

Rencontre Cosmique

Table des matières

La légende	2
But du jeu	3
Matériel	3
Mise en place	4
Survol d'une partie	5
Déroulement d'un tour	6
Détails supplémentaires	11
Les pouvoirs extraterrestres	13
Les cartes Artefact (Edit)	14
Jouer à deux	14

Détail des pouvoirs

<i>Amoeba</i>	2
<i>Anti-Matter</i>	2
<i>Chronos</i>	4
<i>Clone</i>	4
<i>Empath</i>	5
<i>Filch</i>	6
<i>Healer</i>	6
<i>Laser</i>	7
<i>Macron</i>	8
<i>Mind</i>	8
<i>Mutant</i>	9
<i>Oracle</i>	9
<i>Pacifist</i>	10
<i>Parasite</i>	10
<i>Philanthropist</i>	11
<i>Sorcerer</i>	11
<i>Trader</i>	12
<i>Virus</i>	12
<i>Vulch</i>	13
<i>Zombie</i>	13



Amoeba (L'Amibe)

S'étant multipliées sur un monde entièrement couvert d'eau, les amibes ont une grande conscience des vibrations. Promptes à fuir le danger, elles sont aussi capables de se développer par suintement pour se battre si elles peuvent profiter de turbulences adéquates. Les amibes plaignent ceux qui sont moins capables qu'elles de répondre aux particularités des circonstances et elles seront des maîtres de l'univers très souples.

Au cours d'un duel, après que votre adversaire et vous-même ayez joué des cartes duels et avant que celles-ci ne soient révélées, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de vos vaisseaux impliqués dans la rencontre mais vous devez en laisser au minimum un.



Anti-Matter (L'Antimatière)

Engendrés par une éruption de matière blanche, les mondes des Antimatières voyagent à travers notre espace annihilant toute matière qu'ils rencontrent. Farouchement opposés à l'existence même de la matière, les Antimatières ne pensent qu'à réduire toute opposition à moins que rien.

Si votre adversaire et vous jouez tous les deux des cartes d'Attaque lors d'une rencontre, le total le plus bas gagne. De plus au lieu d'additionner le nombre de vaisseaux à la valeur de la carte, vous soustrayez ce nombre (alliés compris) à la valeur de la carte. Votre opposant effectue le calcul normal, à cela près qu'il soustrait le nombre de vaisseaux alliés à la somme de sa carte plus ses vaisseaux.

La légende

Certains les appellent *Les Peuples Anciens*. D'autres y font référence sous le terme de *Gardiens*. Eux se disent seulement anciens dans le cosmos. Durant des Eons ces anciens ont observé le cosmos en évolution. Ils virent la matière surgir du néant, formant d'improbables gaz qui se condensèrent ensuite en anomalies gravitationnelles, puis en planètes. Et partout ils virent les signes de futures formes de vies.

Alors que ces formes de vies évoluaient, ne se souciant alors que de leurs propres accomplissements, chacune d'entre elles se croyait unique dans tout le cosmos. Les *anciens*, toutefois, les étudièrent toutes, les regardèrent développer leur emprise sur des parties du cosmos. Les anciens regardèrent avec un intérêt particulier, car il savaient que leur propre évolution les amenaient au-delà de cet univers. Il savaient que l'une de ces formes de vie primitives était appelée à les remplacer et que celle-ci devait être sélectionnée avec soin.

Les nouveaux gardiens devront être capables d'étendre leur domination à travers tout l'univers. Pour ce faire, ils devront apprendre à utiliser leur puissance et leur talent de diplomate. Ils devront être susceptibles de réunir des alliés sous leur bannière mais aussi être capables d'agir seuls quand le besoin s'en fera sentir. Pour trouver la forme de vie extraterrestre la plus apte à faire face aux exigences du commandement, les anciens mirent au point un plan. Ils firent connaître à toutes les formes de vies l'existence des autres ; leur fournirent des connaissances suffisantes pour pouvoir coloniser de nouveaux mondes sur de grandes distances interstellaires et enfin ils leur donnèrent accès à des artefacts de puissance.

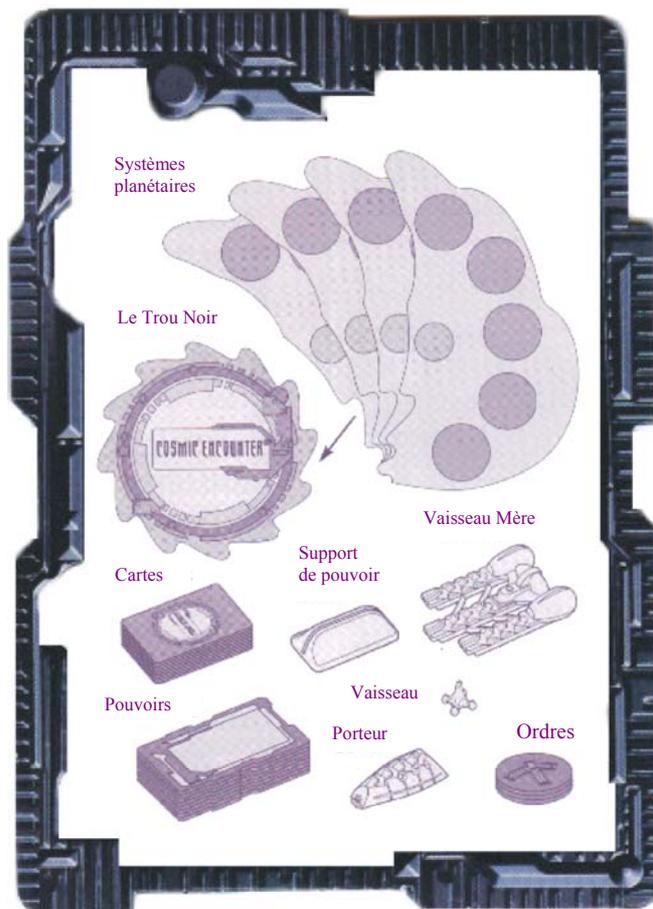
Ainsi préparés, des multitudes d'extraterrestres furent libres de chercher leur destinée parmi les étoiles, seuls ou en compagnie d'autres habitants du cosmos. Chaque race extraterrestre fut dès lors convaincue qu'elle seule était digne de guider l'univers vers son avenir, le temps des *Rencontres Cosmiques* était arrivé.

But du jeu

Dans *Rencontre Cosmique*, vous incarnez le chef d'une force de colonisation extraterrestre dont les vaisseaux parcourent le Cosmos dans la seule fin de prouver leur valeur en tant que prétendant à la Royauté Cosmique. Vous allez devoir utiliser votre force, votre intelligence et un zeste de diplomatie afin de faire triompher votre forme de vie extraterrestre. Ce jeu est prévu pour trois ou quatre joueurs. La version pour deux joueurs est très stratégique mais ne permet pas de faire intervenir les alliances que l'on retrouve dans la version pour trois ou quatre joueurs. **Le vainqueur est le premier joueur à posséder CINQ COLONIES sur n'importe lesquelles des planètes se trouvant en dehors de son système planétaire d'origine.** Si plusieurs joueurs obtiennent 5 colonies en même temps, ils sont déclarés vainqueurs ex æquo.

Matériel

- **Systèmes planétaires :** Il y a dans le jeu 4 systèmes planétaires. Chacun possède une couleur propre et contient 5 planètes.
- **Le Trou Noir :** C'est la partie centrale en forme de scie circulaire où les vaisseaux perdant les rencontres sont placés en attendant d'être délivrés.
- **Les vaisseaux :** 80 vaisseaux, 20 de chaque couleur.
- **Le paquet de cartes de duel :** 54 cartes comprenant 46 cartes de duel (Attaque ou négociation) et 8 cartes Artéfact.
- **Les pouvoirs extraterrestres :** 20 cartes, représentant chacune une race extraterrestre et décrivant son pouvoir spécifique.
- **Le vaisseau mère :** ce vaisseau de grande taille permet de déplacer les vaisseaux de colonisation entre les systèmes planétaires.
- **Les porteurs légers :** 4 vaisseaux de défense planétaire, un de chaque couleur.
- **Supports des pouvoirs extraterrestres :** 4 supports pour les pouvoirs extraterrestres.



Chronos



Fait unique dans l'histoire des formes de vie, les Chronos ont toujours été capables de percer le voile du temps et de contrôler leur propre passé. Maintenant, l'élite de cette race est fatiguée de vivre sur un monde où des rivalités sans grande importance provoquent de constants paradoxes et des séismes temporels. Ils se sont donc décidés à reconstruire l'univers. Que cela implique une profonde altération de la réalité n'apparaît aux Chronos que comme une vieille histoire.

Après que vous et votre adversaire ayez retourné les cartes duels, vous pouvez suspendre le résultat de la rencontre. Les cartes de duels jouées sont mises de côté et de nouvelles cartes de duel sont jouées, dont le résultat est maintenant définitif. Les joueurs récupèrent ensuite la carte qu'ils avaient mise de côté et la réintègrent à leur jeu.

Clone



Espèce prolifique vivant sur un globe se refroidissant lentement, les Clones avaient coutume de sélectionner les meilleurs d'entre eux pour les représenter dans les conflits territoriaux. Mais comme les réserves génétiques se sont épuisées, un clan a réussi à mettre au point des techniques qui lui a permis de reproduire artificiellement son champion avant la bataille. Ils sont aujourd'hui impatients d'utiliser leur nouvelle science du clonage dans la compétition cosmique.

Vous n'êtes pas obligé de jeter à la défausse les cartes de duel que vous jouez. Vous pouvez les reprendre dans votre main si vous le désirez.

Mise en place

Systèmes : Le *Trou Noir* est placé au centre de l'espace de jeu. Chaque joueur sélectionne un système planétaire et le place en contact avec le *Trou Noir*, formant ainsi le plateau de jeu.

Mise en place des colonies mères : Prenez les vingt vaisseaux de la même couleur que votre système planétaire et placez quatre d'entre eux sur chaque planète, formant ainsi vos cinq colonies mères.

Porteur léger : placez votre porteur léger près de votre système d'origine.

Ordres : prenez tous les disques des couleurs en jeu. Mélangez-les. Retournez le disque au sommet de la pile. Le joueur dont la couleur apparaît alors est celui qui commencera à jouer. Remélangez le paquet de disques et placez la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. C'est la pile des ordres.

Pouvoirs extraterrestres : mélangez les cartes des pouvoirs extraterrestres. Chaque joueur doit alors pêcher au hasard une carte de pouvoir. Les autres cartes pouvoir sont mises de côté. Placez votre carte de pouvoir extraterrestre sur le support de pouvoir, l'image faisant face aux autres joueurs. Lisez alors la description de votre pouvoir aux autres joueurs.

Le paquet de cartes de duel : un joueur mélange la paquet et distribue sept cartes à chaque joueur, faces cachées. Les joueurs peuvent –bien sûr– regarder leurs cartes mais pas les montrer aux autres joueurs. Les cartes restantes sont placées, faces cachées, en une seule pile. Les cartes défaussées ou jouées au cours de la partie sont placées, face visible, sur un autre tas à côté de celui-ci.

Premier joueur : Le joueur dont la couleur correspond avec le disque d'ordre tiré précédemment commence la partie.

Au début d'une partie chaque joueur possède donc :

- 1 système planétaire d'origine
- 4 vaisseaux sur chaque planète de ce système
- 1 porteur léger
- 1 carte de pouvoir extraterrestre
- 7 cartes de duel tirées du paquet

Survol d'une partie

Vous incarnez le chef d'une force de colonisation planétaire. Vous tenez entre vos mains le destin de votre forme de vie extraterrestre. Le but du jeu est d'établir des colonies sur les systèmes planétaires appartenant aux autres joueurs. Pour gagner vous ne devez pas avoir de colonies dans tous les systèmes, mais seulement des colonies sur cinq planètes en dehors de votre système d'origine.

A votre tour

Vous êtes le joueur offensif. Vous devez vous mesurer à un autre joueur (appelé joueur défensif) sur une planète en déplaçant un groupe de vos vaisseaux, par l'intermédiaire du Vaisseau Mère, vers cette planète. Les deux joueurs jouent alors des cartes de duel, faces cachées. La combinaison des vaisseaux, des cartes de duel et d'autres influences déterminera l'issue de la rencontre.

Vous pouvez remporter le duel et établir une colonie sur cette planète ; vous pouvez perdre des vaisseaux –qui sont alors placés dans le *Trou Noir*- ; ou une tout autre issue peut sortir de cette rencontre ! Souvenez-vous : chaque protagoniste peut voir combien de vaisseaux prennent part, de part et d'autre, à ce duel, mais il n'est pas possible de savoir quelle carte son adversaire a joué ni si d'autres joueurs ne viendront pas se mêler de ce duel.

Si vous perdez votre premier duel, votre tour prend fin. Si vous sortez victorieux de cette première rencontre, vous pouvez décider de lancer un deuxième duel. A l'issue de ce duel votre tour prend fin. Le joueur à votre gauche commence alors son tour.

Alliances

Vous aurez la possibilité de conclure des alliances avec les autres joueurs au cours des rencontres. Les alliés impliquent alors des vaisseaux –au risque de les perdre– pour la conquête ou la défense d'une colonie.

Pouvoirs extraterrestres

Vous disposerez d'un pouvoir extraterrestre qui vous permettra de contourner une règle spécifique en fonction du pouvoir considéré. L'utilisation de votre pouvoir marquera d'une empreinte spécifique l'issue de la rencontre.

Définition :

Qu'est-ce qu'une colonie ?

Une colonie est définie comme un empilement de un ou plusieurs vaisseaux de même couleur sur une planète. Simple non ? Ou pour faire plus compliqué : quel que soit le nombre de vaisseaux de même couleur sur une planète, ils ne forment qu'une seule et même colonie.



Empath (L'Empathe)

Des siècles de surpopulation ont obligé les très sociables Empathes à coopérer pour survivre. Sur leur luxuriante planète tropicale, ils ont appris à apprécier les vertus du respect et du renoncement. Maintenant, ils s'efforcent d'enseigner les lois de l'harmonie à toutes les formes de vie de l'univers.

Lorsque vous jouez une carte de Négociation dans un duel, la carte de votre adversaire est automatiquement transformée en carte de Négociation.



Filch

Au sein de leurs tribus sophistiquées et raffinées, les Filchs ont peaufiné l'art de l'acquisition jusqu'à un haut niveau esthétique. Les voleurs les plus doués et les escrocs les plus subtils voient leurs exploits immortalisés dans des légendes et des chants. Récemment ils ont tourné leur regard vers les confins de l'espace et planifient déjà leur prochaine rapine.

Après que votre adversaire et vous ayez retourné vos cartes au cour d'un duel et après que l'issue ait été déterminée, vous pouvez voler la carte défaussée par votre adversaire. Placez cette nouvelle acquisition dans votre jeu pour une utilisation futur. Vous ne pouvez récupérer une carte qu'à la suite d'une rencontre durant laquelle vous avez été un des deux *Protagonistes Principaux*.



Healer (Le Guérisseur)

L'évolution géomorphologique rapide de la planète d'origine des Guérisseurs a donné naissance à une diversité biologique extrême. Possédant de vastes connaissances en botanique, les guérisseurs sont aujourd'hui appréciés de tous pour leur talent à préserver la vie. Face à la joie d'être à nouveau en bonne santé, qui pourra leur reprocher d'en tirer profit ?

Lorsque les vaisseaux d'un autre joueur sont envoyés vers le *Trou Noir*, vous pouvez libérer ceux qu'il vient de perdre et obtenir en récompense une carte tirée du paquet. (Le fait de bénéficier d'une *guérison* n'empêche pas de recevoir une compensation). Le joueur bénéficiant de la *guérison* place les vaisseaux ainsi récupérés sur ses colonies comme bon lui semble. Vous pouvez guérir plusieurs joueurs en même temps et recevoir une carte par joueur ainsi soigné.

Déroulement d'un tour

Chaque rencontre se décompose en 10 phases qui se passent dans un certain ordre. Vous pouvez vous retrouver à exécuter toutes ou seulement certaines de ces phases à votre tour de jeu.

- 1. Récupérer un vaisseau perdu :** tout au long du jeu vous allez perdre des vaisseaux qui vont être placés sur le *Trou Noir* central. Au début d'une rencontre, si certains de vos vaisseaux se trouvent dans le *Trou Noir*, vous pouvez récupérer un de ces vaisseaux et le placer sur l'une de vos colonies. Si vous ne possédez plus de colonie, vous pouvez le placer directement sur le *Vaisseau Mère*.
- 2. Recevoir des ordres :** retourner le disque du dessus de la pile de ordres. La couleur du disque indique dans quel système planétaire –et contre quel joueur– se déroulera la rencontre. Si vous êtes le joueur jaune et que vous tirez un disque rouge, vous allez devoir effectuer une rencontre dans le système rouge et contre une colonie appartenant au joueur rouge. Si vous tirez un disque de votre couleur, vous avez le choix entre retirer un disque d'ordre ou effectuer une rencontre dans votre système pour en éliminer une colonie adverse de votre choix.
- 3. Rassembler des vaisseaux et les placer dans le Vaisseau Mère :** prenez de 1 à 4 vaisseaux sur n'importe lesquelles de vos colonies et placez les sur le réceptacle central du *Vaisseau Mère*. Vous pouvez prendre des vaisseaux depuis n'importe lesquelles de vos colonies. Vous pouvez tous les prendre de la même colonie ou de plusieurs colonies différentes. Soyez vigilants et ne retirez pas tous les vaisseaux d'une colonie, cela signifierait que vous perdriez définitivement cette colonie.
- 4. Déplacer le Vaisseau Mère en orbite autour d'une planète :** déplacez le *Vaisseau Mère* et pointez-le vers une planète située dans le système que vous avez ordre de coloniser. Le joueur qui possède la planète est le défenseur et il essaiera de défendre la planète. Le défenseur ne peut pas modifier le nombre de ses vaisseaux sur la planète attaquée, ni augmenter ni diminuer ce nombre. Notez que le défenseur d'une planète située dans son système d'origine doit obligatoirement défendre sa planète même s'il ne possède plus de colonie sur celle-ci.

5. **L'Attaquant propose des alliances :** vous pouvez ; en tant qu'attaquant, inviter des joueurs à s'allier à vous lors de votre offensive. Vous devez annoncer les couleurs des joueurs que vous souhaitez voir se joindre à votre attaque. Ces joueurs ne répondent pas encore et doivent attendre que le défenseur fasse le même genre d'invitation avant de répondre.
6. **Le Défenseur propose des alliances :** le joueur défenseur peut maintenant inviter d'autres joueurs à se joindre à lui pour défendre sa colonie. Il peut inviter qui il veut, y compris les joueurs que l'attaquant a invités à se joindre à lui.
7. **Acceptation ou refus des alliances :** en commençant par le joueur à la gauche de l'attaquant, les joueurs acceptent ou refusent les offres d'alliances proposées par les Protagonistes de la rencontre. Vous ne pouvez accepter qu'une seule offre d'alliance. **Les joueurs s'alliant avec l'attaquant** placent de 1 à 4 vaisseaux (pris de n'importe laquelle –lesquelles- de leurs colonies) sur le Vaisseau Mère, au côté des vaisseaux de l'Attaquant. **Les joueurs s'alliant avec le défenseur** placent de 1 à 4 vaisseaux (pris de n'importe laquelle –lesquelles- de leurs colonies) dans leur porteur léger et ils placent leur porteur en orbite de la planète attaquée.
8. **Jouer les cartes de duel :** après que les alliances aient été formées, les *Protagonistes Principaux* (l'attaquant et le défenseur) choisissent chacun une carte de duel (Attaque ou Négociation) de leur main et les déposent faces cachées.
9. **Retourner les cartes de duel :** les cartes de duel sont retournées, faces visibles.
10. **Détermination de l'issue de la rencontre :** il existe trois issues différentes à une rencontre cosmique, en fonction des cartes qui ont été jouées (Attaque ou Négociation). Une fois les cartes de duel retournées faces visibles, la rencontre est résolue. Ensuite les cartes de duel sont défaussées. Les détails de la résolution d'une rencontre se trouvent à la page suivante.



Laser

Héritiers d'une ancienne culture d'adorateurs du soleil, les Lasers ont appris à concentrer la puissance stellaire, de manière à aveugler leurs adversaires. Ils ont aujourd'hui entrepris de répandre la confusion et la peur chez leurs ennemis avant d'entamer la reconstruction du Cosmos à leur propre image.

Votre adversaire ne peut pas choisir sa carte de duel. Après que vous ayez joué votre carte de duel, face cachée, vous choisissez au hasard une carte dans le jeu de votre adversaire. Si cette carte est une carte de duel (Attaque ou Négociation), votre adversaire doit jouer cette carte. Si la carte choisie est d'un autre type (Artefact, Edit, ...) elle est mise de côté et ne réintègrera la main du joueur qu'après la rencontre. Vous pêchez alors une autre carte et ce jusqu'à ce que vous tiriez une carte de duel.

Question :

Quand puis-je tirer de nouvelles cartes ?

Vous ne tirez de nouvelles cartes que lorsque vous devez utiliser une carte de duel (Attaque ou Négociation) et n'en possédez pas. Ceci se passe donc au début de votre tour ou si vous devenez le Défenseur lors du tour d'un autre joueur. Si à ce moment vous possédez encore d'autres cartes vous devez les défausser - ou éventuellement les utiliser - avant de tirer une nouvelle main de 7 cartes.



Macron

Ayant commencé leur existence sur une planète gigantesque, les Macrons s'habituerent à des conditions atmosphériques et gravitationnelles terrifiantes. La puissance leur est donc chose naturelle et ils ne prêtent guère attention aux fragiles formes intelligentes qu'ils éradiquent dans leur quête de la domination universelle.

Chacun de vos vaisseaux en vaut quatre lors des rencontres. Lorsque vous participez à une rencontre –que ce soit en tant que protagoniste principal ou qu'allié-, vous devez obligatoirement multiplier par 4 le nombre de vos vaisseaux impliqués pour obtenir la valeur d'attaque de ces mêmes vaisseaux. Par contre lorsqu'il s'agit d'obtenir une récompense ou une compensation, chacun de vos vaisseaux n'en vaut qu'un.



Mind (L'Esprit)

S'étant développés au sein d'un système solaire triple sujet à de constantes fluctuations d'énergie, les Esprits s'adonnent au contrôle des ondes, des ultraviolets aux ondes gamma. Leur extrême sensibilité à l'évaluation des fluctuations des ondes leur ont permis de voir et prévoir les menaces de leurs concurrents à la domination cosmique.

Vous pouvez regarder la main d'un joueur impliqué dans une rencontre. Si vous êtes l'un des deux *Protagonistes Principaux*, vous pouvez regarder la main de votre adversaire avant que celui-ci ne choisisse sa carte de duel. Vous ne pouvez pas partager cette connaissance avec les autres joueurs.

Si les deux joueurs jouent des cartes d'Attaque

Chaque joueur additionne le nombre indiqué sur sa carte d'Attaque au nombre de vaisseaux impliqués, de son côté, dans la rencontre. Si vous êtes l'attaquant, vous faites la somme de tous les vaisseaux se trouvant sur le Vaisseau Mère et vous l'ajoutez au montant indiqué sur votre carte d'Attaque. Si vous êtes le défenseur, vous additionnez vos vaisseaux se trouvant sur la colonie attaquée aux vaisseaux de vos alliés se trouvant sur leurs Porteurs Légers. Vous ajoutez ensuite cette valeur au montant se trouvant sur votre carte d'Attaque. **Le Joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la rencontre.** En cas d'égalité le défenseur est déclaré vainqueur.

Si l'Attaquant gagne :

- Tous les vaisseaux se trouvant sur le Vaisseau Mère débarquent sur la planète, établissant ainsi –ou renforçant- une colonie pour l'attaquant et ses éventuels alliés.
- Les vaisseaux du défenseur et de ses alliés vont dans le *Trou Noir*.
- Les vaisseaux se trouvant sur la planète et appartenant à d'autres joueurs restent où ils sont ; ils ne vont pas dans le *Trou Noir*. Ils n'étaient pas impliqués dans la rencontre.
- Les Porteurs Légers ne vont pas dans le *Trou Noir*.

Si le Défenseur gagne :

- Tous les vaisseaux se trouvant sur le Vaisseau Mère sont envoyés dans le *Trou Noir*.
- Les vaisseaux qui formaient des colonies sur la planète restent tous en place.
- Les vaisseaux alliés au défenseur sont remplacés, par leurs propriétaires, sur n'importe laquelle –lesquelles- de leurs colonies (même s'ils les replacent sur d'autres colonies). Les Porteurs Légers sont récupérés par leurs propriétaires. **Les alliés du défenseur ne gagnent pas de colonie sur la planète qu'ils viennent de défendre.**
- Les alliés du défenseur obtiennent aussi une récompense.

Pour chaque vaisseau que vous commettez –en tant qu'allié- à la défense victorieuse d'une planète, vous devez prendre une carte du paquet ou récupérer un vaisseau du *Trou Noir*.

Les vaisseaux récupérés sont placés sur n'importe laquelle –lesquelles- des colonies du joueur.

Vous pouvez mélanger ces deux options, par exemple prendre deux cartes du paquet et récupérer deux vaisseaux du *Trou Noir* –si vous aviez impliqué quatre vaisseaux à la défense planétaire-.

Si les deux joueurs jouent des cartes de Négociation

Les *Protagonistes Principaux* de la rencontre essaient d'arriver à un compromis. Le combat a cédé le pas à la négociation. Les vaisseaux appartenant aux alliés des *Protagonistes Principaux* retournent vers leurs colonies (pas nécessairement les mêmes que celles d'où ils sont issus) et les alliés reprennent leurs Porteurs Légers. Ils ne reçoivent ni ne gagnent rien. Les *Protagonistes Principaux* ont une minute pour parvenir à un compromis.

•**Parvenir à un compromis.** Lors d'une négociation vous pouvez échanger des cartes et/ou permettre à votre adversaire d'établir **une** colonie sur n'importe laquelle des planètes où vous possédez déjà une colonie. De cette manière il est possible que chacun des deux *Protagonistes Principaux* obtienne une nouvelle colonie et/ou de nouvelles cartes. N'importe lesquels de vos vaisseaux ne se trouvant pas dans le *Trou Noir* peuvent servir à créer cette nouvelle colonie. Les cartes échangées doivent provenir du jeu des *Protagonistes Principaux*, pas du paquet de cartes. Les alliés ne peuvent jamais faire partie d'un compromis. Si aucun accord n'est atteint après une minute, les deux Protagonistes perdent trois vaisseaux de leur choix qui vont dans le *Trou Noir*. S'il n'y pas d'accord, le tour de jeu du joueur actif prend fin.

Si un joueur joue une carte de Négociation et l'autre une carte d'Attaque.

Le joueur qui a joué la carte d'attaque remporte la rencontre. Celui qui a joué la carte de Négociation perd, ses vaisseaux ainsi que ceux de ses alliés qui étaient impliqués dans la rencontre, qui sont placés dans le *Trou Noir*. Toutefois le protagoniste malheureux obtient une compensation prise de la main de son adversaire. Le perdant prend au hasard, de la main du vainqueur, une carte pour chaque vaisseau perdu lors de la rencontre. Si le vainqueur ne possède pas assez de cartes pour couvrir la compensation, il donne les cartes qu'il possède et la compensation s'arrête là.



Mutant

Evoluant sur une lune hautement radioactive et non protégée, les Mutants ont rapidement appris à augmenter leur part d'hérédité silicosée en manipulant leur code génétique. Avant peu ils commencèrent à étudier et à manipuler les codes génétiques d'autres formes de vie ; de façon à démunir leurs adversaires de leurs plus élémentaires moyens de défense et à ne plus être gênés dans leur progression vers une transformation de l'univers.

Lorsque vous êtes un des *Protagonistes Principaux*, vous pouvez compléter votre main jusqu'à obtenir à nouveau sept cartes. Vous prenez les cartes une à une, du jeu de n'importe lequel des autres joueurs ou du paquet de cartes. Vous pouvez vous régénérer une seule fois par rencontre et uniquement si vous possédez moins de sept cartes. Cette régénération se passe avant que vous ayez déposé votre carte de duel face cachée.



Oracle

Durant des milliers d'années de civilisation, les anciens Oracles ont développé leur aptitude à percevoir les intuitions des autres à un degré inquiétant. Tout en se refusant à tester les limites de leurs visions, ils ont acquis la conviction que même l'application à court terme de leur pouvoir de prescience pouvait leur valoir une réputation de grande sagesse.

Quand vous et votre adversaire devez jouer une carte de duel, votre adversaire pose sa carte face cachée avant vous. Une fois sa carte posée il doit la révéler et c'est seulement ensuite que vous choisissez votre carte de duel.



Pacifist
(Le Pacifiste)

Une forme de vie simple mais pugnace. Les pacifistes ont appris, il y a bien longtemps de cela, comment retourner contre eux la puissance et l'agressivité de leurs adversaires. Ils sont toujours prêts à faire une démonstration de la supériorité de leur philosophie en déstabilisant un agresseur. Les Pacifistes cherchent maintenant à faire ployer la galaxie en se pliant -sans rompre- juste au bon moment.

Si, lors d'un duel, vous révélez une carte de Négociation et votre adversaire une carte d'Attaque, vous remportez la rencontre. Si vous jouez tous deux une carte de Négociation, vous devez essayer d'arriver à un compromis -comme prévu dans la règle de base-. Si vous jouez une carte d'Attaque, résolvez la rencontre normalement.



Parasite

Se développant tardivement sur un monde pollué, les Parasites durent dépendre d'autres formes de vie pour survivre. Ils y parvinrent et infestèrent rapidement leur planète d'origine. Aujourd'hui ils recherchent de nouveaux hôtes susceptibles de leur permettre d'infester tous le cosmos sans être remarqué.

A moins qu'un élément externe ne vous en empêche, vous pouvez décider de vous allier avec un des *Protagonistes Principaux* même si vous n'y avez pas été invité. Vous ajoutez alors de 1 à 4 vaisseaux à l'attaque ou à la défense de la colonie attaquée. Vous devez réaliser l'infestation avant que les cartes de duel soient posées faces cachées.

Résumé

<p>Attaque / Attaque :</p> <p>Le total le plus élevé remporte la victoire.</p> <p>Carte duel</p> <p>+ vaisseaux du joueur</p> <p>+ vaisseaux des alliés</p> <p>+ d'éventuels autres effets</p>	<p>Si l'Attaquant l'emporte :</p> <p>L'Attaquant et ses alliés obtiennent chacun une colonie sur la planète. Les vaisseaux du Défenseur et de ses alliés vont dans le <i>Trou Noir</i>.</p> <p>Si le Défenseur l'emporte :</p> <p>Le Défenseur a protégé sa colonie. Les alliés du Défenseur récupèrent leurs vaisseaux et les replacent sur leurs colonies. Les alliés obtiennent une récompense (ils prennent une carte du paquet ou un de leurs vaisseaux du <i>Trou Noir</i> pour chaque vaisseau impliqué dans la défense). Les vaisseaux de l'Attaquant et de ses alliés vont dans le <i>Trou Noir</i>.</p>
<p>Négociation / Négociation</p>	<p>Les <i>Protagonistes Principaux</i> ont une minute pour arriver à un compromis. Les alliés retournent d'où ils viennent. Un compromis peut comprendre une colonie et/ou l'échange ou le don de cartes. Si aucun accord ne peut être obtenu, ils perdent chacun trois vaisseaux qui sont envoyés dans le <i>Trou Noir</i>.</p>
<p>Attaque / Négociation</p>	<p>La carte d'attaque l'emporte.</p> <p>Le joueur ayant utilisé la carte d'Attaque gagne, celui qui a joué la carte de Négociation perd mais obtient une compensation d'une carte prise dans la main de l'Attaquant par vaisseau perdu</p>

Détails supplémentaires

Deuxième Rencontre : si, au cours de votre première rencontre, vous avez soit remporté la rencontre, soit négocié un arrangement et s'il vous reste au moins une carte de duel (Attaque ou Négociation) en main, vous pouvez –si vous le désirez– effectuer une seconde rencontre. Procédez de la même manière que pour la première rencontre, votre tour se terminera obligatoirement à la fin de cette deuxième rencontre. Le joueur à votre gauche devient alors le joueur actif.

Jouer une carte de duel : une fois les cartes des *Protagonistes Principaux* déposées faces cachées, il est interdit et impossible d'en changer.

Ordres : si vous retournez un disque d'ordre de votre couleur vous avez le choix entre tourner un nouveau disque d'ordre et essayer d'expulser une colonie adverse se trouvant sur une de vos planètes d'origine. Si la pile d'ordre ne contient plus qu'un seul disque, mélangez à nouveau tous les disques, reformer la pile d'ordre face cachée avant de tirer un nouveau disque d'ordre.

Ejecter une colonie adverse de votre système planétaire d'origine : si vous retournez un disque d'ordre de votre couleur, vous pouvez essayer d'éliminer une colonie adverse se trouvant dans votre système d'origine. Peut-être le propriétaire de cette colonie est-il sur le point de gagner, ou peut-être voulez-vous être sûr de maintenir trois colonies dans votre système planétaire d'origine –afin de conserver votre pouvoir extraterrestre–. Ce type de rencontre est similaire à ce qui a déjà été décrit, mais vous pouvez maintenant choisir la couleur de la colonie adverse que vous allez attaquer –colonie située dans votre système planétaire–. Ce joueur devient le défenseur dans la rencontre. Les autres colonies situées sur la planète où a lieu la rencontre ne sont pas impliquées dans la rencontre.

Autres colonies situées sur une planète où se déroule une rencontre : les colonies situées sur une planète où se déroule une rencontre mais n'étant pas impliquées dans cette rencontre –le propriétaire n'est ni l'attaquant ni le défenseur– ne sont pas touchées par le résultat de la rencontre. Lorsqu'un joueur tente d'éliminer une colonie adverse sur une de ses planètes, il doit choisir la couleur de la colonie qu'il va tenter d'éliminer. Les colonies d'une autre couleur sur cette planète ne sont pas concernées par la rencontre.

Philanthropist (Le Philanthrope)



Révoltés contre une éducation menée avec une main de fer et les dogmes de leur religion d'origine, les cyniques Philanthropes ont appris à parodier l'avidité elle-même. Sachant que personne dans l'univers ne peut refuser un présent, même si ce n'est pas vraiment un cadeau, les membres de cette race sont devenus très habiles à utiliser une soi-disant charité qui ne profite qu'à eux.

Lorsque vous êtes l'un des adversaires ou l'un des alliés qui participent à une rencontre, vous pouvez, avant que les cartes duels soient jouées, donner l'une quelconque de vos cartes au joueur offensif ou au joueur défensif. Celui-ci peut garder cette carte ou la jouer immédiatement.

Sorcerer (Le Sorcier)



Au cours des millénaires les Sorciers ont étudié les flux cosmiques et ont appris à canaliser ces courants en fonction de leurs besoins. Commenant par des altérations mineures dans la structure probable de la matière, ils parvinrent rapidement à téléporter des objets sur de grandes distances. Sans se soucier des occasionnels tours que peut leur jouer le destin, ils continuent, encore maintenant à psalmodier les incantations du Grand Art.

Lors d'une rencontre, après que les cartes de duel aient été posées mais avant qu'elles ne soient révélées, vous pouvez échanger votre carte avec celle qu'a joué votre adversaire. Si votre adversaire est l'Oracle, vous pouvez échanger les cartes de duel alors que votre carte a été retournée mais celle de l'Oracle est toujours face cachée.

Trader (L'Echangeur)



Originaire du Nuage de Trojan, dans un système stellaire animé d'un intense trafic, les habiles Echangeurs ont appris à utiliser les meilleurs débris qui dérivent et à rejeter le reste. Leur population augmentant, ils en sont venus à chercher de nouveaux marchés pour leurs marchandises de qualité inférieure. Grâce à la profusion de ressources qu'ils avaient toujours sous la main, ils sont devenus d'excellents commerçants qui surveillaient minutieusement toutes les transactions galactiques. Ils ont maintenant décidé de faire prospérer leur Fondation Economique jusqu'à obtenir le contrôle du Cosmos.

Lorsque vous êtes l'un des deux joueurs impliqués dans un duel, vous pouvez échanger votre main de cartes contre celle de votre adversaire et ce, avant que les cartes de duel aient été jouées. L'échange est définitif.

Virus



Capables de se multiplier rapidement en présence d'autres formes de vie, les Virus ont rapidement submergés leur propre planète et sont maintenant dans l'attente d'une occasion de proliférer dans l'univers entier.

Lorsque vous retournez les cartes de duel, vous devez multiplier le nombre de vaisseaux de votre côté (vos vaisseaux et ceux de vos alliés) par la valeur de votre carte.

Planète du système d'origine sans colonie : si vous vous retrouvez avec une de vos planètes d'origine sans colonie, vous êtes obligé de la défendre en cas d'attaque. Vous devez participer à la rencontre mais vos vaisseaux ont une valeur 0.

Obtenir de nouvelles cartes : si vous êtes l'Attaquant et que vous ne possédez pas de carte de duel (Attaque ou Négociation) au début de votre tour, jouez ou défaussez les éventuelles cartes Artefacts (Edits), tirez sept nouvelles cartes et continuez votre tour. Si vous vous retrouvez sans carte de duel pendant votre tour, en tant qu'attaquant, et avez besoin d'en utiliser de nouvelles, votre tour prend fin immédiatement. (Ceci peut se produire suite à l'action d'un Pouvoir Extraterrestre ou d'une carte Artefact) ou suite au paiement d'une compensation après votre première rencontre. Si cette situation se présente, remplacez vos vaisseaux –qui se trouveraient éventuellement sur le Vaisseau Mère- sur vos colonies. Les alliés retournent, eux aussi, vers leurs colonies.

Si vous êtes le Défenseur et que vous devez jouer une carte de duel et n'en possédez pas ; jouez ou défaussez vos éventuelles cartes Artefact puis tirez une nouvelle main de sept cartes.

Retirer tous ses vaisseaux d'une planète : dès que vous retirez le dernier de vos vaisseaux d'une planète, qu'il s'agisse d'une de vos planètes d'origine ou non, vous ne possédez plus de colonie sur cette planète. Si à la suite d'une rencontre vous voulez redistribuer vos vaisseaux, il ne vous est plus possible d'en déposer sur cette planète. Des vaisseaux récupérés du *Trou Noir* ne peuvent pas retourner sur cette planète. S'il s'agit d'une planète de votre Système Planétaire vous êtes quand même obligé de la défendre (avec 0 vaisseaux). Si une situation se présente où vous devez replacer des vaisseaux mais ne possédez plus de colonie nulle part sur le plateau, vous devez les placer dans le *Trou Noir*.

Victoire partagée : il est possible, à travers le jeu des alliances ou une négociation réussie, d'avoir plusieurs vainqueurs avec cinq colonies en même temps. Dans ce cas les joueurs se partagent la victoire.

Les pouvoirs extraterrestres

Voici venu le moment, après avoir lu les règles, de les contourner à votre avantage. Votre carte de Pouvoir Extraterrestre explique en quoi vous êtes différent des autres extraterrestres existants dans l'univers. Ces cartes expliquent quand et comment utiliser votre pouvoir extraterrestre. Certains pouvoirs doivent être utilisés automatiquement, certains autres sont optionnels. Lisez ces cartes –ou leur traduction dans ce livret– attentivement.

Perte de votre pouvoir : lorsque trois au moins de vos colonies d'origine sont éliminées, vous perdez votre pouvoir extraterrestre, immédiatement. Retirez votre carte de pouvoir extraterrestre de son support et placez la à plat sur la table. Vous ne pouvez plus utiliser votre pouvoir. Continuez le jeu de manière normale. Si vous tirez, un disque d'ordre de votre couleur vous pouvez essayer d'éliminer une colonie ennemie se trouvant sur une de vos planètes d'origine. Si vous parvenez à obtenir à nouveau trois colonies au moins, vous replacez immédiatement votre carte de pouvoir sur son support et pouvez l'utiliser à nouveau.

Ordre des actions lors d'un conflit : dans tous les cas d'actions simultanées (lorsque deux joueurs invoquent des effets spéciaux simultanément) opposant des Pouvoirs, Artefacts, etc. la résolution de ces actions se passe toujours comme ceci : les joueurs qui ne sont pas les *Protagonistes Principaux* d'une rencontre jouent en premier en débutant par le joueur à gauche de l'attaquant. Ensuite l'attaquant joue son action spéciale, et en dernier le défenseur. Cette règle n'est utilisée que s'il n'y a pas moyen de déterminer quel joueur à invoqué son action spéciale en premier. Si un joueur effectue une action spéciale suite à l'action spéciale d'un autre joueur, ce dernier joue évidemment en premier.

Vulch



Pour cette race qui s'est développée dans une société hiérarchisée et bureaucratique, seuls les individus opportunistes pouvaient atteindre le sommet. Au cours de leur évolution, les Vulchs ont développé leur talent inné de récupérateur qui s'est propagé à tous les membres de la race. Maintenant, les Vulchs sont prêts à utiliser les déchets rejetés par les autres, ce qui leur permettra d'atteindre leur but : établir leur suprématie sur l'univers.

Lorsqu'un joueur joue ou défausse une carte Artefact (Edit), vous devez la récupérer dans la paquet de défausse. Lorsque vous jouez une carte Artefact (Edit), celle-ci est défaussée pour de bon. Si vous ne possédez plus de carte de duel (Attaque ou Négociation) et en avez besoin, **vous gardez vos cartes Artefact** mais avant de pêcher une nouvelle main de sept cartes, vous devez les montrer aux autres joueurs.

Zombie



Sombres formes venues d'un monde ténébreux, les Zombies se nourrissent de toutes les formes d'énergie. Se nourrissant aussi de matières organiques en décomposition, ils ont horreur des pertes inutiles que provoquent les guerres et ont mis au point des techniques efficaces pour s'assurer que leur nombre ne puisse jamais être réduit.

Lorsque vos vaisseaux devraient aller dans le *Trou Noir*, vous devez, à la place, les redistribuer sur vos colonies restantes. Vous pouvez aussi libérer autant de vaisseaux des autres joueurs que vous voulez dans le cadre d'un compromis suite à une négociation.



Les cartes Artefact (Edit)

Les Artefacts (Edits) ont été développés par les Anciens et distribués à travers l'univers dans le cas où des formes de vies entreprenantes les découvriraient. Ces items puissants permettent aux joueurs d'altérer l'issue normale d'une rencontre et du jeu. Les cartes Artefacts (Edits) sont clairement identifiables. Elles ne peuvent pas être jouées à la place de cartes de duel mais peuvent être jouées à d'autres moments. Les cartes Artefacts (Edits) se jouent toujours faces visibles. Les cartes artefacts sont défaussées après usage. Chaque carte contient une explication de son influence sur le jeu.

Cosmic Zap (Zap Cosmique) : Suspend le fonctionnement du pouvoir extraterrestre d'un joueur à désigner jusqu'à la fin du duel en cours.

Force Field (Champ de Force) : Annule toutes ou certaines alliances. Les pions des joueurs dont l'alliance est annulée retournent sur leurs bases. A jouer avant que les cartes de duel soient retournées.

Mobius Tubes (Anneaux de Moebius) : libère tous les pions prisonniers dans le *Trou Noir*. Les joueurs récupèrent leurs pions et doivent les placer sur leurs bases. Peut être jouée au début d'un duel.

The Plague (La Peste) : exigez d'un joueur quelconque qu'il prenne trois pions de ses bases et qu'il les dépose dans le *Trou Noir*. Exigez aussi qu'il défausse une carte d'Attaque, une carte de Négociation et une carte Artefact (Edit). Cette carte peut être jouée à tout moment.

Stellar Gas (Gaz Cosmique) : aucune compensation ne peut être prise au cours de ce duel. A jouer avant qu'un joueur ne s'apprête à prendre des cartes en compensation.

Emotion Control (Contrôle Emotionnel) : transforme les cartes d'Attaque jouées au cours d'un duel en carte de Négociation. Peut-être jouée après que les cartes duel aient été retournées.



Jouer à deux

Dans un jeu à deux, les disques d'ordre ne sont pas utilisés si ce n'est pour déterminer le joueur qui commencera la partie. Les rencontres se déroulent à volonté, dans le système planétaire de votre adversaire ou dans le votre si votre adversaire y possède des colonies. Il n'y a pas d'alliances. Vous perdez l'utilisation de votre pouvoir quand vous possédez moins de QUATRE colonies dans votre système d'origine.