

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



(MAGNET - ZOMBIE)

traduzione by The Goblin, 1997

MAGNET

Attrae o respinge gli alleati



Hai il potere del magnetismo. Quando sei uno dei giocatori principali o anche un alleato in una Challenge, puoi costringere un qualsiasi giocatore ad allearsi con una delle due fazioni a tua scelta, oppure a non allearsi con nessuno. Se costringi il giocatore ad allearsi, decide lui quante pedine portare sul cono iperspaziale. L'uso del tuo potere avviene dopo le normali assunzioni di impegno degli alleati.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi costringere tutte le pedine di altri giocatori ad abbandonare un pianeta dove tu hai base.



Super. Decidi per ogni giocatore se si allea e con chi. I giocatori che costringi ad allearsi stabiliscono quante pedine portare sul cono.

ZOMBIE

Non va mai nel Warp



Hai il potere dell'immortalità. Quando perdi pedine e dovresti mandarle nel Warp, puoi invece riportarle a qualunque combinazione di tue basi e continuare ad usarle. In aggiunta, puoi liberare le pedine di un giocatore dal Warp come parte di un accordo.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi restituire pedine dal Warp come parte di un accordo.



Super. Puoi permettere ad un alleato di usare tutte le pedine che ha nel Warp in questa Challenge. Se le pedine sopravvivono, torneranno alle basi di scelta del giocatore e non nel Warp.

WRAITH

Tiene le pedine fuori mappa



Hai il potere dell'invisibilità. All'inizio del gioco, metti un solo segnalino su ciascun pianeta, lasciando gli altri fuori mappa, in una riserva segreta. Come Giocatore Offensivo, metti una sola pedina sul cono, mentre le restanti (da 0 a 3) le selezioni segretamente nella riserva, separandole dalle altre in modo che sia chiaro. Come Giocatore Difensivo, selezioni segretamente da 0 a 3 pedine della riserva che parteciperanno alla difesa della base. Quando ti allei, seleziona segretamente le pedine con cui partecipi, separandole dalle altre e lasciandole diritte se di allei con il Giocatore Offensivo, rivoltandole se vai con quello Difensivo. Quando conquistuna base, lo fai con una sola pedina e riporti le altre alla tua riserva segreta. Quando sei uno dei giocatori principali, impegni le tue pedine invisibili durante la fase 3 del turno di gioco. In ogni caso, riveli le pedine segretamente selezionate assieme alle carte Challenge. Se devi perdere pedine, ad eccezione che a causa del risultato di una Challenge, puoi decidere di perderle dalla tua riserva, anche se l'effetto stabilisce che la scelta spetterebbe ad un altro giocatore. Se perdi l'uso del tuo potere, devi ripartire il più equamente possibile le pedine restanti fra le tue basi.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non usare questo potere assieme al *Plant e/o l'Insect*.
- 3 Non usare con l'opzione degli esagoni planetari inversi.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi giocare una carta Kicker dopo le carte Challenge, ma prima che siano rivelate. Il tuo avversario non può fare altrettanto.



Super. Puoi impegnare un qualsiasi numero di pedine invisibili nella Challenge. Se qualcuno gioca una carta Edict *Flare Zap* il massimo numero di pedine viene ridotto a 4.

MESMER

Può cambiare le proprie carte Edict



Hai il potere dell'ipnosi di massa. Quando giochi una carta Edict, puoi cambiarla in qualsiasi altra carta Edict che nomini. Gli effetti saranno esattamente come se tu avessi giocato direttamente la carta dichiarata. Se subisci un *Cosmic Zap* la carta Edict non viene scartata, la riprendi in mano e puoi ancora giocarla per ciò che è realmente.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Dopo aver rivelato le carte Challenge, se la tua è una Attack di valore inferiore a 10, puoi dichiarare che è in realtà una Compromise e risolvere la Challenge come se ne avessi effettivamente giocata una.



Super. Puoi cambiare una qualsiasi carta Edict giocata da un altro giocatore in un'altra che dichiari, appena viene usata, l'OI giocatore dovrà stabilire il bersaglio della nuova carta, se necessario. La nuova carta Edict che dichiari deve essere giocabile al momento in cui usi questo potere.

MIND

Guarda le carte degli altri giocatori



Hai il potere della conoscenza. Prima che le carte vengano giocate a faccia in giù in qualsiasi Challenge, puoi guardare l'intera mano di uno dei giocatori principali. Se tu sei uno dei giocatori principali, puoi vedere la mano del tuo avversario.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi guardare tutte le carte del Mazzo Challenge, senza alterarne la sequenza.



Super. Puoi chiedere a qualsiasi giocatore quale sarà la prossima carta che giocherà. Il giocatore deve mantenere ciò che ti risponde e non può deliberatamente dichiarare qualcosa di non giocabile. Ad esempio, se giochi questa carta quando un altro giocatore sta per scegliere la carta Challenge, non può risponderti che giocherà la Flare del *Macron* che può essere usata solo quando si mettono le pedine sul cono.

WRACK

Tortura l'avversario



Hai il potere della tortura. Dopo che sono state stabilite le alleanze in una Challenge in cui tu sei uno dei giocatori principali, puoi proporre un accordo al tuo avversario, secondo le normali regole sugli accordi. Se l'avversario rifiuta l'accordo, puoi torrarlo una volta per ciascuna pedina che hai impegnato nella Challenge. Ad ogni tortura, scegli una delle sue pedine da dove preferisci e mettila nel Warp, oppure pesca una carta a caso dalla sua mano e scartala. Se il tuo avversario accetta l'accordo in qualsiasi momento, la tortura ha fine e l'accordo riesce. Se non accetta mai, al termine delle torture cui hai diritto lui vince la Challenge con le normali conseguenze. Non sei costretto a usare il tuo potere, puoi portare a termine la Challenge anche in modo tradizionale.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. usa questa carta quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge. il tuo avversario deve perdere nel Warp un numero di pedine pari a quante ne hai impegnate tu nella Challenge, oppure perde l'uso del suo Potere Alieno per la durata di questa Challenge.



Super. Puoi fermare la tortura in qualsiasi momento lo desideri e continuare normalmente la Challenge.

WORM

Riposiziona ilcono iperspaziale



Hai il potere delle gallerie. Durante la preparazione all'inizio delgioco puoi arrangiare le tue pedine in qualunque modo desideri fra i cinque pianeti, purché ve ne sia almeno una per ciascuno. Quando sei il Giocatore Offensivo, puoi spostare il cono dopo che le carte sono state rivelate, puntandolo su qualsiasi pianeta del sistema del Giocatore Difensivo e risolvendo la Challenge come se quello fosse il pianeta selezionato inizialmente. Quando sei il Giocatore Difensivo, puoi spostare ilcono iperspaziale da una all'altra delle basi del tuo sistema, dopo aver rivelato le carte, e si risolve la Challenge come se quello fosse ilpianeta scelto all'inizio. Nonpuoi mai riposizionare il cono iperspaziale in modo che punti su una Luna.



Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. All'inizio del tuo turno, puoi muovere pedine dalle tue basi a un pianeta del tuo sistema dove non hai più base.



Super. Se subisci una Challenge su un pianeta del tuo sistema dove non hai pedine (e quindi non hai base), puoi riposizionare il cono su un altro pianeta del tuo sistema, dopo che le carte sono state rivelate.

MIRROR

Traspone i digiti delle carte Attack



Hai il potere della dislessia. Dopo che tu e il tuo avversario in una Challenge avete scelto le carte, puoi dichiarare "inversione" causando così l'inversione dei digiti di entrambe le carte Attack. Le carte che hanno un singolo digito vengono trattate come se avessero uno zero davanti, pertanto 15 diventerebbe 51, 8 (08) diventerebbe 80, e così via. L'eventuale moltiplicazione dovuta a carte Kicker avviene prima dell'iversione dei digiti. La Challenge viene infine risolta usando i valori così invertiti.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Qualunque carta Challenge tu abbia giocato diviene identica a quella giocata dal tuo avversario.



Super. Come alleato, puoi chiedere l'inversione dei digiti delle carte di entrambi i giocatori principali, dopo che esse sono state rivelate.

MISER

Ha una seconda mano di carte



Hai il potere della riserva. All'inizio del gioco ricevi due distinte mani di sette carte, una delle quali sceglierai come tua *riserva* e terrai sempre separata dalla mano regolare. Durante il gioco puoi usare carte delle due mani indifferentemente, ma la mano di riserva non è mai soggetta a perdite dovute a Poteri Alieni, carte Edict, consolazioni e altri effetti. Non puoi aggiungere alla mano di riserva le carte che peschi durante il gioco. Quando una delle due mani esaurisce le carte Challenge, puoi pescare sette nuove carte, come di norma. Se perdi il tuo potere, conservi le carte di riserva ma non potrai usarle fino a che non lo riacquisisci.



Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.
- 2 Non usare questo potere con il *Plant* o con l'*Insect*.

Carta Flare



Wild. Puoi proteggere fino alla metà delle tue carte (arrotondando per difetto) rendendole esenti da consolazione. Questo significa che il giocatore che dovrebbe prendere consolazione potrebbe non riuscire a prendere tutte quelle cui avrebbe diritto normalmente. Tu scegli liberamente quali carte sono protette.



Super. Puoi scambiare la tua mano regolare con quella di riserva.

WITCH

Lancia malefici



Hai il potere di maledire. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge e perdi delle pedine, puoi lanciare una maledizione contro tutti i tuoi avversari in quella Challenge. La maledizione dura per le prossime due Challenge. Le tue maledizioni possono influenzare solo uno dei seguenti aspetti del gioco: Poteri Alieni, selezione delle pedine, piazzamento delle pedine, piazzamento del cono iperspaziale, carte Attack, carte Compromise, alleanze, consolazione, carte Edict, carte Flare, Lune, Lucre e accordi. Ad esempio, puoi fare in modo che le loro carte Attack valgano 4 per due turni. Non puoi lanciare una maledizione che interessi uno stesso aspetto di gioco (ad esempio le carte Attack) prima di averne lanciata una per ogni tipo, in qualsiasi ordine. Se perdi il tuo potere, le maledizioni lanciate restano in effetto normalmente.

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 non sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi costringere uno dei giocatori principali a usare la sua carta Attack più bassa.



Super. Puoi ripetere un tipo di maledizione e ricominciare il ciclo da zero.

WILL

E' immune al destino



Hai il potere della scelta. Non sei legato al colore che viene estratto dal Mazzo Destiny: puoi fare una Challenge contro qualsiasi altro giocatore su qualsiasi pianeta a tua scelta. Se attacchi un pianeta sul quale il proprietario del sistema non ha pedine, questi si difenderà con zero come di norma. Non sei costretto ad attaccare il giocatore proprietario del sistema in cui si trova la base bersaglio, ma devi usare il cono nel verso (dritto o inverso) mostrato dalla carta Destiny. Ad esempio, puoi fare una Challenge contro una base del giocatore verde su un pianeta del sistema rosso.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi vedere la mano del tuo avversario quando peschi da lui la consolazione.



Super. Puoi esaminare le carte in anno agli altri giocatori prima di decidere contro chi fare la Challenge.

MUTANT

Mantiene sempre la mano di sette carte



Hai il potere di rigenerare. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge e tu hai meno di sette carte, puoi riempire la tua mano prima di giocare. A tale scopo, peschi una carta alla volta dalla mano di qualsiasi giocatore o dal Mazzo Challenge. Puoi continuare a pescare fino a che non avrai 7 carte in mano, e non sei obbligato a pescare tutte le carte dallo stesso posto.



Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Se vinci una Challenge o concludi un accordo quando sei uno dei giocatori principali, puoi pescare una carta dal tuo avversario e da ciascuno dei suoi alleati.



Super. Puoi scartare la tua mano di carte e selezionarne una nuova di 7 carte a tua scelta dal Mazzo Challenge (non dagli scarti). Non devi alterare l'ordine delle carte mano a mano che le guardi, e non devi rimescolare il mazzo al termine.

NEGATOR

Inverte le decisioni



Hai il potere dell'inversione. Una volta, prima che vengano rivelate le carte in una qualsiasi Challenge, puoi costringere un qualsiasi altro giocatore a cambiare un'azione di gioco che abbia appena intrapreso, fra le seguenti:

- 1 gioco volontario di carte Edict, Flare, Kicker o Reinforcement;
- 2 scelta della carta Challenge da giocare;
- 3 puntare il cono iperspaziale a un dato pianeta o una Luna;
- 4 prelevare pedine da una base specifica;
- 5 partecipare ad un'alleanza;
- 6 utilizzare Lucre per un certo scopo o in una certa maniera;
- 7 estrarre una nuova carta Destiny a sostituzione del proprio colore;
- 8 piazzare un certo numero di pedine sul cono iperspaziale.

Se blocchi l'uso di qualcosa, il giocatore deve metterlo da parte e non può riutilizzarlo per il resto della Challenge (carte, Lucre, Lune..). Se cambi una decisione (cono iperspaziale, movimento di pedine, alleanze, etc..), il giocatore deve prenderne un'altra che non ripeta quella annullata. Ad esempio, se gli viene impedito di acquistare carte con il Lucre, potrà però usarlo per liberare pedine dal Warp. Non puoi negare un'azione che sia l'unica scelta legittima di un giocatore, né un'azione direttamente connessa al suo Potere Alieno.

Note.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali, dopo che le carte sono state rivelate, puoi moltiplicare una delle carte Attack per -1.



Super. Puoi usare il tuo potere due volte in una Challenge.

WARRIOR

Aggiunge punti esperienza



Hai il potere della maestria. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, accumuli 1 punto se vinci (o raggiungi un accordo) o 2 punti se perdi (o fallisci un accordo). Devi tenere conto dei tuoi punti durante il gioco, partendo da zero. Quando giochi una carta Attack in una Challenge, sommi il tuo attuale valore di esperienza al totale.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei il Giocatore Difensivo vincente, puoi immediatamente fare una Challenge contro il Giocatore Offensivo nel suo sistema.



Super. Puoi usare il tuo Potere Alieno anche come alleato in una Challenge.

WARPISH

Aggiunge al totalele pedine nel Warp



Hai il potere della necromanzia. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, tutte le pedine che si trovano nel Warp si aggiungono al tuo totale per calcolare l'esito della Challenge. Le pedine del Warp, comunque, non contano ai fini della consolazione.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi sommare le tue pedine che si trovano nel Warp al tuo totale in una Challenge.



Super. Ogni giocatore deve perdere 2 pedine nel Warp.



OBVERSE

Inverte i segni



Hai il potere dei segni. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, dopo che le carte sono state selezionate e prima che vengano rivelate, puoi dichiarare "*invertire i segni*". Tutte le carte Attack negative diventano positive e quelle positive diventano negative (in effetti si moltiplica tutto per -1). La Challenge viene quindi risolta normalmente.

Note.

1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi invertire il segno positivo o negativo di qualsiasi carta Reinforcement.



Super. Quando inverti i segni delle carte, inverti anche i segni di tutte le carte Kicker giocate nella Challenge.

ORACLE

Prevede le carte dell'avversario



Hai il potere della preveggenza. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, scegli la tua carta Challenge solo dopo aver guardato quella che gioca l'avversario. In pratica, l'avversario rivela la sua carta quando la seleziona.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.
- 2 Non utilizzare questo Potere Alieno se è in gioco l'*Insect*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi guardare la mano di carte del tuo avversario, mescolarla con la tua e ridistribuire a ciascuno un numero di carte pari a quante ne possedeva all'inizio. La Challenge prosegue poi come di norma.



Super. Puoi rifiutarti di giocare dopo che l'avversario rivela la sua carta Challenge. Egli terrà la sua carta, riporterà le sue pedine dal cono alle loro basi e il gioco continua come se aveste raggiunto un accordo.

VULCH

Accumula le carte Edict scartate



Hai il potere del la conservazione. quando uno degli altri giocatori gioca o scarta una carta Edict, devi prenderla e aggiungerla alla tua mano. Quando tu ne giochi una, invece, devi scartarla. Se ti trovi nelle condizioni di pescare una nuova mano di carte perché non hai carte Challenge, puoi tenere le carte Edict che hai in mano, purché le faccia vedere a tutti i giocatori; dopo puoi pescare le sette nuove carte.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Se vinci una Challenge o raggiungi un accordo quando sei uno dei giocatori principali, il tuo avversario inizia a darti le carte che ha in mano, una alla volta. Scegli se tenere la carta oppure scartala e esamina la seguente fino a che non ne trovi una che decidi di tenere; a questo punto tu tieni quella carta e l'avversario ciò che eventualmente resta della sua mano.



Super. Puoi prendere tutte le carte Flare scartate dagli altri giocatori in questa Challenge, scartando questa in cambio.

VOID

Disintegra le pedine degli avversari



Hai il potere della disintegrazione. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, tutte le pedine del tuo avversario e dei suoi alleati che dovrebbero andare nel Warp come conseguenza della Challenge, sono invece rimosse dal gioco. Se un giocatore perde in tal modo più di 15 delle sue pedine originali e non può più vincere, scarta le carte che ha in mano ed esce dal gioco.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi rimuovere dal gioco unintero pianeta e tutte le pedine che vi si trovano.



Super. Puoi usare il tuo potere anche come alleato.

PACIFIST

Vince con le carte Compromise



Hai il potere della pace. Se tu riveli una carta Compromise mentre il tuo avversario ha una Attack, vinci la Challenge. Se entrambi giocate carte Compromise, avete un minuto di tempo per raggiungere un accordo, come di norma.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi impedire a un giocatore di fare la sua seconda Challenge, terminando così il suo turno.



Super. Se i nuna situazione Compromise-Compromise non riesci a raggiungere un accordo, perdi una sola pedina nel Warp anziché 3, mentre il tuo avversario ne perde 5.

PARASITE

Si unisce alle alleanze come vuole



Hai il potere dell'infestazione. A meno che non sia specificamente proibito dal Potere Alieno *Magnet* o dalla carta *Edict Force Field*, puoi allearti con qualunque dei due schieramenti portando da 1 a 4 pedine sul cono, anche se non sei stato invitato. Non puoi usare il tuo potere quando sei uno dei giocatori principali.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Guadagni una base (una pedina) nel sistema di un giocatore che abbia appena perduto l'uso del proprio Potere Alieno.



Super. Puoi infestare con un qualsiasi numero di pedine (cioè anche più di 4).

VISIONARY

Comanda le carte Challenge



Hai il potere della percezione. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, dopo che entrambi avete stabilito se giocare carte Kicker, puoi specificare la carta Challenge che il tuo avversario dovrà giocare. Se quel giocatore possiede la carta da te nominata, deve giocarla, altrimenti può giocare ciò che desidera. Non hai alcuna influenza sulle eventuali carte Kicker.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi nominare una carta specifica ad alta voce. Ogni giocatore deve mostrarti segretamente la carta nominata se la possiede, o un'altra in caso contrario.



Super. Puoi usare il tuo potere anche se non sei uno dei giocatori principali nella Challenge, ma devi specificare su quale giocatore lo userai.

VIRUS

Si moltiplica in attacco



Hai il potere della moltiplicazione. Quando giochi una carta Attack in una Challenge, moltiplichi il numero delle pedine del tuo schieramento (tue e alleate) per il valore della carta giocata, invece di sommare. Se non ci sono pedine nel tuo schieramento, la carta viene moltiplicata per zero.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Durante la risoluzione della Challenge il valore delle tue pedine si moltiplica per le altre pedine del tuo schieramento, invece di sommarli.



Super. Il tuo potere di moltiplicazione si applica al risultato della Challenge per il tuo schieramento anche se sei un alleato.

PAVLOV

Può premiare o punire l'avversario



Hai il potere del condizionamento. Quando sei uno dei giocatori principali o un alleato in una Challenge, prima che le carte vengano selezionate, puoi dare al tuo avversario una carta Challenge che hai in mano. se l'avversario giocherà la carta che tu gli hai dato, ogni pedina che dovrebbe perdere come conseguenza della Challenge tornerà invece alla propria base (se è il Giocatore Difensivo deve lasciare il pianeta o la Luna), e inoltre prenderà una ricompensa di una carta dal Mazzo Challenge o una pedina dal Warp, a sua scelta. Se l'avversario non gioca la carta che tu gli hai dato, al termine della Challenge metti nel Warp una qualsiasi sua pedina prendendola da una base a tua scelta. Queste ricompense o punizioni si applicano a qualsiasi risultato della Challenge, incluso il fallimento di un accordo. Al termine della Challenge, se l'avversario non ha giocato la carta da te passata, deve restituirtela.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, prima che le carte vengano giocate, nomina una carta Challenge (Compromise o specifica il valore di una carta Attack). Se il tuo avversario gioca la carta da te nominata, al termine della Challenge riceverà in ricompensa una qualsiasi combinazione fra 3 pedine dal Warp o 3 carte dal Mazzo Challenge.



Super. La punizione per la disobbedienza è la perdita di 4 pedine nel Warp; tu selezioni le pedine.

PENTAFORM

Ha 5 stadi vitali



Hai il potere di evolvere. Durante le operazioni di preparazione del gioco, tu peschi 5 carte di Poteri Alieni extra, le studi e poi le disponi in una pila che indica chiaramente l'ordine in cui le utilizzerai. Utilizza il primo di questi Poteri Alieni finché non hai conquistato nessuna base esterna, passa poi al secondo quando conquisti la prima base, il terzo quando ne avrai due e così via. Se durante il gioco perdi una delle tue basi esterne, regredisci di conseguenza al Potere Alieno precedentemente usato. Ad eccezione della Luna *Moon Base Omega*, le basi che conquisti sulle Lune non contano per cambiare il tuo stadio vitale. Se perdi il diritto all'uso del tuo Potere Alieno, perdi anche il potere extra attivo al momento. Indipendentemente dal potere che impersoni in ogni momento, l'unica carta Flare che puoi usare in versione Super è quella del *Pentaform*.

Note.

Carta Flare



Wild. Puoi scartare la tua carta di Potere Alieno, pescarne due fra quelle non usate e scegliere fra queste quella che terrai.



Super. Prima di una qualsiasi Challenge, puoi riordinare i tuoi stadi vitali.

VAMPIRE

Usa le pedine eliminate



Hai il potere di schiavizzare. Quando vinci una Challenge come giocatore principali, non mandi nel Warp le pedine dell'avversario, ma le rigiri dal lato non colorato e le tieni come se fossero tue, distribuendole a piacere fra le tue basi. Le pedine schiavizzate restano come se fossero tue a tutti gli effetti fino a che non vengono liberate dalle care *Edict Mobius Tubes* o *Warp Break*, che le restituiscono ai legittimi padroni. Quando sei unalleato vincente, puoi schiavizzare una delle pedine di ogni giocatore della fazione opposta.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi prendere le pedine di un altro giocatore da un qualsiasi pianeta ove tu abbia base, e scambiarle con tue pedine nel Warp.



Super. Puoi schiavizzare tutte le pedine in una Challenge, indipendentemente da chi la vince; se perdi, le tue pedine vanno normalmente nel Warp.

VACUUM

Porta le pedine degli altri nel Warp



Hai il potere della catarsi. Quando tu perdi pedine nel Warp, porti con te un ugual numero di pedine, scegliendone i proprietari e quante ciascuno ne perde. I giocatori stabiliscono da dove prendere le pedine che devono mettere nel Warp in questo modo. Le pedine che tu porti al Warp in questo modo sono in aggiunta alle normali perdite di chi viene sconfitto in una Challenge.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Scegli 4 pedine da mandare nel Warp, in modo che nessun giocatore ne perda più di due.



Super. Puoi scegliere le pedine che vanno nel Warp assieme alle tue.

PHANTOM

Possiede pedine fantasma



Hai il potere della smaterializzazione. All'inizio del gioco, gira dal lato non colorato 5 delle tue pedine e ponile sulla stella del tuo sistema anziché sui pianeti, dove metterai quindi solo 3 pedine ciascuno. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi aggiungere il numero delle tue pedine-fantasma (quelle rivoltate) al tuo totale. Qualunque sia il risultato della Challenge, le pedine-fantasma non sono influenzate in alcun modo e restano sulla stella del tuo sistema. Puoi rigirare le pedine-fantasma per utilizzarle in una Challenge, ma in tal caso queste perdono il loro status e divengono pedine normali a tutti gli effetti. Quando liberi pedine dal Warp, puoi scegliere di mandarle alla tua stella, anziché ad una base, dove vengono invertite e divengono pedine-fantasma. Gli altri giocatori non possono interagire in alcun modo con le tue pedine-fantasma. Se perdi il tuo potere, non puoi più aggiungere le pedine-fantasma al totale, né puoi crearne di nuove, ma puoi convertire quelle esistenti in pedine normali, rigirandole quando ti serve.



Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.
- 2 Se ricevi questo potere durante il corso del gioco, devi subito invertire 5 tue pedine che si trovino in ogni combinazione di basi a tua scelta e metterle sulla tua stella.

Carta Flare



Wild. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi aggiungere o sottrarre fino a quattro pedine dopo che sono state rivelate le carte Challenge. Questo può portare a non avere alcuna pedina a rischio, lasciando a secco il tuo avversario.



Super. Puoi aggiungere il numero delle tue pedine-fantasma al totale del tuo schieramento anche quando sei un alleato.

PHILANTROPIST

Dona le sue carte



Hai il potere di donare. Quando sei coinvolto in una Challenge, prima che vengano giocate le carte Challenge, puoi dare una delle carte che hai in mano a uno qualsiasi dei giocatori principali. Se sei uno dei giocatori principali, puoi decidere di dare una carta al tuo avversario. IL giocatore che riceve la carta da te deve giocarla immediatamente o metterla nell'appropriata mano.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi cedere il tuo Potere Alieno ad un altro giocatore per la durata di una Challenge. In quella Challenge tu non puoi fare uso del tuo potere e il giocatore che lo riceve non può usare il suo potere normale.



Super. Chiunque riceva una carta da te deve giocarla in quella stessa Challenge, se possibile.

TRADER

Scambia la mano con l'avversario



Hai il potere del trasferimento. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi scambiare la mano di carte con quella del tuo avversario, prima di giocare le carte Challenge. Entrambi manterrete tali carte anche in seguito. Non puoi usare il tuo potere più di una volta per Challenge.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. In una qualsiasi Challenge, puoi scambiare una pedina del pianeta difensivo con un'altra, non tua, di un altro pianeta qualunque.



Super. Puoi scambiare la mano con un qualsiasi giocatore, non solo con il tuo avversario.



TERRORIST

Piazza trappole esplosive sui pianeti



Hai il potere delle bombe. Prima che il gioco inizi, puoi posizionare un numero di bombe pari al numero di giocatori in partita. A tale scopo, annota in segreto la locazione dei pianeti minati, identificandoli per colore e numerandoli da sinistra verso destra (ad esempio. *rosso #1, Blu #3*, etc..). Puoi distribuire le bombe in qualsiasi modo desideri, anche tutte sullo stesso sistema o sullo stesso pianeta. Quando arrivano nuove pedine su un pianeta che hai minato, la bomba esplode automaticamente e manda nel Warp tutte le pedine lì presenti. Una bomba esplode una sola volta; se ci sono più bombe sullo stesso pianeta, ne esplode una sola ogni volta che arrivano nuove pedine. Ogni volta che saranno esplose tutte le bombe piazzate, potrai posizionarne una nuova serie, come all'inizio del gioco. Se perdi l'uso del tuo Potere Alieno, non potrai più mettere ordigni, ma quelli posizionati esploderanno comunque. La carta *Edict Cosmic Zap* può essere usata per annullare un'esplosione.



Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.
- 2 Non usare questo potere con le regole opzionali sugli esagoni

Carta Flare



Wild. Se sei uno dei giocatori principali e dividi una base con il tuo avversario, puoi prendere in ostaggio le sue pedine che vi si trovano. Tali pedine non possono lasciare il pianeta fino al termine della Challenge, eccetto che inseguito ad un accordo. Se tu perdi la Challenge o non riesci a fare un accordo, gli ostaggi vanno nel Warp.



Super. Puoi posizionare ulteriori bombe su altri tre pianeti.



PIRATE

Razzia il Lucre degli altri giocatori



Hai il potere della razzia. In qualsiasi turno in cui non sei uno dei giocatori principali, tu puoi fare una Challenge di razzia per il Lucre di uno dei due giocatori principali. La Challenge principale viene sospesa durante la tua razzia. Annuncia la tua vittima ed il numero di Lucre che tenti di depredate, quindi poni da 1 a 4 pedine vicino al suo sistema come se usassi il cono iperspaziale. La vittima può annullare la tua razzia pagandoti un riscatto pari alla metà di quanto tu hai dichiarato di volergli rubare; egli non può spendere in altro modo il denaro che ha in pericolo per causa tua. Nella risoluzione della Challenge di razzia, il Lucre che hai dichiarato conta come se fossero altrettante pedine nemiche difensive, ma non sono possibili alleanze. Se vinci la Challenge, prendi il Lucre in palio, altrimenti perdi le pedine nel Warp come di consueto; solo tu puoi prendere consolazione dalla mano dell'avversario; in caso di situazione *Compromise-Compromise*, procedi ad un tentativo di accordo, come di norma. Se perdi il tuo Potere Alieno durante una Challenge di razzia, le tue pedine tornano alle loro basi.



Note.

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

Carta Flare



Wild. Quando guadagni base su un pianeta avversario in una Challenge, deprede 5 Lucre al giocatore che hai sconfitto.



Super. La tua vittima designata non può utilizzare il proprio Potere Alieno durante la tua Challenge di razzia.

PLANT

Accumula i poteri degli avversari



Hai il potere dell'innesto. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, se hai una base (non su una Luna) nel sistema di un altro giocatore e questo non ha perduto l'uso del suo Potere Alieno, allora tu puoi usare il suo potere e lui no. Affinché questo sia possibile, prima che le carte Challenge vengano giocate devi annunciare che prenderai l'uso di quel potere per la durata della Challenge in corso. Puoi far uso di questo potere di innesto una sola volta per Challenge, al cui termine il potere torna al legittimo possessore. Se tu perdi l'uso del tuo potere, non potrai più innestarti sui poteri altrui fino a che non l'avrai riconquistato.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 L'uso di questo potere non è raccomandato con due soli giocatori.

Carta Flare



Wild. Quando sei il Giocatore Offensivo, puoi innestarti sulle pedine di una base che condividi con un altro giocatore. Tutte le pedine di quella base contano come se fossero tue per il resto della Challenge.



Super. Se hai almeno una base nel sistema del giocatore che vince la partita, la sua vincita si ignora e vinci tu al suo posto.

SYMBIOTE

Ha 40 pedine



Hai il potere dei numeri. All'inizio del gioco, ricevi una seconda dotazione di altre 20 pedine, eventualmente di un colore non in gioco. Nella creazione del Mazzo Destiny, usa solo il tuo colore normale, non mettere le carte corrispondenti al secondo colore delle tue pedine. Anziché posizionare 4 pedine su ogni pianeta, ne metterai 8. Durante il gioco, le pedine del tuo secondo colore possono essere usate come quelle normali, ad eccezione del fatto che non contano come basi, né per la vittoria, né per mantenere il tuo Potere Alieno. Se perdi il tuo potere, le pedine extra restano congelate al loro posto, non possono essere spostate, usate per difendere, mandate in alleanza o ripescate dal Warp fino a che non riconquisti il tuo Potere Alieno.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei il Giocatore Difensivo, puoi aggiungere tutte le pedine presenti sul pianeta al tuo totale, indipendentemente dalle alleanze. Se perdi, le tue pedine vanno nel Warp, mentre le altre restano al loro posto.



Super. Puoi scambiare un qualsiasi numero di pedine del tuo secondo colore per un ugual numero di pedine del tuo colore normale che si trovano nel Warp. Le pedine che prendi dal Warp devono rimpiazzare le locazioni di quelle con le quali fai lo scambio.

SUBVERSIVE

Tenta gli alleati dell'avversario



Hai il potere della sovversione. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, dopo che le carte Challenge sono state rivelate, puoi prendere le pedine di uno degli alleati dell'avversario e metterle dal tuo lato del cono. Le pedine di quell'alleato saranno trattate esattamente come se si fosse alleato con te fin dal primo momento: vengono aggiunte al tuo totale, vanno nel Warp se perdi, fruttano ricompensa, etc..

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. dopo aver vinto una Challenge come Giocatore Offensivo, puoi sovvertire le nuove basi dei tuoi alleati, mandando le loro pedine nel Warp.



Super. Puoi sovvertire un alleato dello schieramento opposto quando sei un alleato in una Challenge.

PROLONG

Può estendere la Challenge



Hai il potere di protrarre. Quando sei uno dei giocatori principali, se entrambi rivelate carte Attack, puoi dichiarare "*Estensione*", nel qual caso, sia tu che il tuo avversario dovete giocare e rivelare una carta Attack addizionale. Puoi ancora dichiarare "*Estensione*" e ripetere questo processo fintanto che entrambi siete in grado di giocare carte Attack, o fino a che decidi di non dichiararla più. Al termine tutte le carte Attack giocate si sommano per contare il totale della Challenge. Eventuali carte Kicker moltiplicano solo la carta Attack che è stata giocata nella loro stessa estensione; i Poteri Alieni che influenzano le carte giocate (*Chosen, Gambler, Laser, Mutant, Oracle, Visionary, etc.*) vengono applicati ad ogni carta giocata durante l'estensione. Tutte le carte giocate vengono al termine scartate e i giocatori non possono pescare una nuova mano di carte durante l'estensione.

Note.

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

Carta Flare



Wild. Puoi fare una seconda Challenge dopo aver perduto la prima.



Super. Puoi utilizzare il tuo potere per protrarre la Challenge anche quando sei un alleato.

PROPHET

Predice il vincitore delle Challenge



Hai il potere della previsione. Se non sei coinvolto in una Challenge, prima che le carte Challenge vengano giocate puoi annunciare ad alta voce quale dei due giocatori principali vincerà. Se la tua previsione si rivela corretta, guadagni una base dove preferisci, altrimenti il vincitore sceglie 2 tue pedine e le mette nel Warp. Raggiungere un accordo conta come una vittoria ai fini del tuo potere.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Prima che le carte Challenge vengano giocate, scrivi da parte quante carte Compromise saranno giocate secondo te. Se la tua previsione risulta corretta, ogni altro giocatore dovrà perdere una pedina nel Warp.



Super. Puoi fare la tua previsione dopo che le carte Challenge sono state giocate, ma sempre prima che vengano rivelate.

STING

Inverte le pedine morenti



Hai il potere della sostituzione. Quando perdi involontariamente delle pedine, puoi designare un altro giocatore perché le perda al posto tuo. Le tue pedine tornano alle loro basi, mentre il giocatore designato sceglie un ugual numero fra le sue e le mette nel Warp. Quando usi questo potere, il giocatore designato può prendere dalla tua mano una carta per ogni pedina che ha perduto nel Warp; se non hai carte a sufficienza, può continuare a pescare dal Mazzo Challenge, oppure può prendere da te la differenza in Lucre, se si usano le regole opzionali sul denaro.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando sei costretto a dare consolazione, puoi designare un altro giocatore perché perda le carte al posto tuo.



Super. Quando mandi nel Warp pedine di un altro giocatore al posto delle tue, egli non prende nulla in cambio.

SPIFF

Conquista basi come perdente



Hai il potere dell'atterraggio di emergenza. Quando sei il Giocatore Offensivo in una Challenge, entrambi giocate carte Attack e perdi per una differenza di punteggio di almeno 10 punti, allora fai un atterraggio di emergenza: prendi una pedina fra quelle che avresti dovuto perdere nel Warp e mettila sul pianeta difensivo del giocatore vincente. Non puoi fare atterraggi di emergenza sulle Lune.

Note.

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

Carta Flare



Wild. Quando sei un alleato offensivo perdente in una Challenge, puoi comunque mettere le tue pedine sul pianeta .



Super. Puoi fare un atterraggio d'emergenza anche con una differenza di 5 punti anziché 10.

QUEUE

Decide l'ordine di gioco



Hai il potere dell'ordine. Alla fine del turno di ogni giocatore, tu decidi chi sarà il prossimo a giocare, purché ciascun giocatore faccia un turno in ogni giro. Ad esempio, con quattro giocatori, puoi decidere uno qualsiasi come primo, poi scegli fra i tre restanti chi sarà il secondo, poi uno dei due rimasti e quindi il quarto ed ultimo; a questo punto inizi un nuovo giro scegliendo come desideri il primo e così via. Se perdi il tuo potere, i turni di gioco si susseguono in senso orario come di consueto. Puoi anche imporre l'ordine con il quale gli alleati si dichiareranno per uno o l'altro schieramento e decidi in caso di conflitti di temporizzazione di gioco al posto di quanto previsto dal regolamento. Quando usi il tuo potere, puoi anche accettare offerte di corruzione nei limiti di quanto stabilito per gli accordi, purché non guadagni una base. Se si usano le regole opzionali sul denaro, all'inizio del gioco ognuno riceve 3 Lucre e avrà il resto il relazione alla sua posizione nel turno di gioco, da te stabilita.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi prendere le prime 10 carte del Mazzo Challenge, disporle in qualsiasi ordine tu preferisca, e rimetterle in cima al mazzo.



Super. Puoi dare a te stesso due turni da Giocatore Offensivo nello stesso giro.

REINCARNATOR

Usa i Poteri Alieni non in gioco



Hai il potere della reincarnazione. Ogni volta che tu fallisci nel fare un accordo o perdi una Challenge sia come giocatore principale che come alleato, devi reincarnarti. Quando accade, prima che la nuova Challenge abbia inizio, peschi a caso una nuova carta di Potere Alieno fra quelle non usate; se il nuovo potere prevede azioni nella preparazione del gioco o risulta illegale con i poteri già in gioco, scartalo e pescane un altro. Dopo la selezione, tieni la carta del *Reincarnator*, ma aggiungi anche la nuova, diventando a tutti gli effetti quel nuovo Potere Alieno fino a che non dovrai reincarnarti ancora. Se ti confronti con un Potere Alieno che può copiare i poteri altrui, questi copierà solo la tua attuale incarnazione e dovrà reincarnarsi lui stesso se perde la Challenge.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi costringere tutti i giocatori, te incluso, a reincarnarsi, scartando le carte dei Poteri Alieni attualmente in gioco e pescandone di nuove. Si scartino tutti i poteri che prevedono influenza sulla preparazione del gioco e che non possono essere usati insieme, pescando di nuovo in questi casi.



Super. Non sei costretto a reincarnarti quando perdi una Challenge o fallisci nel raggiungere un accordo.

SORCERER

Inverte le carte giocate



Hai il potere della magia. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, puoi invertire le carte Challenge prima che vengano rivelate, in modo che tu di fatto giochi quella scelta dal tuo avversario, e viceversa. Non scambi eventuali carte Kicker che restano dove sono.

Note.

1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi fare in modo che i due giocatori principali di una qualsiasi Challenge si scambino fra loro le carte dei Poteri Alieni, prima di scegliere le carte Challenge. Dopo la risoluzione della Challenge, i giocatori manterranno i nuovi Poteri Alieni, non torneranno quindi alla situazione di partenza.



Super. Quando sei un alleato in una Challenge, puoi scambiare le carte Challenge prima che vengano rivelate.

SNIVELER

Guadagna dal fatto di restare indietro



Hai il potere del lamento. Quando sei uno dei giocatori principali in una Challenge, se sei colui che ha il maggior numero di pedine nel Warp, il minor numero di basi fra i giocatori, o se ti manca una carta Attack, puoi lamentarti di questo fatto. Se ti lamenti riguardo alle pedine, gli altri giocatori devono essere d'accordo nel consentirti di liberare tutte le tue pedine dal Warp oppure ciascuno ne dovrà perdere un numero tale da averne alla fine nel Warp lo stesso tuo quantitativo. Se ti lamenti riguardo alle basi, gli altri giocatori devono essere d'accordo nel consentirti di prendere una base extra dove tu desideri, oppure ne perdono una ciascuno (a loro scelta). Se infine ti lamenti riguardo alle carte Attack, devi nominare ciò che ti interessa (ad esempio "non ho una carta Attack superiore a 15"), senza mentire; a questo punto, o uno degli altri giocatori ti dà una carta del tipo richiesto, oppure tutti dovranno scartare tutte le carte di quel tipo dalla loro mano. Puoi lamentarti una sola volta per Challenge.

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando non sei uno dei giocatori principali e nessuno ti ha invitato ad allearti, puoi lamentarti di questo fatto con uno dei due giocatori principali. Se questi ancora non ti invita ad allearti con lui, allora non potrà invitare nessun altro alleato in quella Challenge.



Super. Se un altro giocatore vince la partita e tu hai una sola base meno di lui, il vincitore (o i vincitori se più d'uno) deve concederti una vittoria alla pari oppure deve fare un'altra Challenge contro di te. Se vinci la Challenge, tu e i tuoi alleati vincete la partita, altrimenti resta vincitore il giocatore iniziale.

RESERVE

Può usare le carte Attack come Reinforcements



Hai il potere del rinforzo. Puoi usare le carte Attack di valore da -6 a 6 come se fossero carte Reinforcements. In aggiunta, puoi usare una carta Compromise per annullare una carta Reinforcement altrui.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi conservare tutte le carte Reinforcements che hai giocato in questa Challenge.



Super. Puoi usare una qualsiasi carta Attack come se fosse una carta Reinforcements

SCHIZOID

Cambia le condizioni di vittoria della partita



Hai il potere di alterare la realtà. Prima che le carte vengano distribuite all'inizio del gioco, scrivi segretamente su un pezzo di carta quante basi esterne (minimo 3) sono necessarie per vincere la partita. Poi aggiungi una qualsiasi altra condizione di vittoria che risponda ai seguenti criteri:



- 1 sia possibile da conseguire per tutti i giocatori;
- 2 sia evidente e manifesta quando viene realizzata;
- 3 non richieda di ricordare avvenimenti di gioco passati (come "il vincitore deve avere 3 basi esterne e deve aver fallito almeno una volta un accordo");
- 4 sia direttamente correlata con aspetti del gioco.

Durante il gioco, in ogni Challenge, il Giocatore Offensivo può farti una domanda del tipo "Sì o No" riguardante le condizioni di vittoria che hai stabilito. Alle domande devi sempre rispondere pubblicamente e dicendo la verità. Quando le condizioni da te stabilite all'inizio si verificano, tu dichiari il vincitore. Se perdi il tuo potere, prevalgono le condizioni di vittoria normali (5 basi esterne).

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.
- 2 Non usare questo potere se è in gioco l'*Insect* e/o il *Plant*.

Carta Flare



Wild. Puoi scambiare sistema planetario con qualsiasi giocatore (colore ed esagoni planetari).



Super. Alla fine del tuo turno, puoi modificare le condizioni di vittoria, purché le nuove sottostiano alle consuete regole e non diano vittoria immediata a nessun giocatore.

SKEPTIC

Raddoppia il rischio di una Challenge



Hai il potere del dubbio. Quando sei uno dei giocatori principali o un alleato in una Challenge, prima che le carte vengano giocate, puoi dire al giocatore principale opposto alla tua fazione: "*Dubito che vincerai*": a questo punto il giocatore sceglie se accettare o meno il tuo dubbio. Se accetta il dubbio ed è il Giocatore Offensivo, termina immediatamente la Challenge riportando alle basi le sue pedine; se accetta il dubbio ed è il Giocatore Difensivo, tutte le pedine attaccanti prendono base come se avessero vinto la Challenge, ma le pedine difensive restano sul pianeta mentre gli alleati difensivi tornano alle loro basi. Nel caso che il giocatore non accetti il tuo dubbio, la Challenge si risolve normalmente giocando le carte, ma se uno dei due perde o non riuscite a concludere un accordo, le perdite di pedine sono raddoppiate per chiunque dei due.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Dopo che le carte sono state giocate, puoi dubitare del fatto che uno dei due giocatori principali abbia giocato la carta Attack più alta in suo possesso. Se hai ragione, dopo la Challenge avrai diritto a prendere da lui la carta Attack più alta che possiede, mentre se ti sbaglia lui prenderà la tua Attack più alta.



Super. Quando usi il tuo potere dichiari anche al tuo avversario il numero di pedine addizionali (da 1 a 20) che sono a rischio. Se non accetta il tuo dubbio e giocate la Challenge, lo sconfitto perderà quel numero di pedine in aggiunta alle perdite normali.

SIREN

Seducere le Challenge



Hai il potere della seduzione. A meno che non venga estratta una carta jolly dal Mazza Destiny, puoi attirare il Giocatore Offensivo nel tuo sistema. In tal caso diventi immediatamente il Giocatore Difensivo della Challenge, e il giocatore che hai sedotto deve puntare il cono verso un pianeta del tuo sistema. La Challenge viene poi risolta normalmente, ma se tu vinci, prendi base nel sistema del Giocatore Offensivo, su un pianeta di tua scelta. Il tuo potere può essere utilizzato anche quando viene estratto il colore del tuo sistema.



Note.

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

Carta Flare



Wild. Non appena un altro giocatore sta per effettuare una pesca casuale, tu prendi quaegli oggetti (ricompensa, consolazione, etc..) e poi lo farà lui normalmente.



Super. Puoi offrire ai tuoi alleati difensivi di prendere base assieme a te nel sistema del Giocatore Offensivo, in caso di una tua vittoria dopo aver usato il tuo potere. Gli alleati decideranno se unirsi a te sulla base oppure se prendere le normali ricompense, in caso di vittoria.

SEEKER

Pone domande del tipo "Si o No"



Hai il potere della verità. Quando sei coinvolto in una Challenge, puoi porre una domanda del tipo "*Si o No*" a uno dei giocatori principali, che dovrà rispondere dicendo la verità. Puoi porre la domanda in qualsiasi momento prima che le carte vengano giocate, ed il tuo avversario deve rispondere in quel momento stesso. Se la domanda riguarda le intenzioni del giocatore, questi deve prendere subito ogni decisione a riguardo e mantenere in seguito quanto stabilito, a meno che non sia costretto altrimenti. Le domande devono riguardare la sola Challenge attuale o la mano di carte del giocatore, e non possono costringerlo ad azioni che vanno al di là di una specifica Challenge. Se sono in gioco, puoi anche porre domande che riguardano la mano di riserva del Potere Alieno *Miser* e le condizioni di vittoria dello *Schizoid*.

Alcuni esempi: "*Giocherai una carta Compromise?*", "*Giocherai una carta Attack maggiore di 10?*", "*Hai in mano la carta Attack che vale 40?*".

Note.

- 1 Potere alieno da *Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Quando un giocatore ti richiede come alleato, puoi chiedergli di vedere la carta Challenge che intende giocare. Il giocatore sarà poi costretto a usare quella carta, indipendentemente dal fatto che tu scelga di allearci con lui o con l'avversario o con nessuno dei due.



Super. Se sei uno dei giocatori principali o un alleato, puoi fare a uno dei giocatori principali una qualsiasi domanda su una singola Challenge, che non sia necessariamente del tipo "*Si o No*". Il giocatore deve rispondere in modo veritiero. Questa domanda sostituisce la domanda normale cui hai diritto in questa Challenge.

SERPENT

Porta gli altri fuori strada



Hai il potere della tentazione. Prima che le carte Challenge vengano rivelate, puoi tentare un qualsiasi altro giocatore coinvolto nella Challenge, inclusi gli alleati. Puoi offrirgli di prendere base su un pianeta ove tu ne abbia già una, oppure puoi offrirgli da 1 a 4 fra pedine dal Warp, Lucre dalla banca, carte dal Mazzo Challenge, in ogni combinazione. Se il giocatore accetta la tua tentazione, riporta alle sue basi le pedine che aveva sul cono, mentre manda nel Warp tutte le altre pedine del cono che sono del suo stesso schieramento. Questo può includere tutte le pedine difensive di un pianeta sotto Challenge, mentre deve sempre restare una pedina sul cono per il Giocatore Offensivo. Successivamente, la Challenge viene conclusa normalmente.

Note.

- 1 Potere alieno da *More Cosmic Encounter*.

Carta Flare



Wild. Puoi offrire ad un altro giocatore di prendere base nel tuo sistema in cambio di un favore specifico, che può esulare dalle normali regole sulla stipula di un accordo, ma che è vincolante. Se l'altro giocatore non accetta, puoi tenere questa carta invece di scartarla, ma non puoi rigiocarla nella stessa Challenge.



Super. Se un giocatore resiste alla tua tentazione, puoi costringerlo a perdere ciò che gli avevi offerto.

SILENCER

Impedisce le comunicazioni ad un giocatore



Hai il potere dell'isolamento. Una volta per ogni Challenge, puoi isolare un giocatore quando tenta di comunicare, chiamando "Silenzio" ad alta voce. Il giocatore isolato non potrà parlare, gesticolare, mimare o comunicare in altro modo fino alla fine della Challenge. Può giocare pedine e carte normalmente se il loro significato è chiaro, ma non può dare spiegazioni né interpretazioni, non può invitare alleati né concludere accordi (fallimento automatico). Se il giocatore isolato ha Potere Alieno il cui uso è obbligatorio dovrà comunque attivarlo, ma se esso è opzionale o discrezionale potrà usarlo solo se potrà eseguire l'azione da solo senza comunicare e senza richiedere in alcun modo l'intervento di altri giocatori. Qualsiasi carta o altro componente del gioco che abbia una qualche indeterminazione, come la necessità di selezionare un bersaglio o scegliere qualcosa (come la carta Edict Plague), è proibita al giocatore isolato.

Il Silencer blocca i seguenti Poteri Alieni: *Anomaly* (parziale), *Aura*, *Berserker* (Challenge), *Calculator*, *Chronos*, *Crystal*, *Delegator*, *Demon*, *Dictator*, *Diplomat*, *Doppelganger*, *Extortionist*, *Force*, *Gnome*, *Grudge* (se sceglie), *Healer*, *Hurtz*, *Judge*, *Lloyd*, *Loser*, *Magnet*, *Mesmer*, *Mind*, *Mirror*, *Mutant* (dagli altri giocatori), *Negator*, *Obverse*, *Pavlov*, *Phantom*, *Philanthropist*, *Pirate*, *Plant*, *Prolong*, *Prophet*, *Queue* (temporizzazione), *Seeker*, *Serpent*, *Silencer*, *Siren*, *Skeptic*, *Sniveler*, *Sting*, *Trader*, *Visionary*, *Will* (se la base ha più colori), *Witch*, *Wrack*.

Il Silencer non blocca i seguenti Poteri Alieni: *Amoeba*, *Anomaly* (parzialmente), *Anti-Matter*, *Aristocrat*, *Assassin*, *Assessor*, *Berserker* (valore della carta), *Boomerang*, *Bully*, *Busybody*, *Butler*, *Cavalry*, *Changeling*, *Chosen*, *Clone*, *Connoisseur*, *Deuce*, *Disease*, *Dragon*, *Empath*, *Entrepreneur*, *Ethic*, *Filch*, *Filth*, *Fungus*, *Gambler*, *Ghost*, *Gorgon*, *Grief*, *Grudge* (se solo uno), *Industrialist*, *Insect* (a secondo del Potere Alieno copiato), *Laser*, *Machine*, *Macron*, *Miser*, *Mutant* (dal mazzo), *Oracle*, *Pacifist*, *Parasite*, *Pentaform*, *Queue* (ordine nel turno), *Reincarnator*, *Reserve*, *Schizoid*, *Sorcerer*, *Spiff*, *Subversive*, *Symbiote*, *Terrorist*, *Vacuum*, *Vampire*, *Virus*, *Void*, *Vulch*, *Warpish*, *Warrior*, *Will* (se la base bersaglio ha un solo colore), *Worm*, *Wraith*, *Zombie*.

Note.

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

Carta Flare



Wild. Puoi prevenire la possibilità di allearsi di un altro giocatore.



Super. Puoi isolare tutti i giocatori, compreso te stesso, anziché uno solo.