

COSMIC ENCOUNTER

Il gioco delle Alleanze, della Negoziazione e della Colonizzazione Intergalattica



Manuale di Colonizzazione

Traduzione in italiano by The Goblin 2006, v.1.0
La Tana dei Goblin – <http://www.goblins.net>

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva della casa produttrice. L'autore e l'editore non hanno alcuna responsabilità per errori e imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori italiani.



Sommario

Obiettivo	3
Equipaggiamento di gioco	3
Preparazione del gioco	4
Generalità	5
Come giocare	6
Altri Dettagli e Approfondimenti	10
Poteri Alieni	12
Carte Artefatto	12
Strategie	15
Partite a due giocatori	16
Modalità campagna	16



AMOEBA

Diffusi su un mondo interamente liquido, questi esseri percepiscono molto attentamente le vibrazioni. Rapidi a ritirarsi dal pericolo, sono ugualmente abili nel condensarsi minacciosamente in combattimento se recepiscono le giuste turbolenze. Gli Amoeba disprezzano coloro che non sanno adattarsi alle circostanze e possono essere dei sensibili maestri dell'universo.

LA LEGGENDA

Alcuni li chiamano *Gli Antichi*, altri *Guardiani*. Loro, semplicemente, si definiscono *Elder*. Per epoche intere, gli Elder hanno osservato il cosmo evolvere. Hanno visto la materia venire all'esistenza, agglomerandosi casualmente in gas e condensandosi in anomalie gravitazionali. E, ovunque, hanno visto i primi segni di vita di innumerevoli razze aliene.

Assorbiti dai propri bisogni elementari, questi esseri alieni si svilupparono considerandosi unici. Gli Elder, invece, li studiarono tutti, osservandoli estendere il loro controllo sulle parti del cosmo confinanti. Gli Elder li osservarono con cura ed interesse, sapendo che la loro stessa evoluzione li avrebbe portati ben oltre questo universo: sapevano che una di queste nuove forme di vita intelligente sarebbe stata scelta per sostituirli.

I nuovi Guardiani avrebbero dovuto essere capaci di estendere le proprie colonie attraverso tutto l'universo. Per questo sarebbe stato necessario saper esercitare il potere, ma anche la diplomazia, conservare le risorse ricorrendo al supporto degli altri, ma anche saper agire da soli in caso di necessità. Per trovare la forma di vita aliena più idonea ad assumere questo ruolo guida, gli Elder concepirono un piano: diffusero la notizia che l'universo era popolato da numerose forme di vita e fornirono loro la tecnologia affinché ognuna di esse potesse espandersi oltre le distanze interstellari colonizzando nuovi mondi. Infine, misero a disposizione una varietà di Artefatti i cui effetti avrebbero potuto essere sfruttati da coloro che fossero stati così saggi da riconoscerli una possibilità di aiuto.

Così preparate, innumerevoli forme di vita aliene si misero in moto alla ricerca del proprio destino fra i mondi del cosmo, da sole o in combinazione, ciascuna di esse convinta di essere la sola destinata ad assumere la guida del futuro dell'universo. Iniziava così l'era degli Incontri Cosmici.



COSMIC ENCOUNTER

Obiettivo

In Cosmic Encounter, i giocatori sono i protagonisti di una campagna di colonizzazione le cui astronavi viaggiano attraverso il cosmo, per dimostrarsi idonei per assumere la guida dell'universo. I giocatori useranno la forza, l'astuzia e la diplomazia per assicurare il successo della loro unica forma di intelligenza aliena.

Il gioco è particolarmente consigliato con tre o quattro giocatori. La versione a due giocatori è particolarmente strategica, ma priva delle alleanze caratteristiche delle partite con tre o quattro giocatori.

Vince il gioco il primo (o i primi) ad avere CINQUE COLONIE su una qualsiasi combinazione di pianeti al di fuori del proprio sistema nativo.

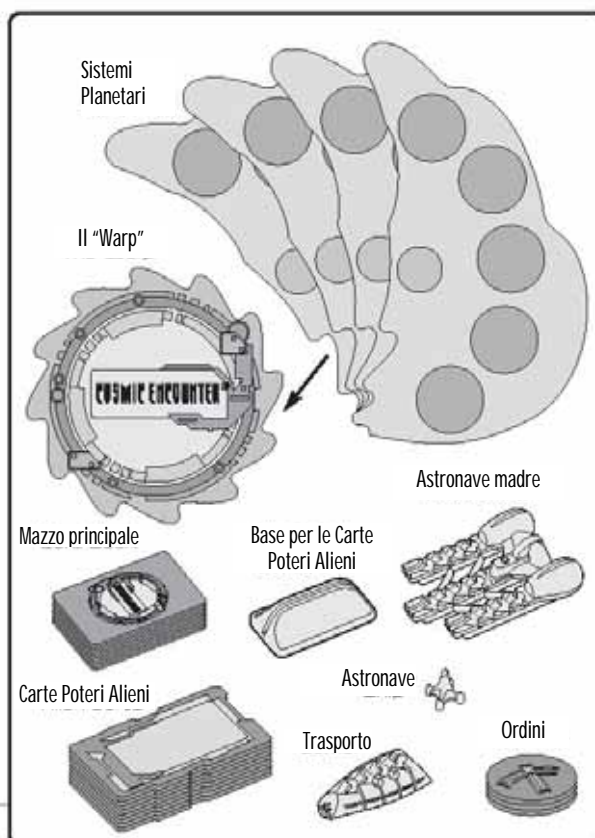
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 12 anni in su

Complessità

- AVANZATA
- IMPEGNATIVA
- MODERATA

Equipaggiamento di gioco

- **Sistemi Planetari:** ci sono 4 sistemi planetari di diverso colore, ognuno con cinque pianeti.
- **Il "Warp":** questo componente dall'aspetto dentellato è il centro dell'area di gioco e rappresenta il luogo dove le astronavi sconfitte in combattimento attendono di tornare disponibili.
- **Astronavi:** 80 navi, 20 per ciascun colore.
- **Ordini:** 12 gettoni circolari.
- **Mazzo principale:** composto di 54 carte, che comprendono 54 Carte Incontro (Attacco o Negoziato) e 8 Carte Artefatto.
- **Carte Poteri Alieni:** 20 carte, ciascuna delle quali illustra una forma di vita aliena e ne descrive il suo unico potere.
- **Astronave madre:** la grande astronave che muove le navi colonizzatrici fra i diversi sistemi planetari.
- **Trasporti:** 4 astronavi di difesa, una per ciascun colore dei giocatori.
- **Basi per le carte Poteri Alieni:** 4 supporti per posizionare sul tavolo le carte dei Poteri Alieni.



Preparazione del gioco

Sistemi Planetari. Il "Warp" viene posizionato al centro dell'area di gioco. Ogni giocatore sceglie un Sistema Planetario e lo connette al "Warp" creando così la plancia di gioco.

Disporre le colonie native. Ogni giocatore prende le 20 astronavi dello stesso colore del proprio Sistema Planetario e ne mette 4 su ciascun pianeta, formando così 5 colonie. Queste sono le sue Colonie Native.

Trasporto. Ogni giocatore posiziona il trasporto del proprio colore vicino al suo Sistema Planetario.

Ordini. Scartare gli ordini dei colori eventualmente non in gioco, non saranno usati. Mescolare gli altri e prenderne uno a caso: il colore pescato determina il giocatore che inizierà la partita. Si rimescolino quindi gli ordini a faccia in giù, costituendo così la pila di gioco che viene messa vicino alla plancia.

Carte Poteri Alieni. Mescolare le carte e farne scegliere una a caso ad ogni giocatore, mettendo da parte le restanti. Ciascuno prende un supporto e vi mette la propria carta Potere Alieno così pescata in modo da avere la descrizione di fronte e l'illustrazione rivolta verso il centro dell'area di gioco.

Il mazzo principale. Un giocatore mescola le carte e ne distribuisce 7 ciascuno, a faccia in giù. Ognuno può vedere le carte ricevute ma non può mostrarle agli altri giocatori. Le carte rimanenti formano la pila di gioco e vengono messe coperte al lato opposto degli ordini. Durante la partita, le carte usate vengono messe a faccia in su in un'apposita pila degli scarti.

Primo giocatore. Inizia il giocatore corrispondente al colore dell'ordine pescato sopra.

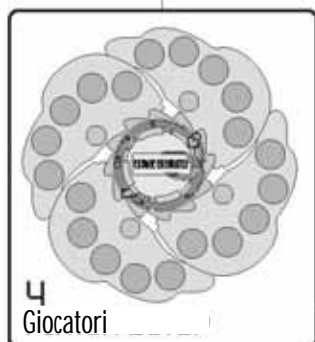
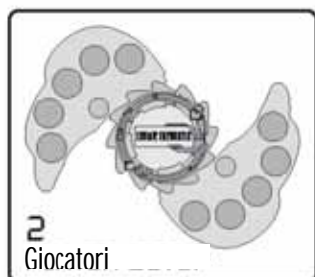
Dotazioni iniziali di ogni giocatore:

- 1 Sistema Planetario nativo
- 4 Astronavi su ogni pianeta nativo
- 1 Trasporto
- 1 Carta Potere Alieno
- 7 Carte del mazzo principale

SUGGERIMENTI PER GIOCATORI ALIENI ALLE PRIME ARMI

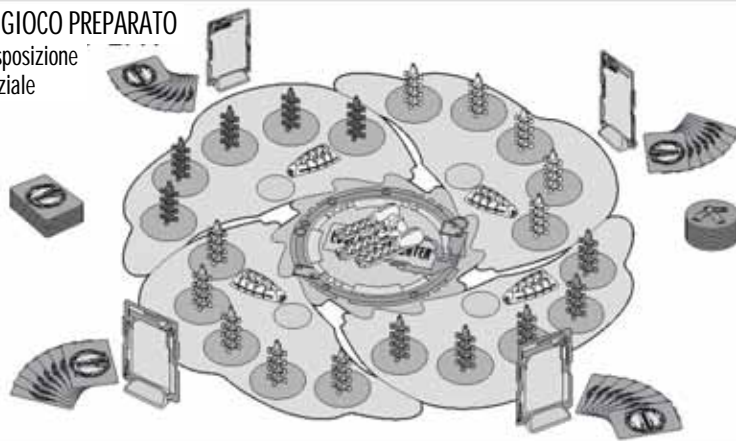
I giocatori che provano Cosmic Encounter per le prime volte possono utilizzare i seguenti gruppi suggeriti di poteri alieni, per familiarizzare con il regolamento e affrontare livelli di complessità gradualmente. Naturalmente, i giocatori sono liberi di fare qualsiasi altra scelta desiderino...

Gioco 1	Partita con Poteri Alieni di facile uso	Clone, Macron, Oracle, Zombie
Gioco 2	Partita con Poteri Alieni più raffinati	Filch, Mutant, Philantropist, Vulch
Gioco 3	Partita tipo "le cose non sono mai come credi..."	Healer, Laser, Pacifist, Virus



IL GIOCO PREPARATO

Disposizione iniziale

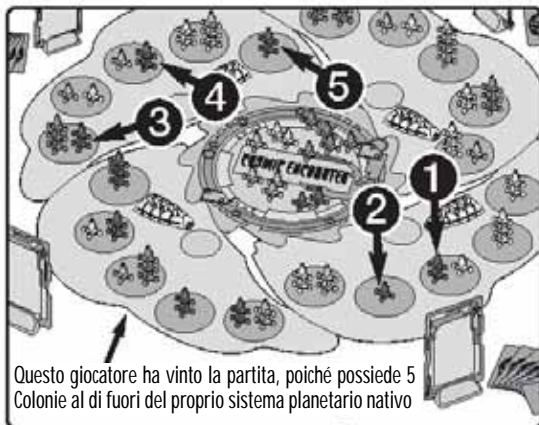


Generalità

Ogni giocatore è a capo di un progetto di colonizzazione da cui dipende il futuro della sua forma di vita aliena. L'obiettivo del gioco è stabilire Colonie nei Sistemi Planetari avversari. Il gioco va avanti in una serie di turni nei quali ognuno cerca di fondare delle Colonie.

Vince il gioco chi per primo (o primi) ha 5 COLONIE su pianeti non appartenenti al proprio sistema.

Per vincere non occorre avere Colonie in tutti i sistemi, basta che esse siano fuori dal proprio Sistema Planetario nativo. Le cinque Colonie possono quindi essere tutte in uno stesso sistema, o due in un sistema e tre in un altro, e così via in ogni possibile combinazione.



Nel vostro turno

Il giocatore di turno è il Giocatore Offensivo e deve risolvere un incontro con un altro giocatore (Giocatore Difensivo) su un pianeta, muovendo un gruppo di sue astronavi dalla Astronave Madre a quel pianeta. Entrambi giocano quindi delle Carte Incontro coperte, e la combinazione di astronavi, carte giocate e altri effetti, determina l'esito dell'incontro.

Come effetto di un incontro, il giocatore di turno potrà vincere e stabilire una Colonia sul pianeta, o perderà le sue astronavi nel "Warp", ma possono anche verificarsi altri eventi! Si ricordi che ciascuno dei giocatori può vedere quante astronavi utilizza l'altra fazione nell'incontro, ma non saprà che Carta Incontro è stata giocata dall'avversario né quali eventuali altri effetti saranno attivati per determinare il risultato finale.

Se il Giocatore Offensivo perde il primo incontro, il suo turno finisce e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra. Se vince il primo incontro, il Giocatore Offensivo può scegliere di effettuare un secondo incontro allo stesso modo, dopo il quale il suo turno finisce in ogni caso e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

Alleanze

Nel proprio turno, è possibile allearsi con un altro giocatore, rischiando assieme le astronavi per guadagnare o difendere una Colonia.

Poteri Alieni

Durante la partita, inoltre, i giocatori possono sempre contare sui loro Poteri Alieni, ognuno dei quali permette di infrangere una delle regole del gioco, introducendo così maggiore variabilità e imprevedibilità alle partite.

Definizione:

Cos'è una Colonia?

Una Colonia è definita come insieme di una o più astronavi dello stesso colore che si trovano su uno stesso pianeta. Abbastanza semplice. Bene, ora vediamo ulteriori dettagli.

Se avete un'astronave su un pianeta, allora li avete una Colonia. Se avete due navi su un pianeta, li avete sempre una singola Colonia, composta però di due astronavi. Se avete tre navi su un pianeta... dovrete aver capito il concetto!




Anti-Matter

Fuoriusciti da un buco bianco, i mondi degli Anti-Matter si diffondono nello spazio negando ogni cosa incontrino. Antitetici all'esistenza stessa della materia grezza, gli Anti-Matter hanno come obiettivo naturale la riduzione di ogni opposizione a meno di niente.



Chronos

Assolutamente unici fra tutte le forme di vita, i Chronos sono da sempre in grado di attraversare le barriere del tempo e controllare il loro stesso passato. Ora, la parte elitaria di questa razza è stanca di un mondo in cui rivalità minori portano a continui paradossi e sconvolgimenti temporali e intendono ridisegnare l'universo. Che questo comporti ancora alterare la realtà, discende dalla stessa storia passata dei Chronos...




Come giocare

Ogni incontro è composto da una sequenza di 10 passi che devono essere effettuati in ordine, anche se è possibile che l'incontro si risolva utilizzandoli tutti e dieci o solo parte di essi. L'uso dei Poteri Alieni può intervenire in questi passi alterandoli in modi diversi e imprevedibili, mentre le Carte Artefatto possono interrompere o negare alcuni dei passi indicati. La sequenza dei passi indicata è quindi una guida generale, ma flessibile a seconda dei casi.

4. **Recuperare un'astronave dal "Warp"**. Nel corso del gioco, quando i giocatori vengono sconfitti, le astronavi perse non tornano subito disponibili ma vanno nel "Warp". All'inizio di un incontro, il giocatore di turno può riprendere una delle sue astronavi dal "Warp", se ne ha, e aggiungerla ad una sua Colonia (nativa o non). Se il giocatore non ha colonie, l'astronave recuperata viene messa direttamente sull'Astronave Madre.
5. **Ricevere Ordini**. Il giocatore di turno rivela il primo Ordine della pila, il cui colore determina il Sistema Planetario nel quale dovrà effettuare il suo incontro. Se ad esempio il giocatore rosso rivela un ordine verde, dovrà effettuare l'incontro da qualche parte nel sistema del giocatore verde. Il giocatore di turno è il Giocatore Offensivo, mentre il giocatore che è nativo del sistema rivelato dall'ordine è il Giocatore Difensivo.

Se il giocatore rivela un ordine del suo stesso colore, può scegliere fra due opzioni: ignorare l'ordine e pescarne un altro (finché non rivela un colore diverso), oppure può accettarlo e tentare di eliminare una Colonia avversaria dal proprio Sistema Planetario, ricolonizzando uno dei suoi stessi pianeti nativi. In questo secondo caso, il Giocatore Difensivo è quello che possiede la colonia che si tenta di eliminare (vedi anche "Eliminare una colonia avversaria dal proprio Sistema Planetario" a pagina 10).

6. **Scegliere le astronavi da usare e muoverle sull'Astronave Madre**. Il Giocatore Offensivo sceglie da 1 a 4 astronavi dalle sue Colonie, le impila e le mette nella riga centrale dell'Astronave Madre. Le astronavi possono essere prese da qualsiasi Colonia, nativa o esterna al proprio sistema, tutte da una stessa Colonia o in qualsiasi combinazione. Si faccia attenzione a non prendere tutte le astronavi che si ha su un pianeta: se questo accade, il giocatore non avrà più una Colonia su quel pianeta, mancando lì una sua presenza (vedi anche "Prendere tutte le astronavi di un pianeta" a pagina 11).
7. **Puntare l'Astronave Madre verso un pianeta**. Il Giocatore Offensivo sposta l'Astronave Madre in modo che essa punti ad un pianeta del sistema che deve colonizzare in base agli ordini ricevuti. Il giocatore che possiede quel pianeta è ora il Giocatore Difensivo e cercherà di contrastare l'avversario. Il Giocatore Difensivo non può aggiungere o levare alcuna delle sue astronavi dal pianeta. Sebbene il Giocatore Difensivo possa non avere astronavi su un pianeta nativo, dovrà comunque difenderlo.
2. **Invitare alleati offensivi**. Il Giocatore Offensivo può chiedere aiuto agli altri per conquistare la Colonia, annunciando i colori dei giocatori che desidera avere come alleati nell'incontro, se ne vuole.
Attenzione: i giocatori invitati non devono rispondere ora! È importante, per quanto interessante sia la proposta, non devono accettare o rifiutare prima che anche il Giocatore Difensivo abbia invitato i suoi eventuali alleati. Le alleanze si accettano o si rifiutano solo al passo 7, più avanti.
3. **Invitare alleati difensivi**. Il Giocatore Difensivo può chiedere aiuto agli altri per difendere il pianeta, esattamente come nel caso precedente. Può invitare giocatori già chiesti dal Giocatore Offensivo, quelli da lui esclusi, una qualsiasi combinazione, o anche nessuno.



Definizione: Giocatori Principali

Nella risoluzione di un incontro, il Giocatore Offensivo ed il Giocatore Difensivo sono detti "Giocatori Principali". Eventuali alleati non sono considerati mai Giocatori Principali.

Alcune carte e alcuni Poteri Alieni fanno riferimento ai Giocatori Principali (in inglese "Main Player").

I PASSI DI UN INCONTRO

1. Recuperare un'astronave dal "Warp"
2. Ricevere Ordini
3. Scegliere le astronavi da usare e muoverle sulla Astronave Madre
4. Puntare l'Astronave Madre verso un pianeta
5. Invitare alleati offensivi
6. Invitare alleati difensivi
7. Gli alleati accettano o rifiutano gli inviti
8. Giocare Carte Incontro
9. Rivelare le Carte Incontro
10. Risoluzione

8. **Gli alleati accettano o rifiutano gli inviti.** Iniziando dal giocatore che si trova alla sinistra del Giocatore Offensivo e procedendo in senso orario, ognuno a turno accetta o rifiuta le proposte di alleanza ricevute. E' possibile allearsi con uno solo dei due Giocatori Principali, ma è anche possibile rifiutare di allearsi con entrambi, anche se invitati.

Chi si allea con il Giocatore Offensivo prende da 1 a 4 astronavi da una qualsiasi combinazione delle sue Colonie, e le mette nelle ali laterali dell'Astronave Madre.

Chi si allea con il Giocatore Difensivo, prende da 1 a 4 astronavi da una qualsiasi combinazione delle sue Colonie, le carica sul proprio Trasporto e mette quest'ultimo davanti al pianeta del Giocatore Difensivo, come mostrato nell'illustrazione di esempio a pagina 14.

In ogni caso, è solo dopo che un giocatore ha scelto se allearsi e con chi, disponendo di conseguenza le sue astronavi, che il giocatore successivo in senso orario farà la propria scelta.

9. **Giocare Carte Incontro.** Una volta che le eventuali alleanze si sono formate, ciascuno dei Giocatori Principali sceglie dalla propria mano una Carta Incontro (Attacco o Negoziato), e la gioca coperta davanti a sé.
10. **Rivelare le Carte Incontro.** Una volta che entrambi i Giocatori Principali hanno giocato una carta coperta, queste vengono rivelate simultaneamente, o quanto più possibile simultaneamente in questo universo imperfetto.

Quando si pescano nuove carte?

Si noti che i giocatori non hanno la possibilità di pescare nuove carte al termine di un incontro. Né alla fine del turno. E neanche quando terminano le carte che hanno in mano. Un giocatore può solo ripescare un'intera mano di sette carte nel momento in cui ha bisogno di utilizzare una Carta Incontro e non ne possiede. Questo può avvenire all'inizio del proprio turno oppure quando si diventa Giocatore Difensivo nel turno di un avversario.

Si ricordi che il più delle volte è necessario usare tutte le sette carte in mano prima di poterne avere altre, quindi è indispensabile attendere il momento migliore per giocare ogni carta. La chiave di una partita a Cosmic Encounter consiste nel trovare il modo di utilizzare al meglio ogni carta che si possiede. I giocatori si accorgeranno presto che carte apparentemente deboli in certe situazioni possono essere vincenti in altri casi.



CLONE

Razza prolifica di un mondo in lento raffreddamento, i Clone erano soliti selezionare i migliori della loro specie come rappresentanti nelle dispute territoriali. La diminuzione della varietà genetica, tuttavia, portò un clan a sviluppare tecniche per la duplicazione artificiale del loro campione prima della battaglia. Così costantemente rigenerati, giunsero a dominare il loro mondo durante la crisi geologica e ne uscirono ansiosi di esportare la nuova conoscenza in una competizione di portata cosmica.



EMPATH

Dopo ere di sovrappopolazione, la evoluta società degli Empath è infine giunta alla cooperazione come mezzo per la sopravvivenza. Sul loro pianeta lussureggiante e tropicale, hanno imparato il valore della deferenza e della conciliazione, e ora si battono per portare l'armonia a tutte le altre forme di vita del cosmo.

10. **Risoluzione.** Si possono verificare tre diversi esiti, a secondo del tipo di Carte Incontro (Attacco o Negoziato) che sono state giocate dai due Giocatori Principali e rivelate simultaneamente al passo precedente.

L'esito viene determinato secondo i dettagli sotto riportati, dopo di che si scartano le carte utilizzate e l'incontro è concluso.



Filch

All'interno delle loro tribù dai modi affettati e manierati, i Filch hanno raffinato l'arte del furto fino a elevati livelli di estetica. I furti più subdoli e accurati sono tramandati a memoria attraverso canzoni e leggende. Di recente, hanno passato molto tempo ad osservare con attenzione le profondità dello spazio pianificando il loro prossimo furto...



Healer

La rapida attività geologica del mondo nativo degli Healer portò ad un'estrema diversificazione biologica. Con elevate conoscenze in materia di erbe e mutazioni, gli Healer sono oggi apprezzati da altri esseri per le loro capacità di preservazione della vita. Di fronte a tanto interesse per il rinnovo della vita, chi potrebbe mai negare a questa razza il loro misero compenso?

Entrambi i giocatori hanno scelto una Carta Attacco

Ciascuno dei due Giocatori Principali aggiunge il numero riportato sulla sua Carta Attacco al totale di astronavi della sua fazione. Il Giocatore Offensivo aggiunge il numero sulla carta al totale delle sue navi e di quelle degli alleati presenti sull'Astronave Madre. Il Giocatore Difensivo aggiunge il numero sulla carta al totale delle astronavi che ha sul pianeta coinvolto nell'incontro (se non ne ha conta come zero), più quelle alleate che si trovano nei Trasporti che proteggono il pianeta. **Vince chi ottiene il totale più alto**, e in caso di pareggio la vittoria va automaticamente al Giocatore Difensivo ed i suoi alleati.

Se vince il Giocatore Offensivo

- Tutte le navi presenti sull'Astronave Madre (comprese quelle degli alleati) vengono posizionate sul pianeta, stabilendo così nuove Colonie (o rinforzando quelle eventualmente già presenti) per il Giocatore Offensivo ed i suoi alleati.
- Le astronavi del Giocatore Difensivo che si trovavano sul pianeta, più tutte quelle che si trovavano nei Trasporti dei suoi alleati in difesa vengono eliminate e messe nel "Warp".
- Eventuali altre astronavi che già si trovavano sul pianeta non vanno a finire nel "Warp": queste non sono coinvolte nell'incontro e non ne subiscono alcun effetto.
- I Trasporti non vanno mai a finire nel "Warp".

Se vince il Giocatore Difensivo

- Tutte le navi presenti sul pianeta (che già costituivano delle Colonie), restano al loro posto.
- Tutte le navi che si trovano sull'Astronave Madre (sia quelle del Giocatore Offensivo che quelle dei suoi alleati), sono eliminate e messe nel "Warp".
- I giocatori alleati del Giocatore Difensivo riportano le astronavi dai Trasporti alle loro colonie (anche se diverse da quelle da cui le avevano prelevate in precedenza), e rimettono i propri Trasporti nei loro Sistemi Planetari nativi. Gli alleati del Giocatore Difensivo non possono atterrare e stabilire Colonie sul pianeta che hanno difeso.
- Gli alleati del Giocatore Difensivo ottengono una speciale Ricompensa Difensiva: per ciascuna astronave utilizzata nella difesa del pianeta (cioè presente sul Trasporto), devono pescare una carta dal mazzo o recuperare un'astronave dal "Warp" che può essere messa in una qualsiasi delle proprie colonie. Le due opzioni possono essere combinate a piacere se si è contribuito alla difesa con più astronavi: un alleato che abbia difeso il pianeta con 4 astronavi può, ad esempio, pescare due carte e recuperare due navi dal "Warp".

Entrambi i giocatori hanno scelto una Carta Negoziato

Le armi sono messe da parte in favore della diplomazia: occorre fare un accordo per risolvere l'incontro. Tutti gli alleati di entrambe le parti riportano le proprie astronavi alle loro Colonie (anche se diverse da quelle da cui le avevano prese in precedenza) e rimettono i Trasporti nei propri Sistemi Planetari nativi. In questo caso gli alleati non otterranno nulla. I due Giocatori Principali negozieranno un accordo che sia mutuamente vantaggioso o cercheranno di "giocare duro" per ottenere condizioni particolarmente favorevoli che l'altro non possa rifiutare.

Discutere un accordo

In un accordo, i giocatori possono scambiarsi carte e/o permettere all'avversario di stabilire UNA Colonia su un qualsiasi pianeta dove chi concede questa opzione ne abbia già una. Entrambi i giocatori potrebbero ottenere una nuova Colonia e/o nuove carte. Per stabilire eventualmente la nuova Colonia i giocatori possono usare qualsiasi loro astronave che non sia nel "Warp". Le carte eventualmente ottenute con l'accordo devono sempre provenire dalle mani dei due Giocatori Principali, non dal mazzo. Gli alleati non fanno mai parte di un accordo e le navi del Giocatore Offensivo sull'Astronave Madre vengono riportate alle proprie Colonie (anche se diverse da quelle da cui erano state prese). Se i giocatori non raggiungono un accordo entro un minuto perdono entrambi 3 astronavi a propria scelta, che vengono messe nel "Warp". Se non si raggiunge un accordo, il turno del Giocatore Offensivo termina.

Un giocatore ha una Carta Attacco e l'altro una Negoziato

Il giocatore che ha scelto la Carta Negoziato perde automaticamente l'incontro, le sue astronavi e quelle dei suoi alleati sono eliminate e vanno nel "Warp", ma ottiene una Compensazione: per ogni astronave che ha perso (non contano quelle degli alleati che non hanno diritto a compensazione), pesca una carta a caso dalla mano dell'avversario. Se l'avversario non ha abbastanza carte, il giocatore sconfitto prende solo quelle che possiede.

SOMMARIO di risoluzione degli incontri

COMBINAZIONE DI CARTE GIOCATE	ATTACCO / ATTACCO:	<p>Se vince il Giocatore Offensivo</p> <p>Il Giocatore Offensivo ed i suoi alleati ottengono una Colonia muovendo le loro navi dall'Astronave Madre al pianeta. Il giocatore Difensivo ed i suoi alleati perdono le astronavi utilizzate nell'incontro, che vanno nel "Warp".</p>
	NEGOZIATO / NEGOZIATO:	<p>Se vince il Giocatore Difensivo</p> <p>Il Giocatore Difensivo ha impedito la colonizzazione del pianeta, i suoi alleati riportano le astronavi alle loro Colonie e ottengono la Ricompensa Difensiva (pescano una carta o recuperano una nave dal "Warp" per ogni propria astronave usata in difesa). Il Giocatore Offensivo ed i suoi alleati perdono tutte le astronavi usate nell'incontro, che vanno nel "Warp".</p>
	ATTACCO / NEGOZIATO:	<p>Chi ha giocato la Carta Attacco vince l'incontro.</p> <p>Il giocatore che ha giocato il Negoziato perde ma ottiene la Compensazione: pesca una carta a caso dalla mano del vincitore per ogni propria astronave persa nel "Warp" (non per gli alleati).</p>

Il totale più alto vince l'incontro. Il pareggio è a favore del difensore. Ciascun giocatore calcola il proprio totale come:
Carta giocata + astronavi proprie + astronavi degli alleati + altri effetti

I Giocatori Principali hanno un minuto di tempo per fare un accordo. Gli alleati riportano le loro astronavi alle proprie colonie senza compensi. Un accordo può implicare il guadagno di una Colonia e/o lo scambio o la cessione di carte dalle mani dei giocatori. Se non si raggiunge l'accordo, entrambi perdono 3 astronavi nel "Warp".

ESEMPIO:

Un incontro di attacco

Lo Zombie è il Giocatore Offensivo e ha l'ordine di attaccare il Filch, quindi mette 4 navi nell'Astronave Madre e la punta verso il pianeta del Filch dove quest'ultimo possiede 2 astronavi in difesa. Lo Zombie invita sia il giocatore Empath che il Sorcerer come alleati, mentre il Filch invita solo il primo dei due. Il giocatore Empath (che sta a sinistra dello Zombie) fra le due offerte sceglie di allearsi con il Giocatore Offensivo e mette 2 navi sull'Astronave Madre (per un totale di 6), mentre il Sorcerer rifiuta di allearsi.

Ora i due Giocatori Principali giocano le loro carte coperte e le rivelano insieme. Lo Zombie ha una Carta Attacco di valore 8, che aggiunta alle astronavi in attacco porta a un totale di 14. Il Filch difende con le sole 2 astronavi che ha sul pianeta, ma ha giocato una Carta Attacco di valore 20, per un totale di 22.

Il Filch ha vinto e ha impedito allo Zombie di guadagnare una Colonia sul suo pianeta.

ESEMPIO:

Un incontro di negoziato

L'Anti-Matter e il Clone sono i Giocatori Principali dell'incontro, ed entrambi hanno giocato una Carta Negoziato. Quando le carte vengono rivelate, i due giocatori hanno un minuto di tempo per accordarsi.

Il Clone vuole una Colonia (ne ha meno degli altri) e propone di dare in cambio all'Anti-Matter le sue tre carte di valore più basso (questa razza trova utili le carte basse, per ragioni spiegate più avanti). L'Anti-Matter accetta e l'accordo è stabilito: il Clone ottiene quindi una colonia e vi mette 2 astronavi, dando in cambio le sue Carte Attacco di valore 4, 6 e 8 all'avversario.

Altri dettagli e approfondimenti

Secondo incontro nel proprio turno. Se il giocatore di turno ha risolto con successo un primo incontro vincendo un attacco o portando a termine un negoziato, ed ha almeno una Carta Incontro (Attacco o Negoziato) ancora in mano, può scegliere di effettuare un secondo incontro. In tal caso, il secondo incontro si risolve esattamente come il primo, ripartendo nella sequenza di passi dal punto 1 (recuperare un'astronave dal "Warp") e proseguendo allo stesso modo.

Dopo il secondo incontro, il turno del giocatore termina indipendentemente dal suo esito e il gioco prosegue con il giocatore seguente in senso orario (alla sua sinistra) che diviene il nuovo Giocatore Offensivo.

Giocare le Carte Incontro. Durante la risoluzione di un incontro, una volta che entrambi i Giocatori Principali hanno scelto e messo di fronte a sé le Carte Incontro coperte, queste non possono più essere cambiate. Le Carte Artefatto non vengono mai giocate coperte durante un incontro.

Ordini. E' importante ricordare che, se si rivela un ordine del proprio colore, si ha la possibilità di scegliere. In questi casi il giocatore può ignorare l'ordine e pescarne un altro (anche più volte), oppure può cercare di eliminare Colonie avversarie da uno dei suoi pianeti, ristabilendovi o rinforzandovi una propria colonia. Quando nella pila degli ordini resta una sola tessera, si rimescolano gli scarti e si compone una nuova pila prima di pescare un nuovo ordine.

Eliminare una Colonia avversaria da un proprio pianeta nativo. Il giocatore può scegliere questa opzione quando riceve un ordine del proprio colore, se l'avversario che possiede quella Colonia sta per vincere, oppure per proteggersi dalla possibilità di perdere l'uso del Potere Alieno quando non si controllino più almeno tre Colonie nel proprio sistema nativo (vedi pagina 12). Questo tipo di incontri è del tutto simile a quelli normali, tranne per il fatto che il giocatore punta l'Astronave Madre verso una specifica Colonia avversaria su un pianeta del proprio sistema, scegliendo così il giocatore che intende eliminare da quella posizione. Il giocatore così individuato diventa quindi il Giocatore Difensivo per quell'incontro.

Si ricordi che tutte le astronavi di uno stesso colore che si trovano su un pianeta formano una singola Colonia, e le eventuali altre Colonie sullo stesso pianeta non sono influenzate da questo tipo di incontri.



LASER

Discendenti di un antico culto di adoratori del sole, i Laser odierni hanno imparato a focalizzare il potere stellare in modo così accurato da confondere ogni opposizione. Attualmente sono impegnati in un progetto che prevede di diffondere la confusione e la paura fra i loro avversari prima di intervenire direttamente per costruire un cosmo a loro immagine e somiglianza.



MACRON

Forma di vita sviluppatasi su un pianeta di dimensioni mastodontiche, i Macron si sono adattati a quelle tremende forze atmosferiche e gravitazionali. Il potere è pertanto un concetto naturale per questa razza, che si fa beffe delle fragili forme di intelligenza che sopprime lungo la strada verso il dominio dell'universo.

ESEMPIO:

Ricolonizzare un pianeta nativo

Durante il suo turno, il giocatore Mind estrae un ordine blu, che è il suo colore. Egli può quindi attaccare uno dei suoi stessi pianeti nel tentativo di rimuovere il Philantropist da lì. Il giocatore mette 4 navi sull'Astronave Madre e la punta verso il pianeta dove il Philantropist ha la sua Colonia difesa da una sola astronave.

Dopo la risoluzione dell'incontro, il Mind risulta vincitore, quindi rimuove le astronavi del Philantropist dal pianeta (che vanno nel "Warp") e vi mette le sue, ricolonizzando così il suo pianeta nativo.

Altre Colonie su un pianeta in difesa. Eventuali Colonie che si trovino su un pianeta attaccato durante un incontro e che non facciano parte di quel sistema (il cui colore quindi non sia lo stesso del Sistema Planetario), non contano ai fini del totale del Giocatore Difensivo e non sono influenzate in alcun modo dall'esito dell'incontro. Queste Colonie sono semplicemente spettatori.

Quando un giocatore cerca di eliminare una Colonia avversaria dal suo Sistema Planetario nativo, il bersaglio sarà solo una delle Colonie di colore diverso che si trovano su quel pianeta, e il giocatore di quel colore sarà il Giocatore Difensivo. Tutte le eventuali altre Colonie saranno in questo caso ignorate.

Pianeti nativi privi di Colonie. Se un giocatore non ha una Colonia su un pianeta del proprio sistema nativo che deve difendere, l'incontro si risolverà normalmente, ad eccezione del fatto che il totale di astronavi del Giocatore Difensivo sarà zero (a parte eventuali alleati).

Quando il Giocatore Offensivo riceve nuove Carte Incontro. Se all'inizio del proprio turno il Giocatore Offensivo non ha Carte Incontro (né Attacco né Negoziato), gioca (se possibile) o scarta tutte le Carte Artefatto che ha e pesca una nuova mano di 7 carte, quindi prosegue il suo turno.

Se il Giocatore Offensivo resta senza Carte Incontro durante il proprio turno e deve giocare una, il suo turno termina immediatamente (questo può succedere a causa di un Potere Alieno o di una Carta Artefatto di cui si parlerà più avanti a pagina 12, oppure a causa di una Compensazione dopo il suo primo incontro del turno). Se si verifica questo caso, il giocatore riporta tutte le sue navi che sono sull'Astronave Madre alle proprie colonie, ed i suoi alleati fanno analogamente ritorno alle proprie.

Quando il Giocatore Difensivo riceve nuove Carte Incontro. Se il Giocatore Difensivo non ha Carte Incontro (né Attacco né Negoziato) e deve giocare una, gioca (se possibile) o scarta tutte le Carte Artefatto che ha e pesca immediatamente una nuova mano di 7 carte.

ESEMPIO:

Pescare nuove Carte Incontro

Nel corso del suo secondo incontro del turno, il giocatore Ameba ha giocato la sua ultima carta. Il suo turno quindi termina e non pesca altre carte. Il giocatore seguente non estrae un ordine del colore dell'Amoeba, quindi questo giocatore non pesca ancora nuove carte. Il giocatore successivo (il Philantropist) rivela invece un ordine del colore dell'Amoeba e tenta di usare il suo potere per dargli una carta (per impedirgli di pescare una nuova mano), ma l'Amoeba dice "aspetta, io sono ora il Giocatore Difensivo e quindi pescherò una nuova mano prima di prendere la tua carta", e pesca la sua nuova mano di 7 Carte Incontro.

Prendere tutte le astronavi di un pianeta. Non appena un giocatore rimuove l'ultima astronave che possiede su un pianeta, indipendentemente che sia nativo o meno, quel giocatore non avrà più una Colonia su quel pianeta. Qualsiasi astronave coinvolta nell'incontro in corso non potrà comunque far ritorno a quel pianeta, poiché lì non c'è più una Colonia. Analogamente, astronavi recuperate dal "Warp" non potranno essere posizionate su quel pianeta.

Se un giocatore non ha astronavi su uno dei propri pianeti nativi, è comunque tenuto a difenderlo con un totale di astronavi pari a zero (a parte eventuali alleati). Nel caso in cui un giocatore debba riposizionare delle astronavi ma non abbia più neanche una Colonia in gioco, tutte le sue astronavi andranno nel "Warp".

Vittoria condivisa. Grazie ai giochi di alleanze ed ai negoziati, è possibile che più giocatori raggiungano contemporaneamente le 5 Colonie necessarie. In questi casi, tali giocatori condividono la vittoria e le loro razze governeranno assieme l'universo.



MIND

Nati su un sistema di tre stelle soggetto a costanti flussi di energia, i Mind prosperano nei cambiamenti delle onde di energia, dei raggi ultravioletti e delle esplosioni di raggi gamma. L'estrema sensibilità sviluppata a questi eventi estremi li ha resi capaci di vedere con saggezza (e un po' di scetticismo) le minacce dei loro avversari cosmici.



MUTANT

Evoluti su una luna fortemente radioattiva e non protetta, i versatili Mutant hanno imparato rapidamente ad aumentare la loro ereditarietà genetica basata sul silicio. In breve tempo hanno iniziato ad accumulare e controllare i codici genetici chiave delle altre forme di vita, privando i loro avversari delle loro difese più basilari, nell'intento di trasformare l'universo stesso.



I POTERI ALIENI

Ora che le regole principali sono state illustrate, è il momento di vedere come i giocatori, razze aliene assolutamente uniche, possono piegare le regole a proprio vantaggio. La Carta Potere Alieno di ciascun giocatore spiega in che modo sia differente dalle altre razze dell'universo, indicando come e quando può utilizzare il suo potere. Alcuni Poteri Alieni devono essere usati nelle circostanze appropriate, altri sono opzionali. E' bene che i giocatori leggano attentamente la loro Carta Potere Alieno prima di iniziare la partita, per sfruttarne al massimo le capacità.

Perdere il proprio Potere Alieno. Se un giocatore perde tre o più delle sue Colonie native, perde anche l'uso del Potere Alieno: il giocatore leva la sua Carta Potere Alieno dalla base e la mette coperta davanti a sé. Il giocatore può comunque utilizzare il suo Potere Alieno un'ultima volta prima di perderlo.

Se un giocatore perde il suo Potere Alieno, continua a giocare normalmente, e potrà tentare di riconquistare Colonie nel suo Sistema Planetario nativo quando rivela ordini del suo colore. Se il giocatore riesce ad avere nuovamente tre o più Colonie nel proprio Sistema Planetario, recupera anche il Potere Alieno, e potrà quindi rimettere la sua carta sulla base a indicare che è tornato alla normalità.

Tempificazione. Qualora si verificano dubbi sulla tempificazione di Poteri Alieni, Artefatti, etc... (ad esempio se due giocatori annunciano effetti contraddittori contemporaneamente), si proceda come segue: i giocatori non principali attivano per primi i loro effetti in senso orario, iniziando da quello a sinistra del Giocatore Offensivo, quindi il Giocatore Offensivo attiva i suoi effetti e per ultimo il Giocatore Difensivo. Questa regola va usata solo se i giocatori sono incapaci di determinare chi abbia usato per primo il suo potere o la sua carta rispetto agli altri.



ORACLE

Attraverso millenni di civilizzazione, l'antica razza degli Oracle ha portato all'estremo la capacità di percepire le intenzioni altrui. Anche se riluttanti a provare i limiti più distanti della loro visione, gli Oracle hanno ottenuto una grande reputazione di saggezza per le loro capacità revisionali a breve termine.



PACIFIST

Forme di vita semplici ma sgraziate, i Pacifist hanno imparato molto tempo fa come sfruttare a proprio vantaggio la forza di un avversario. Sempre pronti a dimostrare la superiorità di una ritirata nello spiazzare un aggressore, i Pacifist ora cercano di piegare la galassia al loro volere attendendo il momento più propizio per la stretta finale.



CARTE ARTEFATTO

Gli Artefatti sono strumenti sviluppati dagli Elder e da loro disseminati in tutto l'universo affinché eventuali forme di vita particolarmente intraprendenti potessero utilizzarli a proprio vantaggio. Questi oggetti estremamente potenti permettono ai giocatori di modificare ancora più profondamente l'esito degli incontri e gli altri aspetti del gioco. Tutte le Carte Artefatto riportano accurate descrizioni.

Le Carte Artefatto non possono essere usate come Carte Incontro, devono essere giocate in altri momenti e sempre a faccia in su (spesso accompagnate da recitazione appropriata). Una volta giocate, le Carte Artefatto vengono scartate.

Ogni Carta Artefatto descrive come e quando va usata, come di seguito riportato:

COSMIC ZAP. Può essere usata quando un altro giocatore sta per usare il suo Potere Alieno, il cui effetto viene annullato per tutta la durata rimanente dell'incontro in corso. Per il resto, l'incontro prosegue normalmente nella risoluzione. Poiché i Poteri Alieni vengono usati in momenti diversi del gioco, anche il momento di usare un Cosmic Zap varia di conseguenza.

Esempio: il giocatore Mind dichiara di voler guardare le carte di un altro giocatore, questo usa Cosmic Zap e gli impedisce di scoprire che possiede la Carta Attacco di valore 30 e due Carte Negoziato.



FORCE FIELD. Può essere usata dopo che gli alleati di un incontro hanno accettato o rifiutato gli inviti e messo le proprie astronavi, ma prima che le Carte Incontro siano rivelate. Questo artefatto impedisce ad uno o più giocatori a scelta di prendere parte all'alleanza. Tutte le astronavi messe per partecipare all'alleanza annullata devono essere riportate alle proprie Colonie dal giocatore o dai giocatori scelti, i quali non possono più prendere parte all'incontro né dal lato offensivo né da quello difensivo.

Anche se viene comunque mantenuta in gioco, questa carta non ha alcun effetto nelle partite a due giocatori.



Esempio: il giocatore Macron si è alleato con il Mutant e ha messo un'astronave in difesa del pianeta attaccato, ma il Giocatore Offensivo, lo Zombie, usa Force Field e costringe il Macron a riportare la sua astronave in una delle sue Colonie annullando l'alleanza, dopo di che si rivelano le Carte Incontro.

MOBIUS TUBES. Può essere usata da un giocatore solo quando sta per iniziare un incontro come Giocatore Offensivo, prima di rivelare l'ordine. Tutti i giocatori che abbiano almeno una Colonia recuperano tutte le loro astronavi dal "Warp". Le navi così ottenute possono essere aggiunte a qualsiasi Colonia dei rispettivi giocatori, che sia nativa o meno.



Esempio: il giocatore Vulch ha perso numerosi incontri e ha ben 10 astronavi nel "Warp", più di chiunque altro. Inoltre, ha solo 2 astronavi in ogni Colonia e il suo turno sta per iniziare. Temendo di indebolire troppo le sue Colonie prendendo da queste le navi da mettere sull'Astronave Madre, prima di rivelare un ordine decide di giocare questa Carta Artefatto. In questo modo, libera tutte le sue astronavi dal "Warp" (insieme a quelle di tutti gli alti giocatori che abbiano almeno una Colonia), così potrà proteggere meglio le sue Colonie e inoltre piazzerà 4 navi sull'Astronave Madre per il suo incontro.

THE PLAGUE. Può essere usata in qualsiasi momento, annunciando il giocatore che sarà colpito dagli effetti di questa Carta Artefatto. La vittima dovrà selezionare 3 astronavi dalle sue Colonie e metterle nel "Warp", inoltre dovrà scartare una Carta Attacco, una Carta Negoziato ed una Carta Artefatto dalla sua mano. Se non ha tutte le navi o le carte richieste, perde solo quelle che possiede.



Esempio: il giocatore Philantropist sta cercando di conquistare la Sua quinta Colonia (e la vittoria) contro il Parasite, che possiede solo due carte. All'inizio dell'incontro, il Philantropist gioca questa Carta Artefatto contro il Parasite, costringendo l'avversario a perdere tre astronavi, la sua ultima Carta Attacco e l'ultima Carta Negoziato (non perde Carte Artefatto poiché non ne ha). A questo punto il Philantropist usa il suo Potere Alieno per dare all'avversario una Carta Attacco di valore 4: ora saprà esattamente cosa giocherà il Parasite!



PARASITE

Evoluti per ultimi in un mondo molto inquinato, i Parasite dipendono per la sopravvivenza dalla forma di vita dominante dei loro pianeti. Sono riusciti a infestare i loro pianeti nativi così rapidamente che ora hanno bisogno di ospiti inconsapevoli per potersi estendere ai margini più lontani dello spazio.

STELLAR GAS. Può essere usata quando un qualsiasi giocatore reclama una Compensazione a seguito di un incontro (vedi pagine 8 e 9) per annullare il suo diritto. La vittima non potrà pescare carte come Compensazione per quell'incontro.



Esempio: il giocatore Mind ha usato il suo Potere Alieno per guardare le carte del suo avversario nell'incontro in corso, e ne ha viste alcune che ritiene interessanti. Deliberatamente, il Mind decide di giocare una Carta Negoziato e perde 4 astronavi nel "Warp" (l'avversario ha giocato una Carta Attacco), ottenendo la possibilità di prendere 4 carte dalla mano dell'avversario come Compensazione. Sfortunatamente per il Mind, un terzo giocatore usa ora questa Carta Artefatto, e gli impedisce di pescare queste carte.

EMOTION CONTROL. Può essere usata durante un incontro, subito dopo che le Carte Incontro sono state rivelate, trasformandole entrambe in Carte Negoziato. I due Giocatori Principali avranno un minuto di tempo per trovare un accordo, esattamente come se entrambi avessero giocato un Negoziato.



Esempio: il giocatore Mutant ha un incontro con lo Zombie, e ritiene di poterlo vincere. Invece, quando le Carte Incontro sono rivelate (entrambe Carte Attacco), si accorge che il totale è a suo sfavore e perderebbe l'incontro. A questo punto, decide quindi di giocare questa Carta Artefatto e trasforma entrambe le Carte Attacco in Carte Negoziato. I suoi alleati e quelli dell'avversario ritornano alle proprie Colonie, mentre i due Giocatori Principali hanno ora un minuto di tempo per trovare un accordo.



PHILANTROPIST

Rifiutando un passato fatto di pesanti dogmi religiosi, i cinici Philantropist hanno sviluppato l'avidità fino alla parodia. Sapendo che l'universo non potrebbe mai modificarsi fino a rifiutare un dono, questi alieni sono diventati molto furbi e capaci nell'arte della carità nei confronti di sé stessi...



SORCERER

Attraverso le varie ere, la casta dei Sorcerer ha studiato i flussi cosmici ed ha imparato a incanalare le onde secondo le sue necessità. Iniziando con alterazioni minori negli schemi di probabilità della materia, si sono spinti fino al trasporto di oggetti su lunghe distanze. Impassibili di fronte agli occasionali fallimenti voluti dal destino, anche attualmente sono intenti a pronunciare gli incantesimi del dominio.



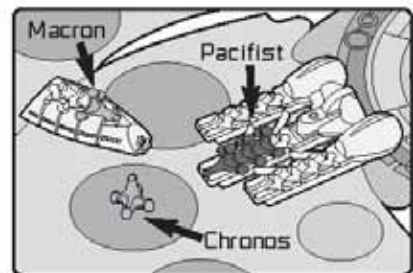
TRADER

Originari di una nebulosa in un sistema stellare molto frequentato dai viaggiatori, gli industriosi Trader hanno saputo utilizzare i detriti più utili per i loro scopi, scartando il resto. Mano a mano che crescevano di numero, tuttavia, hanno iniziato a cercare altri mercati per i loro materiali di basso livello. Con una ricchezza di risorse costantemente a disposizione, sono diventati mercanti apprendisti e presto hanno iniziato a esaminare minuziosamente tutte le transazioni galattiche. Recentemente, hanno iniziato a trasformare la loro fondazione economica in una forma di controllo cosmico.

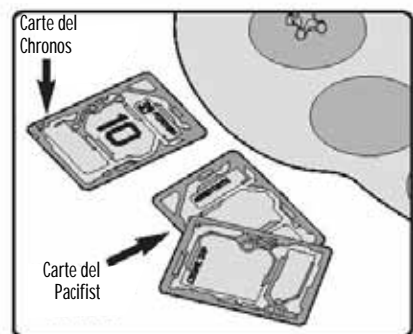
ESEMPIO:

Un incontro dettagliato e completo

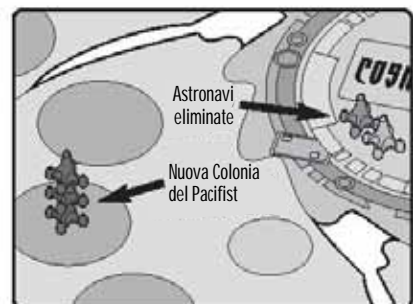
Sono in gioco il Pacifist, il Macron, il Vulch ed il Chronos. È il turno del Pacifist, che rivela un ordine del colore del Chronos. Quindi, il Pacifist mette 3 navi sull'Astronave Madre e la punta su un pianeta dove il Chronos ha una Colonia con una sola astronave. A questo punto il Pacifist chiede l'aiuto del Vulch, che però non risponde in questo momento, poiché il Chronos deve ancora invitare i suoi alleati. Il Chronos non chiede l'aiuto del Vulch, ma invita come alleato il Macron. Quest'ultimo si trova alla sinistra del Pacifist (che è il Giocatore Offensivo), quindi deve parlare per primo: accetta di allearsi con il Chronos e mette un'astronave sul suo Trasporto che va vicino al pianeta. Il Vulch declina l'invito di alleanza con il Giocatore Offensivo e preferisce stare a guardare. Il Pacifist ha ora 3 astronavi in totale per il lato offensivo, mentre il Chronos ne ha 5 in difesa – la sua più quella del Macron che conta 4 per il suo Potere Alieno.



Passo 1



Passo 2



Passo 3

I Giocatori Principali (il Pacifist ed il Chronos) giocano entrambi una Carta Incontro coperta e la rivelano assieme. Il Pacifist ha giocato un Negoziato, mentre il Chronos ha giocato una Carta Attacco di valore 10, quindi di norma sarebbe il vincitore dell'incontro. Ma il Potere Alieno del Pacifist stabilisce che quando lui usa un Negoziato ed il suo avversario una Carta Attacco, è lui a vincere, contrariamente alle regole. A questo punto il Chronos dichiara "Viaggio nel tempo", attivando il suo

Potere Alieno, che costringerebbe il Pacifist a giocare una nuova Carta Incontro. Tuttavia, prima che il Chronos possa attivare il suo potere, il Pacifist usa la Carta Artefatto "Cosmic Zap", che annulla il Potere Alieno del Chronos per il resto dell'incontro. Quindi, nessun viaggio nel tempo e nessuna nuova carta da giocare per il Pacifista, che vince l'incontro.

L'astronave del Chronos e quella del Macron sono eliminate e vanno nel "Warp", mentre le 3 astronavi del Pacifist vengono scaricate dall'Astronave Madre sul pianeta, dove formano una nuova Colonia. La Carta Artefatto usata viene messa nella pila degli scarti, ma a questo punto il Vulch usa il suo Potere Alieno (che gli permette di pescare le Carte Artefatto usate) e la aggiunge alla sua mano.

L'incontro è così terminato.

COLONIE

Astronavi da utilizzare. Quando i giocatori prendono le loro astronavi per un incontro come Giocatori Offensivi o alleati, può essere saggio prelevarle da più Colonie, in modo da non lasciarne qualcuna troppo debole in difesa. Man mano che il gioco procede, i giocatori prenderanno spesso astronavi anche da Colonie stabilite fuori dal proprio Sistema Planetario nativo, ma dovranno fare attenzione a lasciarne sempre almeno una che mantenga la Colonia stessa su quel pianeta.

Difendere i pianeti nativi. E' buona norma cercare di mantenere ben difese le Colonie sui pianeti del proprio Sistema Planetario nativo, per ridurre il rischio di perdere l'uso del Potere Alieno nel caso se ne dovessero perdere tre o più. In genere, una o due astronavi sono sufficienti a mantenere una Colonia esterna, mentre più astronavi possono essere utilizzate per rinforzare quelle su pianeti nativi.

Incontri con un pianeta difeso senza Colonie. Un pianeta sul quale il Giocatore Difensivo non abbia più una Colonia è spesso il miglior obiettivo per un incontro. In questo caso, il Giocatore Difensivo avrà un totale di astronavi pari a zero, cui si aggiungono quelle degli alleati e l'eventuale Carta Attacco; oppure, se il Giocatore Difensivo ha una Carta Negoziato, non vi sarà alcuna Compensazione.

Più di 4 astronavi in una Colonia. Anche se nel corso del gioco è consentito avere Colonie con più di quattro astronavi, è consigliabile mantenere una situazione più bilanciata fra tutte le proprie Colonie.

CARTE NEGOZIATO

Richiedere la Compensazione. I giocatori useranno talvolta una Carta Negoziato nella speranza che l'avversario giochi una Carta Attacco, con l'obiettivo di pescare carte dalla sua mano come Compensazione. Questa può essere una buona tattica specialmente contro Poteri Alieni attaccanti forti come il Virus, poiché la perdita di carte causata dalla Compensazione ne ridurrà la potenza. Tuttavia, c'è la possibilità che l'avversario abbia realmente una buona mano di carte e, sospettando che si utilizzi contro di loro una simile strategia, la contrastino usando a loro volta un Negoziato, allo scopo di forzare un accordo.

Si ricordi sempre che sottrarre molte carte ad uno stesso giocatore, se da un lato può indebolirlo, dall'altro lo porta più vicino a pescare una nuova intera mano di sette carte.

Trovare un accordo. Quando entrambi i Giocatori Principali rivelano una Carta Negoziato, hanno un minuto di tempo per raggiungere un accordo. Un modo semplice e rapido è quello di garantirsi reciprocamente una Colonia in cambio di un'altra Colonia (ricordando che si può concedere ad altri una Colonia solo su un pianeta dove se ne possiede a propria volta una, anche su pianeti non nativi). In aggiunta, si possono scambiare preziose Carte Incontro, poiché alcune sono più appetibili per un certo Potere Alieno rispetto ad altre.

Man mano che il gioco andrà avanti, tuttavia, semplici accordi di questo tipo saranno più difficili da raggiungere, dato che alcuni giocatori si troveranno in vantaggio rispetto ad altri. In alcuni casi, può essere vantaggioso far passare inutilmente il minuto di tempo al solo scopo di far perdere all'avversario tre astronavi nel "Warp" (sacrificandone tre delle proprie), ottenendo anche il risultato di terminare in anticipo il suo turno se era al primo incontro. In ultimo, verso la fine della partita, un accordo può consentire una vittoria condivisa, facendo conquistare la quinta Colonia simultaneamente a due o più giocatori.

ALLEANZE

Scelta degli alleati offensivi. Il Giocatore Offensivo dovrebbe richiedere alleati solo se ritiene necessario un aiuto per vincere l'incontro: in caso contrario, non c'è infatti alcun motivo per dare una mano agli altri a conquistare una nuova Colonia. E' saggio controllare quante Colonie possiede un giocatore fuori dal suo Sistema Planetario, prima di invitarlo come possibile alleato. A volte, una dimostrazione di forza può indurre il Giocatore Difensivo a giocare un Negoziato, il che permette di giocare una a propria volta, scambiandosi magari due Colonie e lasciando a bocca asciutta gli alleati.

Scelta degli alleati difensivi. Il Giocatore Difensivo dovrebbe considerare il guadagno potenziale che promette ai possibili alleati. Un'eventuale vittoria, infatti, concederà loro la Ricompensa Difensiva, cioè nuove carte o astronavi recuperate, che potrebbero essere usate più avanti proprio contro l'attuale Giocatore Difensivo.



VIRUS

Capaci di moltiplicarsi rapidamente in presenza di altre forme di vita, i Virus hanno velocemente invaso i loro stessi pianeti, ed ora attendono la giusta occasione per proliferare attraverso l'intera galassia.



VULCH

Sviluppandosi originariamente come forma di vita fortemente strutturata e burocratica, solo quei Vulch che si dimostrarono particolarmente abili nel cogliere le nuove opportunità furono in grado di elevarsi ai più alti livelli. Nel corso di milioni di anni, l'innato talento di saper utilizzare gli scarti altrui si è diffuso all'interno della loro specie. Ora i Vulch sono pronti a utilizzare ciò che gli altri rifiutano per raggiungere il loro scopo di supremazia universale.

Saremo felici di ricevere le vostre domande ed i vostri commenti su questo gioco. Scrivete a:

Avalon Hill c/o Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 Tel: 888-836-7025 (toll-free). Customers in Canada may call 450-670-9820.

Venite a trovarci sul Web:

www.avalonhill.com
www.hasbro.com



The AVALON HILL name and logo are TM and ©2000 Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.

The HASBRO name and logo are TM and ©2000 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.

COSMIC ENCOUNTER is a Registered Trademark of EDN Products, Inc.

Traduzione in italiano a cura di The Goblin



La Tana
dei Goblin
<http://www.goblins.net>

Game Designers: Bill Eberle,
Jack Kittredge, Bill Norton,
and Peter Olotka.



ZOMBIE

Ombrose forme di vita di un mondo scuro e sporco, gli Zombie amano ogni fonte di energia ed hanno potuto evolvere solo grazie ad un accurato riciclaggio della loro stessa specie. Vivendo di materia organica in decomposizione, aborriscono i rifiuti inutili prodotti dalle guerre ed hanno sviluppato tecniche efficaci per garantire che il loro numero non diminuisca mai.

Decidere se partecipare o meno ad un'alleanza. Quando un giocatore viene invitato ad allearsi in un incontro, dovrebbe sempre soppesare quanto segue. Vuole aiutare l'altro giocatore a vincere l'incontro e, in questo caso, quali sono le possibilità di successo? Il giocatore che ha fatto l'invito, ha realmente intenzione di vincere l'incontro o vuole solo far perdere un po' di astronavi agli alleati? Eventuali altri giocatori che già fanno parte dell'alleanza, possono trarre un vantaggio eccessivo in caso di vittoria? Se invitato in difesa, vuole realmente pescare delle carte in più in questo momento, o preferisce restare fuori per finire la mano e ripescarne una intera più avanti? E se non vuole carte in questo momento, ha magari abbastanza astronavi da recuperare dal "Warp" invece di pescare carte in caso di successo? Ha bisogno di recuperare astronavi dal "Warp" e, in questo caso, vale il rischio di perderne altre in caso di sconfitta?

IL MAZZO DELLE CARTE INCONTRO

Scegliere come giocare le proprie carte. Non è sempre saggio giocare subito le proprie carte migliori. Dato che le carte usate si scartano, si corre il rischio di rimanere presto con una mano di carte troppo deboli che dovranno comunque essere giocate svantaggiosamente, dato che pescarne di nuove non è facile.

D'altro canto, conservando le proprie carte migliori, si può rischiare che un altro giocatore se ne impadronisca (per Compensazioni o altri effetti). Si ricordi infine, che la maggior parte delle Carte Attacco ha un valore compreso fra 4 e 10.



PARTITE A DUE GIOCATORI

Nelle partite a due giocatori, gli ordini non sono usati, tranne che per determinare inizialmente il primo giocatore. Ogni giocatore, al suo turno, effettua gli incontri a contro un pianeta dell'avversario oppure contro uno del proprio Sistema Planetario nativo dove l'avversario abbia una Colonia, a sua scelta. Non vi sono alleanze. In aggiunta, i giocatori perdono l'uso del proprio Potere Alieno quando non posseggono più almeno QUATTRO Colonie native (invece di tre).

MODALITA' CAMPAGNA

Cosmic Encounter può essere giocato in modo assolutamente valido facendo più partite singolari e uniche, sempre diverse e sempre divertenti. Del resto è così che è stato progettato. Tuttavia, può anche essere giocato in modalità campagna, in cui si fanno diverse partite registrando un punteggio che si incrementa da partita a partita fino ad un risultato finale complessivo.

Nella modalità campagna, Cosmic Encounter si gioca normalmente secondo le regole illustrate, ad eccezione di quanto segue.

- Al termine di una partita, si calcolino i punteggi in questo modo:
 - il vincitore individuale (se la vittoria non è condivisa) ottiene 8 punti;
 - i vincitori in caso di vittoria condivisa ottengono ognuno 4 punti;
 - i giocatori che hanno 4 Colonie ottengono ognuno 1 punto.
- All'inizio di ogni nuova partita, i giocatori pescano nuovi Poteri Alieni.
- Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più basso nella partita precedente è il primo giocatore di quella successiva. In caso di pareggio fra i giocatori che hanno ottenuto il punteggio più basso, inizierà quello che in senso orario si trova più vicino all'ultimo vincitore.

La campagna termina quando un giocatore raggiunge 15 punti in totale. Se al termine di una partita più giocatori hanno raggiunto questo totale, vince quello che ha il punteggio totale maggiore. In caso pareggio, vince il giocatore che ha terminato l'ultima partita con più carte ancora in mano. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che è nato prima nell'anno e se anche in questo caso si ha parità, allora l'universo ha deciso per una vittoria condivisa e non c'è nulla che si possa fare per cambiare le cose...