

## COSMIC ENCOUNTER (2000) POTERI DELLE RAZZE ALIENE



**Traduzione in Italiano dei poteri delle razze a cura di Mastro Will.**

### **DIE ZEITMASTER - I SIGNORI DEL TEMPO**

*Viaggiare nel tempo:* dopo aver girato le carte incontro puoi decidere se ripeterlo. Riprendi in mano le tue carte incontro e metti da parte quelle dell'avversario, coperte. Ora entrambi i giocatori attivi devono giocare una nuova carta incontro e il risultato è definitivo. L'avversario poi riprende in mano le carte che aveva messo da parte.

Se l'avversario ha una sola carta in mano, non la mette da parte ma la gioca di nuovo.

Puoi giocare l'abilità solo se sei giocatore attivo e dopo che le carte incontro di entrambi i giocatori sono state scoperte. Puoi usare l'abilità una sola volta per incontro.

---

### **DIE HANDLER I COMMERCANTI**

*Scambio:* puoi scambiare tutte le tue carte con l'avversario.

Puoi usare l'abilità una sola volta a incontro e solo se sei giocatore attivo.

Devi dichiarare l'uso di questa abilità prima di usare le carte incontro.

---

### **DIE UNSTERBLICHEN GLI IMMORTALI**

*Immortalità:* anziché mettere le astronavi nel Warp, le puoi rimettere nella tua colonia.

Quando vengono giocate due carte negoziato, puoi scegliere di togliere dal Warp del tuo avversario tutte le astronavi che vuoi e fargliele rimettere nella sua colonia.

L'abilità dell'immortalità si applica automaticamente ogni volta che si perdono navi; l'altra è a scelta.

---

### **DIE MENSCHENFREUNDE GLI AMICI DEGLI UOMINI**

*Dono:* prima di giocare le carte incontro, puoi regalare una carta dalla tua mano, o al giocatore offensivo o a quello difensivo. Il giocatore deve accettare il dono e può scegliere se tenere in mano la carta o giocarla subito.

Puoi usare l'abilità solo se sei giocatore attivo o se prendi parte a un incontro.

---

### **DIE MUTANTEN I MUTANTI**

*Rigenerazione:* puoi avere sempre 7 carte in mano, pescandole dalla mano di un giocatore o dal mazzo. Puoi scegliere da dove pescare e quante carte.

Puoi usare l'abilità una sola volta a incontro e solo se sei giocatore attivo e hai meno di sette carte in mano, pescando fino ad averne 7.

L'abilità deve essere usata prima che qualunque carta incontro venga giocata.

ancora coperta.

## **DIE SEHER I PROFETI**

*Profezia:* se sei giocatore attivo, anziché giocare le tue carte incontro coperte in contemporanea con l'avversario, prima l'avversario scopre le sue carte giocate e poi puoi decidere quali carte giocare. L'abilità si attiva sempre ogni volta che devi giocare una carta incontro.

---

## **DIE GEWALTIGEN I POTENTI**

*Rafforzamento:* Ognuna delle tue navi ha potenza 4. Puoi mettere una sola nave alla volta sull'astronave madre o sui trasporti, ma ha potenza 4. La nave vale però 1 quando prendi una compensazione nel caso in cui tu sia giocatore attivo o una ricompensa se sei alleato. L'abilità si applica quando calcoli il valore delle tue navi come giocatore attivo o come giocatore alleato

---

## **DIE DOPPLER I DOPPI**

*Imitazione:* Dopo aver giocato delle carte in un incontro e aver stabilito il risultato, puoi riprenderle in mano; l'abilità non vale per le carte artefatto. Puoi giocare l'abilità dopo aver scoperto le carte incontro.

---

## **DIE MAGIER I MAGHI**

*Magia:* Prima di scoprire le carte incontro, puoi scambiare la tua carta con quella dell'avversario. Le carte si scambiano quando la tua carta è scoperta, mentre quella dell'avversario è

## **DIE WISSENDEN I SAGGI**

*Saggezza:* puoi guardare le carte di uno dei due giocatori attivi; se sei giocatore attivo, puoi guardare le carte del tuo avversario. Non puoi dire nulla delle carte che hai visto. Puoi giocare l'abilità una volta a incontro, prima che le carte vengano giocate.

---

## **DIE LICHTWESEN LE CREATURE DELLA LUCE**

*Accecamento:* il tuo avversario non può scegliere le carte che giocherà durante un incontro. Innanzitutto, gioca una carta coperta dalla tua mano e poi prendine una coperta dalla mano del tuo avversario. Se è una carta incontro, l'avversario la deve giocare. Le carte artefatto, invece, devono essere messe da parte finché non peschi una carta incontro. Dopo l'incontro l'avversario riprende le carte artefatto in mano.

---

## **DIE ANTIMATERIE-WESEN LE CREATURE DELL'ANTIMATERIA**

*Ritorno:* quando tu e il tuo avversario giocate carte attacco durante un incontro, vince chi ha il valore più basso. Anziché sommare il valore delle tue navi e di quelle dei tuoi alleati al valore della carta, lo sottrai. L'avversario invece deve sommare il valore delle sue navi a quello della sua carta, ma sottrarre l'eventuale valore delle navi alleate. L'abilità si attiva automaticamente ogni volta che giochi carte attacco.

---

## **DIE EINFUHLSAMEN GLI EMPATICI**

*Armonia:* quando sei giocatore attivo e durante un incontro giochi una carta negoziato, la carta del tuo avversario viene automaticamente considerata una carta negoziato.

---

## **DIE SAMMLER I COLLEZIONISTI**

*Collezionare:* quando un giocatore gioca una carta artefatto o la scarta, puoi prenderla tu e aggiungerla alla tua mano

Se giochi un artefatto, poi devi scartarlo.

Quando in mano hai solo carte artefatto, puoi mostrarle agli altri e pescare 7 nuove carte senza dover scartare le carte artefatto.

L'abilità del collezionismo si attiva automaticamente ogni volta che un giocatore gioca o scarta carte artefatto.

---

## **DIE PARASITEN I PARASSITI**

*Infiltrazione:* a meno che una carta artefatto o un'abilità non te lo impedisca, puoi prendere parte ad un incontro come alleato senza essere stato invitato. Puoi giocare da 1 a 4 navi e il risultato dell'incontro poi si calcola normalmente.

Puoi usare l'abilità prima che vengano giocate carte incontro.

---

## **DIE PAZIFISTEN I PACIFISTI**

*Amicizia:* se giochi una carta negoziato e il tuo avversario gioca una carta attacco, vinci tu. Negli altri casi l'incontro si svolge normalmente

L'abilità può essere usata a discrezione del giocatore

## **DIE RETTER I SALVATORI**

*Salvare:* puoi salvare le navi di un altro giocatore quando devono finire nel Warp. Il giocatore salvato può suddividere come vuole le navi tra le sue colonie. Tu peschi una carta come ricompensa. Poiché le navi sono state salvate, non è prevista compensazione.

L'abilità può essere applicata a più giocatori: per ogni giocatore che salvi, peschi una carta.

L'abilità funziona anche su di te.

---

## **DIE AMOBEN LE AMEBE**

*Cambiamento:* dopo che tu e il tuo avversario avete giocato carte incontro, ma prima di scoprirle, puoi aumentare o diminuire a scelta il numero delle navi coinvolte nell'incontro. Puoi spostare le navi dalle tue colonie anche se ce ne sono più di 4. Puoi anche rimetterle nelle tue colonie, anche tutte.

---

## **DIE PLUNDERER I SACCHEGGIATORI**

*Saccheggiare:* dopo aver scoperto le carte incontro e dopo aver determinato il risultato, puoi aggiungere alla tua mano la carta del tuo avversario.

L'abilità è utilizzabile solo se sei giocatore attivo.

---

## **DIE SCHRECKLICHEN GLI SPAVENTOSI**

*Molte forme:* anziché sommare il valore delle tue navi e di quelle del tuo alleato al valore delle carte giocate, lo moltiplichi (navi X carte = risultato finale)

L'abilità è automatica.