



COSMIC ENCOUNTER

RULES OF PLAY



In Cosmic Encounter ogni giocatore impersona il leader supremo di una razza aliena. Scopo del gioco è quello di fondare delle colonie nei sistemi planetari degli altri giocatori. I giocatori utilizzano i turni a disposizione per fondare delle colonie. Il vincitore (o i vincitori) sarà il giocatore che per primo riesce a fondare 5 colonie su qualsiasi pianeta al di fuori del proprio sistema. Un giocatore non ha bisogno di possedere delle colonie in tutti i sistemi, è sufficiente che abbia 5 colonie su pianeti dislocati al di fuori del proprio sistema. Queste colonie possono trovarsi tutte in uno stesso sistema, o essere suddivise in più sistemi.

*Una **Colonia** è costituita da una o più astronavi dello stesso colore che si trovano su un pianeta. Se il giocatore ha un'astronave su un pianeta, significa che egli possiede una colonia su quel pianeta. Se un giocatore ha due o più astronavi sullo stesso pianeta, essa conta sempre come una sola colonia, composta però da astronavi multiple. Un giocatore può avere una sola colonia su ogni pianeta. Tuttavia un pianeta può avere più di una colonia, a condizione che ogni colonia sia controllata da un giocatore diverso. Una colonia posseduta da un giocatore all'interno del proprio sistema viene detta **colonia interna** mentre una colonia posseduta nel sistema di un altro giocatore viene definita **colonia straniera**.*

La fondazione di colonie straniere è la chiave per vincere la partita.

Durante il turno di un giocatore, egli diventa l'**Attaccante** (Offense) per l'intero turno. L'Attaccante sfida un altro giocatore (il **Difensore** (Defense), che viene determinato dalla pesca nel Mazzo Destiny) su di un pianeta muovendo su quel pianeta un gruppo di astronavi attraverso il portale iperspaziale. L'Attaccante e il Difensore invitano quindi degli **Alleati** dalla loro parte, e una volta che gli alleati si sono dichiarati, giocano una carta incontro a faccia in giù. Le carte incontro vengono poi rivelate e la combinazione di astronavi, carte incontro e altri effetti determinano il risultato dell'incontro. L'Attaccante e i suoi alleati possono a questo punto fondare una colonia su quel pianeta, oppure se sconfitti possono perdere le proprie astronavi che finiscono nel Warp, oppure possono verificarsi altre situazioni. Sebbene entrambi i giocatori possano vedere quante astronavi ogni fazione ha in gioco, nessuno può sapere con precisione quali carte ciascuna fazione intende giocare o quali effetti possano essere messi in campo al fine di alterare il risultato finale.

Se il giocatore perde il primo incontro, il suo turno termina ed il gioco passa al giocatore alla sua sinistra, in senso orario. Se un giocatore invece vince il primo incontro, ha la possibilità di disputare un secondo incontro. In ogni caso, indipendentemente dal risultato del secondo incontro, il turno del giocatore termina alla fine del secondo incontro ed il gioco passa alla sua sinistra.

Ogni giocatore ha un potere alieno che gli permette di aggirare alcune regole del gioco. Nel caso il potere alieno entrasse in conflitto con le regole del gioco, le regole avrebbero sempre la precedenza.

PREPARAZIONE

Per la preparazione di una partita a Cosmic Encounter, bisogna fare come segue:

- 1) **Preparare il Warp ed i Pianeti:** posizionare il Warp al centro dell'area di gioco. Ciascun giocatore sceglie quindi un colore di gioco e prende i cinque pianeti di quel colore, sistemandoli come preferisce. Ciascun giocatore posiziona il proprio segnalino colonia vicino al Warp sullo spazio indicato come "0".
- 2) **Posizionamento Navi:** ciascun giocatore prende le 20 astronavi del proprio colore e ne posiziona quattro su ogni suo pianeta.
- 3) **Preparazione del Mazzo Destiny:** rimuovi dal mazzo di carte Destiny tutte le carte che fanno riferimento ai colori dei giocatori che non vengono usati. Mischiare quindi il mazzo.
- 4) **Selezione della Razza Aliena:** mischiare le carte Flare e distribuirne due a ciascun giocatore. I giocatori prendono quindi le carte Razza Aliena corrispondenti alle carte Flare che hanno ricevuto e le guardano in segreto, scegliendone soltanto una da giocare in questa partita. La razza scelta viene posizionata a faccia in giù davanti al giocatore, mentre l'altra razza viene rimessa nella scatola.
- 5) **Preparazione delle Carte Flare:** le carte Flare distribuite a ciascun giocatore vengono quindi prese e aggiunte al Mazzo Cosmico. Se ci sono meno di 5 giocatori, carte Flare extra vengono aggiunte a caso in modo da avere comunque sempre 10 carte Flare nel mazzo, che viene quindi mischiato.
- 6) **Distribuzione delle Carte:** ciascun giocatore riceve 8 carte dal Mazzo Cosmico, ed il resto del mazzo viene posizionato vicino al centro dell'area di gioco. I giocatori possono ora guardare le proprie carte, ma non devono mostrarle agli altri giocatori.
- 7) **Selezione del Primo Giocatore:** pescare dal Mazzo Destiny finché non viene estratto il colore di un giocatore. Egli sarà il primo giocatore. Rimischiare la carta nel mazzo. Siamo dunque pronti per iniziare.

IL TURNO

Cominciando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ciascuno gioca il proprio turno. Il turno di un giocatore consiste di uno o due incontri. Il primo incontro è assicurato, e si può procedere con un secondo incontro soltanto nel caso in cui il giocatore avesse vinto il primo (o avesse condotto con successo una trattativa durante il primo incontro). Ciascun incontro è composto da 7 fasi, che sono descritte nelle sezioni seguenti.

INIZIO DEL TURNO

Il giocatore di mano (**Attaccante**) per prima cosa controlla le carte che ha in mano per essere sicuro che contenga almeno 1 carta incontro. In caso contrario, il giocatore scopre le sue carte, le scarta, e pesca una nuova mano di 8 carte. Questo è l'unico momento nel turno dell'Attaccante in cui egli possa pescare una nuova mano di carte. Nel caso in cui l'Attaccante dovesse terminare le carte Incontro in seguito, il suo turno terminerebbe immediatamente.

FASI DELL'INCONTRO

- 1) **Raggruppamento**
- 2) **Fase Destiny**
- 3) **Lancio**
- 4) **Alleanza**
- 5) **Pianificazione**
- 6) **Rivelazione**
- 7) **Risoluzione**

1) RAGGRUPPAMENTO

Durante tutto il gioco, quando si viene sconfitti in un incontro le astronavi finiscono nel Warp. All'inizio di un incontro, una delle astronavi dell'Attaccante viene recuperata dal Warp e ricollocata in una delle colonie (nel proprio sistema o in quello nemico). Nel caso un giocatore non avesse più colonie, l'astronave verrebbe collocata direttamente sul portale iperspaziale.

2) FASE DESTINY

L'Attaccante pesca quindi una carta dalla cima del Mazzo Destiny. Il Mazzo Destiny contiene carte colore, carte Wild e carte Speciali. Nel caso dovesse rimanere soltanto una carta nel mazzo, questa non può essere pescata, ma deve essere rimischiata insieme agli scarti per formare un nuovo Mazzo Destiny. Viene quindi pescata una nuova carta.

QUANDO VIENE ESTRATTO UN COLORE

Quando la carta pescata mostra il colore di un giocatore, questo indica il sistema di pianeti nel quale l'Attaccante deve avere sferrare il proprio attacco. Per esempio, se il giocatore rosso estrae una carta Destiny verde, egli dovrà fare un incontro nel sistema verde. Il giocatore verde diventa il "Difensore" per questo turno.

Quando un giocatore pesca una carta del proprio colore, può scegliere di

- 1) pescare di nuovo (fino a che non pesca una carta di un colore diverso) oppure
- 2) provare ad attaccare una colonia straniera in uno dei pianeti che si trovano nel proprio sistema. In questo caso il giocatore la cui colonia venisse attaccata diventerebbe il Difensore.

Quando un giocatore pesca una carta del proprio colore, ed uno dei pianeti del proprio sistema non fosse occupato da alcuna astronave (né sua né degli avversari), egli può decidere di mirare il portale iperspaziale verso quel pianeta per ristabilire una colonia di massimo 4 astronavi provenienti dalle altre colonie. Questa azione conta come un incontro riuscito.

QUANDO VIENE PESCATA UNA CARTA WILD

Se la carta pescata è una carta Wild, l'Attaccante può decidere di fare un incontro con un giocatore a sua scelta. Per questo incontro, il giocatore selezionato diventa il Difensore. L'incontro deve avere luogo nel sistema del giocatore scelto.

QUANDO VIENE PESCATA UNA CARTA SPECIALE

Se la carta pescata è una carta Special, su di essa sarà riportata la relativa spiegazione delle condizioni dell'incontro. Il giocatore indicato dalla carta Destiny diventa il Difensore per questo incontro, e la carta mostrerà dove esso dovrà svolgersi.

Pescare una carta Special, Wild o del colore di un altro giocatore permette all'Attaccante di sferrare un attacco ad un giocatore nel sistema di quel giocatore. Pescare una carta del proprio colore invece permette all'Attaccante di attaccare la colonia di un altro giocatore nel sistema dell'Attaccante stesso. A parte alcune abilità speciali, non c'è modo per l'Attaccante di attaccare la colonia di un altro giocatore quando questa è situata nel sistema di un terzo giocatore.

3) LANCIO

L'Attaccante prende il portale iperspaziale e lo punta su uno dei sistemi indicati dalla carta Destiny pescata.

L'Attaccante prende quindi da 1 a 4 navicelle da una qualsiasi delle sue colonie, le impila, e le posiziona nella ampia parte finale del portale iperspaziale. L'Attaccante può decidere di prelevare le astronavi sia dalle colonie che si trovano nel suo sistema, sia da quelle che si trovano nei sistemi degli altri giocatori. Le astronavi possono essere prese tutte dalla stessa colonia o da colonie differenti. Un giocatore dovrebbe stare attento a non

rimuovere tutte le astronavi di una colonia comunque, in quanto questo comporterebbe la perdita della colonia stessa.

Il Difensore non può aggiungere o sottrarre astronavi dal pianeta che è stato selezionato dall'attacco. Si noti che, nel proprio sistema, il Difensore potrebbe non avere alcuna navicella sul pianeta selezionato. In questo caso egli deve difendere il pianeta con zero astronavi.

*L'Attaccante e il Difensore sono anche definiti **Giocatori Principali**.*

Anche nel caso in cui un giocatore non avesse più alcuna colonia su uno dei pianeti del proprio sistema, egli dovrà comunque sempre continuare a difenderlo. Questo può dar luogo ad alcuni incontri insoliti. Mettiamo ad esempio che sia FILCH sia PARASITE avessero due navicelle ciascuno su uno dei pianeti di MACRON. MACRON però non possiede più alcuna astronave su quel pianeta (quelle navi sono già state spedite nel Warp dagli altri due in un precedente attacco). Quando CLONE sferra un attacco a MACRON nel sistema di MACRO, CLONE può puntare il portale iperspaziale verso quel pianeta ed affrontare zero astronavi in difesa. Sebbene sia FILCH sia PARASITE siano presenti sul pianeta, rimane pur sempre il pianeta di MACRON, e MACRON è quindi il Difensore. Naturalmente, è possibile che CLONE guadagni facilmente una colonia in questo caso. Tuttavia, FILCH e PARASITE non stanno difendendo il pianeta, pertanto le loro colonie sono al sicuro.

Le colonie sul pianeta del Difensore che non fanno parte di quel sistema (ovvero che non sono del colore di quel sistema), non incidono sul totale della difesa e non sono influenzate dal risultato. Esse vengono semplicemente considerate come degli astanti. Quando un giocatore prova ad attaccare una colonia nemica che si trova nel proprio sistema, soltanto una ed una sola colonia di un giocatore (che sarà il Difensore) potrà essere scelta, mentre le altre verranno ignorate.

4) ALLEANZA

Successivamente, sia l'Attaccante che il Difensore invocano l'aiuto degli alleati. Il procedimento avviene come segue:

- Per prima cosa, l'Attaccante annuncia quali giocatori desidera avere come alleati. L'Attaccante non può ovviamente invocare l'alleanza del Difensore. Questi giocatori ancora non devono rispondere all'invito dell'Attaccante.
- Successivamente, il Difensore invita i suoi alleati. Egli può chiedere l'alleanza a qualsiasi giocatore, anche a quelli che sono già stati invitati dall'Attaccante, ma non può invocare l'alleanza dell'Attaccante stesso.

- Una volta che gli alleati sono stati convocati (uno, qualcuno o anche tutti), i giocatori (ad eccezione dell'Attaccante e del Difensore) scelgono con chi schierarsi. Cominciando dal giocatore alla sinistra dell'Attaccante e continuando in senso orario, ciascun giocatore accetta o declina l'invito ad allearsi. Un giocatore può allearsi solamente con una delle parti in gioco, quindi o con l'Attaccante oppure con il Difensore, ma non con entrambi. Un giocatore può altresì decidere di non allearsi con nessuno.
- Quando un giocatore decide di allearsi con l'Attaccante, deve posizionare da 1 a 4 navicelle del proprio colore (prelevate da qualsiasi colonia di quel giocatore) sul portale iperspaziale. Un giocatore alleato con l'Attaccante viene chiamato **Alleato Offensivo**.
- Quando un giocatore decide di allearsi con il Difensore, deve posizionare da 1 a 4 navicelle del proprio colore (prelevate da qualsiasi colonia di quel giocatore) vicine al pianeta selezionato per l'attacco, ma non sopra. Un giocatore alleato con il Difensore viene chiamato **Alleato Difensivo**.
- Soltanto dopo che un giocatore si è alleato con l'una o con l'altra parte (o ha declinato tutti gli inviti) ed ha inviato le proprie astronavi si passa al giocatore successivo, che può accettare o declinare l'invito.

5) PIANIFICAZIONE

L'Attaccante e il Difensore a questo punto selezionano dalla propria mano una carta Incontro ciascuno (un attacco, un negoziato oppure una carta Morph) e la posizionano a faccia in giù di fronte a loro. Nel caso in cui il Difensore non avesse alcuna carta Incontro in mano, egli può mostrare le carte che ha ancora in mano, scartarle, e pescare una nuova mano di 8 carte prima di scegliere una carta da giocare in questa fase. Nel caso fosse l'Attaccante a non avere più carte Incontro in mano, il suo turno termina immediatamente.

Si noti che un giocatore non può mai pescare una nuova mano di carte alla fine di un incontro, alla fine di un turno, oppure quando termina le carte che ha in mano. Un giocatore può pescare una nuova mano di 8 carte soltanto quando subito dopo ha bisogno di giocare una carta Incontro e non ne ha nessuna. Questo può succedere sia all'inizio del turno del giocatore oppure quando il giocatore ha il ruolo del Difensore durante la fase di pianificazione.

Bisogna ricordare che un giocatore deve usare tutte le carte Incontro che ha in mano prima di poterne pescare di nuove. I giocatori devono stare attenti a capire qual è il momento o la situazione ideale per usare una carta. La chiave di COSMIC ENCOUNTER è proprio quella di trovare il modo di utilizzare nel modo migliore possibile ogni carta che un giocatore possiede. I giocatori scopriranno che una carta che sembra debole in una situazione può essere di grande aiuto in un altro momento.

6) RIVELAZIONE

L'Attaccante e il Difensore scoprono simultaneamente le proprie carte e viene quindi determinato il vincitore.

SE ENTRAMBI I GIOCATORI RIVELANO CARTE ATTACCO

Ciascun giocatore somma il numero che si trova sulla carta che ha rivelato al numero di astronavi che ci sono dalla sua parte. Se tu sei l'Attaccante, somma il valore della carta al numero di astronavi che ci sono sul portale iperspaziale. Se invece sei il Difensore, aggiungi il valore della tua carta al numero di astronavi che ci sono sul pianeta coinvolto nell'incontro più il numero di astronavi alleate che si trovano accanto al pianeta. Il giocatore con il totale più alto vince. In caso di pareggio vince il Difensore.

SE UN GIOCATORE RIVELA UNA CARTA ATTACCO E L'ALTRO RIVELA UNA CARTA NEGOZIATO

Il giocatore che ha giocato la carta negoziato perde automaticamente l'incontro. Tuttavia il giocatore che ha perso reclamerà un risarcimento prelevando alcune carte dalla mano dell'avversario (vedere "Risarcimento" a pag. 10).

SE ENTRAMBI I GIOCATORI RIVELANO CARTE NEGOZIATO

In questo caso si prova a raggiungere un accordo. Lo spirito belligerante viene messo da parte in favore della diplomazia. Gli alleati di entrambe le fazioni ripongono le rispettive astronavi in qualsiasi colonia di loro proprietà. Essi non ottengono nulla. I giocatori principali hanno un minuto a disposizione per raggiungere un accordo. A questo punto, possono negoziare una trattativa che sia accettabile per entrambi oppure proporre un'offerta che sia irrinunciabile da parte dell'avversario. I giocatori che contrattano devono stare attenti tuttavia, dal momento che una trattativa fallita equivale a spedire 3 navicelle ciascuno nel Warp.

In una trattativa, un giocatore può contrattare carte e/o permettere al suo avversario di istituire una colonia su uno qualsiasi dei pianeti dove fosse già presente una delle proprie colonie. In questo modo ciascun giocatore principale può guadagnare una nuova colonia e/o carte nuove. Ognuna delle astronavi di un giocatore che non si trovano sul Warp possono essere usate per fondare questa nuova colonia. Le carte devono provenire direttamente dalla mano dei giocatori, e non dal mazzo. Ogni nave rimasta sul portale iperspaziale dopo la trattativa deve essere ricollocata in qualsiasi colonia dell'Attaccante (anche più di una). Gli alleati non vengono mai coinvolti nelle trattative. Nel caso entro un minuto non viene raggiunto nessun accordo tra le parti, la trattativa fallisce. I giocatori non possono accettare di non fare nulla come accordo, in quanto almeno una carta o una base deve cambiare mano affinché la trattativa vada in porto.

SE UNO DEI GIOCATORI RIVELA LA CARTA MORPH

La carta Morph diventa un duplicato esatto della carta Incontro dell'avversario quando viene rivelata. Per esempio, se il giocatore avversario rivela un negoziato, la carta Morph diventa un negoziato. Se l'avversario rivela un attacco 20, la carta Morph diventa un attacco 20. Risolvere normalmente l'incontro dopo aver scoperto le carte. Una volta che l'incontro è stato risolto, la carta Morph ritorna normale.

***Nota:** c'è soltanto una carta Morph nel gioco, quindi è impossibile che due giocatori possano giocarla contemporaneamente. Nel caso fosse stato possibile, entrambi i giocatori avrebbero perso l'incontro, mandando tutte le astronavi coinvolte nel Warp.*

7) RISOLUZIONE

Una volta stabilito il risultato dell'incontro, si procede a determinare gli effetti dell'incontro.

SE HA VINTO L'ATTACCANTE

- tutte le astronavi che si trovano sul portale iperspaziale (le navi dell'Attaccante più quelle dei relativi alleati) vengono sistemate sul pianeta, in modo da istituire (o possibilmente rinforzare) una colonia per l'Attaccante e ciascun alleato offensivo. Ogni giocatore che fonda una nuova colonia avanza il proprio segnalino colonie di uno spazio intorno al Warp.
- Le astronavi del Difensore che si trovano sul pianeta più quelle dei suoi alleati (che si trovano invece vicino al pianeta) vengono spedite nel Warp.
- Le altre navi che si trovano sul pianeta non vengono invece messe nel Warp. Si tratta infatti delle navicelle degli astanti che non sono stati coinvolti nell'incontro.
- Se questo è stato il primo incontro del turno per l'Attaccante, egli ha la possibilità di dichiarare un secondo attacco.

SE HA VINTO IL DIFENSORE

- le astronavi che formano le colonie già istituite sul pianeta rimangono là.
- Tutte le astronavi che si trovano sul portale iperspaziale (quelle dell'Attaccante e dei suoi alleati) vengono spedite nel Warp.
- Gli alleati difensivi riprendono le proprie navicelle e le ricollocano in qualsiasi colonia di loro proprietà (anche diverse da quelle da cui erano state prese). Gli alleati difensivi non atterrano sul pianeta che hanno appena aiutato a difendere.

- Gli alleati difensivi ricevono un bonus speciale chiamato **Riconoscimento del difensore**: per ciascuna astronave alleata che ha contribuito alla difesa del pianeta, quel giocatore deve pescare una carta dal mazzo o prendere una astronave dal Warp. Queste astronavi possono essere collocate in qualsiasi colonia di proprietà di quel giocatore. Il giocatore può combinare le due opzioni, pescando ad esempio due carte e posizionando due astronavi dal Warp (nel caso quel giocatore in quel turno avesse coinvolto 4 astronavi nella vittoriosa difesa).
- Se questo è stato il primo incontro del turno per l'Attaccante, il giocatore non può effettuare altri incontri ed il turno passa alla sua sinistra.

SE È STATO RAGGIUNTO UN ACCORDO

I termini dell'accordo vengono attuati come indicato sopra. Se questo è stato il primo incontro dell'Attaccante, egli non può effettuare un altro incontro.

SE LA TRATTATIVA È FALLITA

Ognuno dei giocatori principali perde 3 astronavi a scelta e le mette nel Warp. Se questo è stato il primo incontro dell'Attaccante, un secondo incontro non sarà possibile ed il gioco passerà al giocatore alla sua sinistra.

RISARCIMENTO

Quando un giocatore gioca una carta negoziato ed il suo avversario gioca una carta attacco, il giocatore che ha giocato il negoziato riceve un risarcimento. Quel giocatore deve prendere a caso dalla mano dell'avversario una carta per ogni astronave che ha perso nel Warp (senza contare quelle degli alleati che vanno messe direttamente nel Warp senza risarcimento). Nel caso in cui l'avversario non avesse carte sufficienti per provvedere ad un pieno risarcimento, il giocatore deve prendere tutte le carte dell'avversario.

DOPO LA RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

Una volta che sono stati risolti gli effetti dell'incontro, scartare le carte incontro che sono state rivelate. Se l'Attaccante è uscito vittorioso dall'incontro (o ha positivamente condotto una trattativa), e questo è stato il suo primo incontro, può decidere di effettuare un secondo incontro, altrimenti il gioco passa a sinistra.

*Il **RISARCIMENTO** è il termine che si usa per indicare le carte che un giocatore può rubare dalla mano dell'avversario dopo aver perso un incontro a causa di una carta negoziato giocata contro una carta incontro dell'avversario.*

*Il **RICONOSCIMENTO** invece si riferisce alle astronavi ripescate dal Warp o alle carte che un giocatore (alleato) può pescare dal mazzo come riconoscimento per aver spedito le proprie astronavi in aiuto del Difensore che ha vinto l'incontro.*

VITTORIA CONDIVISA

È possibile che attraverso alleanze e negoziati più di un giocatore possa guadagnare 5 colonie nello stesso momento. In questo caso i giocatori si dividono la vittoria.

PERDITA DEL POTERE ALIENO

Quando 3 o più colonie di un giocatore vengono eliminate dal sistema di quel giocatore, egli perde il proprio potere alieno e la carta della razza aliena viene girata a faccia in giù. La perdita del potere avviene immediatamente, ed il giocatore non può usarla “un’ultima volta”. Se il giocatore pesca il proprio colore dal mazzo delle carte Destiny (o una carta speciale che lo coinvolge in qualità di Difensore), può provare a rifondare una colonia sul proprio sistema. Se il giocatore riguadagna il proprio potere alieno avendo una colonia su almeno 3 pianeti del proprio sistema, la carta della razza aliena viene nuovamente rivolta a faccia in su.

CANCELLAZIONE DEI POTERI ALIENI

Occasionalmente, si dice che un effetto di gioco (come ad esempio l'artefatto “Cosmic Zap”) “**cancella**” un potere. Questo può succedere unicamente quando un potere viene **usato** come descritto sulla scheda della razza aliena. L'effetto dell' **uso** di quel potere viene quindi cancellato e quel potere non può essere usato nuovamente fino alla fine dell'incontro corrente.

Alcune parti dei poteri delle razze aliene (come ad esempio l'abilità degli WARRIOR di aggiungere tokens alla propria scheda della razza aliena o l'abilità degli ZOMBIE di liberare delle astronavi come parte di un negoziato) non hanno bisogno che il potere venga **usato** affinché questo si realizzi, pertanto non può essere zappato.

CONFLITTI TEMPORALI

La striscia temporale che si trova in fondo alla scheda di ciascuna razza aliena e tutte le carte che non siano carte Incontro generalmente stabiliscono in che momento quel determinato effetto può essere usato. Tuttavia, nel caso ci fosse un conflitto temporale tra i poteri, tra gli artefatti o altri oggetti di gioco od effetti (come ad esempio quando due giocatori invocano due contraddittori effetti speciali contemporaneamente), la risoluzione procede nel seguente ordine:

- l'Attaccante
- il Difensore
- i giocatori che non sono quelli principali, cominciando con quello che si trova alla sinistra dell'Attaccante e procedendo in senso orario.

ELIMINARE LE COLONIE STRANIERE

Se un giocatore pesca una carta del proprio colore dal Mazzo Destiny (o una carta speciale che lo designa come il Difensore), il giocatore può provare ad eliminare una colonia straniera che si trova nel proprio sistema. Questo tipo di incontro è simile a quelli descritti precedentemente, ad eccezione del fatto che l'Attaccante deve puntare il portale iperspaziale verso la colonia di un altro giocatore che si trova però nel proprio sistema. L'Attaccante sceglie come bersaglio la colonia di un altro giocatore, che diventa quindi il Difensore di questo incontro. Bisogna ricordarsi che tutte le astronavi dello stesso colore su di un pianeta formano una sola ed unica colonia. Tutte le altre colonie presenti sul pianeta vengono considerate astanti.

***Nota:** nel caso ci fosse un pianeta privo di astronavi nel sistema di un giocatore, puntare il portale iperspaziale su questo pianeta permette al giocatore di ristabilire automaticamente una colonia con massimo 4 astronavi prese da qualsiasi altra colonia di quel giocatore. Questa azione viene considerata un incontro riuscito.*

PIANETI DEL PROPRIO SISTEMA PRIVI DI COLONIE

Come affermato precedentemente, se un giocatore non ha alcuna colonia su un pianeta del sistema che sta difendendo, il giocatore difende tale pianeta normalmente, solo che la conta delle sue astronavi è pari a zero.

PRIVARE UN PIANETA DELLE ASTRONAVI

Non appena un giocatore rimuove l'ultima delle sue astronavi da un qualsiasi pianeta, quel giocatore non possiede più alcuna colonia su quel pianeta. Ogni astronave coinvolta in un incontro non può far ritorno su quel pianeta. Quel giocatore non ha più colonie là. Se un giocatore non ha più astronavi rimaste su uno dei pianeti del proprio sistema, egli deve comunque continuare a difenderlo (con zero astronavi).

Se si arriva al punto in cui un giocatore deve riposizionare le proprie astronavi ma non possiede più nessuna colonia, queste navi vengono messe direttamente nel Warp.

PESCARRE NUOVE CARTE

Se l'Attaccante non ha più carte Incontro (attacco, negoziato o Morph) all'inizio del suo turno, egli deve giocare (se possibile) o scartare ogni carta non incontro che ha in mano, pescare 8 carte nuove, e continuare il turno.

Se l'Attaccante termina le carte Incontro successivamente nel corso del proprio turno, e ha bisogno di giocare una, il suo turno termina immediatamente (questo può accadere per vari motivi, come pagare un risarcimento dopo un incontro, o a causa di un potere alieno, o ancora per l'effetto di una carta). Quando tale possibilità si concretizza, l'Attaccante, ma anche i suoi alleati, devono riportare tutte le astronavi presenti sul portale iperspaziale alle proprie colonie.

Se il Difensore non ha più carte Incontro quando gli viene richiesto di giocare in un incontro (normalmente durante la fase di pianificazione), egli deve giocare (se possibile) o scartare qualsiasi carta non incontro, pescare 8 carte nuove e giocare una nell'incontro. Nel caso il Difensore non pescasse nessuna carta Incontro nella nuova mano, il processo deve essere ripetuto finché i requisiti non vengono soddisfatti.

TIPI DI CARTE

CARTE ARTEFATTO

Gli *Artefatti* sono degli espedienti creati dai Precursori e tramandati ai propri discendenti. Questi potenti oggetti permettono ai giocatori di alterare ulteriormente il risultato degli incontri e del gioco. Le carte artefatto sono spiegate chiaramente. Non possono essere giocate come carte Incontro ma possono essere giocate in altri momenti. Tutte le carte artefatto vengono scartate una volta che sono state giocate. Su ciascun artefatto è riportato quando e come può essere giocato.

CARTE RINFORZO

Le *carte Rinforzo* permettono ai giocatori di alterare il bilanciamento di un incontro una volta che sono state rivelate le carte Incontro. I rinforzi non possono però essere giocati come carte Incontro. Durante la fase di rivelazione, dopo che le carte incontro sono state rivelate, l'Attaccante, il Difensore e qualsiasi alleato può giocare delle carte rinforzo a favore di una qualsiasi delle due parti (attacco o difesa) e non deve necessariamente essere a proprio favore. Le carte Rinforzo si sommano quindi al totale della parte prescelta. I giocatori possono continuare a giocare carte rinforzo in risposta ad altri rinforzi giocati dagli avversari fino a che il giocatore non passa la mano. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato le proprie carte, si procede con il calcolo del totale, e si risolve l'incontro.

CARTE FLARE

Le carte Flare sono degli espedienti unici e potenti costruiti da ciascun alieno in modo da poter cambiare il risultato degli incontri. Le carte Flare non possono essere giocate come carte Incontro, ma vengono giocate in altri momenti. Una volta che sono state usate le carte Flare ritornano nella mano del giocatore che le ha giocate, e non vengono scartate. *Una carta Flare non può essere usata più di una volta durante ogni incontro, ed un giocatore non può usare più di una carta Flare ad ogni incontro.*

Normalmente, quando un giocatore gioca una carta Flare, viene usato l'effetto *Wild* della carta. Tuttavia, nel caso un giocatore giocasse la carta Flare relativa alla propria razza aliena (come ad esempio gli ZOMBIE che giocano la carta ZOMBIE FLARE), deve essere usato l'effetto *Super* della carta. Un giocatore non può giocare l'effetto *Wild* di una carta Flare se quella carta corrisponde alla propria razza aliena, tranne quando il giocatore perde il potere alieno a causa di un'azione di Cancellazione. Senza un potere alieno, il giocatore non ha più accesso all'effetto *Super* della propria razza aliena. Il giocatore può usare l'effetto *Wild* della propria carta Flare solo finché non riguadagna nuovamente il proprio potere alieno.

VARIANTI

Questa sezione contiene diverse varianti che i giocatori possono provare ad usare per un maggior divertimento.

4 PIANETI

Al fine di giocare una partita più corta (raccomandata quando si è in pochi giocatori), i giocatori possono voler usare questa variante. Nel corso del setup iniziale ciascun giocatore riceve 4 pianeti invece di 5. In aggiunta, vengono utilizzate soltanto 16 astronavi per ogni giocatore, con 4 astronavi che devono essere posizionate su ciascun pianeta. In questo caso i giocatori devono conquistare solamente 4 colonie straniere invece di 5, e hanno bisogno solo di 2 colonie nel proprio sistema (e non 3) per mantenere l'uso del proprio potere alieno

***Nota:** quando viene usata questa variante insieme alla variante TECNOLOGIA, bisogna rimuovere tutte le carte che riportano un valore ricerca pari o superiore a 8 dal mazzo tecnologia prima di cominciare a giocare. Queste carte non vengono usate nella variante a 4 pianeti.*

INTERAZIONE TRA GLI ALIENI: *ci sono molti modi in cui i diversi poteri alieni possono interagire tra di loro, e qualche volta i giocatori devono esaminare attentamente i poteri coinvolti per determinarne l'esatta interazione. Ad esempio, immaginiamo un incontro tra l'ORACOLO e lo STREGONE: osservando le schede delle razze aliene, si può notare come nonostante i due poteri occorrano nello stesso momento, il potere di previsione dell'ORACOLO entra in gioco prima che l'ORACOLO selezioni una carta, mentre il potere magico dello STREGONE entra in gioco dopo che entrambi i giocatori hanno selezionato una carta. In questo modo il potere dell'ORACOLO viene usato prima, forzando lo STREGONE a giocare la propria carta Incontro a faccia in su. L'ORACOLO a questo punto può guardare la carta e selezionare la propria carta Incontro, giocandola a faccia in giù. Dopo che entrambe le carte Incontro sono state selezionate, lo STREGONE può usare il proprio potere. Se lo STREGONE lo desidera, può scambiare la propria carta Incontro con quella dell'ORACOLO prima che questa sia rivelata. Ovviamente l'ORACOLO era a conoscenza del potere dello STREGONE, pertanto lo STREGONE sceglierà la carta di fronte a lui oppure no?*

Quindi se l'interazione dei poteri alieni a volte sembra non funzionare, basta prendersi un momento di pausa e valutare attentamente i poteri in gioco, e nella maggior parte dei casi tutto diventerà più chiaro.

POTERI NASCOSTI

In questa variante i giocatori lasciano le schede relative alle proprie razze aliene a faccia in giù dopo che sono state selezionate all'inizio del gioco. Fintanto che la scheda aliena rimane coperta, il relativo potere non può essere usato. Il giocatore può decidere di

scoprire la propria scheda aliena in qualsiasi momento in modo da poter usare il relativo potere alieno. Una volta scoperta, la scheda aliena rimane a faccia in su per tutto il resto della partita.

ROTAZIONE DEI POTERI

In questa variante, l'Attaccante pesca una nuova scheda razza aliena all'inizio del proprio turno. Egli può decidere di mantenere la vecchia scheda oppure scegliere quella appena pescata, scartando l'altra. Nel caso si stia usando anche la variante dei poteri nascosti, la nuova scheda entra in gioco a faccia in giù.

ROTAZIONE LIBERA DELLE CARTE FLARE

In questa variante i giocatori possono usare quante carte Flare desiderano nel corso dello stesso incontro, sebbene ciascuna carta Flare può essere usata una sola volta per incontro. Questa variante è raccomandata soltanto per i giocatori più esperti in quanto la complessità aggiunta è difficile gestione.

TECNOLOGIA

Le carte *Tech* rappresentano delle tecnologie rivoluzionarie che i giocatori possono ricercare nel corso del gioco. Ciascuna carta Tech riporta un effetto ed un valore di ricerca che rappresenta la durata necessaria a sviluppare tale tecnologia.

SETUP

Se i giocatori decidono di giocare con questa variante, bisogna innanzitutto mischiare il mazzo tecnologia e distribuire 2 carte Tech a ciascun giocatore dopo aver completato il setup iniziale del gioco. Ogni giocatore quindi guarda le proprie carte Tech, ne seleziona una e scarta l'altra a faccia in su accanto al mazzo tecnologia. La carta Tech selezionata viene invece messa a faccia in giù davanti al giocatore, e non viene considerata come parte della mano di quel giocatore.

Nota: quando viene usata questa variante insieme alla variante 4 PLANETI, bisogna rimuovere tutte le carte che riportano un valore ricerca pari o superiore a 8 dal mazzo tecnologia prima di cominciare a giocare. Queste carte non vengono usate nella variante a 4 pianeti.

USO DELLA TECNOLOGIA

All'inizio della fase di raggruppamento di un giocatore, prima che l'Attaccante riprenda un'astronave dal Warp, ogni giocatore può ricercare la propria carta Tech, completare la propria carta Tech, oppure non fare niente.

RICERCA DI UNA CARTA TECH

Per ricercare una carta Tech il giocatore prende una delle sue astronavi da una qualsiasi delle proprie colonie e la posiziona sopra alla sua carta Tech. L'astronave sta ora ricercando quella carta Tech. Una volta che una navicella viene impiegata per ricercare una carta Tech non può essere rimossa fino a che la carta Tech non è stata completata.

COMPLETARE UNA CARTA TECH

Per completare una carta Tech il giocatore volta la carta a faccia in su. Quando sopra di essa è presente un numero di astronavi che stanno ricercando quella Tech pari o superiore al valore di ricerca riportato sulla carta, allora la ricerca è completata. Il giocatore riposiziona le astronavi in qualsiasi colonia di sua proprietà. La carta Tech completata rimane in gioco e può essere usata. Quando il numero di navicelle presenti sulla carta Tech è inferiore al valore ricerca della carta, la carta Tech viene abbandonata. Il giocatore ricolloca le proprie astronavi nelle colonie, come prima, ma la carta viene scartata a faccia in su accanto al mazzo tecnologia invece di essere usata.

Si noti che le carte tecnologia possono avere molti effetti diversi. Alcune carte vengono scartate una volta che sono state usate, mentre altre rimangono in gioco per il resto della partita una volta che sono state completate.

OTTENERE NUOVE CARTE TECH

Nel caso un giocatore fosse eleggibile per un secondo incontro durante il suo turno, egli può abbandonare l'opportunità di disputare il secondo incontro e ottenere in cambio una nuova carta Tech. Il giocatore pesca quindi un numero di carte Tech pari al numero di colonie straniere che ha in quel momento più una, ne seleziona una soltanto e scarta tutte le altre. La carta selezionata viene posizionata a faccia in giù davanti al giocatore e deve essere ricercata prima di essere completata, come indicato precedentemente. Non c'è alcun limite al numero di carte Tech che un giocatore può avere a faccia in giù davanti a lui, ma è possibile ricercare o completare soltanto una carta Tech alla volta durante ogni fase di raggruppamento. Quando le carte del mazzo tecnologia terminano, mischiare tutti le carte Tech scartate per comporre un nuovo mazzo.

***Nota:** la MACCHINA può abbandonare il suo secondo o successivo incontro per ottenere una nuova carta Tech, ma in questo modo termina il proprio turno, indipendentemente dal suo potere alieno.*

PERDITA DELLE ASTRONAVI DI RICERCA

Le astronavi che stanno ricercando una tecnologia vengono considerate come parte del proprio sistema (e non parte delle colonie straniere), ma non possono partecipare ad alcun incontro. I giocatori non possono puntare il portale iperspaziale verso una carta Tech, ma le astronavi sulle carte Tech possono andare perse in altri modi (come ad esempio a causa dell'effetto del potere dell'OMBRA).