

**Regolamento Base
e Regole Opzionali di**



e dell'espansione



traduzione by The Goblin, 1997

REGOLAMENTO BASE



1.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

1.1 Piano di gioco. Si ponga l'esagono Warp, quello con la grande area nera in mezzo, al centro del piano di gioco, quindi ciascun giocatore sceglie un colore ed attacca l'esagono del sistema planetario di colore corrispondente al Warp, con il lato dei cinque pianeti a faccia in su. Se i giocatori sono meno di sei, i restanti esagoni non vengono utilizzati e possono essere riposti nella scatola. Ogni giocatore prenda quindi 20 segnalini del suo colore e ne disponga quattro per ognuno dei suoi cinque pianeti, trascurando eventuali segnalini residui.

I lati inversi del Warp e degli esagoni dei sistemi planetari (non colorati e tutti diversi fra loro) possono essere utilizzati al posto di quelli base, assieme ad un piazzamento alternativo delle pedine, se si utilizzano le apposite regole opzionali (9.0 e/o 10.0).

1.2 Mazzo Destiny. Si separino le carte Destiny (quelle che contengono i coni colorati o i coni neri con sfondi colorati), dalle altre, quindi rimuovere tutte le carte Destiny con eventuali colori non in gioco e rimescolare il mazzo comprendendo sempre le carte jolly (che hanno tutti i colori), porlo infine a faccia in giù in una posizione conveniente. Se si gioca in tre, si rimuova la carta jolly con il cono nero dal mazzo. E' possibile variare la composizione del mazzo utilizzando carte Destiny opzionali come i Coni Incolori (7.1) e le Comet (7.2).

1.3 Assegnazione dei Poteri Alieni. Mescolare le carte Flare, distribuirne quindi una per ciascun giocatore identificando così il Potere Alieno che ognuno impersonerà nella partita; qualora non si utilizzi la regola opzionale sul denaro (Lucre, 11.0), scartare eventuali carte Flare contenenti il simbolo "L" in un ovale nero (nella parte bassa della carta) e ripescare fino a che non se ne estrae una senza tale simbolo. A questo punto, fra le schede colorate dei Poteri Alieni, ciascun giocatore prenda quella a lui corrispondente secondo l'estrazione delle carte Flare, ponendola di fronte a sé in modo che l'illustrazione sia rivolta verso l'esagono Warp; quindi, a turno, ciascuno leggerà ad alta voce la descrizione del proprio Potere Alieno ed i giocatori si accorderanno su eventuali ambiguità e limitazioni, secondo quanto descritto più avanti

15.1 Artefatti.....	27
15.2 Ambiguità <i>Assassin/Dictator/Will</i>	27
15.3 Ambiguità <i>Loser/Insect</i>	27
15.4 Ambiguità Potere Alieno <i>Silencer</i>	28
15.5 Abuso dei Poteri Alieni.....	28
Sommario	30

Dott. Guido "The Goblin" Ceccarelli,
Roma 1997

(15.0). Se si desidera utilizzare le regole opzionali sulle Lune (13.0) a questo punto verranno distribuite e piazzate le pedine corrispondenti.

1.4 Mazzo Challenge. Raccogliere quindi le carte Flare distribuite, aggiungere a queste un numero doppio scegliendole a caso fra le restanti e mescolatele assieme alle carte Challenge e Edict per costituire così il mazzo che sarà usato nel corso della partita. La composizione di questo mazzo può essere modificata adottando un numero fisso di carte Flare (6.1) e/o aggiungendo carte Kicker (6.3) e Reinforcement (6.4).

1.5 Primo giocatore. Riporre infine nella scatola le restanti carte Flare che non saranno utilizzate in questa partita ed estrarre a caso una carta dal mazzo Destiny fino a che ne risulti una carta con un singolo colore (sul cono o Idi sfondo): tale colore determina il giocatore che inizierà per primo, per poi procedere nel turno in senso orario intorno al Warp.

2.0 OBIETTIVO E CONDIZIONI DI VITTORIA

L'obiettivo del gioco è di stabilire basi sui pianeti degli altri giocatori, dove per base si intende avere una o più delle proprie pedine su di un pianeta avversario. Il vincitore è il primo che possiede pedine su cinque pianeti qualsiasi al di fuori del proprio sistema. Qualora due o più giocatori si trovino a guadagnare contemporaneamente la propria quinta base esterna, essi vinceranno contemporaneamente entrambi.

3.0 TURNO E FASI DI GIOCO

Nel proprio turno, ciascun giocatore è il Giocatore Offensivo (GO). Se questi non possiede carte Challenge (5.0) in mano all'inizio del proprio turno, allora scarta l'intera mano (giocando prima eventualmente le carte che desidera purché sia consentito) e ne pesca altre sette. In seguito il GO può desiderare sfidare (fare una Challenge contro) un altro giocatore mettendo alcune pedine sul cono iperspaziale e puntandolo contro uno dei pianeti del Giocatore Difensivo (GD); questo inizia la risoluzione della Challenge che sarà dettagliata più avanti, nella quale ciascuno dei due

giocatori principali chiede alleati, gioca carte, usa il potere alieno, etc..

Il GO normalmente guadagna una nuova base o perde le proprie pedine nel Warp; il GD generalmente perde le proprie pedine nel Warp o conserva la propria posizione. Tuttavia, l'impiego delle carte Compromise, Flare e dei poteri alieni possono originare molti altri risultati diversi da quelli normali.

Se il GO completa la sua Challenge con successo ed ha ancora carte Attack o Compromise in mano, può desiderare effettuare una seconda sfida. Dopo la seconda Challenge, o se la prima fallisce, il turno ha fine e passa al prossimo giocatore a sinistra.

I giocatori sono liberi di discutere in ogni momento i vari aspetti del gioco, incluse le strategie, i suggerimenti, o anche le proposte di allearsi contro un giocatore in particolare, purché tutto ciò avvenga in pubblico e non di nascosto o sussurrando. Il bluff ed i tradimenti sono da considerarsi parte integrante della strategia di gioco.

Nella figura a lato vengono mostrate le varie fasi in cui si suddivide il turno

di gioco, ciascuna associata ad un'icona che serve ad identificarla in modo univoco; in tal modo, quando una carta o un Potere Alieno riportano una di tali icone, il giocatore potrà capire immediatamente la fase del turno di gioco in cui potrà giocare l'effetto o l'abilità in questione. Due particolari icone non sono associate alle fasi del turno di gioco: la prima identifica la fase preparatoria della partita, il Setup (di cui a 1.0), mentre la seconda si riferisce ad un momento qualsiasi del turno (si tratta in tal caso di effetti che il giocatore può invocare quando più lo desidera).

Turno di Gioco

1. Recuperare una delle proprie pedine dal Warp.
Opzionale: massacrare i giordagiv

2. Pescare la prima carta del mazzo Destiny

3. Porre le pedine sul corio e scegliere il pianeta da sfidare

4. Il Giocatore Offensivo cerca di reclutare alleati.
5. Il Giocatore Difensivo cerca di reclutare alleati.

6. I giocatori accettano o rifiutano gli inviti ad allearsi

7. I giocatori scelgono le carte Challenge per risolvere la sfida.
Opzionale: i giocatori scelgono le carte Kickers da usare.

8. Si rivelano le carte giocate, si calcola e si applica il risultato:
 - se sono due carte Attack il totale più alto vince;
 - se una è Attack e l'altra Compromise, vince chi ha giocato l'Attack, ma il Compromise ha diritto alla consolazione;
 - se entrambe sono Compromise i giocatori hanno 1 minuto di tempo per firmare un accordo o perdono 3 pedine nel Warp.*Opzionale: si giocano le carte Reinforcements.*

9. Si scartano le carte Challenge usate

10. Il gioco passa alla seconda Challenge del Giocatore Offensivo o alla prima del prossimo giocatore.

Altre icone

- Questa fase indica il Setup all'inizio del gioco.

- Questa icona significa "in qualunque momento".

6.0	Altre carte del Mazzo Challenge	11
	6.1 Carte Flare	11
	6.2 Carte Edict	11
	6.3 Carte Kicker (opzionale)	11
	6.4 Carte Reinforcement (opzionale)	12
7.0	Altre carte del Mazzo Destiny	13
	7.1 Coni Incolori (opzionale)	13
	7.2 Carte Comet (opzionale)	14
8.0	Temporizzazione delle azioni	14

Regolamento Opzionale

9.0	Esagoni inversi dei sistemi planetari	16
10.0	Esagono Warp inverso	19
11.0	Denaro	19
12.0	Saltare il proprio turno	20
13.0	Lune	21
	13.1 Preparazione di un gioco con le Lune	21
	13.2 Effetti delle Lune	21
	13.3 Challenge verso una Luna	22
	13.4 Occupazione di una Luna	23
	13.5 Valore delle basi sulle Lune	23

Integrazione delle regole e chiarimenti

14.0	Modifiche necessarie con l'espansione	24
	14.1 - 14.4	24
	14.5 - 14.15	25
	14.16 - 14.23	26
15.0	Poteri Alieni Speciali	26

SOMMARIO

<u>Regolamento Base</u>	2
1.0 Preparazione del gioco	2
1.1 Piano di gioco	2
1.2 Mazzo Destiny	2
1.3 Assegnazione dei Poteri Alieni	2
1.4 Mazzo Challenge	3
1.5 Primo giocatore	3
2.0 Obiettivo e condizioni di vittoria	3
3.0 Turno e Fasi di gioco	3
3.1 Fase 1	5
3.2 Fase 2	5
3.3 Fase 3	5
3.4 Fase 4	6
3.5 Fase 5	6
3.6 Fase 6	6
3.7 Fase 7	6
3.8 Fase 8	7
3.9 Fase 9	8
3.10 Fase 10	8
4.0 Poteri Alieni	9
4.1 Uso dei Poteri Alieni	9
4.2 Perdita del Potere Alieno	9
5.0 Carte Challenge	9
5.1 Carte Attack	9
5.2 Carte Compromise	10
5.3 Distribuzione delle carte Challenge	10

 **3.1.** Se il GO ha pedine nel Warp all'inizio di una Challenge, può ripescarne una e metterla in una qualunque delle sue basi nel suo stesso sistema o in un'altro. Se non possiede alcuna base, può piazzare la sua pedina direttamente sul cono iperspaziale. Il GO può recuperare una pedina dal Warp per ogni Challenge che effettua.

 **3.2.** Il GO gira la prima carta del mazzo Destiny, la rivela e la pone nella pila degli scarti; quando resta una sola carta nel mazzo, si rimescoli assieme agli scarti per formare un nuovo mazzo Destiny.

Il colore rivelato dalla carta girata determina il sistema verso il quale il GO deve fare la sua Challenge ed il GD; il GO può poi scegliere di attaccare direttamente una base di quel giocatore, un pianeta libero o un pianeta dove altri hanno base ma non il giocatore che è di casa, in ogni circostanza il GD è quello corrispondente al colore estratto, che eventualmente difenderà con zero pedine se non ne ha sul pianeta scelto e le pedine di altri giocatori non sono comunque a rischio (Opzionale: si possono attaccare basi di altri giocatori in quel sistema e quindi il GD non è sempre quello estratto ma quello bersagliato).

Una volta che si è identificato il GD, se questo non dovesse avere carte Challenge (5.0), gioca le eventuali carte che desidera, quindi scarta l'intera mano e pesca sette nuove carte.

Nel mazzo Destiny ci sono dei jolly che contengono tutti i colori, in modo che il GO può scegliere il sistema verso cui andare. Alcune carte mostrano il cono iperspaziale inverso (tutto nero), nel qual caso occorre usare il lato corrispondente per porvi le pedine: il suo uso sarà illustrato più avanti.

Se un giocatore estrae il proprio colore dal mazzo Destiny all'inizio della Challenge, può scartarla e pescare la successiva, oppure fare una Challenge contro una base avversaria o un pianeta sguarnito nel suo sistema. Nel caso si affronti un pianeta sguarnito, il giocatore conquisterà la base automaticamente, semplicemente mettendovi sopra le pedine che erano sul cono, ma questo conta comunque come una Challenge delle due massimo che può effettuare nel proprio turno.

 **3.3.** Il GO prende ora da una a quattro sue pedine da qualunque delle sue basi e le mette dal lato offensivo (ovale) del cono iperspaziale; può prendere le pedine dalle basi del suo sistema,

dalle basi esterne o in qualsiasi combinazione di queste. Rimuovere tutte le pedine da un pianeta significa rimuovere la base, anche se il pianeta è nel proprio sistema.

Dopo aver messo le pedine sul cono, il GO punta quest'ultimo verso il pianeta scelto; il GD deve difendere con tutte le sue pedine presenti in quella base. Altre pedine di altri giocatori sullo stesso pianeta non contano per la risoluzione della Challenge.

 **3.4 e 3.5.** Se il GO desidera aiuto, può invitare altri giocatori ad allearsi con lui, alleanza che è di durata limitata alla sola Challenge in corso; il GO può chiedere alleanza a tutti, a nessuno o specificare chi desidera come alleato e chi no.

Dopo il GO, anche il GD può effettuare la richiesta di alleanze come precedentemente fatto dal GO, anche se richiede l'alleanza a un giocatore che il GO ha già richiesto.

 **3.6.** Iniziando dal giocatore a sinistra del GO e procedendo in senso orario, ogni giocatore decide se allearsi in quella Challenge e con chi. Un giocatore non può allearsi con entrambi il GO ed il GD, né può allearsi con qualcuno che non l'ha richiesto.

I giocatori che accettano di allearsi con una delle parti pongono da una a quattro pedine (che prendono da una qualsiasi combinazione di basi interne e esterne) sul cono iperspaziale; gli alleati del GO metteranno le proprie pedine nell'area ovale come il GO, mentre gli alleati del GD metteranno le loro nell'anello difensivo vicino alla punta del cono (non sul pianeta come il GD!!).

 **3.7.** Una volta che tutte le pedine sono state posizionate, ognuno dei due giocatori principali (il GO ed il GD) sceglie una carta Challenge (Attack o Compromise) e la pone sul tavolo a faccia in giù; da questo momento tali carte non possono più essere cambiate. Se si desidera giocare carte Edict o Flare, queste devono essere mostrate e non messe a faccia in giù anche loro.

 **3.8.** Si mostrano contemporaneamente le carte scelte. La combinazione di ciò che si è giocato, il numero di pedine usate ed il lato del cono iperspaziale determinano l'esito dello scontro.

bersaglio o scegliere qualcosa (come la carta Edict Plague), è proibita dal *Silencer*, poiché necessita di una qualche forma di comunicazione da parte del giocatore influenzato da questo Potere Alieno.

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

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

15.5 Abuso di Poteri Alieni. Alcuni Poteri Alieni della versione originale del gioco lasciavano molta libertà di interpretazione ai giocatori consentendo di spaziare con la creatività individuale; tali poteri rischiano di essere illimitati negli effetti, ed infatti spesso sono stati abusati nella versione originale del gioco.

In questa nuova versione, la Mayfair Games Inc. ha cercato di limitare questi effetti, pur senza snaturare l'essenza dei Poteri Alieni stessi; è il caso dello *Schizoid*, che ora deve includere almeno tre basi esterne nelle sue condizioni di vittoria. Per alcuni Poteri Alieni, tuttavia, limitarne gli effetti avrebbe significato alterarne profondamente la natura e si è optato di includerli nelle versioni originali, anche se consapevolmente al rischio di abuso da parte dei giocatori. Per questi Poteri Alieni, si consiglia ai giocatori di accordarsi prima di iniziare la partita circa i limiti da osservare oppure, ove ciò non sia possibile, si consiglia di lasciarli da parte.

I Poteri Alieni tuttora soggetti ad abuso sono: *Force*, *Judge* e *Witch*.

La maggior parte di questi Poteri Alieni ha sulla propria carta l'icona che indica il Setup iniziale del gioco, poiché gli artefatti possono essere acquisiti solo in tale momento. La regola generale è infatti che nessuno di questi Poteri Alieni può essere acquisito durante il corso del gioco, e se venisse pescato in seguito (ad esempio per via del Reincarnator), dovrà essere scartato e sostituito con un altro.

Il solo modo possibile per acquisire un Potere di questo tipo durante il gioco è tramite le abilità del *Pentaform* o del *Changeling*. Se un Potere di questo genere passa da un giocatore all'altro durante la partita, anche gli artefatti verranno trasferiti assieme al Potere Alieno. Ad esempio, se il *Changeling* si scontrasse con il *Terrorist*, egli riceverebbe anche la lista delle bombe posizionate assieme al Potere.

I Poteri Alieni dotati di Artefatti sono: *Hurtz*, *Industrialist*, *Miser*, *Pentaform*, *Queue*, *Schizoid*, *Symbiote*, *Terrorist*, *Warrior* e *Witch*.

15.2 Ambiguità Assassin/Dictator/Will. Questi tre Poteri Alieni hanno tutti a che fare con l'estrazione della carta dal mazzo Destiny e possono sembrare complicati da capire. L'*Assassin* uccide una pedina del colore che è stato estratto con la carta Destiny, indipendentemente dall'eventuale sistema o colore che sarà poi attaccato. Il *Dictator* punta il cono iperspaziale al sistema di sua scelta, indipendentemente dal colore estratto, dal colore che viene colpito dall'*Assassin* e indipendentemente dal *Will*. Il *Will* può entrare in Challenge con il colore di sua scelta, indipendentemente dal colore colpito dall'*Assassin*, ma è subordinato alla scelta del sistema da parte del *Dictator*, anche se all'interno di quel sistema potrà comunque attaccare qualsiasi colore.

15.3 Ambiguità Loser/Insect. Può l'*Insect* copiare il *Loser* e rivoltare una rivolta? No. Questo è un esempio principe delle regole di temporizzazione nel turno di gioco. Il GO avrebbe l'opportunità di dichiarare per primo una rivolta; se ciò avvenisse, la rivolta avrebbe luogo e il GD non potrebbe farvi nulla. Se il GO decidesse di non dichiarare la rivolta, allora il GD potrebbe farlo ed in tal caso il GO non potrebbe farvi nulla.

15.4 Ambiguità sul Potere Alieno Silencer. Cosa prevenga esattamente questo Potere Alieno è in genere chiaro, ma spesso causa confusione. In pratica, ogni tentativo di realizzare un accordo è automaticamente un fallimento, mentre è consentito il gioco normale di carte che non richiedano spiegazione. Qualsiasi carta o altro componente del gioco che abbia una qualche indeterminazione, come la necessità di selezionare un

Chi viene sconfitto perde sempre tutte le sue pedine e quelle dei suoi alleati coinvolte nella Challenge, che vengono scartate nel Warp. Per i due giocatori principali, se vince il GO, tutte le pedine che aveva sul cono scenderanno sul pianeta a fare nuova base, mentre se vince il GD, manterrà le proprie pedine intatte sul pianeta. La sorte degli alleati del vincitore, invece, dipende dal lato del cono che si è usato nella challenge: con il cono dritto (lato chiaro) gli alleati del GO in caso di vittoria scendono sul pianeta e fanno base assieme al GO con le pedine che avevano sul cono, mentre gli alleati del GD in caso di vittoria tornano alle loro basi e pescano carte o proprie pedine dal Warp, in numero uguale alle pedine con cui avevano partecipato alla Challenge; con il cono inverso i ruoli si scambiano, quindi gli alleati del GO vincitore pescano carte o pedine dal Warp, mentre gli alleati del GD vincente prendono base sul pianeta.

Se entrambi giocano carte Attack. In questo caso ciascuno somma il numero della propria carta con le pedine della propria fazione (le proprie più quelle dei suoi alleati) e chi ottiene il risultato più alto vince. In caso di pareggio la vittoria è del difensore. Si noti che l'impiego di carte Edict e Flare o dei Poteri Alieni possono influenzare drasticamente i risultati.

Se uno gioca una carta Attack e l'altro una Compromise. Il giocatore che ha usato la carta Attack è il vincitore, mentre quello che ha giocato la Compromise è perdente e si applicano i risultati come nel caso precedente; tuttavia, poiché il giocatore che ha usato il Compromise era disposto a trattare, ha diritto ad una consolazione pescando a caso, dalla mano del vincitore, tante carte quante le pedine che ha perduto nel Warp (o tutta la mano, se sono meno). Si noti che anche in questo caso l'impiego di carte Edict e Flare o dei Poteri Alieni possono influenzare drasticamente i risultati.

Se entrambi giocano Compromise. Tutti gli alleati riportano le loro pedine alle rispettive basi, mentre i due giocatori principali hanno un minuto per raggiungere un accordo; gli altri giocatori cronometreranno il tempo a disposizione. Qualora il minuto scada senza che sia stato raggiunto un accordo, entrambi i giocatori principali perderanno tre pedine nel Warp. I giocatori hanno grande libertà nel definire i termini dell'accordo, considerando però che questo non può coinvolgere pedine di altri giocatori o nel Warp, né le proprie carte di Potere Alieno; possono comunque scambiarsi una qualsiasi combinazione di basi o carte in mano, laddove un giocatore può anche condividere un pianeta con l'altro permettendogli di mettervi base. I termini dell'accordo non devono

necessariamente essere equi, non è possibile accordarsi dando nulla in cambio di nulla, e nessuno dei due può guadagnare più di una base come effetto dell'accordo.



3.9. Si scartano quindi le carte Challenge giocate, insieme ad eventuali Flare e Edict utilizzate nella fase precedente.



3.10. Prima della conclusione della fase di Challenge, l'ultimo passo è in effetti un'interfase fra la prima e la seconda Challenge di un giocatore o fra un giocatore ed il successivo.

Se il GO vince una Challenge o riesce a portare a termine un accordo, può decidere di farne una seconda oppure può passare al giocatore successivo. Se il GO non ha più carte Challenge (5.0) in mano dovrà comunque passare senza poter fare la seconda Challenge, terminando così il proprio turno. Se invece effettua una seconda Challenge, allora si ripete l'intero ciclo sopra descritto.

Quando il GO perde la prima Challenge, non riesce a raggiungere un accordo, o completa in qualsiasi modo la seconda Challenge, il suo turno ha comunque fine, il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo GO e inizia il suo turno come sopra descritto.

Questa è la fase di gioco in cui vanno giocate le carte e gli effetti che dicono "at the start of the challenge" (all'inizio della Challenge); non è possibile giocare tali carte e d effetti dopo che il GO ha pescato dal mazzo Destiny. Per tale ragione, è opportuno che il nuovo GO faccia un momento di pausa prima di pescare, al fine di dare tempo a tutti di giocare ciò che desiderano.

Questa è anche la fase in cui il nuovo GO pesca sette nuove carte se non ha carte Challenge (5.0) in mano; il GO non può pescare carte in nessun altro momento e, qualora si venga a trovare sprovvisto durante la stessa Challenge (ad esempio a causa di un Potere Alieno o di una carta Flare o Edict), questa abortisce e il gioco passa al giocatore seguente.

ciascuno ha scelto se giocare carte Kicker o meno.

14.17 Potere Alieno Worm. Questo giocatore non può riposizionare il cono iperspaziale in modo che punti ad una Luna.

14.18 Carta Edict Keeper. Permette di conservare anche le carte Kicker e Reinforcement, oltre a Edict e Flare.

14.19 Carta Edict Plague. Causa anche lo scarto di una carta Kicker e una Reinforcement.

14.20 Carta Edict Sanity. Nullifica anche tutti gli effetti delle Lune e limita ciascun giocatore all'uso di uno solo dei suoi Poteri Alieni (se più d'uno).

14.21 Carta Flare Vampire. Nella versione Wild non obbliga un giocatore a considerare solo le basi sui pianeti, ma si possono scam,biare pedine anche con un giocatore su di una base Luna.

14.22 Carta Flare Void. Non influenza solo i pianeti, ma consente anche la rimozione dal gioco di una Luna.

14.23 Esagono inverso Worldships. Se questo giocatore ha delle carte Comet nella sua mano speciale, può utilizzarle in qualsiasi Challenge.

15.0 POTERI ALIENI SPECIALI

L'incredibile varietà negli effetti causati dai vari Poteri Alieni è quasi una garanzia del fatto che si verificheranno conflitti o malintesi. Alle volte, infatti, le descrizioni dei Poteri Alieni sembreranno vaghe poiché si è stabilito di non limitare il giocatore nelle sue azioni e questo può condurre a situazioni di abuso di certi Poteri Alieni. Inoltre, nonostante gli sforzi dei disegnatori e progettisti del gioco, alcune combinazioni di Poteri Alieni sono decisamente ambigue. Gli esempi di seguito illustrati, che sono i più frequenti, servono come esempio di approccio da seguire per risolvere le eventuali situazioni di incertezza che possono insorgere in seguito a combinazioni di gioco particolari.

15.1 Artefatti. Alcuni Poteri Alieni usano certi componenti del gioco in modo particolare: si parla allora di Artefatti per indicare questi oggetti speciali che gli altri Poteri Alieni non possiedono; ad esempio, le condizioni di vittoria dello *Schizoid*, le pedine addizionali del *Symbiote*, la mano addizionale del *Miser*, etc...

principale di questo giocatore, non la sua carta addizionale (deve sempre dichiarare qual'è la principale).

14.6 Potere Alieno *Filch*. Non può ripescare le carte Kicker giocate dall'avversario.

14.7 Potere Alieno *Gambler* e sua carta *Flare*. Questo giocatore può tenere segreta la sua eventuale carta Kicker, assieme alla carta Challenge giocata, e può mentire su entrambe. La differenza di punteggio di cui si parla nella carta *Flare* in versione Wild viene calcolata dopo l'effetto delle carte Kicker.

14.8 Potere Alieno *Laser* e sua carta *Flare*. L'avversario può giocare una carta Kicker prima che il giocatore *Laser* peschi per lui la carta Challenge da giocare. La carta *Flare* in versione Wild, di conseguenza, costringe la vittima a selezionare la sua eventuale carta Kicker prima di chiedere alleati.

14.9 Potere Alieno *Loser*. I giocatori possono usare le carte Kicker dopo che il *Loser* dichiara la rivolta, ma prima di selezionare le carte Challenge.

14.10 Potere Alieno *Mirror*. L'inversione delle cifre avviene dopo la moltiplicazione causata dalle carte Kicker.

14.11 Potere Alieno *Oracle*. Non può vedere la eventuale carta Kicker dell'avversario prima di scegliere la sua carta Challenge.

14.12 Potere Alieno *Pentaform*. Ad eccezione della Luna "*Moon Base Omega*", le basi conquistate sulle Lune non contano per il cambio di stadio vitale.

14.13 Potere Alieno *Phantom*. Non appena un giocatore riceva questo Potere Alieno (eventualmente durante il gioco), deve rivoltare cinque sue pedine che si trovino in ogni combinazione di basi, e porle sulla stella del suo sistema. La perdita del Potere Alieno impedisce al giocatore di usare o creare ulteriori pedine fantasma, ma può sempre convertire quelle esistenti in pedine normali muovendole dalla stella al cono iperspaziale.

14.14 Potere Alieno *Seeker*. Questo giocatore può porre domande riguardanti la mano addizionale del Potere Alieno *Miser* e le condizioni di vittoria del Potere Alieno Schizoid.

14.15 Potere Alieno *Sorcerer*. Quando questo scambia le carte Challenge, le carte Kicker restano dove si trovano.

14.16 Potere Alieno *Visionary*. Non ha potere sulle carte Kicker e specifica la carta Challenge che l'avversario deve giocare dopo che

4.0 POTERI ALIENI

Ciascun giocatore ha ricevuto durante la preparazione del gioco (1.3) un Potere Alieno che ha la caratteristica di essere unico fra tutti quelli possibili. Tali Poteri Alienati si manifestano solitamente come alterazioni più o meno pesanti alle regole di base, generando così infinite possibilità di combinarsi sviluppando partite sempre diverse e imprevedibili. Ad esempio, il Potere Alieno *Will* può ignorare il colore della carta *Destiny* che estrae e decidere a propria scelta il sistema da attaccare; il *Deuce* invece può giocare due carte Challenge e sommarne i valori se sono entrambe carte Attack.

4.1 Uso dei Poteri Alienati. Il momento esatto in cui un giocatore può attivare il proprio Potere Alieno è riportato sulla carta con l'icona corrispondente alla fase del turno di gioco (3.0); alcuni poteri si manifestano automaticamente quando si verificano determinati eventi, mentre altri sono attivabili a discrezione del giocatore.

4.2 Perdita del Potere Alieno. Se un giocatore ha meno di tre basi nel proprio sistema di origine (quello del suo colore), non può più utilizzare il proprio Potere Alieno, ma continuerà a giocare normalmente con la carta corrispondente a faccia in giù per simboleggiare questo suo stato; il Potere Alieno può essere riconquistato in ogni momento, tornando ad avere almeno tre basi nel proprio sistema di origine, in tal caso la carta corrispondente verrà nuovamente rialzata e tenuta fronte all'esagono Warp nel modo consueto.

5.0 CARTE CHALLENGE

Come descritto nella descrizione del turno di gioco e delle sue fasi (3.0), all'interno del Mazzo Challenge (1.4) alcune carte rivestono un'importanza essenziale per la risoluzione delle Challenge e vengono chiamate appunto Carte Challenge che si dividono in due categorie.

5.1 Carte Attack. Sono carte numeriche, positive o negative (ne esiste anche una nulla) il cui valore si aggiunge nella risoluzione di una Challenge (3.8) al numero di pedine del giocatore principale e dei suoi alleati.

5.2 Carte Compromise. Queste carte sono tutte uguali e riportano solo la scritta "Compromise" per indicare che il giocatore intende trattare. Durante la risoluzione di una Challenge, il giocatore che usa una di queste carte contro una carta Attack perde sempre ma ottiene una consolazione in carte dalla mano dell'avversario (una per ogni pedina che perde); se entrambi i giocatori usano una carta Compromise, gli alleati tornano alle rispettive basi mentre i due giocatori principali hanno un minuto di tempo per raggiungere un accordo (come descritto in 3.8).

5.3 Distribuzione delle carte Challenge. Sia la versione base del gioco (CE) che l'espansione (MCE) contengono carte Challenge di tipo Attack (A) e Compromise (C) che sono ripartite come descritto nella tabella sotto riportata. I giocatori sono liberi di utilizzare solo quelle del gioco base o anche quelle aggiuntive a loro descrizione.

Carta	CE	MCE	Totale
C	17	11	28
40	1	-	1
30	1	-	1
20	2	1	3
19	1	1	2
18	1	1	2
17	1	1	2
16	1	1	2
15	4	2	6
14	2	1	3
13	1	3	4
12	5	2	7
11	2	3	5
10	6	3	9

Carta	CE	MCE	Totale
9	2	4	6
8	8	3	11
7	4	3	7
6	8	3	11
5	2	1	3
4	2	3	5
1	1	-	1
0	-	2	2
-1	-	1	1
-4	-	1	1
-5	-	1	1
-6	-	1	1
-8	-	1	1

INTEGRAZIONE DELLE REGOLE E CHIARIMENTI

Quanto segue ha lo scopo di rendere più semplice l'integrazione della versione base del gioco con la sua espansione, nonché di favorire e chiarire il modo in cui è possibile mescolare regole base e opzionali per giungere ciascuno alla sua versione personalizzata di Cosmic Encounter.

14.0 MODIFICHE NECESSARIE CON L'ESPANSIONE

Alcune carte e Poteri Alieni della versione base del gioco non possono tenere conto delle componenti introdotte con l'espansione More Cosmic Encounter e con le relative regole opzionali. E' tuttavia evidente che si verifichino delle interazioni fra queste, che sono di seguito elencate.

14.1 Potere Alieno Cavalry e sua carta Flare. Il giocatore Cavalry non può usare una carta Kicker quando usa il suo potere, ma la sua carta Challenge è influenzata dall'eventuale Kicker del giocatore principale. Quando si gioca la carta Flare di questo Potere Alieno, sia in versione Wild che Super, qualsiasi Kicker influenza ogni carta Attack giocata dagli alleati di chi ha usato il Kicker.

14.2 Potere Alieno Chosen e sua carta Flare. Quando questo giocatore pesca per l'effetto dell'intervento divino, se estrae un Kicker prima di una carta Challenge, il primo fra tutti gli eventuali Kicker si applica alla carta Challenge che prenderà. Quando si gioca la carta Flare di questo Potere in versione Super, il giocatore potrà tenere qualsiasi carta Reinforcement peschi.

14.3 Potere Alieno Chronos e sua carta Flare. Quando il Chronos dichiara un viaggio temporale, se il suo avversario ha giocato una carta Kicker, deve metterla da parte assieme alla carta Challenge giocata. La carta Flare in versione Wild non costringe un giocatore a fare la Challenge su un pianeta, egli può fare una Challenge verso una Luna, se lo desidera.

14.4 Potere Alieno Clone. Questo giocatore non può conservare le carte Kicker che gioca.

14.5 Potere Alieno Deuce. Le carte Kicker influenzano solo la cartta

corrispondente e leggere le istruzioni riportate. Se la Luna riporta la scritta Play Now, il giocatore deve rivelare la pedina girandola e gli effetti descritti avranno immediatamente effetto; se invece la Luna ha la scritta Secret, il giocatore potrà decidere se rivelarla subito o in qualsiasi momento successivo, fintanto che ne è l'occupante. Se un giocatore perde una Challenge su una Luna "Secret" da lui occupata (quindi è il GD) prima che questa sia stata rivelata, non potrà più rivelarla fino a che non la riconquisti più avanti nel gioco.

Un giocatore può occupare o fare una Challenge verso una Luna già rivelata, ma ogni effetto della Luna entrerà in funzione non appena lo faccia, indipendentemente dal fatto che sia "Secret" o "Play Now".

L'icona rappresentata sulla pedina della Luna serve a temporizzarne gli effetti rispetto al turno di gioco, non determina la fase in cui deve essere rivelata.

Se un giocatore rimuove tutte le sue pedine da una Luna, avrà disertato la base, interrompendo quindi ogni effetto della Luna (anche se Continuing), la cui pedina resta comunque a faccia in su.

13.5 Valore delle basi sulle Lune. Una volta occupata, una Luna viene trattata come una base a tutti gli effetti, con le seguenti eccezioni: non conta come una delle cinque basi ai fini della vittoria, non può essere concessa o acquisita a seguito di un accordo, e la sua occupazione non permette al Potere Alieno *Plant* di attivare la sua abilità. Una Luna occupata nel proprio sistema, vale come una base interna per mantenere il proprio Potere Alieno e per calcolare gli eventuali guadagni di Lucre (11.0).

6.0 ALTRE CARTE DEL MAZZO CHALLENGE

Oltre alle carte Challenge (5.0) il Mazzo Challenge è normalmente composto di altri tipi di carte, di seguito descritte. Dato che anch'esse fanno parte della mano di ciascun giocatore, tutte queste carte, oltre alle Challenge, possono sempre essere scambiate a seguito di un accordo o prese come consolazione o per effetto di un Potere Alieno, così come vengono scartate quando il giocatore ripesci una nuova mano di sette carte a causa di mancanza di carte Challenge.

6.1 Carte Flare. Una partita di Cosmic Encounter non utilizza mai tutte le carte Flare. Secondo le regole del gioco base (1.4), durante la preparazione del gioco si inseriscono nel Mazzo Challenge un numero di carte Flare triplo rispetto a quello dei giocatori, includendo quelle che sono state usate per determinare i Poteri Alieni. Opzionalmente i giocatori possono decidere di rendere il gioco più imprevedibile e movimentato includendo un numero fisso di carte Flare pari a 20, indipendentemente dal numero di giocatori.

Ogni carta Flare riporta come titolo in nome di un Potere Alieno e due diverse descrizioni sotto le voci *Wild* e *Super*. Quando un giocatore possiede una carta Flare che non è quella del proprio Potere Alieno, potrà usarla con gli effetti corrispondenti alla descrizione Wild; se invece la carta Flare è proprio quella del suo Potere Alieno, allora userà la parte Super, a meno che non abbia perso l'uso del Potere Alieno stesso.

L'uso delle carte Flare è sempre opzionale, e il loro impiego avviene in momenti del turno di gioco stabiliti dalle consuete icone che vi sono riportate. Dopo aver utilizzato una carta Flare, questa viene sempre scartata.

6.2 Carte Edict. Anche le carte Edict riportano le consuete icone per consentire al giocatore di capire il momento del turno di gioco in cui si possono utilizzare. Vengono sempre giocate in modo che tutti possano vederle (mai a faccia in giù) e si scartano dopo averle giocate. Chiunque può giocare una carta Edict, anche se non è coinvolto nella Challenge in corso.

6.3 Carte Kicker (opzionali). Dopo che i giocatori hanno stabilito le eventuali alleanze, prima che vengano scelte le carte Challenge, entrambi i giocatori principali hanno l'opportunità di giocare una carta Kicker; se uno dei due ne gioca una, anche l'altro ha l'opportunità di farlo. Se giocate, le

carte Kicker vengono messe a tavola coperte, quindi si passa alla normale scelta della carta Challenge (Attack o Compromise), coperta anch'essa. Quando si scoprono le carte Challenge, si rivelano anche le Kicker giocate.

Le carte Kicker sono moltiplicatori della carta Challenge selezionata. Se il giocatore ha scelto una carta Attack, la Kicker la moltiplica per il coefficiente indicato, prima di qualsiasi altra possibile alterazione dello stesso genere (come l'equalizzazione del Potere Alieno *Calculator* o la moltiplicazione del Potere Alieno *Virus*). Valgono le consuete regole dell'algebra per il segno del risultato: un negativo per un positivo dà un negativo, un negativo per un negativo dà un positivo, qualsiasi cosa per zero dà zero.

Se un giocatore usa una Kicker con una carta Compromise mentre l'avversario ha giocato una Attack, il Kicker moltiplica il numero di carte o di pedine che normalmente prenderebbe come consolazione. Se un giocatore usa un Compromise con un Kicker negativo, sarà lui a concedere l'eventuale consolazione, anche se perde; se ad esempio avesse perduto tre pedine giocando un Compromise con un Kicker -2 , il vincitore guadagnerebbe anche 6 carte dalla sua mano.

Se entrambi i giocatori hanno usato un Compromise, gli eventuali Kicker moltiplicano la normale perdita di tre pedine dell'avversario (in caso di fallimento nel fare l'accordo); se si usa un Kicker per zero, l'avversario non perde nulla in seguito a fallimento dell'accordo, mentre se il Kicker è negativo, l'avversario potrà addirittura pescare le pedine dal Warp invece di perderle. Entrambi i giocatori possono soffrire di perdite moltiplicate in caso di fallimento dell'accordo, se entrambi hanno giocato Kicker.

6.4 Carte Reinforcement (opzionali). Le carte Reinforcement servono per aggiungere un bonus al risultato del combattimento, dopo che le carte Challenge sono state rivelate e dopo che siano stati computati tutti gli altri eventuali modificatori. Se entrambi i giocatori hanno usato una carta Attack, qualunque giocatore coinvolto nella Challenge potrà usare carte Reinforcement per rialzare il punteggio della propria fazione o di quella avversaria.

Si ignorino le normali regole di temporizzazione degli eventi (8.0) quando si giocano Reinforcement: ogni giocatore può usare quante carte Reinforcement desidera e la Challenge ha termine solo quando nessuno desidera giocare altre.

riportate quindi le solite icone di temporizzazione ed una delle tre diciture: **Continuing:** l'effetto prodotto entra in funzione appena la Luna viene rivelata e resta in effetto finché questa è occupata; se un altro giocatore occupa quella Luna, l'effetto resta comunque attivo, ma può trasferirsi al nuovo possessore (a meno che non sia di natura globale o non specifichi altrimenti).

Intermittent: l'effetto prodotto dalla Luna ha luogo appena questa viene rivelata, quindi ha termine e non si ripete fino a che la Luna non viene nuovamente occupata da un altro giocatore; se un giocatore abbandona la Luna e quindi la rioccupa, l'effetto avrà nuovamente luogo, almeno che ciò non avvenga nella stessa Challenge in cui l'aveva abbandonata.

One-shot: l'effetto descritto per quella Luna avviene una ed una sola volta nel gioco, quando la Luna viene rivelata, quindi la si scarta senza rimpiazzarla con un'altra Luna.

13.3 Challenge verso una Luna. Quando il GO estrae la carta Destiny, può scegliere di effettuare una Challenge verso una Luna del sistema di quel colore, anziché verso un pianeta, anche se la Luna non è occupata dal giocatore proprietario del sistema. Il GO non può fare una Challenge verso una Luna sulla quale abbia già una base. Se estrae il colore del proprio sistema, il giocatore può scegliere di occupare o fare una Challenge verso una Luna del suo sistema, approfittando del fatto che ne conosce già gli effetti.

Se la Luna bersaglio della Challenge non è occupata, il GO la occupa direttamente, senza effettuare tutta la normale procedura di Challenge. Se invece la Luna è occupata da un altro giocatore, questo sarà il GD per quella Challenge, e non il proprietario del sistema in cui la Luna si trova (come è di norma per le Challenge sui pianeti, si veda 3.2).

La risoluzione di una Challenge verso una Luna avviene come di consueto (3.3 - 3.9), con l'eccezione che nessuno dei giocatori principali può invitare alleati, né è possibile generare alleanze in altro modo (con le abilità dei Poteri Alieni *Magnet* o *Parasite*, ad esempio). La Challenge verso le Lune è sempre "uno contro uno" e solo un giocatore per volta può prendere base su una Luna. Tale giocatore è sempre il GD se la Luna viene a essere oggetto della Challenge di qualcun altro, indipendentemente dal sistema in cui si trova.

13.4 Occupazione di una Luna. Quando un giocatore mette base su una Luna, per la prima volta, deve immediatamente prendere la pedina

13.0 LUNE

Le Lune sono i satelliti che possono essere presenti nei sistemi planetari dei vari giocatori e che, una volta occupate, portano ulteriori modifiche alle regole ed ai vari aspetti della partita in corso rendendola ancora più varia e imprevedibile.

Gli effetti che ogni Luna comporta sul gioco possono essere lievi o anche molto pesanti, pertanto le pedine sono classificate in quattro categorie di complessità, rappresentate dalle seguenti icone:

-  quarti di Luna: causano effetti che possono essere facilmente tenuti sotto controllo con un minimo di abilità;
-  mezze Lune: causano effetti che richiedono anche un po' di fortuna per essere affrontati con successo;
-  Lune piene: generano effetti complessi che possono stravolgere il corso della partita in brevi istanti;
-  Lune "formaggio": sono spesso insensate o sciocche o con scarsa attinenza con il gioco effettivo in corso.

In questo modo, i giocatori possono stabilire facilmente, all'inizio del gioco, che fattore di importanza desiderano dare al fattore Lune, utilizzando solo determinate categorie piuttosto che tutte; è bene iniziare con le Lune più semplici, aggiungendo le altre categorie, una alla volta, a secondo di quanto si desidera siano casuali gli effetti prodotti sul gioco. Con un po' di esperienza è possibile giungere ad un mix ideale di Lune dei vari tipi. Tutti i tipi di Lune usano le stesse regole di gioco di seguito descritte.

13.1 Preparazione di un gioco con le Lune. Una volta che i giocatori abbiano concordato sui tipi di Lune che utilizzeranno, si faccia una pila con le rispettive pedine, quindi, dopo l'assegnazione dei Poteri Alieni (1.3), ciascun giocatore pescherà due Lune a caso e le piazzerà a faccia in giù nel proprio sistema. Ciascuno potrà guardare le proprie per conoscerne gli effetti, quindi le rimetterà a faccia in giù nel proprio sistema. Durante il corso del gioco ogni giocatore può sempre guardare le Lune a faccia in giù nel proprio sistema, quante volte vuole.

13.2 Effetti delle Lune. Gli effetti generati da una Luna possono essere ricorrenti o sporadici e possono avvenire in una determinata fase del turno di gioco piuttosto che in ogni momento. Su ogni pedina di Luna sono

7.0 ALTRE CARTE DEL MAZZO DESTINY

Di norma, come descritto nella preparazione del gioco (1.2), nel mazzo Destiny si trovano solo le carte Destiny di base, costituite da coni colorati su sfondo bianco o coni neri (inversi) su sfondo colorato. E' possibile variare la composizione del mazzo delle carte Destiny includendo anche le carte Destiny speciali dell'espansione: carte di Coni incolori e Comet. Durante il Setup del gioco, vanno mischiate le carte Comet e Coni incolori, quindi si includerà una di queste carte a caso per ogni giocatore nel mazzo Destiny normale. Ogni volta che occorre rimescolare il mazzo Destiny, verrà rimossa l'ultima giocata di queste aggiuntive, che sarà sostituita da un'altra a caso, fra quelle rimaste fuori gioco; i giocatori possono anche optare di sostituire tutte queste carte anziché solo l'ultima, per aggiungere varietà al gioco.

7.1 Coni incolori (opzionali). Le carte con il cono iperspaziale incolore sono speciali Destiny che non sono legate ad un colore direttamente, ma solo tramite le istruzioni che riportano; il testo riportato sulla carta, infatti, consente al GO di identificare il sistema verso il quale deve fare la Challenge. Per quei Poteri Alieni i cui effetti sono legati al colore (*Assassin* o *Will*, per esempio), si trattino queste carte come se fossero del colore del giocatore che indicano tramite le istruzioni sopra riportate.

Il Potere Alieno *Dictator* può comunque dirigere il cono a sua scelta, a meno che la descrizione non possa essere applicata a più di un giocatore, nel qual caso si considera come se la Destiny girata fosse un jolly (il *Dictator* non ha allora effetto).

Se le istruzioni indicano lo stesso GO, si consideri come se fosse stata girata una carta Destiny con il suo colore, quindi potrà scegliere di ignorarla e pescare la seguente. Se l'indicazione può riferirsi a più di un giocatore, allora il GO sceglie fra questi chi attaccherà. Il Potere Alieno *Assassin* può in tal caso scegliere un bersaglio diverso fra quelli che corrispondono alla descrizione, come se si trattasse di un jolly.

Le carte che si riferiscono ad una Regular Challenge indicano che il GO potrà fare una Challenge nel sistema di quel giocatore, attaccandolo su un pianeta o attaccando l'occupante di una Luna del sistema (o occupando una Luna libera). Le carte che si riferiscono ad una Warp Challenge indicano che il bersaglio non sarà una base avversaria, bensì le pedine di un giocatore che si trovano nel Warp, con i risultati dettagliati sulla carta

stessa.

Se si usano gli esagoni dei sistemi inversi (9.0), il giocatore *Worldships* può usare eventuali carte di questo tipo che abbia in mano come se fosse una normale carta Destiny, così come può usare una normale per sostituire una di queste speciali estratta. Se si usa l'esagono Warp inverso, la sezione di colore corrispondente al sistema in cui si è svolta la Challenge sarà quella che verrà svuotata nel Warp (o la sezione del GD in caso di una Warp Challenge)

7.2 Carte Comet (opzionali). Le carte Comet sono dei modificatori della Challenge che deve essere giocata, in quanto stabiliscono delle regole aggiuntive o speciali per la sola durata della Challenge successiva. Si annota l'effetto in corso e si pesca una nuova carta dal mazzo Destiny, ignorando eventuali altre Comet estratte fino a che non si estrae una Destiny che identifichi il GD della Challenge. Anche se dopo una Comet occorre pescare più carte prima di identificare il bersaglio della Challenge, la prima Comet estratta influenzerà comunque lo svolgimento del confronto.

Nel caso si usino gli esagoni dei pianeti inversi (9.0), il giocatore *Worldships* può utilizzare una carta Comet che abbia in mano anche dopo che sia stata girata la carta Destiny che stabilisce il GD della Challenge, purché questo avvenga prima che il cono iperspaziale venga puntato sul bersaglio.

8.0 TEMPORIZZAZIONE DELLE AZIONI

In tutti i casi in cui si verifichi un conflitto di temporizzazione (quando, ad esempio, due giocatori invocano simultaneamente effetti speciali che sono contraddittori) a proposito dell'uso dei Poteri Alieni o delle carte Flare o Edict, si proceda come di seguito descritto.

Tutti i giocatori che non sono i giocatori principali (quindi ad esclusione del GO e del GD) avranno la precedenza, a cominciare da quello a sinistra del GO e procedendo in senso orario; quindi agirà il GO e per ultimo il GD.

Nel caso si usino gli esagoni dei sistemi inversi (9.0), i giocatori Gas Giant e Space Dust ricevono comunque sette Lucre più uno per ogni eventuale Luna posseduta nel proprio sistema, a meno che non abbiano meno di quattro pedine nel proprio sistema, nel qual caso ne guadagneranno tale numero più tre (come sarebbe di norma).

Si può spendere Lucre solo se si è un giocatore principale (quindi GO o GD), secondo le consuete regole della temporizzazione degli eventi durante il turno (quindi il GO agisce prima del GD in ogni fase).

Non c'è limite al numero di Lucre che un giocatore può spendere, anche più volte per lo stesso scopo, come di seguito elencato:

Spesa in Lucre	Fase di gioco	Impiego
3	1	Pescare una pedina extra dal Warp
3	7	Aggiungere 1 al totale in una Challenge
6	8	Aggiungere 1 al totale in una Challenge
4	1-6	Acquistare una carta dal mazzo Challenge
10	1-6	Scartare una carta dalla mano
7	1-3	Acquistare una carta Flare a caso fra quelle non in gioco

Naturalmente, il denaro può essere usato anche per influenzare un accordo, convincere un alleato incerto, corrompere un giocatore a fare uso o meno del suo Potere Alieno. E' bene comunque considerare che questa opzione può allungare considerevolmente la durata della partita.

12.0 SALTARE IL PROPRIO TURNO

I giocatori possono saltare volontariamente il proprio turno per scartare l'intera mano di carte posseduta e rimpiazzarla con sette nuove carte dal mazzo. In tal caso, la pesca avviene immediatamente e sostituisce l'intero turno del giocatore (non può pescare una pedina né giocare carte, etc..).

10.0 ESAGONO WARP INVERSO

Il lato inverso dell'esagono Warp (che contiene un ventaglio colorato) può essere usato sia con gli esagoni dei sistemi normali, che con quelli inversi (9.0).

Il ventaglio colorato che è stampato sul lato inverso dell'esagono Warp rappresenta una sorta di limbo in cui le pedine vanno temporaneamente prima di andare nel Warp vero e proprio; le pedine che si trovano in questo Limbo sono inaccessibili sia ai giocatori che alle carte Flare e Edict (compresi Mobius Tubes e Warp Break). Tutte le pedine perse in una data Challenge vanno in una stessa sezione colorata del Limbo, indipendentemente dal colore di questa e da quello delle pedine.

All'inizio, si metta un segnalino di qualsiasi tipo sulla sezione di Limbo del colore corrispondente al primo giocatore di mano; alla fine della Challenge, si mettono tutte le pedine perdute in quella sezione di Limbo e si sposta l'indicatore sulla sezione successiva in senso orario. In ogni Challenge seguente si ripeta quanto appena descritto, mettendo le pedine perse nella sezione con l'indicatore e poi spostando quest'ultimo nella sezione successiva.

Ogni volta che si gira una carta dal mazzo Destiny, alcune pedine possono scivolare dal Limbo nel Warp rendendosi disponibili per essere ripescate; quando viene estratto un cono inverso, nessuna pedina passa nel Warp, altrimenti tutte le pedine contenute nella sezione del colore estratto dal cono vanno nel Warp. Se viene estratta una carta jolly, il colore della sezione che si svuota nel Warp è quello che stabilisce il GO per la sua Challenge.

11.0 DENARO

Le pedine gialle con il simbolo monetario indicano i Lucre, la valuta corrente utilizzata nell'universo e all'inizio del gioco ogni giocatore ne riceve un numero pari alla propria posizione di partenza più tre (il primo giocatore ne avrà 4, il secondo 5, il quinto 8).

All'inizio del proprio turno, prima di ripescare una pedina dal Warp, ciascun giocatore riceve un numero di Lucre pari a tre più uno per ciascuna base posseduta nel proprio sistema, Lune eventuali incluse.

REGOLAMENTO OPZIONALE

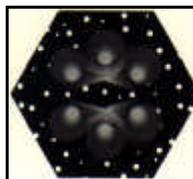
Le regole che seguono sono tutte opzionali e possono essere quindi adottate anche solo parzialmente dai giocatori, in seguito a comune accordo prima dell'inizio della partita.

9.0 ESAGONI INVERSI DEI SISTEMI PLANETARI

Ognuno dei sistemi ha un retro non colorato, diverso per ciascun esagono, che rappresenta una peculiarità di quel giocatore; gli effetti che generano gli esagoni inversi sono molto potenti, perciò i giocatori dovrebbero accordarsi e utilizzare o tutti o nessuno questa versione del gioco per avere un bilanciamento.

E' comunque possibile dare a un giocatore inesperto maggiori possibilità consentendo a lui di giocare con gli esagoni inversi mentre i giocatori più abili giocano con il lato normale dei pianeti.

Quando si utilizza questa versione, durante il setup si scelgono gli esagoni dei sistemi prima dei Poteri Alieni, eventualmente sorteggiandoli in base ai colori del lato normale. Di seguito vengono illustrate le peculiarità di ciascun sistema.



BINARY. Durante il setup questo giocatore distribuisce le pedine fra i sei pianeti, come desidera; quando vengono assegnati i Poteri Alieni, il giocatore Binary pesca due carte Flare assegnando i due Poteri Alieni alle sue due stelle. Da questo momento in poi, potrà usare entrambi i poteri ma non insieme nella stessa Challenge. Se il giocatore Binary perde due basi in uno dei due sistemi, perde anche l'uso del corrispondente Potere Alieno, mentre l'altro resta immutato; per perdere entrambi i Poteri Alieni, il giocatore Binary deve essere ridotto a una o meno basi su ognuno dei due sistemi.



GAS GIANT. Durante il setup del gioco, il giocatore mette le sue 20 pedine sulla superficie del pianeta come desidera; queste pedine possono poi muovere fuori dal pianeta normalmente, ma il giocatore Gas Giant deve sempre avere almeno tre pedine sul pianeta per conservare il proprio Potere Alieno. Quando la Gas Giant

è oggetto di una Challenge, la fase si svolge normalmente fino a che gli alleati si sono dichiarati; a questo punto, prima di selezionare le carte Challenge, il giocatore Gas Giant può ritirare quante pedine desidera dalla Challenge (purché ne lasci almeno una) disponendole da parte in modo che sia chiaro quelle che sono coinvolte dal cono e quali no. Gli altri giocatori possono avere più basi sulla Gas Giant, che sono indicate da impilamenti distinti di pedine inseguito a Challenge diverse; ognuna di tali basi può essere bersagliata come se fosse un normale pianeta nella versione base. Il Potere Alieno *Filth* non ha effetto sulla Gas Giant. Se il Potere Alieno *Sniveler* è in gioco, si consideri la Gas Giant come se costituisse tre basi per il suo possessore, a meno che egli non vi abbia meno di tre pedine, nel qual caso il numero di pedine è anche il numero delle sue basi.



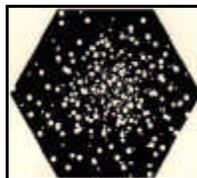
RINGS. Il pianeta centrale ed ognuno degli anelli contano come se fossero pianeti separati e, durante il setup del gioco, il giocatore Rings vi distribuisce le proprie pedine come desidera. Gli anelli ed il pianeta centrale hanno delle caratteristiche difensive speciali, vale a dire che ciascuno aggiunge il numero indicato nell'esagono al numero di pedine qui presenti per difendersi; ad esempio, il pianeta centrale aggiunge 10 mentre l'anello più esterno solo 2. Se il giocatore Rings preferisce, egli può sottrarre tali bonus anziché aggiungerli.



ROSETTE. Durante il setup questo giocatore mette le sue 20 pedine sui sei pianeti in qualsiasi combinazione desideri. Quando è oggetto di una Challenge, il giocatore Rosette può usare anche le pedine eventualmente presenti sui due pianeti adiacenti a quello bersagliato dal cono iperspaziale per computare il risultato. Le pedine dei pianeti adiacenti non sono a rischio in caso di sconfitta e

vengono aggiunte al totale solo dopo la rivelazione delle carte Challenge e

dopo eventuali altri effetti. Il giocatore non è mai costretto a aggiungere le pedine adiacenti (come quando di trova contro il Potere Alieno *Anti-Matter*), e infatti può evacuare le proprie pedine dal pianeta bersaglio della Challenge verso un pianeta adiacente, purché vi abbia base. Quando tenta di riconquistare una base del proprio sistema, il giocatore Rosette può sempre aggiungere le pedine delle sue basi nei pianeti adiacenti a quello che sta attaccando; anche in tal caso, tali pedine non sono a rischio in caso di sconfitta.



SPACE DUST. Durante il setup del gioco, questo giocatore rimuove tre delle carte Destiny del suo colore dal mazzo, inclusa quella con il cono inverso, e le mette da parte rimescolando il resto del mazzo Destiny. Il giocatore Space Dust mette in qualsiasi modo le sue 20 pedine sul sistema, che contano ciascuna come una base indipendente; quando viene prelevata una pedina,

la base corrispondente scompare, e non si possono impilare più pedine su una stessa base quando si ripescano dal Warp. Come GD, il Space Dust, dopo che le carte Challenge sono state selezionate, ma prima che vengano rivelate, può giocare una delle carte Destiny precedentemente messe da parte per aggiungere 5 al suo totale nella Challenge; in caso di sconfitta, la carta viene scartata fra la pila degli scarti del mazzo Destiny. Quando un giocatore vince una Challenge contro lo Space Dust, le sue pedine vengono impilate da qualche parte e costituiscono una sola base separata dalle altre.



WORLDSHIPS. Durante il setup, dopo aver mescolato il mazzo delle carte Destiny, se ne danno tre a questo giocatore, come una mano separata, immune da consolazioni, scarti e altre incursioni. Il giocatore potrà in seguito usare queste carte per sostituire una carta girata dal mazzo Destiny, in modo da evitare un'aggressione o per deviare una propria Challenge; se si tratta di un jolly, il giocatore potrà prendere ogni decisione riguardo al sistema bersaglio. Entrambe le carte Destiny vengono poi scartate. Alla fine del mazzo Destiny, il giocatore Worldships perde le carte inutilizzate e ne pesca altre tre nuove dal nuovo mazzo. Il giocatore Worldships non ha alcun effetto sul Potere Alieno *Will*.