Ne dévoilez pas ces cartes aux autres joueurs. Choisissez-en une seule à garder, et placez-la près de votre vaisseau face visible.

■ **Les types de cartes et les cas particuliers sont abordés dans la partie suivante.**

Les cartes Planète non récupérées sont toutes remises au-dessus ou au-dessous de la pile, au choix du joueur.

Vous ne pouvez jamais explorer deux fois la même planète pendant votre tour, mais vous pouvez explorer plusieurs planètes différentes.

Quand vous explorez une Planète pour la première fois, placez un Marqueur Exploration sur votre carte Vaisseau pour l'indiquer. À la fin de la partie, chaque marqueur rapportera ① point d'Opportunité.



Si vous explorez les 6 Planètes du Secteur en premier, récupérez la Carte 1^{er} Explorateur d'une valeur de ④ points d'Opportunité. Si vous êtes plusieurs à réaliser cet exploit durant le même tour de jeu, alors ne prenez que des Cartes d'une valeur de 2 points au lieu de 4.



▪ **Marchandez !**

Faites appel au Vaisseau Marchand de la zone, le "Ship-shop", et contre 2 Énergies, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- Échanger une de vos cartes Planète contre une carte Planète du Ship-shop
 - Échanger 2 de vos Piles à fusion pour améliorer immédiatement votre Jauge Moteur
 - Échanger 2 de vos Piles à fusion contre une carte Synthétiseur de minerai du Ship-Shop
- Les piles à fusion dépensées sont à remettre sous leur paquet d'origine.



▪ **Saisissez une Opportunité !**

Vous pouvez échanger vos Minerais et Piles à fusion contre des cartes Opportunité ! Ces cartes rapportent des points d'opportunisme en fin de partie et peuvent améliorer votre Moteur. Les conditions d'échange sont représentées sur chaque carte. Quand une Opportunité est saisie, remplacez-la par une nouvelle de la pioche.



L'EXPLORATION

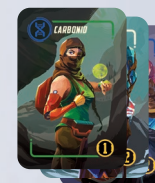
Il est possible de trouver de nombreuses cartes différentes en explorant le Secteur 15.

➤ **LES CARTES :**



Les cartes Carbonide !

Ce sont les êtres vivants à base de carbone qui peuplent l'espace connu ! Ces cartes rapportent toujours des points d'Opportunisme pour la fin de partie, mais peuvent aussi améliorer la Jauge Moteur de votre vaisseau ! La couleur du symbole représente la planète d'origine du Carbonide.



Les cartes Minerai !

Les minerais peuvent être échangés contre des cartes Opportunité ! Il n'y a pas mieux pour rentabiliser une "mission de sauvetage" que quelques ressources naturelles précieuses !



Les cartes Amélioration !

Récupérer ces cartes vous permet le plus souvent d'améliorer votre vaisseau avec des effets et actions uniques ! Retrouvez leurs effets dans la partie "Cartes spéciales" page 10.



Les cartes Événement !

Révélez immédiatement une carte Événement piochée et disposez-la sur le plateau ou à proximité. Dès qu'une deuxième carte Événement est piochée, un effet est appliqué. Retrouvez leurs effets dans la partie "Cartes spéciales" page 10.

➤ **LES SYMBOLES :**



Bien caché

Les cartes avec ce symbole ne peuvent être récupérées que si vous avez dépensé au moins 2 Énergies pour explorer la Planète. Sinon, replacez la carte au-dessus du paquet.



Les points d'Opportunisme

Ces points permettent de déterminer quelle faction a le plus profité de la situation du Secteur 15 en fin de partie !



Amélioration du Moteur

Si vous récupérez une carte avec ce symbole, améliorez d'un cran votre Jauge Moteur !
Si vous vous débarrassez d'une carte avec ce symbole, baissez d'un cran votre Jauge Moteur.



Coût en Énergies

Ce symbole, et le chiffre qui lui est associé, indiquent le coût en Énergies d'une action spéciale !

PLANÈTES ET TROU NOIR

LE DÉPLACEMENT DES PLANÈTES

> SENS

Les Planètes se déplacent toutes sur leur propre orbite en sens horaire. Quand une Planète se déplace, elle se déplace toujours d'un seul emplacement à la fois.

> RÉPULSION

Lorsqu'une planète est déplacée sur une case déjà occupée par une autre planète, cette dernière est éjectée vers la prochaine case libre sur son orbite. Une réaction en chaîne peut alors se produire, entraînant le déplacement successif de plusieurs planètes.

> VAISSEAUX

Les vaisseaux qui sont sur une planète sont déplacés avec elle, alors attention à bien anticiper les déplacements des planètes !
Si une planète se déplace sur un vaisseau, le vaisseau est alors considéré comme étant sur la planète.



LE TROU NOIR

Le Haut-Consul l'avait annoncé, l'étoile du Secteur 15 s'est effondrée anormalement vite et a laissé place à un trou noir !

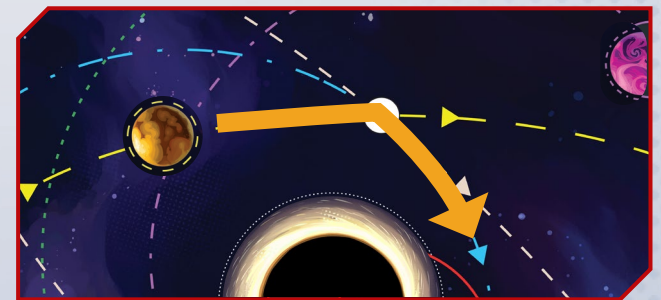
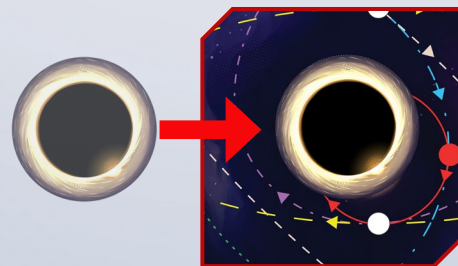


Quand 3 planètes s'alignent sur la conjonction critique, placez le Trou noir sur l'emplacement prévu du Plateau.

Vous pouvez aussi vous fier au symbole Trou noir du Disque Rotation pour repérer la conjonction critique. Quand le Marqueur passe deux fois par la planète proche du symbole, c'est que la conjonction critique est arrivée.

À partir de ce moment, les Planètes suivront toujours l'orbite la plus courte vers le Trou noir lors de leurs déplacements, jusqu'à être avalées.

Une fois dans le Trou noir, une planète ne peut plus être explorée et ne se déplace plus.



CAS PARTICULIERS

- Si le Marqueur Rotation est déplacé sur une planète dans le Trou noir, déplacez-le sur la planète suivante.
- Si un joueur se retrouve dans le Trou noir, lui, son équipage et toute sa cargaison sont aspirés dans le néant. La partie est terminée pour ce joueur.

La partie se termine après l'absorption de trois planètes par le Trou noir. Les joueurs jouent un ultime tour et comptent leurs points.

Si la troisième planète est absorbée au milieu d'un tour suite à un évènement spécial, les joueurs jouent tout de même un ultime tour complet en plus du tour en cours.



Attention, si les joueurs ne reviennent pas sur leur emplacement de départ avant la fin de la partie, ils ont un malus de -5 points. Les emplacements de départ sont les positions d'origine des planètes.



Les joueurs comptent ensuite leurs points d'Opportunisme :

- + ⑤ points par groupe de 3 ⚡ Carbonides différents (ADN Bleu - Jaune - Blanc)
- + ① point par Marqueur Exploration
- Les points de votre carte 1^{er} Explorateur (si obtenue)
- Les points de votre Jauge Moteur
- Les points de vos cartes Opportunité
- Les points de vos cartes Planète (appliquez les effets des multiplicateurs et des accumulateurs)
- Les points obtenus avec les cartes C'Matter et l'Artefact mystérieux

LE SAVIEZ-VOUS ?

Découverte et récoltée sur la planète vivante C'Culta, la C'Matter est une matière ancestrale permettant la téléportation. Cruciale pour l'unification de Gatûl, cette ressource rare est réservée au gouvernement... ou aux plus riches.

Utilisée par les vaisseaux pour des déplacements rapides, elle a aussi été utilisée durant la guerre Repsienne de 4072. Des C'Bombes planétaires ont été téléportées au cœur de mondes contrôlés par Repsy, marquant l'histoire des conflits interstellaires.



CARTES SPÉCIALES



ÉVÈNEMENTS

Le Secteur 15 est de plus en plus instable ! Une catastrophe est imminente !

Quand deux cartes Événement sont dévoilées, résolvez l'un des effets suivants :

■ Deux Événements identiques

Retournez la Planète d'où provient la deuxième carte Événement piochée.

La Planète est alors contaminée par les radiations. Les Actions «Déplacez-vous ! Explorez ! Marchandez !» consomment 1 ⚡ Énergie supplémentaire (ex : piocher 3 cartes coûte 4 Énergies au lieu de 3).

Passer par une planète contaminée sans s'y arrêter n'affecte pas les vaisseaux.

■ Deux Événements différents

Faites immédiatement avancer le marqueur sur le Disque Rotation et déplacez-la planète indiquée.

Une fois la catastrophe résolue, remplacez les cartes Événement en dessous de leur paquet d'origine.



C'MATTER

La matière la plus précieuse de l'univers !

Sa consommation permet d'utiliser les C'Sauts, un équivalent à la téléportation !

À la fin de partie, chaque joueur compte le nombre de capsules de C'Matter qu'il possède.

Le joueur qui en possède le plus gagne ⑦ points d'Opportunisme, le second ④ points et le troisième ② points.

En cas d'égalité, chaque joueur se partage le rang inférieur.

Exemple : 2 joueurs premiers exæquo gagnent 4 points chacun au lieu de 7, et si un autre joueur était deuxième, il passe lui aussi au rang inférieur et gagne 2 points au lieu de 4.



RELIQUES DE PLANÈTE

La souche végétale de terraformation de Tarili, le crâne du grand Erzar de Zadus, l'intégralité des données scientifiques de Mogudar ! Ces reliques doivent être sauvées !

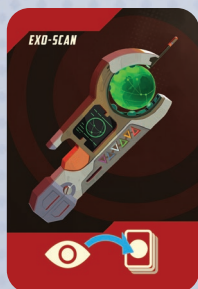
À la fin de la partie, ces cartes permettent de multiplier par 2 les points d'Opportunisme de chaque carte Carbonide avec le symbole ADN de la couleur indiquée.



DISTRIBUTEUR DE NOURRITURE DELUXE

Un distributeur de nourriture qui change ses recettes en fonction de qui veut manger ? Que demander de plus à part échapper à un trou noir ?

À la fin de la partie, choisissez une couleur d'ADN (Bleu - Jaune - Blanc), cette carte permet de gagner 1 point supplémentaire pour chaque carte Carbonide avec le symbole ADN de la couleur choisie.



ANALYSEUR PLANÉTAIRE

Parfait pour détecter toutes sortes de choses à la surface d'une planète : des gens, des minerais, des technologies, des sphères de cristal...

Cette carte vous permet de regarder gratuitement la première carte de la planète où vous vous trouvez, une seule fois par tour. Remettez ensuite la carte au-dessus de la pile. Si vous possédez cette carte en double, regardez deux cartes au lieu d'une.



DISTRIBUTEURS DE NOURRITURE LOCALE

Quoi de mieux pour vos "invités" que de retrouver les bons petits plats de leur planète durant leur voyage ? Ils en seront sûrement reconnaissants !

À la fin de la partie, ces cartes permettent de gagner 1 point supplémentaire pour chaque carte Carbonide avec le symbole ADN de la couleur indiquée.



IMPLANT D'OPTIMISATION ORBITALE

Pourquoi calculer les meilleurs itinéraires orbitaux du Secteur quand il suffit de récupérer les calculs déjà faits par les scientifiques de Loa ?

Cette carte permet de ne dépenser qu'une seule Énergie pour se déplacer sur une orbite dans le sens anti-horaire.



C'COORDONNÉES

Utiliser la C'Matter pour se téléporter demande du temps ! Ça tombe bien, des coordonnées toutes prêtes sont à votre disposition !

Pour 1 ⚡ Énergie, cette carte permet de vous téléporter sur la planète indiquée par la carte et sur la planète désignée actuellement par le marqueur rotation.



COSCO LE MARCHAND

Vous avez sauvé Cosco le marchand ! Il était coincé sur Borom et pas loin d'y passer ! Pour vous remercier, il vous fait une remise sur la spatio-taxi appliquée par le "Ship-shop" !

Cette carte permet de réduire le coût du Troc de 1 ⚡ Énergie. Cosco ne peut pas être échangé !



HAUT-CONSUL SECTEUR 15

Le Haut-Consul a toujours de l'influence auprès des populations du Secteur déchu, traitez-le bien et il vous en sera reconnaissant !

Cette carte Carbonide est considérée comme possédant les symboles ADN des 3 couleurs lors du comptage des points.



ARTEFACT MYSTÉRIeux

Ce mystérieux artefact semble avoir été développé sur Borom, mais l'énergie qu'il émane est bien trop différente de ce que la technologie Carbonide est capable de produire... À quoi sert-il ? Qui l'a construit ? Et dans quel but ? En tout cas, il est bien étrange de retrouver un tel artefact là où une étoile est en train de s'effondrer de façon inexplicable...

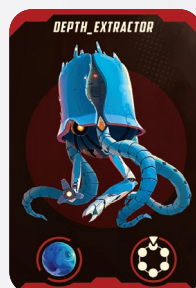
Posséder cette carte en fin de partie rapporte 5 points d'Opportunité. Si un joueur se trouve sur la même case qu'un autre joueur possédant cette carte, il peut dépenser 1 ⚡ Énergie pour lui prendre.



EXTENSION MOTEUR 515

Le moteur "Clip-n-Go !" mis au point par les scientifiques de Loa ! Il s'adapte à tous les moteurs existants et donne un coup de boost !

Cette carte permet de faire progresser d'un cran la Jauge Moteur de votre vaisseau.



UNITÉS ROBOTIQUES DE RÉCUPÉRATION

Des robots pour tous les biomes !

Cette carte vous permet de récupérer 2 cartes Planète au lieu d'une lors d'une exploration sur la planète indiquée par la carte et sur la planète désignée actuellement par le marqueur rotation.



PILES À FUSION

Les piles à fusion Inferno sont garanties (à 91%) sans risque ! Depuis l'Abandon du Secteur 15 par Gatûl, menant à un crash économique majeur, ces piles sont devenues une monnaie de troc très prisée.

Ces cartes ne rapportent pas de points mais peuvent être échangées au Ship-Shop ou contre certaines opportunités.



SYNTHÉTISEURS DE MINÉRAI

Les scientifiques de Loa sont parvenus à synthétiser des minerais, ce n'est pas parfait mais ça fera illusion le temps d'un échange !

Ces synthétiseurs permettent de remplacer n'importe quel minerai à échanger pour une Opportunité.

RÉCAPITULATIF DE VOTRE MISSION

VOTRE OBJECTIF

Récupérez des éléments de valeur dans le Secteur 15 et retournez à vos emplacements d'origine avant que le Trou noir n'avale tout. Le joueur avec le plus de Points d'Opportunité en fin de partie est le gagnant !

TOUR DE JEU

DÉBUT DU TOUR DE JEU

- Déplacez le Marqueur Rotation, puis déplacez la planète indiquée.
- Vérifiez la conjonction critique.
- Si le Trou noir est présent, les planètes se déplacent en prenant le chemin le plus court vers le Trou noir.

TOUR D'UN JOUEUR

Prenez le nombre d'Énergies indiqué par votre Marqueur Moteur. Attention, il est impossible d'avoir plus de 6 Énergies. Effectuez les actions suivantes :

■ Déplacez-vous !

- Coûte 1 Énergie par déplacement en sens horaire.
- Coûte 2 Énergies par déplacement en sens anti-horaire.

■ Explorez !

- Piochez autant de cartes Planète que d'Énergies dépensées. N'en gardez qu'une seule (sauf si une amélioration dit le contraire).
- Les cartes non récupérées sont toutes remises au-dessus ou en dessous du paquet Planète, au choix du joueur.
- Une seule exploration par planète est possible à chaque tour.
- Marquez les planètes explorées sur votre carte Vaisseau et prenez une carte 1^{er} Explorateur si vous les avez toutes explorées en premier.

■ Marchandez !

Payez 2 Énergies et faites l'un des choix suivants :

- Échangez l'une de vos cartes planètes contre une carte Planète du Ship Shop.
- Payez 2 Piles à fusion pour augmenter votre Jauge Moteur d'un cran.
- Payez 2 Piles à fusion pour récupérer un des Synthétiseurs de minerai du Ship-Shop (ne servent qu'aux échanges d'Opportunité).

Les Piles à fusion dépensées sont à remettre sous leur paquet d'origine et les Synthétiseurs de minerai sont retirés du jeu une fois utilisés.

■ Saisissez une opportunité !

Cette action ne coûte pas d'Énergie. Échangez vos ressources contre des cartes Opportunité et augmentez votre Jauge Moteur d'un cran si une Opportunité vous le permet.

ÉVÈNEMENTS

Quand 2 cartes Événements sont piochées :

- Deux cartes identiques : déplacez immédiatement le Marqueur Rotation et la nouvelle planète indiquée.
- Deux cartes différentes : retournez la Planète sur sa face contaminée. Les actions «Déplacez-vous ! Explorez ! Marchandez !» consomment 1 Énergie supplémentaire. Passer par une planète contaminée sans s'y arrêter n'affecte pas les vaisseaux.

FIN DE MISSION

Quand 3 planètes ont été avalées par le Trou noir, jouez un ultime tour complet.

Une fois la partie terminée, comptez vos points d'Opportunisme :

- - 5 points si vous n'êtes pas revenu à votre emplacement de départ
- + 5 points par groupe de 3 Carbonides différents (*ADN Bleu - Jaune - Blanc*)
- +1 point par Marqueur Exploration
- Les points de votre carte 1^{er} Explorateur (*si obtenue*)
- Les points de votre Jauge Moteur
- Les points de vos cartes Opportunité
- Les points de vos cartes Planète (*appliquez les effets des multiplicateurs et des accumulateurs*)
- Les points obtenus avec les cartes C'Matter et l'Artefact mystérieux

ASTUCES POUR PROFITER AU MIEUX DU SECTEUR

- Pilliez les planètes qui possèdent des améliorations pour optimiser vos actions par la suite.
- Essayez de récupérer en priorité les minerais nécessaires pour échanger les cartes d'opportunités dévoilées.
- Améliorez votre vaisseau le plus tôt possible dans la partie.
- Essayez de trouver les cartes Carbonides qui se combinent le mieux avec vos améliorations.
- Gardez toujours un œil sur les cartes proposées par le Ship-Shop.
- Explorez toutes les planètes du Secteur 15 en premier pour obtenir un bonus de points.
- Si vous comptez explorer une Planète plusieurs tours de suite, faites attention à remettre les cartes intéressantes que vous n'avez pas pu récupérer au-dessus du paquet.
- Anticipez le mouvement des planètes, économisez vos déplacements ou mettez vous à l'abri.
- Expliquez à vos adversaires que vous êtes clairement meilleur qu'eux, cela pourrait les déstabiliser.