

Turno di Gioco

1. Recuperare una delle proprie pedine dal Warp.
Opzionale: incassare i guadagni

2. Pescare la prima carta del mazzo Destiny

3. Porre le pedine sul cono e scegliere il pianeta da sfidare

4. Il Giocatore Offensivo cerca di reclutare alleati.
5. Il Giocatore Difensivo cerca di reclutare alleati.

6. I giocatori accettano o rifiutano gli inviti ad allearsi.

7. I giocatori scelgono le carte Challenge per risolvere la sfida.
Opzionale: i giocatori scelgono le carte Kickers da usare.

8. Si rivelano le carte giocate, si calcola e si applica il risultato:
 - se sono due carte Attack il totale più alto vince;
 - se una è Attack e l'altra Compromise, vince chi ha giocato l'Attack, ma il Compromise ha diritto alla consolazione;
 - se entrambe sono Compromise i giocatori hanno 1 minuto di tempo per fare un accordo o perdono 3 pedine nel Warp.*Opzionale: si giocano le carte Reinforcements.*

9. Si scartano le carte Challenge usate.

10. Il gioco passa alla seconda Challenge del Giocatore Offensivo o alla prima del prossimo giocatore.

Altre Icone

-  Questa fase indica il Setup all'inizio del gioco.

-  Questa icona significa "in qualunque momento".

Traduzione dei Poteri Alieni e delle Carte Flare di



e dell'espansione



(AMOEBIA - MACRON)

traduzione by The Goblin, 1997

AMOEBA

Movimento di pedine illimitato



Hai il potere del movimento continuo. Quando sei uno dei giocatori principali di una Challenge, dopo aver selezionato le carte, ma prima di rivelarle, puoi aumentare o diminuire il numero di pedine impegnate. Puoi riportarne parte o tutte alle tue basi, o puoi aggiungerne quante ne desideri alla tua fazione prelevandole dalle tue basi, purché ne avessi impegnata almeno una all'inizio della Challenge. Quando sei il Giocatore Offensivo, puoi anche arrivare ad avere più di quattro pedine sul cono.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi aumentare o diminuire il numero delle pedine che hai nella Challengem prima della selezione delle carte Challenge. Se sei il Giocatore Offensivo, puoi mettere più di quattro pedine sul cono iperspaziale.



Super. Puoi usare il tuo potere di cambiare numero di pedine nella Challenge anche come alleato, purché nella fase di accettazione delle alleanze tu abbia inviato almeno una pedina sul cono.

MACRON

Ogni pedina vale quadruplo



Hai il potere della massa. Ognuna delle tue pedine vale 4. Puoi portare una sola delle tue pedine sul cono iperspaziale come Giocatore Offensivo o anche come alleato, ma conta sempre come quattro per il calcolo dei totali della Challenge. Quando devi prendere consolazione o ricompense, le tue pedine valgono 1 come quelle degli altri giocatori.



Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei un alleato o il Giocatore Difensivo, puoi mettere tante pedine sul cono quante sono le tue basi, incluse quelle nel tuo sistema di origine.



Super. Quando sei un alleato o il Giocatore Offensivo, puoi mettere fino a quattro pedine sul cono iperspaziale.



MACHINE

Può continuare il proprio turno



Hai il potere della continuità. Il tuo turno non è limitato a due Challenge come quello degli altri giocatori. Fintanto che hai in mano carte Challenge, puoi continuare a fare il Giocatore Offensivo, anche se hai perso la Challenge precedente. Puoi occupare non più di due Lune vacanti per turno.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali di una Challenge, puoi obbligare il tuo avversario a impilare le sue carte Challenge e Kicker come desidera. In questa Challenge e nelle seguenti, sarà obbligato a giocare le carte in quell'ordine, a partire dalla cima, fino all'esaurimento della pila. Se anche nel frattempo il giocatore dovesse guadagnare altre carte, potrà tenerle nella sua mano, ma potrà farne uso solo dopo l'esaurimento della pila. Gli altri possono scegliere, quando opportuno, se prendere consolazione dalla pila o dalla mano di questo giocatore.



Super. Pesca 7 carte dal Mazzo Challenge e aggiungile alla tua mano.



ANOMALY

Cambia la sorte



Hai il potere dell'improbabile. Una volta per Challenge, quando sei coinvolto in un evento casuale che non sia la pesca di sette nuove carte, puoi annullare l'evento e ripeterlo da capo. Così, puoi annullare la carta estratta dal Mazzo Destiny, oppure ripescare le carte della consolazione o ancora, scartare le carte che hai pescato (come premio, ad esempio) e ripescarle una seconda volta, e così via.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi annullare la carta estratta dal Mazzo Destiny; il Giocatore Offensivo deve ripetere l'estrazione.



Super. Puoi annullare una volta ogni tipo di evento casuale durante la Challenge incorso.

ANTI-MATTER

Il totale più basso vince



Hai il potere della negazione. Se sia tu che il tuo avversario giocate carte Attack, vince chi ha il totale minore. Inoltre, le tue pedine e quelle di tutti gli alleati (offensivi e difensivi), vengono sottratte dal totale della rispettiva fazione. Le pedine del tuo avversario, invece, vengono addizionate come di consueto.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Come Giocatore Difensivo, puoi generare un'esplosione di antimateria che manda nel Warp una pedina a tua scelta dal lato offensivo del cono, per ogni pedina che tu hai nella Challenge. Se al termine il Giocatore Offensivo non ha più pedine sul cono, la Challenge termina immediatamente e tutti gli alleati tornano alle loro basi.



Super. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi scartare un qualsiasi numero di carte, purché ti resti in mano almeno una carta Challenge. Le carte così scartate agiscono da antimateria, distruggendo un ugual numero di carte dalle mani degli altri giocatori; tu scegli chi ne perde e quante.

LOSER

Il vincitore perde e il perdente vince



Hai il potere della rivolta. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, prima di selezionare le carte Challenge puoi dichiarare una rivolta. Quando usi questo potere, entrambi i giocatori principali devono giocare carte Attack, se possibile, e dopo che le carte vengono rivelate lo schieramento vincente perde e quello sconfitto vince. Eventuali carte Kicker possono essere giocate anche dopo la dichiarazione di rivolta, ma comunque prima che vengano selezionate le carte Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. In qualsiasi Challenge nella quale tu sei coinvolto, prima che le carte vengano rivelate, puoi stabilire che entrambe le parti perdano, mandando tutte le pedine, sia offensive che difensive, nel Warp.



Super. Puoi dichiarare una rivolta anche dopo che le carte Challenge sono state selezionate, ma sempre prima che vengano rivelate.

LLOYD

Protegge gli investimenti dei giocatori



Hai il potere dell'assicurazione. Puoi offrirti di assicurare un qualsiasi bene (Potere Alieno, Lucre, pedine, carte, etc..) di qualsiasi altro giocatore, per un prezzo che stabilisci. Se la tua offerta viene accettata, la polizza deve essere immediatamente pagata. L'unico modo di fermare l'assicurazione è di usare una carta Edict *Cosmic Zap* a questo punto, nel qual caso devi restituire il denaro che hai ricevuto. Non puoi recedere altrimenti dal contratto una volta che sei stato pagato. Se l'assicurazione entra in vigore, questa avrà durata di una Challenge e dovrà essere eventualmente rinegoziata all'inizio della prossima. Se hai assicurato un Potere Alieno, questo non può essere perduto durante la Challenge. Se hai assicurato le pedine, il giocatore può riportare alle sue basi quelle che avrebbe dovuto perdere. Se assicuri una base lunare e questa verrebbe conquistata, il Giocatore Offensivo dovrà invece riportare le sue pedine alle sue altre basi. Se assicuri delle carte, il giocatore potrà tenere quelle del tipo che avete concordato invece di essere costretto a scartarle o perderle come consolazione o in altro modo (comunque non può giocare più di una volta per Challenge le carte protette). Non puoi assicurare nulla di ciò che possiedi tu stesso.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Invece di perdere una base, puoi mantenervi una pedina.



Super. Puoi assicurare i tuoi beni per una Challenge, stipulando i termini con un altro giocatore che dovrai pagare. Se non riuscite ad accordarvi, puoi riprendere in mano questa Flare anziché scartarla.

ARISTOCRAT

Sceglie la mano iniziale e pesca carte Flare

Hai il potere del privilegio. La tua condizione sociale ti frutta due particolari poteri:



1 All'inizio del gioco, prima di distribuire le carte, tu scegli le sette con cui inizierai a giocare, purché non prenda la tua carta Flare o la carta Edict *Keeper*. Dopo che avrai scelto, le carte verranno rimescolate e distribuite come di norma agli altri giocatori.



2 Quando sei uno dei giocatori principali, tu peschi la prima carta del mazzo delle carte Flare non utilizzate. Una volta che avrai così pescato la tua prima carta Flare, in seguito dovrai sempre scartarne una (se la possiedi) prima di pescare la nuova. Le carte Flare che scarti in questo modo vengono rimosse dal gioco e non messe nella pila degli scarti.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi esaminare il Mazzo Challenge e scegliere una carta che aggiungerai alla tua mano. Quindi, scarta questa Flare e rimescola il Mazzo Challenge senza includere gli scarti.



Super. Scambia questa carta Flare con altre tre che peschi dal mazzo di quelle non utilizzate.

ASSASSIN

Uccide le pedine altrui



Hai il potere dell'esecuzione. Quando viene estratto il colore di un altro giocatore dal Mazzo Destiny, devi mandare nel Warp una pedina di quel giocatore da qualsiasi base, a tua scelta. L'esecuzione riguarda esclusivamente il giocatore il cui colore è stato estratto, anche se poi non sarà lui il bersaglio della Challenge per altri effetti (come il Potere Alieno *Will*). Quando viene estratta una carta Destiny jolly, puoi assassinare una pedina di qualsiasi colore a tua scelta, anche se poi non sarà quello il giocatore Difensivo della Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei il Giocatore Difensivo e perdi una Challenge, puoi mandare nel Warp tutte le pedine attaccanti (comprese quelle degli alleati). In tal caso, nessun giocatore guadagna la base e tutte le pedine, sia offensive che difensive, vanno nel Warp.



Super. Quando sei il Giocatore Offensivo, puoi assassinare tre pedine avversarie anziché una.

LASER

Fa giocare alla cieca l'avversario



Hai il potere di accecare. Dopo che hai giocato la tua carta Challenge a faccia in giù, selezioni a caso una carta Challenge dalla mano dell'avversario (che avrà cura di separare dalle altre carte prima della tua scelta). La carta da te estratta a caso sarà quella che l'avversario gioca. Se l'avversario desidera giocare una carta Kicker, deve farlo prima che tu selezioni la sua carta Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi costringere il tuo avversario a scegliere la carta Challenge e l'eventuale carta Kicker prima di invitare gli alleati. Il Potere Alieno *Oracle* è immune agli effetti di questa carta.



Super. In qualsiasi Challenge, anche se non sei uno dei giocatori principali, puoi costringere uno dei due a giocare alla cieca pescando a caso la carta Challenge che quel giocatore userà.

JUDGE

Assegna condizioni aggiuntive di vittoria osconfitta



Hai il potere dell'esecutivo. Quando sei uno dei giocatori principali, prima che le carte Challenge vengano giocate, puoi stabilire delle condizioni aggiuntive per il vincitore o il perdente della Challenge (non entrambi). Le condizioni sono limitate dalle normali regole sugli accordi; per esempio, puoi stabilire che il vincitore guadagni tutte le carte del perdente e una base su un pianeta dove il perdente ne ha una. Il tuo giudizio è in aggiunta alle normali conseguenze della risoluzione della Challenge. Se uno dei giocatori gioca una carta Compromise o un altro effetto che altera il corso normale della Challenge (come il potere del *Diplomat*), le tue condizioni si ignorano e non hanno effetto.

Se si usano le regole opzionali sul denaro, il tuo giudizio può essere annullato se l'avversario paga 4 Lucre prima che le carte vengano giocate.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 **Potere Alieno soggetto ad abuso:** si raccomanda di accordarsi sui suoi limiti prima di iniziare il gioco.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, se la differenza fra i totali è inferiore a 5, puoi imporre un pareggio. In tal caso tutti gli alleati tornano alle proprie basi, e tu ed il tuo avversario dovete raggiungere un accordo o perdere 3 pedine nel Warp.



Super. Puoi imporre una condizione sia per il vincitore che per il perdente della Challenge.

ASSESSOR

Impone tasse per l'uso del cono iperspaziale



Hai il potere delle tasse. In qualsiasi momento uno degli altri giocatori metta pedine sul cono iperspaziale, deve pagarti 2 Lucre oppure prendere una pedina da una base del proprio sistema e metterla sulla stella del tuo sistema. Queste pedine sono i tuoi *Collaterali*. Per poter liberare le pedine che tu hai come collaterali, i giocatori devono, all'inizio della loro Challenge, pagarti 3 Lucre per ciascuna di esse. Tu puoi sempre negoziare il rilascio dei collaterali come parte di una trattativa in una situazione Compromise-Compromise. Se perdi l'uso del tuo potere, non puoi più imporre le tasse, ma mantieni i collaterali e la possibilità di utilizzarli come sopra descritto.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo Potere Alieno se è in gioco anche l'*Insect*.
- 3 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Ogni giocatore deve pagarti una tassa di 1 Lucre per ogni base che ha nel tuo sistema, oppure deve lasciare le basi per cui non paga.



Super. All'inizio del tuo turno, puoi costringere un giocatore di cui hai pedine come collaterali a pagare immediatamente per il loro rilascio. Tale giocatore è obbligato, nei limiti del Lucre che possiede, a pagare per il rilascio del maggior numero possibile di pedine.

AURA

Fa rivelare le carte in mano degli altri giocatori



Hai il potere dell'onestà. In ogni Challenge, tu puoi costringere a entrambi i giocatori principali, eccetto te stesso, di scoprire le carte che possiedono prima di richiedere alleati. Dopo che gli alleati avranno accettato o rifiutato le proposte, i giocatori principali possono riprendere in mano le proprie carte e la Challenge prosegue normalmente. Tu non riveli mai le tue carte. Carte Edict e Flare possono essere giocate direttamente anche quando sono esposte sul tavolo di gioco.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi chiedere ad un altro giocatore quante carte Attack possiede ed il loro valore totale.



Super. Quando uno dei giocatori principali non ti invita ad allearti con lui, puoi scegliere tu quale delle carte Challenge dovrà giocare, che sarà rivelata poi al momento usuale.

INSECT

Copia il potere dell'avversario



Hai il potere della metamorfosi. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi copiare il Potere Alieno del tuo avversario. Il Giocatore Offensivo è il primo a poter utilizzare tale potere, in seguito il Giocatore Difensivo può farlo anche lui. Quando copi il potere di un altro giocatore, puoi utilizzarlo anche se lui ne ha perso l'uso. Se è in gioco il Potere Alieno *Will*, puoi fare la Challenge contro di lui dove vuoi, senza contare il colore estratto dal Mazzo Destiny.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.
- 2 Non usare questo potere assieme all'*Oracle* e/o al *Terrorist*.

Carta Flare



Wild. Se perdi una Challenge nella quale sei uno dei giocatori principali, puoi scartare la tua intera mano e pescarne una nuova.



Super. Puoi usare il potere copiato dal tuo avversario prima o dopo di lui, a tua scelta.

INDUSTRIALIST

Aggiunge le carte Attack con cui ha perso



Hai il potere di edificare. Quando giochi una carta Attack e perdi la Challenge, non scartarla ma tienila di fronte a te, formando così una pila di carte Attack con le quali hai perso. In qualsiasi Challenge successiva in cui tu sei uno dei Giocatori Principali, scegli se aggiungere o sottrarre il valore della pila al tuo totale, dopo aver giocato le carte Challenge e prima di rivelarle. Se giochi una carta Attack e vinci la Challenge, scarta la pila assieme alla carta usata; se giochi un Compromise, la pila non ha alcuna influenza e resta dov'è. La pila non fa mai parte della tua mano, non viene modificata da carte o effetti quali quelli del *Virus* o del *Calculator*, e gli altri giocatori non possono in alcun modo prendere carte della pila fino a che queste non vengano scartate. Se perdi il tuo Potere Alieno, la pila non può più essere usata, ma resta dov'è fino a che non lo riacquisisci.



Note.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi pescare una carta Attack dalla mano del tuo avversario e aggiungerla al tuo totale. Se l'avversario non possiede carte Attack, tu devi comunque scartare questa Flare.



Super. Quando vinci una Challenge, puoi conservare la tua pila anziché scartarla.

BERSERKER

Può attaccare chiunque



Hai il potere della furia. Quando sei il Giocatore Offensivo, puoi attaccare chiunque e tutti i giocatori che hanno base sul pianeta prescelto nel sistema del colore estratto. Decidi tu quale fra i giocatori attaccati rappresenterà il gruppo giocando la carta Challenge. I giocatori da te attaccati non possono allearsi, ma tutte le loro pedine presenti vanno sommate nel totale che tu devi affrontare. Inoltre, ogni volta che giochi una carta Compromise, questa conta come se fosse una carta Attack di valore 15.



Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando un altro giocatore dovrebbe prendere consolazione da te, i ruoli si invertono e tu puoi razzare la sua mano prendendo quel numero di carte.



Super. Dopo aver battuto più avversari insieme, puoi fare una Challenge su un qualsiasi altro pianeta contenga più di un giocatore, con un bonus di +10 sulla carta Challenge che giocherai. Questa è una Challenge extra e non viene considerata nel conteggio delle due massimo per turno.

BOOMERANG

Attacca l'attaccante



Hai il potere del ritorno. In qualsiasi momento in cui tu sia il Giocatore Difensivo della Challenge, devi immediatamente fare una Challenge contro il Giocatore Offensivo nel suo sistema. L'attuale Challenge viene temporaneamente sospesa e tu inizi la tua dalla fase 3 (il puntamento del cono), quindi non riceverai denaro né pedine, né girerai una carta Destiny. Una volta completata la tua Challenge, il gioco tornerà al Giocatore Offensivo originale che attaccherà il tuo sistema come in origine.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo Potere Alieno se sono in gioco l'*Insect* e/o il *Changeling*.
- 3 Questo Potere Alieno non è indicato nelle partite a tre giocatori.

Carta Flare



Wild. Quando sei un alleato vincente in una Challenge, puoi far tornare una delle tue pedine ad una base assieme ad uno dei tuoi alleati prendendovi base se non l'avevi già, a meno che non si tratti della tua quinta quinta base esterna, nel qual caso ignora questo effetto.



Super. Dopo aver completato la tua Challenge "boomerang", il gioco non torna al Giocatore Offensivo originale, ma al successivo e la Challenge interrotta contro il tuo sistema non ha luogo.

HURTZ

Affitta le componenti del gioco



Hai il potere del affitto. All'inizio del gioco, dopo aver assegnato i poteri, composto i mazzi e distribuito le carte, dal materiale residuo pesca e poni di fronte a te 3 Poteri Alieni, 2 carte Flare e 5 carte Challenge che tutti possono vedere. Queste sono le merci di cui disponi e che puoi affittare agli altri giocatori. Ogni giocatore può richiedere in ogni momento di prendere in affitto uno di questi oggetti, ove tu puoi rifiutare o stabilire un prezzo in Lucre. Se il giocatore accetta il prezzo, potrà usare quell'oggetto per tutta la Challenge, dopo di che sarà scartato, che sia stato usato o no. Ogni volta che affitti un oggetto, pescane un altro dalla pila appropriata per rimpiazzarlo. Se desideri, all'inizio del tuo turno puoi scartare tutte le merci e ripescarle da zero come all'inizio del gioco.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Puoi affittare il tuo Potere Alieno ad un altro giocatore per un qualsiasi prezzo in Lucre conveniate. Per tutta la Challenge, tale giocatore userà il tuo Potere Alieno e tu non potrai usufruirne. Se non riuscite ad accordarvi sull'affitto, puoi tenere in mano questa carta Flare anziché scartarla.



Super. Puoi scambiare l'oggetto che hai affittato con un altro dello stesso gruppo.

HEALER

Può salvare le pedine altrui dal Warp



Hai il potere della medicina. Quando un altro giocatore perderebbe delle pedine nel Warp, puoi permettergli di tenerle e riportarle a qualsiasi base, guadagnando così una carta dal Mazzo Challenge. Il fatto di essere stato curato da te non impedisce a quel giocatore di prendere consolazione, se ne ha diritto. Puoi curare le pedine di più giocatori contemporaneamente ed anche le pedine perse contro il Potere Alieno *Void*, ricevendo una carta per ogni giocatore.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi annullare una qualsiasi carta Edict di tipo "Zap".



Super. In questa Challenge ricevi una carta per ogni pedina che salvi dal Warp.

BULLY

Sceglie le pedine che vanno nel Warp



Hai il potere dell'intimidazione. Se vinci una Challenge come giocatore principale e entrambi hanno giocato carte Attack, tu puoi scegliere quali pedine il tuo avversario dovrà perdere nel Warp. Il numero delle pedine distrutte sarà comunque pari a quante l'avversario ne aveva impegnate nel cono iperspaziale, ma tu puoi decidere di prenderle da qualsiasi parte anziché dal cono stesso. Se così facendo tu sei l'attaccante e non elimini tutte le pedine difensive dal cono, la tua base coesisterà sul pianeta con quella del Giocatore Difensivo; se però la Challenge è contro una Luna, devi rimuovere le pedine della Luna per potervi prendere base. Se invece sei il Giocatore Difensivo e non elimini tutte le pedine avversarie che si trovavano sul cono, le restanti torneranno alle proprie basi.

Note.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, se il tuo avversario gioca una carta Compromise, deve concederti una base a tua scelta o perdere 2 pedine nel Warp.



Super. Puoi utilizzare il tuo potere sugli alleati avversari.

BUSYBODY

Può sostituire una carta Challenge



Hai il potere dell'intromissione. In tutte le Challenge in cui non sei né un giocatore principale né un alleato, puoi guardare le carte Challenge selezionate da uno dei giocatori principali prima che vengano rivelate e scegliere di scambiare una con una della tua mano. Se fai lo scambio e il giocatore che ha subito lo scambio vince o conclude un accordo, tu riceverai in ricompensa una carta o una pedina per ciascuna pedina che lui aveva impegnato nella Challenge. Se invece il giocatore con cui fai lo scambio perde la Challenge o non riesce a raggiungere un accordo, tu perderai un numero di pedine pari al suo, che puoi selezionare da dove vuoi.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando non sei uno dei giocatori principali, puoi sostituire fra loro le carte in mano di due giocatori a tua scelta (esclusi quelli senza carte).



Super. Puoi usare il tuo potere di intromissione quando sei un alleato.

GRUDGE

Penalizza chi rifiuta di allearsi



Hai il potere della vendetta. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, se inviti un altro giocatore ad allearsi con te e questo rifiuta, perde 4 pedine nel Warp se vinci la Challenge (o raggiungi un accordo), oppure ne perde 2 se vieni sconfitto (o fallisci l'accordo). Le pedine che quel giocatore perde in questo modo non possono essere scelte fra quelle che ha eventualmente usato per allearsi con il giocatore principale opposto.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Se perdi la Challenge quando sei uno dei giocatori principali, gli alleati del tuo avversario non guadagnano nulla e devono riportare le proprie pedine alle loro basi.



Super. Puoi vendicarti di ogni giocatore che non si sia alleato con te costringendolo a perdere 4 pedine nel Warp, indipendentemente da chi abbia vinto la Challenge.

GRIEF

Prende carte quando subisce perdite



Hai il potere delle perdite. Per ogni pedina che perdi nel Warp, puoi pescare una carta dal Mazzo Challenge.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando hai diritto alla consolazione, puoi prendere il numero appropriato di carte dal giocatore principale avversario e da ognuno dei suoi alleati.



Super. Quando usi il tuo potere, puoi decidere di pescare le carte cui hai diritto da una qualsiasi combinazione di giocatori, anziché dal Mazzo Challenge.

BUTLER

Viene pagato per i suoi servizi



Hai il potere del servilismo. Tu estrai le carte dal Mazzo Destiny, distribuisi le carte ai giocatori, posizioni il cono iperspaziale, e svolgi tutt le altre attività di tipo manuale che normalmente spetterebbero al Giocatore Offensivo nel suo turno. A meno che il Giocatore Offensivo non ti dia una mancia di 2 Lucre, tu potrai far a tuo piacimento una delle seguenti cose:

- ? posizionare il cono iperspaziale su un pianeta o una Luna a tua scelta nel sistema del colore estratto, purché la Challenge sia legale e il giocatore non vi abbia già una base;
- ? selezionare a tuo piacimento le pedine che il Giocatore Offensivo desidera mettere sul cono, prendendole da qualunque combinazione di sue basi a tua scelta, ma rispettando il numero da lui indicato.

Se invece il Giocatore Offensivo ti paga la mancia, dovrai seguire le sue indicazioni in tutto e per tutto per il resto della Challenge. Devi sempre essere cortese e non puoi ottenere più di 2 Lucre per Challenge. Quando dai a un giocatore delle carte che ha acquistato pagandole inLucre, puoi guardarle mentre le consegna.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Cedi ad un altro giocatore la tua Challenge per 5 Lucre (inverso della carta Edict *Timegash*), se li ha. Costui non può controbattere in alcun modo, tranne che con la carta Edict *Flare Zap*.



Super. Tutti i giocatori che prendono base a seguito della

CALCULATOR

Può ridurre le carte Attack più alte



Hai il potere di equalizzare. Quando sei uno dei giocatori principali, dopo che sono state selezionate le carte Challenge, ma prima che siano rivelate, puoi usare il tuo potere dichiarando "Equalizzare!". Quando usi il potere, se entrambe le carte sono Attack, la più alta delle due viene ridotta del doppio di quella più bassa (se ad esempio sono state giocate un 8 e un 15, il 15 diventa $15 - 2 \times 8 = -1$ mentre l'8 resta tale). Il calcolo avviene dopo l'effetto di eventuali carte Kicker.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali della Challenge, dopo la selezione delle carte Challenge, prima che siano rivelate, puoi dichiarare "Pari" o "Dispari". Quando le carte vengono rivelate, se il loro totale è come da te predetto, il valore della carta dell'avversario viene ridotto di un numero pari al valore della tua carta. Se la tua previsione è errata, la tua carta sarà ridotta di un numero pari al valore di quella dell'avversario. In seguito si calcolino tutti gli altri effetti.



Super. Non sei costretto a ridurre la tua carta se è quella di valore maggiore quando usi il tuo potere.

GORGON

Pietrifica le pedine altrui



Hai il potere della pietrificazione. Le pedine di ogni altro giocatore che condividono base con le tue non possono essere spostate da queste basi per alcuna ragione, eccetto che per andare nel Warp. Analogamente, le pedine di ogni altro giocatore che hanno base nel tuo sistema, non potranno essere spostate per alcuna ragione, eccetto che per andare nel Warp.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo Potere Alieno con le regole opzionali sugli esagoni inversi dei sistemi planetari.

Carta Flare



Wild. Puoi neutralizzare, per questa Challenge, tutte le pedine che si trovano su di un pianeta. Queste pedine non potranno muovere, andare nel Warp, né contare nel totale, per tutta la Challenge.



Super. Puoi pietrificare un sistema avversario. Nessuna pedina potrà essere mossa da quel sistema per tutta la Challenge.

GNOME

Aggiunge il Lucre al totale per l'attacco



Hai il potere della ricchezza. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi aggiungere un terzo (arrotondato per eccesso) del Lucre che possiedi al totale del tuo attacco, senza pagarlo alla banca.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. In questa Challenge, il Lucre che spendi per modificare il totale puoi tenerlo, anziché pagarlo alla banca.



Super. Puoi aggiungere o sottrarre un terzo del Lucre che possiedi al totale del tuo schieramento, come alleato.

CAVALRY

Gioca carte Challenge come alleato



Hai il potere dei rinforzi. Quando sei un alleato in una Challenge, puoi giocare una carta Challenge (non Kicker) dalla tua mano, in aggiunta alla carta del giocatore principale tuo alleato. La tua carta viene giocata a faccia in giù come le altre e si rivela nello stesso momento. Qualunque effetto colpisca la carta del giocatore principale tuo alleato (come il Potere Alieno *Chronos*) influenza allo stesso modo la tua; se il giocatore principale usa una carta Kicker, anche la tua carta viene moltiplicata come la sua. Se hai giocato una carta Attack, si aggiunge al totale della tua fazione; se hai giocato una Compromise non avrà effetto, ma in caso di sconfitta potrai prendere consolazione, eventualmente dopo il giocatore principale e se c'è la possibilità a quel punto. In ogni caso la tua carta Challenge viene scartata al termine.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei un giocatore principale nella Challenge, puoi consentire a tutti gli alleati, offensivi e difensivi, di giocare una carta Challenge che verrà aggiunta al totale del proprio schieramento. Gli alleati possono rifiutare se desiderano, ma tu non puoi limitare questa possibilità solo a una fazione.



Super. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi scegliere uno dei tuoi alleati perché questo rinforzi il tuo schieramento. Quel giocatore potrà giocare una carta Challenge che si aggiunge alla tua come se avesse il tuo Potere Alieno.

CHANGELING

Scambia il proprio potere con gli altri



Hai il potere di cambiare forma. Quando tu sei uno dei giocatori principali in una Challenge, scambia la tua carta del Potere Alieno con il tuo avversario. Lui ora diventa il *Changeling* e tu impersonerai quello che lui era fino ad ora. Questo scambio avviene non appena il Giocatore Difensivo della Challenge viene determinato, quindi si risolve il seguito come di norma. Il potere del *Changeling* può essere usato una sola volta per Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, puoi prendere in prestito il Potere Alieno di uno dei tuoi alleati in una Challenge. Tu userai questo potere e il tuo alleato ne sarà privato per tutta la durata della Challenge. L'uso del potere preso in prestito non esclude l'uso del tuo potere normale.



Super. Quando dovresti usare il tuo potere per scambiarlo con il tuo avversario, puoi invece scegliere di effettuare lo scambio con un qualsiasi giocatore.

GHOST

Usa le pedine nel Warp



Hai il potere di rubare la vita. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi prelevare fino a 4 tue pedine dal Warp per metterle sul cono come tuoi alleati. In alternativa, puoi usare come alleati da 1 a 4 pedine di un qualsiasi giocatore che non faccia parte dello schieramento avversario nella Challenge. Queste pedine mantengono tutte le caratteristiche speciali eventualmente dovute al Potere Alieno del giocatore che le possiede (ad esempio, quelle del *Macron* valgono quadruplo). Se vinci la Challenge, queste pedine guadagnano le stesse ricompense dei tuoi alleati e in più tornano nel mondo dei vivi. Se perdi la Challenge o devi fare un accordo, o se i tuoi alleati vengono per altri motivi mandati via dal cono, queste pedine tornano nel Warp.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno degli alleati in una Challenge, puoi usare pedine dal Warp. Se la tua fazione vince, queste pedine tornano in vita e le puoi riportare a qualsiasi tua base, altrimenti tornano nel Warp.



Super. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi usare come alleate tutte le pedine nel Warp che non appartengono a giocatori dello schieramento opposto.

GAMBLER

Bluffa sulle carte che gioca



Hai il potere del bluff. Dopo che il tuo avversario rivela la carta Challenge, tu tieni la tua coperta e dichiari verbalmente cosa hai giocato, mentendo se desideri. Qualora giochi una carta Kicker, puoi tenere coperta anche questa e dichiararla allo stesso modo. Se l'avversario accetta la tua dichiarazione, la Challenge viene risolta proprio come se tu avessi giocato ciò che hai dichiarato e potrai mischiare nella pila degli scarti la tua carta in modo da non far vedere cosa era in realtà. Se l'avversario non crede alla tua dichiarazione e chiama il bluff, la carta deve essere scoperta e, se avevi mentito, perdi un numero di pedine pari a quelle che hai impegnato nella Challenge; se avevi dichiarato il vero, invece, il tuo avversario perde tante pedine quante ne aveva sul cono. Chi perde le pedine in seguito alla chiamata del bluff sceglie da dove prenderle per metterle nel Warp. Al termine si risolve normalmente la Challenge con le carte così scoperte.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, prima di rivelare le carte, puoi dichiarare un numero a tua scelta come "*delta*". Quindi si rivelino le carte Challenge. Se a questo punto la differenza fra le due (dopo l'eventuale moltiplicazione dei Kicker) è maggiore o uguale al *delta*, allora puoi aggiungere alla tua carta Attack un bonus pari al *delta* stesso.



Super. Quando dichiari la tua carta, puoi "*alzare la posta*" specificando quante pedine extra (da 1 a 20) sono in palio. La penalità si applica a qualunque delle due parti perda se viene chiamato il bluff.

CHOSEN

Sostituisce la carta Challenge



Hai il potere dell'intervento divino. Dopo aver rivelato le carte Challenge, puoi decidere di scartare la tua e sostituirla con quella in cima al Mazzo Challenge. Se così peschi una carta che non è né Attack né Compromise, scartala e continua a pescare fino a che non ne estrarrai una, mettendo di questo tipo; se in questa fase dovessi estrarre una carta Kicker, mettila da parte perché questa influenzerà la carta Challenge che pescherai in seguito (solo la prima carta Kicker eventualmente pescata). La Challenge verrà quindi risolta usando la nuova carta. Non puoi usare l'Intervento Divino più di una volta per Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Dopo aver rivelato le carte Challenge, puoi aggiungere o sottrarre 10 al totale della tua fazione.



Super. Puoi conservare tutte le carte Edict, Flare e Reinforcement che estrai durante la pesca per l'Intervento Divino.

CONNOISSEUR

Pesca il doppio delle carte



Hai il potere della rifinitura. In qualsiasi momento tu abbia diritto a pescare carte dal Mazzo Challenge, compreso durante il setup iniziale del gioco, peschi il doppio delle carte che dovresti prendere. In seguito, dopo averle esaminate, ne scarti la metà a tua scelta.



Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.



Carta Flare



Wild. Quando peschi una nuova mano di carte, pesca dieci carte anziché sette e poi scartane tre a tua scelta.



Super. Pesca il triplo delle carte che dovresti, quindi scartane i due terzi a tua scelta.

FUNGUS

Si attacca alle pedine altrui



Hai il potere di aderire. Quando vinci una Challenge come giocatore principale o anche come alleato, le tue pedine “aderiscono” a quelle dei tuoi avversari. Invece di perdere le pedine nel Warp, i tuoi avversari le impilano sotto almeno una delle pedine che tu hai usato nella Challenge. Queste pedine così catturate non hanno nessuna caratteristica particolare (quindi quelle del *Macron* non valgono 4) e costituiscono un “fungoide”. Tu hai il controllo dei fungoidi, ognuno dei quali viene considerato come una sola pedina per il gioco (ad esempio per calcolare la consolazione o le ricompense, per metterle sul cono iperspaziale, etc..). Tuttavia, quando si calcolano i totali per la risoluzione della Challenge, ogni pedina della pila fungoide conta come se fosse una delle tue separate, aggiungendosi quindi al totale. Le pedine che fanno parte di un fungoide verranno rilasciate quando il fungoide va nel Warp. Se perdi il tuo Potere Alieno, le pedine fungoidi restano attaccate e contano come una sola, fino a quando non vengono separate dal Warp.

Note.

Carta Flare



Wild. Quando vinci come Giocatore Difensivo nel tuo sistema, puoi usare tutte le pedine del lato offensivo del cono per fortificare il tuo sistema planetario: esse si sggungono al tuo totale quando sarai ancora Giocatore Difensivo nel tuo sistema. Le pedine catturate non hanno caratteristiche particolari e se perdi una Challenge in cui le hai usate, vanno nel Warp assieme alle pedine che erano sul pianeta.



Super. Qualsiasi gruppo di tue pedine che deve andare nel Warp, continua invece ad aderire alle pedine del proprio fungoide fino a

FORCE

Aiuta gli altri



Hai il potere dell'aiuto. Quando non sei uno dei giocatori principali, gli altri giocatori possono chiederti aiuto offrendoti un quantitativo di Lucre a loro scelta. Tali giocatori ti chiedono aiuto genericamente e non possono specificare che cosa desiderano da te. Se decidi di aiutare un giocatore, prendi il denaro e agisci in un modo che possa produrre un beneficio per lui. Le tue possibilità sono:

- 1 alterare eventi casuali (decidere il colore della carta Destiny estratta, scegliere le carte prese come consolazione o ricompensa, etc.);
- 2 limitare o espandere moderatamente gli effetti immediati dei Poteri Alieni, delle carte Edict, Flare, delle Lune, etc.. (ad esempio "il *Virus* non può moltiplicare le pedine alleate, ma solo sommarle al totale", oppure "la carta Edict *Mobius Tubes* appena giocata libera le pedine nonsolo dal Warp ma anche dal Limbo", e così via).

Non puoi aiutare un giocatore se non lo chiede e non è consentita nessuna comunicazione riguardo la tua scelta dell'aiuto che gli darai.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Quando sei un alleato in una Challenge, il giocatore principale del tuo schieramento può esaminare e usare la tua mano. Al termine conserverai comunque le carte da lui usate.



Super. Puoi aiutare un giocatore anche se non l'ha richiesto, e questi ti deve pagare 4 Lucre.

CRYSTAL

Decide il numero di pedine alleate



Hai il potere dell'arrangiamento. Quando tu sei uno dei giocatori principali o un alleato in una Challenge, puoi determinare il numero di pedine che ogni altro alleato deve portare, fino a un massimo di 4. Gli altri giocatori possono rifiutarsi di allearsi, se desiderano, ma se si alleano e partecipano con almeno una pedina, tu puoi riarrangiarne il numero a tuo piacere portandolo da uno a quattro.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Questo potere è sconsigliato nelle partite a tre giocatori.

Carta Flare



Wild. Puoi arrangiare diversamente le pedine presenti in un sistema planetario. Ogni giocatore deve comunque conservare lo stesso numero di basi che possedeva in partenza e nessuno può avere più di sei pedine sulla stessa base, a meno che non sia indispensabile.



Super. Puoi arrangiare a tuo piacimento il Mazzo Destiny, escluse le carte della pila degli scarti.

DELEGATOR

Delega i ruoli dei giocatori principali



Hai il potere della delega. Quando sei uno dei giocatori principali o un alleato in una Challenge, dopo che gli alleati hanno impegnato pedine sul cono iperspaziale, ma prima che si rivelino le carte Challenge, puoi delegare il ruolo di Giocatore Offensivo ad un alleato dell'attacco, o il ruolo di Giocatore Difensivo a un alleato della difesa, o entrambe le cose. I delegati useranno i propri poteri e le proprie carte per concludere la Challenge, quindi saranno loro a prendere o pagare la consolazione, o a tentare di raggiungere un accordo. Gli ex giocatori principali saranno trattati ora come alleati e quindi torneranno alle proprie basi in una situazione Compromise-Compromise. Se il Giocatore Offensivo delegato conclude con successo la Challenge, sarà come se l'avesse fatta il Giocatore Offensivo originale. Dopo la risoluzione di una Challenge in questo modo, il gioco torna al Giocatore Offensivo originale o al suo successivo, a secondo dei casi.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei il Giocatore Difensivo su una base occupata anche da altri giocatori (escluso il Giocatore Offensivo), puoi delegare a uno di questi il ruolo di Giocatore Difensivo. In tal caso non sarai più uno dei giocatori principali nella Challenge.



Super. Quando deleghi i ruoli dei giocatori principali, deleghi anche l'uso dei Poteri Alieni, considerando che tu resti comunque il *Delegator* e che ciascun giocatore deve avere un potere.

FILTH

Mette in fuga le pedine altrui



Hai il potere della puzza. Quando prendi base su di un pianeta, tutte le altre pedine eventualmente presenti devono fuggire e rifugiarsi presso un'altra base del loro colore. Quando sei il Giocatore Offensivo e vinci la Challenge, i tuoi alleati possono prendere base su qualsiasi altro pianeta dello stesso sistema, ma non su quello dove atterri tu. Nessuno può restare su di un pianeta ove tu abbia delle pedine, chiunque sia presente deve immediatamente fuggire. Quando raggiungi un accordo con un altro giocatore che preveda lo scambio di basi, entrambi dovete evacuare completamente il pianeta ove l'altro deve scendere. Chi vince una Challenge offensiva verso un tuo pianeta non guadagna immediatamente base come di consueto, deve invece riportare le sue pedine alle proprie basi, mentre tu le perdi nel Warp e il pianeta si considera "purificato". Nelle Challenge successive, i giocatori potranno attaccare il pianeta purificato come una base abbandonata e metterci pedine in caso di vittoria.

Note.

Carta Flare



Wild. Puoi dichiarare un pianeta "infetto", costringendo le pedine presenti a rifugiarsi presso altre loro basi (o nel Warp se il giocatore non ha altre basi). Ogni pedina che avrebbe dovuto prendere base sul pianeta infetto in questa Challenge tornerà invece alla propria base di provenienza.



Super. Quando punti il cono iperspaziale in qualità di Giocatore Offensivo, tutti gli altri giocatori che hanno pedine sul bersaglio da te scelto, devono spostarle ad altre loro basi (o nel Warp se non ne hanno altre).

FILCH

Prende la carta usata dall'avversario



Hai il potere del furto. Dopo una Challenge nella quale eri uno dei giocatori principali, puoi prendere la carta Challenge scartata dal tuo avversario e tenerla nella tua mano per utilizzarla in seguito. Non puoi ripescare le carte Kicker usate.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi rubare una qualsiasi carta Edict o Flare appena viene giocata: essa non avrà effetto sul bersaglio previsto, ma andrà invece ad aggiungersi alla tua mano di carte.



Super. Puoi rubare una qualsiasi carta Challenge scartata da qualsiasi altro giocatore, indipendentemente dal tuo coinvolgimento nella Challenge.

DEMON

Sostituisce il Giocatore Offensivo



Hai il potere della possessione. Dopo che il Giocatore Offensivo ha selezionato la carta Challenge, ma prima che venga rivelata, se tu non sei coinvolto nella Challenge puoi possedere le sue pedine. Il Giocatore Offensivo deve riportare alle sue basi le proprie pedine e non potrà usare il proprio Potere Alieno per il resto della Challenge. Sul cono iperspaziale, dal lato offensivo, tu metti tante pedine quante ne aveva il Giocatore Offensivo, sostituendolo di fatto. Quindi si risolve la Challenge normalmente, dove tu guadagnerai base o perderai pedine esattamente come avrebbe fatto il Giocatore Offensivo. Al termine, il gioco riprende come se il Giocatore Offensivo avesse fatto quella Challenge, con successo o meno per valutare la possibilità della seconda a sua disposizione.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo potere se è in gioco anche il *Chronos*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, scambia 4 pedine con un altro giocatore. Tu decidi da dove prendere le tue pedine (anche dal Warp) e lui decide da dove prendere le sue (non dal Warp). Una volta selezionate, le pedine vengono semplicemente scambiate.



Super. Puoi costringere un altro giocatore a far uso del suo Potere Alieno.

DEUCE

Gioca due carte Challenge



Hai il potere del numero due. Quando giochi una carta Challenge, ne giochi una seconda da un lato. Se entrambe le carte sono Attack, i due punteggi saranno sommati per risolvere la Challenge, mentre se almeno una è Compromise, allora si intende che tu abbia giocato un Compromise. Se giochi un'eventuale carta Kicker, questa influenzerà solo la carta Challenge principale, non la seconda che giochi per via del tuo potere. Dopo la risoluzione della Challenge, scarterai la più alta delle due carte Attack o il Compromise, a secondo di cosa avevi giocato. Se hai una sola carta Attack all'inizio del tuo turno o quando diventi Giocatore Difensivo, peschi una nuova mano di sette carte come se non avessi alcuna carta Challenge.

Note.

Carta Flare



Wild. Puoi elevare al quadrato il numero di pedine che hai impegnato nella Challenge per calcolare il totale della tua fazione.



Super. Dopo una Challenge puoi scartare sia la carta Challenge principale che quella extra.

EXTORTIONIST

Riceve le carte dell'avversario



Hai il potere dell'estorsione. Una volta che il gioco è iniziato, ogni volta che un altro giocatore acquisisce carte come consolazione, premio, pesca di una nuova mano, esercizio del proprio potere (ad eccezione del *Miser*), uso di carte Flare o acquisto con Lucre, puoi prendere per te la metà di queste carte scelte a caso, arrotondando per difetto. Dopo aver visto le carte, ma prima della tua pesca, l'avversario può bloccare la perdita di carte pagandoti 2 Lucre per ogni carta che dovrebbe perdere.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Dopo che le carte sono state rivelate in una Challenge, puoi chiedere 5 Lucre al vincitore. Se questo non ti paga, puoi invertire l'esito della Challenge, cioè fai perdere il vincitore e viceversa. Questa carta non ha effetto nelle situazioni Compromise-Compromise.



Super. Il giocatore avversario non può bloccare la tua estorsione pagandoti in Lucre.

ETHIC

Prende consolazione con carte Attack



Hai il potere della colpevolezza. Ogni volta che sei uno dei giocatori principali e perdi una Challenge nella quale hai giocato una carta Attack, hai diritto ad una consolazione di 4 carte. Delle carte che ricevi in questo modo, puoi immediatamente scartarne quante ne desideri. A sua scelta, l'avversario può pagarti 4 Lucre per ogni carta al fine di ridurre la consolazione che prendi da lui.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Quando peschi nuove carte dal mazzo, puoi decidere di sentirti colpevole e darle tutte o in parte ad altri giocatori.



Super. Puoi rifiutarti di ricevere Lucre per diminuire la tua consolazione e pretenderla per intero.

DICTATOR

Controlla il Mazzo Destiny



Hai il potere del comando. Quando un altro giocatore estrae la carta dal Mazzo Destiny, tu dirigi il cono verso un sistema a tua scelta. Il Giocatore Offensivo dovrà allora attaccare un pianeta o una Luna del sistema da te scelto proprio come se fosse stato estratto quel colore dal Mazzo Destiny. Se non è possibile svolgere in modo regolare la Challenge in quel sistema, tu dovrai sceglierne un altro. Non puoi mai usare questo potere quando sei il Giocatore Offensivo, e l'uso del tuo potere non cambia il colore della carta estratta, ma solo la destinazione del cono. Questo potere non ha effetto sulle carte jolly del Mazzo Destiny, né può influenzare le istruzioni che vengano dai cono incolori (Warp Challenge o Moon Challenge) o dalle carte Comet.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo potere con il Potere Alieno *Siren*.

Carta Flare



Wild. Puoi proporre un colore alternativo a quello estratto dal Mazzo Destiny, se questo era un colore singolo (cono diritto o inverso). Tutti i giocatori devono votare la tua proposta per decidere se accettarla o mantenere l'estrazione iniziale per quella Challenge. Ognuno ha un solo voto e tu decidi in caso di pareggio. I risultati dei voti hanno la priorità sul Potere Alieno del *Dictator*.



Super. Puoi comandare al Giocatore Offensivo di attaccare un determinato pianeta o una Luna specifica nel sistema difensivo, e se egli può fare legalmente una Challenge intal modo, dovrà eseguire il comando.

DIPLOMAT

Può negoziare accordi a tre



Hai il potere della negoziazione. Quando viene giocata in una Challenge una carta Attack e tu non sei uno dei giocatori principali, puoi dichiarare "Negoziazione". In tal caso, tu ed i due giocatori principali avete 2 minuti per raggiungere un accordo a tre. Si applicano le normali regole per concludere gli accordi, incluso che nessuno può guadagnare più di una base e che tutti perdono 3 pedine nel Warp in caso di fallimento.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi affrontare un qualsiasi giocatore che, a tuo giudizio, ti abbia offeso. Dovete raggiungere un accordo come di consueto, oppure perdetevi 3 pedine nel Warp.



Super. Quando usi il tuo potere di negoziazione, scegli uno dei due giocatori con cui fare l'accordo, mentre l'altro deve riportare le sue pedine alle proprie basi. In caso di accordo raggiunto, questo conta come una Challenge di successo per il Giocatore Offensivo, anche se è quello che hai rimandato alle basi.

ENTREPRENEUR

Usa il Lucre come pedine



Hai il potere degli investimenti. Tu inizi il gioco con 5 Lucre addizionali. In qualsiasi momento tu metta pedine sul cono iperspaziale, puoi porvi del Lucre al loro posto, che funge esattamente alla stessa maniera per computare l'esito della Challenge e per la Consolazione. Se fai parte dello schieramento vincitore, raddoppi il Lucre che avevi investito e le pedine prendono base o ricompensa come di norma. Se fai parte della fazione che ha perso, il tuo Lucre va alla banca. Nel caso di un accordo, riprendi indietro il tuo Lucre come faresti con le pedine. Quando usi insieme pedine e Lucre, il totale complessivo non deve comunque eccedere le 4 unità. Qualora tu perda il Potere Alieno durante la Challenge, devi ritirare il Lucre che hai sul cono e sostituirlo con altrettante pedine dalle tue basi.



Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. All'inizio del tuo turno, puoi dichiarare l'investimento di parte o tutto il tuo Lucre. Questo Lucre viene messo in un luogo sicuro e inaccessibile a te come agli altri giocatori fino all'inizio del tuo prossimo turno. A quel momento l'investimento avrà maturato gli interessi ed avrai un profitto del 50% arrotondato per difetto.



Super. Puoi allearti sia con pedine che con Lucre, fino a un massimo di 4 per ciascuno.

EMPATH

Cambia le carte Attack in Compromise



Hai il potere dell'armonia. Quando giochi una carta Compromise, la carta dell'avversario diventa un'altra Compromise. A questo punto avete un minuto di tempo per raggiungere un accordo.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando fallisci nel tentativo di raggiungere un accordo in una situazione Compromise-Compromise, hai un secondo minuto a disposizione e il tuo avversario ha la penalità raddoppiata in caso di tuo ulteriore fallimento.



Super. Se sei uno dei giocatori principali o un alleato e il giocatore della fazione opposta rivela una carta Compromise, puoi scambiarla con una carta Attack che hai in mano. La Challenge si conclude come se quel giocatore avesse giocato la carta Attack da te sostituita.

DISEASE

Si diffonde sugli altri pianeti



Hai il potere del contagio. Quando dal Mazzo Destiny viene estratto un colore di un sistema diverso dal tuo, ma nel quale tu hai una base planetaria con almeno quattro pedine, puoi prenderne una o più e spostarle su un altro pianeta dello stesso sistema. Puoi guadagnare una sola base per Challenge con questo sistema. Se dal Mazzo Destiny viene estratta una carta jolly, il colore scelto dal Giocatore Offensivo è quello che conta per il contagio. Se dal Mazzo Destiny viene estratta una carta speciale, il colore del sistema difensivo da questa indicato è il colore che conta per il contagio.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Tutti gli altri giocatori, considerati come un gruppo, hanno 2 minuti di tempo per accrodarsi e scartare: una carta Attack, una Compromise, una Kicker, una Edict, una Flare, una Reinforcement, 2 Lucre e 3 pedine nel Warp. Se questo non è possibile nel tempo previsto, tutti perderanno l'intera lista di oggetti. Se un tipo di oggetto non è posseduto da nessun giocatore, questo non costituisce penalità per il gruppo.



Super. Puoi usare il tuo potere anche quando hai solo tre pedine su una base.

DOPPELGANGER

Prende le carte dell'avversario



Hai il potere della persecuzione. All'inizio del gioco tu non ricevi sette carte come gli altri. Ogni volta che sei uno dei giocatori principali in una Challenge, chiedi a un altro giocatore due carte dalla sua mano, che questi sceglie ti passa; dopo averle viste, puoi accettarle e tenerle in mano, oppure metterle da parte e sceglierne due dal resto della mano di quel giocatore. Devi sempre prendere due carte dal giocatore scelto, a meno che egli non ne avesse solo tre e tu decida di pescare l'unica carta che gli resta in mano dopo aver messo da parte le due che ti ha passato inizialmente. Dopo la tua scelta, il giocatore riprende ciò che resta, comprese le carte che tu hai eventualmente messo da parte. La Challenge procede quindi in modo normale. Fintanto che conservi l'uso del tuo Potere Alieno, tu non pescherai mai una nuova mano per mancanza di carte Challenge; se ti trovi sprovvisto al momento di giocare una carta Challenge, pescherai subito dal Mazzo Challenge scartando ciò che peschi fino a che non si tratta di una carta Challenge. Se qualcuno gioca una carta Edict *Hand Zap* su di te, scarti ciò che hai in mano e in questo caso peschi una nuova mano di sette carte.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando non sei uno dei giocatori principali, puoi giocare carte dalla mano di un giocatore che ha base nel tuo sistema. Restituiscigli le carte al termine della Challenge,



Super. Dopo aver esaminato la mano di un giocatore, puoi decidere di prendere le due carte che avevi precedentemente rifiutato, più una dalla sua mano.



DRAGON

Riceve Lucre addizionale



Hai il potere del tesoro. Quando un altro giocatore acquista qualcosa pagando Lucre alla banca, tu prendi 1 Lucre dalla cifra pagata, ed il resto va alla banca. Se ad esempio un altro giocatore compra due carte dalla banca (costo 4+4 Lucre), tu guadagni 2 Lucre e alla banca ne entrano 6.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Richiede l'uso delle regole opzionali sul denaro.

Carta Flare



Wild. Incassa 10 Lucre dalla banca, solo se sei il Giocatore Offensivo.



Super. Incassi tutto l'ammontare di Lucre che gli altri giocatori spendono durante questa Challenge