

Rencontre Cosmique

Jeux DESCARTES

1986

Table des matières

I	Vous êtes un extraterrestre	2
II	Les termes utilisés dans le jeu	2
III	Préparation du jeu	2
IV	Comment Gagner La Partie	3
V	Le Déroulement de la partie	3
V.1	Tirez de nouvelles cartes	4
V.2	Prenez un de vos pions dans le Trou Noir	4
V.3	Tirez un disque stellaire de la tasse de la destinée	5
V.4	Le joueur défensif tire de nouvelles cartes	5
V.5	Pointez le cône de l'hyperespace vers une planète	5
V.6	Rassemblez des pions sur le cône de l'hyperespace	6
V.7	Les alliés	6
V.8	Le jeu des cartes de duel	7
V.9	Si les deux joueurs ont joué chacun une carte d'attaque	8
V.10	Si l'un des deux joueurs a joué une carte de compromis	9
V.11	Si les deux joueurs jouent chacun une carte compromis	9
V.12	Le trou noir	11
V.13	Les seconds duels	11
VI	Les cartes	11
VI.1	La défausse	12
VI.2	Les cartes d'édit	12
VII	Les <i>pouvoirs extraterrestres</i>	12
VII.1	La perte de votre <i>pouvoir extraterrestre</i>	13
VIII	Les parties à deux joueurs	13
IX	Variantes	13
X	Glossaire	14
XI	Description des cartes d'édit	16

I Vous êtes un extraterrestre

Dans la boîte de **Rencontre Cosmique**, il y a 35 extraterrestres différents. Chacun d'eux possède un *pouvoir* particulier (en réalité, comme nous n'avons pas réussi à faire entrer les extraterrestres eux même la boîte, vous n'y trouverez que 35 cartes de « *pouvoirs extraterrestres* »). Au début de la partie, chaque joueur tire une de ces cartes au hasard. Chacune d'elle décrit le *pouvoir* qu'elle représente (*voir paragraphe VII page 12*).

Dans cet exemple, nous avons particulièrement porté notre attention sur deux pouvoirs : le « Philanthrope » et le « Vide ». Par souci de simplicité, nous avons rédigé l'exemple de partie en faisant comme si les joueurs ne possédaient pas de pouvoirs Extraterrestres mais nous avons présenté entre « crochets » le texte qui décrit comment l'utilisation des pouvoirs pourrait influencer sur le jeu.

II Les termes utilisés dans le jeu

Rencontre Cosmique utilise de nombreux termes que vous ne rencontrez pas dans votre vie de tous les jours (par exemple : Hexagone de système, Zap cosmique, Édit). Chacun de ces termes sera défini lorsqu'il sera utilisé pour la première fois et nous avons pris soin de vous fournir un glossaire complet (*voir paragraphe X page 14*) pour vous aider à vous rafraîchir la mémoire.

III Préparation du jeu

Lorsque vous préparez une partie, référez-vous à la photo de présentation (page précédente).

1. Prenez le Trou Noir et placez-le au centre de la table. Prenez un hexagone de système par joueur. Placez ces hexagones contre le Trou Noir de telle façon que les planètes soient tournées vers lui, déposez le cône de l'hyperespace sur le Trou Noir.
2. Chaque joueur choisit une couleur parmi les quatre disponibles (rouge, bleu, jaune ou vert). Il prend les quatre disques Stellaire (les gros jetons en plastique de 2 cm de diamètre), ainsi que les vingt pions (les petits jetons en plastique de 1 cm de diamètre) de la couleur qu'il a choisie.
3. Chaque joueur choisit un hexagone de système et place un de ses disques stellaires sur l'étoile dessinée sur cet hexagone. Il dispose quatre de ses pions sur chacune des cinq planètes de ce même hexagone de système.
4. Prenez une tasse ou un gobelet, opaque, de préférence et déposez-y les disques stellaires restants. Secouez bien. Cette tasse constitue la tasse de la destinée.
5. Battez le paquet de cartes de *pouvoir extraterrestre*. Chaque joueur en tire une au hasard, la plie en deux le long de la ligne pointillée qui la divise et la place, debout, devant son hexagone de système, de manière à ce que l'illustration soit face aux autres joueurs,
6. Chacun des joueurs lit, à tour de rôle et à haute voix, la description de son pouvoir (le « F » ou le « O » placé à côté du nom du pouvoir indique si l'utilisation de ce pouvoir est « Facultative » ou « Obligatoire », *voir paragraphe VII page 12*).
7. Ensuite, battez le paquet de cartes et distribuez en sept à chaque joueur.

8. Enfin, tirez, sans regarder, un disque stellaire de la tasse de la destinée. le joueur dont la couleur a été tirée va jouer le premier. Remettez le disque dans la tasse et agitez celle-ci à nouveau. La partie peut commencer.

*Viviane, Jacques, Magalie et Henri s'installent autour de ra table pour faire une partie excitante et mouvementée de **Rencontre Cosmique**. Ils installent les éléments du jeu et tirent chacun une carte de pouvoir extraterrestre.*

Viviane choisit la couleur bleue et tire le pouvoir intitulé « le Macron ». Jacques choisit la couleur verte et tire le pouvoir intitulé « Le Philantrope ». Magalie choisit la couleur rouge et tire « Le Virus ». Henri a la couleur jaune et tire « Le Vide ». L'un après l'autre, Ils lisent à haute voix la description de leur pouvoir (pour bien suivre l'exemple, prenez les quatre pouvoirs et lisez leur description) Un disque stellaire vert est tiré de la tasse de la destinée. C'est donc Jacques qui Joue le premier.

IV Comment Gagner La Partie

Pour gagner la partie, vous devez être le premier joueur à avoir établi des bases sur cinq planètes hors de votre système d'origine.

On considère que vous avez une base sur une planète lorsque vous y avez placé un ou plusieurs pions (deux ou plusieurs joueurs peuvent avoir chacun une base sur la même planète). Au début de la partie, vous avez une base sur chacune des planètes de votre système d'origine, mais vous n'en avez aucune hors de votre système d'origine. Il faut que vous possédiez une base sur cinq planètes étrangères pour gagner.

Si deux ou plusieurs joueurs obtiennent leur cinquième base étrangère en même temps, ils sont déclarés gagnants ex-aequo.

Pour que Magalie gagne, il faut qu'elle établisse des bases (un ou plusieurs pions de sa couleur) sur n'importe lesquelles des planètes des systèmes de Viviane, Jacques ou Henri. Ainsi, elle peut gagner en ayant établi une base sur les cinq planètes du système d'origine de Henri, ou en ayant établi une base sur trois planètes du système de Jacques et sur deux planètes du système de Viviane. Jacques pourra gagner en même temps qu'elle s'ils établissent tous les deux leur cinquième base au même moment.

V Le Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour de jouer, vous êtes le joueur offensif. Votre tour est découpé en phase qui se succèdent dans l'ordre suivant :

- Organisez votre premier duel :
 1. Tirez de nouvelles cartes (si c'est nécessaire)
 2. Prenez un de vos pions dans le Trou Noir
 3. Tirez un disque stellaire de la tasse de la destinée
 4. Le joueur défensif tire de nouvelles cartes (si c'est nécessaire)
 5. Pointez le cône de l'hyperespace vers une planète :

6. Rassemblez des pions sur le cône de l'hyperespace
 7. Invitez des alliés offensifs
 8. Le joueur défensif invite des alliés défensifs
 9. Les autres joueurs acceptent ou déclinent les invitations d'alliance
 10. Le joueur défensif et vous-même jouez chacun une carte de duel
 11. Résolvez le duel.
- Organisez votre second duel (si vous avez gagné le premier).

Comme c'est un disque stellaire de couleur verte qui a été tiré de la tasse de la destinée. c'est « Vert » (le joueur qui a la couleur verte) qui a commencé la partie. Puis les autres joueurs ont joué chacun leur tour. en commençant par le joueur à la gauche de Vert en se succédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, c'est à nouveau à Vert de jouer.

V.1 Tirez de nouvelles cartes

Dans **Rencontre Cosmique**, il y a deux types de cartes : les cartes d'édit et les cartes de duel. Les cartes d'édit sont des cartes particulières qui peuvent vous venir en aide ou vous aider à court-circuiter votre adversaire. Les cartes de duel sont utilisées au cours des duels. Le mot « EDIT » est inscrit en haut des cartes d'édit et le mot « DUEL » est inscrit en haut des cartes de duel.

Si, au début de votre duel, vous n'avez plus aucune carte de duel en main (c'est-à-dire si vous ne possédez plus que des cartes d'édit ou si vous n'avez plus de cartes du tout en main), vous devez jouer tous vos édits ou les jeter à la défausse puis tirer sept nouvelles cartes (si vous ne tirez que des édits jouez-les immédiatement ou défaussez-les avant de retirer sept nouvelles cartes).

Si vous vous retrouvez à court de cartes de duel pendant votre tour. votre tour est terminé et vous n'avez pas le droit de retirer immédiatement de nouvelles cartes (il faut attendre le début de votre prochain tour ou que vous soyez désigné comme joueur défensif au cours du duel organisé par un autre joueur).

Tous les joueurs ont déjà joué un tour. Vert a encore en main deux cartes de duel (une carte d'attaque et une carte de « compromis »). aussi n'a-t-il pas besoin de tirer de nouvelles cartes (il possède aussi une carte d'édit. « LA PESTE », mais cela n'a pas d'importance à cette phase de son tour).

V.2 Prenez un de vos pions dans le Trou Noir

Les pions qui ont été perdus au cours des duels précédents ont été déposés sur le Trou Noir (l'hexagone central). Cette phase de votre tour vous autorise à récupérer un de vos pions.

Donc, si au début de votre duel. vous avez un ou plusieurs de vos pions sur le Trou Noir. vous pouvez en récupérer un et le placer sur une quelconque de vos bases ou sur le cône de l'hyperespace si vous n'avez plus de base.

Vert a perdu trois de ses pions au cours de son premier duel. Ils ont été déposés sur le Trou Noir (Le Philanthrope a été submergé par les innombrables armées du Virus) Il en récupère un qu'il place sur une de ses bases.

V.3 Tirez un disque stellaire de la tasse de la destinée

La tasse de la destinée détermine l'endroit où vous pouvez engager un duel.

Tirez un disque stellaire au hasard dans cette tasse. Vous devez provoquer en duel le joueur dont vous avez tiré la couleur et ce duel doit se dérouler contre une planète de son système d'origine, Mettez à l'écart le disque que vous avez tiré (ne le remettez pas dans la tasse).

S'il ne reste plus qu'un seul disque dans la tasse de la destinée, ne le tirez pas de la tasse : le dernier disque stellaire de la tasse n'est jamais utilisé. Remettez tous les disques stellaires dans la tasse et secouez-la bien. Tirez un disque.

Si vous tirez un disque de votre propre couleur, vous pouvez :

- soit en tirant un autre afin d'obtenir une autre couleur,
- soit organiser votre duel contre une base d'un autre joueur dans votre propre système d'origine. Si aucun joueur ne possède de bases dans votre système d'origine, vous devez retirer un disque.

Le joueur contre lequel vous organisez votre duel est appelé le joueur défensif.

Vert tire un disque stellaire de couleur jaune de la tasse de la destinée. Il doit provoquer Jaune en duel dans le système d'origine de Jaune. Vert décide d'utiliser son pouvoir « Le Philanthrope » pour se débarrasser d'une mauvaise carte. Il donne à Jaune une carte d'attaque 6. Celui-ci grogne parce qu'il est maintenant embarrassé de cette carte « pourrie » jusqu'à ce qu'il la joue ou réussisse à la refiler à un autre joueur.

V.4 Le joueur défensif tire de nouvelles cartes

A n'importe quel moment d'un duel, si le joueur défensif ne possède plus de cartes de duel, il doit jouer ou défausser ses cartes d'Edit et tirer sept nouvelles cartes.

Note : *Un duel se termine lorsque les cartes de duel sont retournées sur la table. Si le joueur défensif a utilisé sa dernière carte de duel pour participer au duel, ou s'il se trouve à court de cartes de duel plus tard, il n'a pas le droit de retirer de nouvelles cartes.*

Jaune a trois cartes de duel en main. Il n'a donc pas à tirer de nouvelles cartes.

V.5 Pointez le cône de l'hyperespace vers une planète

Pointez le cône vers la planète que vous voulez provoquer en duel.

Vous pouvez pointer le cône vers n'importe laquelle des planètes du système d'origine du joueur dont vous avez tiré la couleur de la tasse de la destinée.

Vous pouvez pointer le cône vers une planète du système d'origine du joueur défensif sur laquelle celui-ci ne possède aucun pion (cela peut arriver). Dans ce cas, le joueur défensif se défend avec zéro pion. (Mais vous ne pouvez pas attaquer une planète vide dans votre propre système d'origine!).

Lorsque vous provoquez un joueur en duel, il ne peut utiliser en défense que ses propres pions qui sont sur la planète que vous attaquez. Les pions que les autres joueurs ont sur cette planète ne sont pas affectés par le duel. Vous pouvez même pointer le cône vers une planète sur laquelle vous avez vous-mêmes des pions.

Vert examine le système de Jaune, cherchant avidement la planète la plus faible. Il en trouve une sur laquelle Jaune n'a que deux pions et il pointe le cône vers elle. Rouge possède déjà une base sur cette planète (comme l'atteste la présence d'un pion rouge), mais cette base n'est pas attaquée. Seule la base de Jaune est attaquée.

V.6 Rassemblez des pions sur le cône de l'hyperespace

Au cours de cette phase, vous regroupez les pions avec lesquels vous voulez attaquer la planète du joueur défensif. Si vous gagnez le duel, ces pions établiront une base sur la planète que vous attaquez. Si vous perdez le duel, ils seront déposés sur le Trou Noir.

Prenez un maximum de quatre pions de n'importe lesquelles de vos bases. Vous pouvez en prendre quelques uns d'une base et le reste d'autres bases, ou même tous les quatre d'une même base.

Placez les pions que vous avez choisis sur l'ovale offensif du cône (voir figure 1).

Avertissement : *Vider une planète de tous vos pions pour mener une attaque n'est pas une très bonne idée : vous perdez ainsi votre base sur cette planète !*

Le joueur défensif ne peut se défendre qu'avec les pions de sa couleur qu'il a sur la planète attaquée. Il n'a pas le droit de prélever des pions sur ses autres planètes pour augmenter sa défense. ni de retirer des pions de la planète attaquée. (Si le joueur n'a pas de pions sur la planète attaquée, il se défend avec zéro pion).

Après avoir jeté un oeil sur ses cartes, Vert pense qu'il peut gagner ce duel. Il place trois de ses pions sur l'ovale offensif du cône.

C'est risqué, Jaune possède le pouvoir « Le Vide ». Si Vert perd ce duel, ces trois pions seront éliminés (retirés définitivement du jeu) et non pas simplement placés sur le Trou Noir. Jaune ricane de façon menaçante.

V.7 Les alliés

Les alliés apportent leur contribution à l'attaque ou à la défense en y joignant des pions. Si le joueur qu'ils aident ainsi gagne le duel, ils peuvent obtenir une base, des cartes ou des pions. Par contre, s'il perd, les pions qu'ils ont apportés en aide sont déposés sur le Trou Noir .

En tant que joueur offensif, vous pouvez inviter aucun, quelques un ou tous les autres joueurs (sauf le joueur défensif) à se joindre à votre attaque. Si vous gagnez ; le duel, les joueurs qui se sont alliés avec vous gagneront une base sur la planète que vous avez attaquée .Si vous perdez, les pions qu'il ont apportés seront déposés, avec les votre, dans le Trou Noir.

Ensuite, le joueur défensif peut inviter des joueurs à s'allier avec lui. il peut ainsi inviter n'importe quels joueurs (sauf le joueur offensif, évidemment) et même les joueurs qui ont déjà été invités par le joueur offensif. S'il gagne le duel, les joueurs qui se sont joints à lui peuvent gagner des cartes ou récupérer un certain nombre de leurs pions du Trou Noir. Mais s'il perd le duel, les pions qu'ils ont apportés seront déposés sur le Trou Noir.

Après que les deux joueurs aient fait leurs invitations d'alliance (ou aient refusé de demander de l'aide), chaque joueur invité décide s'il s'allie ou non et avec qui. Ils annoncent leur décision à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui se trouve à la gauche du joueur offensif. Chaque joueur invité annonce avec qui il s' allie (ou déclare ne pas vouloir s'allier) et précise combien de pions il joint aux forces du joueur qu'il aide.

Si vous êtes invités à vous allier, vous pouvez vous joindre à celui vers qui va votre préférence, vous pouvez décliner les invitations, mais vous ne pouvez pas vous allier à l'attaque en même temps qu'à ta défense.

Si vous vous alliez à un joueur, prenez jusqu'à quatre pions sur n 'importe lesquelles de vos bases. Si vous vous alliez au joueur offensif, placez ces pions sur l'ovale offensif du cône ; si vous vous alliez au joueur défensif, placez ces pions sur l'anneau défensif.

Vert (le joueur offensif) invite Bleu à s'allier avec lui contre le péril Jaune (il n'invite pas Rouge parce que celui-ci a déjà une base sur la planète attaquée et n'a

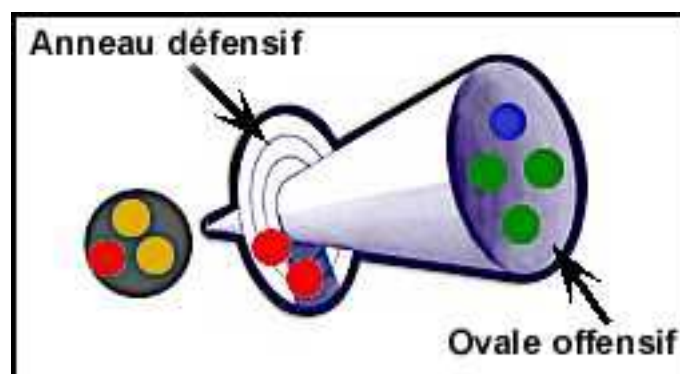


FIG. 1 – Le cône hyper-espace

donc aucune raison de se joindre à lui... De plus, Rouge s'est déjà assez goinfré de planètes!).

Jaune invite Rouge et Bleu à s'allier avec lui contre « ... l'agression impérialiste qui se cache sous la poussée des soit-disant « philanthropes » La liberté ou la mort! À part ça, je vais gagner ».

Rouge, le joueur placé à la gauche du joueur offensif doit se décider le premier. Comme il n'a été invité à s'allier que par Jaune (le Joueur défensif), il n'a que la possibilité de devenir un allié défensif ou de se tenir à l'écart du duel. S'il s'allie à Jaune et si celui-ci gagne le duel, il pourra gagner des cartes ou des pions, mais s'il perd le duel, les pions qu'il aura apportés à la défense de Jaune seront déposés sur le Trou Noir. Il lance un regard perçant à Jaune qui essaie de prendre un air sûr de lui.

En soupirant, Rouge se joint à sa noble cause et place deux de ses pions sur l'anneau défensif (Il laisse un seul pion sur la planète de Jaune de façon à y conserver sa base).

C'est ensuite au tour de Bleu de choisir. Comme elle a été invitée par les deux joueurs, elle a le choix entre devenir une alliée offensive ou une alliée défensive. En dénonçant le discours de Jaune comme étant « un exemple typique de rhétorique extraterrestre » (et parce qu'elle veut avoir une base de plus), elle décide de s'allier à Vert et place un de ses pions sur l'ovale offensif du cône.

V.8 Le jeu des cartes de duel

Il y a deux types de cartes de duel : les cartes d'attaque (qui portent des nombres allant de 4 à 30) et des cartes de compromis. En jouant une carte d'attaque, vous essayez de battre votre adversaire par un combat. Si vous jouez une carte de compromis, vous tentez de « conclure un marché » avec lui.

Une fois que les alliances ont été formées, votre adversaire et vous mêmes devez jouer chacun une carte de duel, face cachée. Les deux cartes sont ensuite retournées simultanément.

Lorsque le duel est résolu, les cartes jouées sont mise à la défausse.

Vert et Jaune choisissent chacun une carte dans leur main et la placent face cachée devant eux, sur la table. Ils attendent un petit moment pour créer une tension dramatique et Ils retournent chacun leur carte simultanément.

V.9 Si les deux joueurs ont joué chacun une carte d'attaque

Si votre adversaire et vous-même avez tous les deux joué une carte d'attaque (et non pas une carte de compromis), vous devez ajouter au nombre qui se trouve inscrit sur votre carte le nombre de pions qui sont de votre côté dans le duel.

Si vous êtes le joueur offensif, vous ajoutez tous les pions qui se trouvent sur l'ovale offensif. Si vous êtes le joueur défensif, vous ajoutez vos pions qui se trouvent sur votre planète attaquée, ainsi que tous les pions qui se trouvent sur l'anneau défensif du cône.

Le joueur qui, en additionnant ainsi le nombre indiqué sur sa carte d'attaque au nombre des pions qui soutiennent son attaque ou sa défense, obtient le total le plus élevé, gagne le duel. Si les totaux obtenus par les deux joueurs sont égaux, c'est le joueur défensif qui gagne.

Tous les pions qui ont participé au duel du côté du perdant sont placés sur le Trou Noir.

Si c'est le joueur offensif qui a gagné, tous les pions qui se trouvent sur l'ovale offensif du cône sont placés sur la planète attaquée. Le joueur offensif et chacun de ses alliés ont ainsi gagné une nouvelle base (si le joueur offensif ou ses alliés avaient déjà des pions sur cette planète, ils ajoutent à ceux-ci les pions venant de l'ovale offensif du cône. Dans ce cas, ils ne gagnent rien en réalité, si ce n'est la satisfaction d'avoir participé à l'anéantissement d'un belliqueux défenseur). Tous les pions qui se trouvent sur l'anneau défensif du cône, ainsi que tous les pions que le joueur défensif possédait sur la planète attaquée sont placés sur le Trou Noir.

Si c'est le joueur défensif qui gagne le duel, ses alliés obtiennent une récompense : Pour chacun de leurs pions qu'ils ont placés sur l'anneau défensif, ils reçoivent, soit une nouvelle carte, soit un de leurs pions placés sur le Trou Noir. Le joueur défensif ne gagne rien (si ce n'est le plaisir d'avoir repoussé une téméraire agression d'extraterrestres venus d'autres systèmes). Après avoir pris leur récompense, les joueurs alliés reprennent les pions qu'ils avaient placés sur l'anneau défensif et les remettent dans leurs bases. Il n'est pas obligatoire qu'un pion retourne dans la base d'où il a été prélevé, ni que tous les pions soient placés sur la même base.

Supposons que Vert, comme Jaune, ait joué une carte d'attaque de 10. L'attaque de Vert totalise 14 points : 10 points venant de la carte, plus les trois pions verts placés sur l'ovale offensif du cône, plus le pion bleu placé avec ceux-ci. Le total obtenu par Jaune est aussi de 14 : 10 points venant de la carte, plus les deux pions jaunes présents sur la planète attaquée, plus les deux pions rouges placés sur l'anneau défensif du cône. Comme en cas d'égalité, c'est le défenseur qui est déclaré gagnant, c'est donc Jaune qui gagne le duel. Les trois pions de Vert et le pion de Bleu sont déposés immédiatement sur le Trou Noir. (En réalité, puisque Jaune est « Le Vide », ces pions sont éliminés définitivement du jeu. Jaune glousse d'une façon écœurante). Rouge, en tant qu'allié défensif victorieux qui avait placé deux de ses pions dans l'anneau défensif, peut maintenant prendre deux nouvelles cartes, deux nouveaux pions ou un de chaque. Après avoir fait son choix, il replace ses deux pions dans n'importe les quelles de ses bases.

Si Vert avait joué une carte d'attaque 12 et Jaune une carte d'attaque 10, c'est Vert qui aurait gagné le duel. Ses trois pions, ainsi que le pion de bleu, qui étaient placés sur l'ovale offensif du cône auraient été placés sur la planète attaquée. Les deux pions rouges placés sur l'anneau défensif et les deux pions jaunes de la planète attaquée auraient été placés sur le Trou Noir. (Le pion rouge, déjà présent sur la planète, serait resté à sa place. Vert, Rouge et Bleu auraient ainsi chacun une base sur la planète).

V.10 Si l'un des deux joueurs a joué une carte de compromis

Si vous avez joué une carte de compromis alors que votre adversaire a joué une carte d'attaque, vos alliés et vous-même avez automatiquement perdu le duel. Vos pions, ainsi que ceux que vos alliés ont apportés en soutien, sont placés sur le Trou Noir. Votre adversaire et ses alliés ayant gagné le duel, ils reçoivent, selon le cas, des bases, des cartes et/ou des pions, comme c'est expliqué au paragraphe précédent.

Cependant, parce que vous vouliez proposer un compromis et que votre adversaire n'en a pas voulu, vous avez droit à une consolation. Vous pouvez prélever, au hasard, de la main de votre adversaire, une carte par pion que vous avez perdu dans le duel (vos alliés ne reçoivent rien).

Si votre adversaire n'a pas suffisamment de cartes vous prenez toutes celles qu'il a.

Vous êtes obligé de prendre votre consolation si vous avez joué une carte de compromis alors que votre adversaire a joué une carte d'attaque.

Si vert avait joué une carte d'attaque et Jaune une carte de compromis, c'est Vert qui aurait gagné le duel. Ses trois pions, ainsi que le pion bleu, qui étaient placés sur l'ovale offensif, auraient été placés sur la planète attaquée (ce qui aurait donné une nouvelle base à Vert et à Bleu).

Les pions que Jaune avait sur la planète attaquée, ainsi que les deux pions rouges placés sur l'anneau défensif du cône auraient été placés sur le Trou Noir. Jaune aurait eu droit à une consolation. Comme il avait deux de ses Pions Impliqués dans le duel, il aurait pu prendre, au hasard, deux cartes de la main de Vert. Rouge n'aurait rien gagné. Rouge aurait été très agacé.

Si, par contre, Vert avait joué une carte de compromis et Jaune une carte d'attaque, c'est Jaune qui aurait gagné le duel. Les pions verts et les pions bleus placés sur l'ovale offensif auraient été déposés sur, le Trou Noir. (En fait, ils auraient été éliminés par le pouvoir « Le Vide » de Jaune. Cependant, si Bleu avait possédé une carte de Zap Cosmique, Il aurait pu la Jouer et ainsi contre-carrer le pouvoir de Jaune pendant le reste du duel. Les pions de Bleu et de Vert n'auraient pas été éliminés, mais simplement déposés sur le Trou Noir. Vert se serait sans doute engagé à manifester une éternelle amitié et une gratitude illimitée à Bleu jusqu'à ce qu'il tire un disque stellaire de la couleur bleue de la tasse de la destinée). Parce qu'il aurait joué une carte compromis, Vert aurait eu le droit de prendre trois cartes, au hasard, dans la main de Jaune (une carte par pion vert perdu dans le duel). Bleu n'aurait rien obtenu. Bleu aurait été dépité.

V.11 Si les deux joueurs jouent chacun une carte compromis

Si votre adversaire et vous-mêmes avez joué chacun une carte de compromis, vous pouvez conclure un marché. Par ce marché, vous pouvez autoriser votre adversaire à établir une base sur une planète où vous en possédez vous-mêmes une, vous pouvez échanger avec lui des cartes de votre main, vous pouvez même faire les deux. Si vous ne réussissez pas à conclure un marché vous perdez tous les deux trois de vos pions qui seront déposés sur le Trou Noir.

Si vous avez tous les deux joué une carte de compromis, tous les pions de vos alliés retournent sur leurs bases. Les joueurs alliés ne gagnent, ni ne perdent rien. Votre adversaire et vous-mêmes, vous avez une minute pour conclure un marché.

Utilisez une montre ou un minuteur pour compter soixante secondes. Les joueurs qui ne sont pas impliqués dans le marché peuvent aussi entonner en cœur une chanson du genre « un canard

et un canard, ça fait deux canards » (cette méthode, quoique fatigante, est des plus agaçante pour les joueurs qui veulent conclure un marché. C'est pourquoi nous la recommandons chaudement).

Au terme du marché que vous concluez, vous et/ou votre adversaire pouvez vous : autoriser l'un l'autre à établir une base et vous échanger un nombre quelconque de cartes. Vous pouvez échanger une base contre une base, une carte contre une carte, une base contre une carte, etc... Vous ne pouvez offrir une base que sur une planète où vous-mêmes en possédez déjà une et vous ne pouvez pas offrir d'échanger plus de cartes que celles que vous avez en main. Le marché ne doit pas nécessairement être équilibré (vous pouvez accepter de donner une base et trois cartes à votre adversaire en échange de rien du tout, etc...). Mais vous n'avez pas le droit de ne rien échanger contre rien. Tout marché doit aboutir à l'établissement d'une nouvelle base ou au passage d'au moins une carte d'une main dans une autre.

A l'issue d'un marché, vous ne pouvez jamais obtenir plus d'une base nouvelle, mais vous pouvez échanger autant de cartes que vous en avez. En contrepartie de ce que vous obtenez, vous pouvez promettre de faire quelque chose plus tard, mais vous n'êtes jamais obligé de tenir votre promesse. Lors des négociations en vue de la conclusion du marché, vous pouvez être aussi précis dans vos offres que vous le voulez (par exemple, vous pouvez dire quel pion, exactement, vous allez prendre pour établir une nouvelle base, ou quelles cartes vous allez donner à votre adversaire).

Si le marché conclu vous autorise à établir une nouvelle base, vous pouvez utiliser n'importe lesquels de vos pions pour l'établir (sauf, bien entendu, ceux de vos pions qui se trouvent sur le Trou Noir). Vous ne pouvez placer ces pions que sur la planète où vous avez été autorisé à établir une base.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord avec votre adversaire pour conclure un marché en une minute, vous perdez tous les deux trois pions qui sont placés sur le Trou Noir. Vous pouvez choisir librement ces trois pions parmi ceux que vous possédez.

Si Vert et Jaune avaient tous les deux joué une carte de compromis, Rouge et Bleu auraient pu replacer les pions qu'ils avaient apportés en soutien sur n'importe lesquelles de leurs bases. Vert et Jaune auraient eu une minute pour conclure un marché. Si, au bout d'une minute ils n'étaient pas arrivés à se mettre d'accord, ils auraient tous les deux perdus trois pions qu'ils auraient déposés sur le Trou Noir.

Un des joueurs regarde sa montre. Vert et Jaune commencent à magouiller et à marchander. Vert annonce « je t'échange une base contre une base ».

Jaune réplique « Tu te trompes, face de poulpe ! Tu vas me donner une base pour rien. »

Jaune se permet de dire cela aussi abruptement pour rappeler à Vert que si un marché n'est pas conclu à temps, celui-ci perdra définitivement trois pions à cause du pouvoir « Le Vide » dont Jaune dispose.

Vert lui répond : « Mais j'ai une carte de Zap Cosmique qui suspendra le fonctionnement de ton pouvoir. Mes pions, comme les tiens iront au Trou Noir. » (Il ment, Il ne possède pas une telle carte, mais comment Jaune peut-il en être sûr ?)

Vert fait donc une contre-proposition : « D'accord, bouche d'aspiration, je te donne une base, plus deux cartes de mon choix, contre une base. » (Le temps s'écoule...).

Jaune fronce les sourcils. « Voici ma dernière offre. Je te donne une base contre une base plus trois cartes que je tirerai moi-même, au hasard, dans ta main, Nous ne déposerons tous les deux que deux pions Sur nos nouvelles bases. C'est à prendre ou à laisser, coyote ! »

En marmonnant au sujet des tactiques terroristes de certains extraterrestres, Vert accepte. Les deux joueurs indiquent où chacun d'eux peut établir une nouvelle base et y placent les deux pions convenus. Vert mélange les cartes de sa main et Jaune en prend trois au hasard. Tout le monde est satisfait.

V.12 Le trou noir

La partie noire au milieu de l'hexagone central est appelée le Trou Noir. Lorsque des pions sont perdus, ils sont placés sur ce Trou Noir.

Les pions qui se trouvent sur le Trou Noir ne peuvent pas être utilisés dans les duels. ils sont hors-jeu tant que vous n'êtes pas autorisé à les récupérer et à les remettre sur vos bases.

Il y a trois façons de récupérer les pions qui sont placés sur le Trou Noir : au début d'un duel que vous organisez, lorsque vous êtes un allié défensif (*voir paragraphe V.9 page 8*), et en jouant une carte d'édit « Anneaux de Mœbius » (*voir paragraphe VI.2 page 12*).

Lorsque des joueurs perdent un duel contre Jaune (qui possède le pouvoir « Le Vide »). leurs pions ne sont pas déposés sur le Trou Noir, ils sont retirés définitivement du jeu.

Si un des joueurs possède le pouvoir « Le Zombie » (voir la carte de pouvoir correspondante) ses pions ne sont jamais déposés sur le Trou Noir, mais replacés, à sa convenance sur d'autres de ses bases. Le « Vide » est impuissant contre Le « Zombie », à moins que celui-ci ne soit suspendu par l'utilisation d'une carte de Zap Cosmique).

V.13 Les seconds duels

Si votre premier duel a été couronné de succès (parce que vous l'avez gagné ou vous avez réussi à conclure un marché), vous avez le droit d'organiser un second duel. Mais vous n'y êtes pas obligé.

Si votre premier duel n'a pas été couronné de succès, vous ne pouvez pas organiser un second duel.

Votre tour est terminé.

Si vous organisez un second duel. commencez par la phase « Prenez un de vos pions dans le Trou Noir ». Remarquez que vous sautez ainsi la phase « Tirez de nouvelles cartes ». Donc. si au début de votre second duel vous n'avez plus de cartes de duel, votre tour s'arrête immédiatement.

Votre tour se termine lorsque votre second duel est résolu.

Si Vert bat Jaune, Ou réussit à conclure un marché avec lui au cours de son premier duel, il aura le droit d'organiser un second duel en commençant par la phase « Prenez un de vos pions dans le Trou Noir ». Qu'il gagne ou qu'il perde ce second duel. son tour sera terminé.

VI Les cartes

Vous pouvez avoir un nombre illimité de cartes en main. Vous obtenez de nouvelles cartes lorsque vous êtes un allié défensif (si le défenseur gagne le duel) ou lorsque vous êtes invité à prendre une consolation. Vous obtenez une main entièrement nouvelle lorsque vous n'avez plus

de cartes de duel au début de votre tour, ou lorsque vous êtes le joueur défensif et que vous n'avez plus de cartes de duel.

Les cartes les plus intéressantes à avoir en main sont les cartes de compromis et les cartes d'attaque qui portent un nombre élevé. Les cartes d'attaque qui portent un nombre faible ne sont pas aussi recherchées. Les cartes d'édit sont agréables. Le pouvoir « le Philantrope » que possède Vert est, croyez-le ou non, extrêmement puissant. Grâce à lui, Vert peut se débarrasser de ses cartes « pourries » sans avoir à les jouer dans un duel. S'il donne continuellement des cartes faibles à un même joueur, il peut être pratiquement sûr que ce loueur n'aura jamais l'occasion de tirer une nouvelle main et qu'il sera obligé de jouer, dans les duels, les mauvaises cartes qu'il lui a refilées. Ça peut être vraiment très ennuyeux pour ce joueur.

VI.1 La défausse

Toutes les cartes défaussées doivent être placées, en tas, à côté de la pioche. Ce tas constitue la « défausse ».

Les cartes de duel sont défaussées lorsque le duel au cours duquel elles ont été utilisées est résolu.

Les cartes d'édit sont défaussées dès qu'elles ont été jouées ou lorsque vous tirez une nouvelle main.

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est battue, placée face cachée à la place de la pioche et sert dorénavant de pioche.

VI.2 Les cartes d'édit

Les cartes d'édit sont des cartes imprévisibles et surprenantes. Elles ont des pouvoirs spéciaux et peuvent être utilisées à votre avantage ou pour court-circuiter vos adversaires. Elles ne peuvent pas être jouées pour résoudre des duels. Sur Chacune d'elle est précisé le moment où elle peut être jouée et quels sont ses effets.

Les cartes d'édit sont toujours jouées face visible. Elles sont défaussées immédiatement après avoir été jouées.

Ces cartes sont décrites en fin de page.

Les cartes d'édit sont utiles, non seulement pour empêcher les autres joueurs d'utiliser leur pouvoir (comme c'est le cas avec les cartes de Zap cosmique), mais aussi pour récupérer des pions du Trou Noir (Les Anneaux de Mobius), pour empêcher les alliances (Champ de Force), pour affaiblir les autres joueurs (La Peste), etc... Le *pouvoir extraterrestre* « le Vulch » permet au joueur qui le possède de récupérer et d'intégrer à sa main les cartes d'édit qui ont été jouées par les autres joueurs.

VII Les *pouvoirs extraterrestres*

Votre *pouvoir extraterrestre* vous permet de faire quelque chose qui n'est normalement pas permis par les règles (*il légalise la tricherie, si vous préférez*). Chaque carte de pouvoir décrit ce qu'elle permet de faire. Les pouvoirs sont plus forts que les règles. Si les règles et un pouvoir sont en contradiction, c'est le pouvoir qui s'impose.

Certains pouvoirs sont « Facultatifs ». Ils ne prennent effet que si vous décidez de les utiliser. Les autres pouvoirs sont « Obligatoires ». Ils doivent être utilisés dès que l'occasion se présente. Les cartes de pouvoir facultatif ont un « F » inscrit en haut et à droite ; les cartes de pouvoir obligatoire ont un « O » inscrit à la même place.

De façon générale, les pouvoirs facultatifs sont mis en application dans l'ordre où les joueurs ont annoncé leur intention de les utiliser. S'il y a un problème d'ordre chronologique, c'est le pouvoir du joueur offensif qui s'applique le premier. puis le pouvoir du joueur défensif. Ensuite, les autres joueurs peuvent utiliser leur pouvoir l'un après l'autre et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur placé à gauche du joueur offensif.

Bien que nous ayons insisté, dans cet exemple, sur des pouvoirs comme Le « Vide » et Le « Philantrope », cela ne veut pas dire que les autres pouvoirs ne sont pas aussi dangereux (si ce n'est plus). Le « Vide » ne peut pas éliminer des pions s'il ne gagne pas de duels ou s'il ne réussit pas à conclure des marchés et il est peu probable qu'il puisse battre le puissant « Virus » dans un duel. Évidemment, lorsque le « Virus » rencontre le « Macron » qui pourrait dire ce qui va se passer ? Et tous ces pouvoirs ne sont, ils pas quelque peu impuissants contre le « Laser » ? Et que dire de « Chronos » ?

Le gagnant d'une partie de *Rencontre Cosmique* sera toujours le joueur le plus habile (et le plus chanceux), quelque soit le pouvoir qu'il possède.

VII.1 La perte de votre *pouvoir extraterrestre*

Vous pouvez utiliser votre *pouvoir extraterrestre* que tant que vous avez des bases sur au moins trois planètes de votre système d'origine, Si vous êtes chassés de trois de vos planètes d'origine, vous devez rétablir des bases pour en posséder au moins trois dans votre système d'origine avant de pouvoir à nouveau vous servir de votre Pouvoir.

La présence de bases d'autres joueurs dans votre système d'origine n'a aucune importance à cet égard. Ce qui est important c'est que vous ayez une base sur au moins trois planètes de votre système d'origine.

Vous perdez l'usage de votre pouvoir à l'instant même où vous perdez votre troisième planète. lorsque vous avez perdu l'usage de votre Pouvoir, retournez la carte qui le représente pour montrer que vous ne pouvez plus l'utiliser. Si vous en retrouvez l'usage, réinstallez-la à l'endroit.

VIII Les parties à deux joueurs

Dans les parties à deux joueurs, la tasse de la destinée n'est pas utilisée, sauf tout début pour déterminer quel est le joueur qui commence (*voir paragraphe III page 2*). Lorsque c'est à votre tour de jouer vous pouvez, soit lancer un duel contre une planète du système de votre adversaire, soit lancer un duel contre un planète de votre propre système où votre adversaire a une base. Les alliances ne sont pas : possibles. De plus, vous perdez l'usage de votre Pouvoir Extraterrestre lorsque vous n'avez plus de bases sur quatre des planètes de votre système d'origine (au lieu de trois dans le jeu à plus de deux joueurs).

IX Variantes

Une fois que vous aurez fait quelques parties, il se peut que vous vouliez essayer quelques unes des options suivantes :

Avertissement : *Lorsque les joueurs possèdent plus d'un Pouvoir chacun, il est possible que naissent des conflits que les règles ne prévoient pas. Si vous en discutez raisonnablement entre vous, vous pourrez résoudre tous les problèmes et continuer à garder la conquête de la galaxie à votre portée. Si vous ne réussissez pas à vous entendre, Jeux DESCARTES décline toute*

responsabilité pour les dommages que subirait éventuellement les joueurs qui prendraient des pions, des cartes ou même le cône de l'hyperespace en pleine figure...

Plusieurs pouvoirs par joueur : Les joueurs tirent, chacun, plus d'un pouvoir. Ils devraient, auparavant, se mettre d'accord sur le nombre de pouvoirs que chacun d'eux peut posséder. Comme à l'accoutumée, lorsqu'un joueur perd trois des planètes de son système d'origine, il perd tous ses pouvoirs.

Note : *À plus de deux pouvoirs par joueur, la partie risque de sombrer dans le chaos. Mais essayez quand même, de toute façon c'est marrant.*

Deux pouvoirs sur trois : Au début de la partie, chaque joueur tire trois cartes de pouvoirs. Il en rejette une et garde les deux autres. Vous pouvez ainsi utiliser vos deux pouvoirs tant que vous possédez au moins trois planètes dans votre système d'origine.

Rotation des pouvoirs : Après que tous les joueurs aient joué un tour, chacun d'eux peut décider de garder le pouvoir qu'il possède ou d'en tirer un nouveau. Après chaque tour complet suivant, les joueurs peuvent à nouveau décider de garder le pouvoir qu'ils possèdent ou d'en tirer un nouveau.

X Glossaire

Dans **Rencontre Cosmique**, beaucoup de termes peu courants sont utilisés. Le présent glossaire vous est proposé pour vous aider lorsque vous tombez sur un mot qui ne vous est pas familier.

Allié : Le joueur offensif et le joueur défensif peuvent inviter les autres joueurs à s'allier à eux au cours des duels. Un allié peut placer jusqu'à quatre pions sur l'ovale offensif (s'il est un allié offensif) ou sur l'anneau défensif (s'il est un allié défensif) du cône de l'hyperespace. Les alliés offensifs peuvent obtenir une base sur la planète qui fait l'objet du duel. Les alliés défensifs peuvent obtenir des cartes ou récupérer des pions du Trou Noir .

Anneau défensif : C'est l'étroite bande qui entoure le sommet du cône de l'hyperespace et sur laquelle les alliés défensifs : placent les pions qu'ils apportent en soutien au joueur défensif.

Base : Vous avez une base sur une planète lorsque vous avez sur celle-ci un ou plusieurs de vos pions.

Base étrangère : C'est une base que vous possédez sur une planète située dans le système d'origine d'un de vos adversaires.

Carte d'attaque : C'est une carte de duel qui comporte un nombre situé entre 4 et 30. Les cartes d'attaque sont jouées au cours des duels. Elles sont placées face cachée sur la table et retournées simultanément. Si les deux adversaires ont tous deux joués une carte d'attaque, le gagnant du duel est déterminé en comparant le total que chacun des adversaires obtient en ajoutant au nombre inscrit sur sa carte, le nombre des pions que lui-même et ses alliés ont investi dans le duel. Celui qui obtient le total le plus élevé a gagné le duel. En cas d'égalité entre les totaux obtenus par les deux adversaires, c'est le joueur défensif qui est déclaré gagnant.

Carte de compromis : C'est une carte de duel qui peut être jouée au cours d'un duel. Si les deux adversaires ont tous les deux joué une carte de compromis, ils doivent conclure un marché en une minute. Si un seul des adversaires a joué une carte de compromis, il perd automatiquement le duel, mais il a droit à une consolation.

Carte de duel : Il existe deux types de cartes de duel : les cartes d'attaque et les cartes de compromis. Les cartes de duel sont jouées face cachée et retournées simultanément (*voir paragraphe V.8 page 7*).

Cône d'hyperespace : C'est la pièce de carton en forme de cône. Lorsque vous organisez un duel, vous la pointez vers la planète que vous voulez attaquer. Les pions du joueur offensif et de ses alliés sont placés sur l'ovale offensif du cône. Les pions des alliés du joueur défensif sont placés sur l'anneau défensif (*voir paragraphe V.6 page 6*).

Consolation : Si, au cours d'un duel, vous êtes le seul à avoir joué une carte de compromis, vous perdez le duel automatiquement, mais vous avez le droit de prendre une consolation, c'est-à-dire que vous pouvez prendre, au hasard dans la main de votre adversaire, autant de cartes que vous avez perdu de pions dans le duel (*voir paragraphe V.10 page 9*).

Disques stellaires : Ce sont les plus gros jetons en plastique. Au début de la partie, vous placez un des disques stellaires de votre couleur sur l'étoile de votre système d'origine et vous déposez les autres dans la tasse de la destinée. (*voir paragraphe III page 2*)

Duel : C'est le nom qu'on donne au tour du joueur offensif. Au cours d'un duel, le joueur offensif essaie d'établir de nouvelles bases.

Édit : C'est une carte sur laquelle est inscrit le mot « EDIT ». Chaque carte d'édit a des effets particuliers sur le jeu. (*voir paragraphe VI.2 page 12*).

Hexagones de système : Ce sont les gros hexagones de carton sur les quels sont imprimés des planètes circulaires. Chaque joueur a un hexagone qui représente son système d'origine. (*voir paragraphe III page 2*).

Joueur défensif : C'est le joueur contre lequel un duel est organisé.

Joueur offensif : C'est le joueur dont c'est au tour de jouer.

Marché : Si votre adversaire et vous-même avez tous les deux joué une carte de compromis au cours d'un duel, vous avez une minute pour conclure un marché. Sinon vous perdrez chacun trois pions qui seront déposés sur le Trou Noir. Un marché peut impliquer l'échange d'un nombre indéfini de cartes (mais pas plus que n'en possède chacun des joueurs concernés par le marché) et/ou un échange d'une base au plus. (*voir paragraphe V.11 page 9*).

Ovale offensif : C'est la partie la plus large du cône de l'hyperespace, sur laquelle les pions du joueur offensif et de ses alliés sont placés au cours d'un duel.

Pions : Ce sont les petits jetons de plastique. Vous vous en servez pour attaquer, défendre ou tenir une base. (*voir paragraphe III page 2*).

Planète : Une planète est un des ronds imprimés sur les hexagones de système. (*voir paragraphe III page 2*).

Pouvoirs Extraterrestres : Ils sont représentés par les grandes cartes pliables en couleur. Chaque joueur reçoit une de ces cartes au début de la partie. La possession d'un Pouvoir Extraterrestre vous permet de faire quelque chose que les autres joueurs ne peuvent pas faire, comme cela est précisé sur chaque carte correspondante.

Système d'origine : C'est l'hexagone de système sur lequel vous avez placé un de vos disques stellaires. Les planètes de ce système sont vos planètes d'origine. (*voir paragraphe III page 2*).

Tasse de la destinée : C'est grâce à elle que vous déterminez l'endroit où un duel doit se dérouler. (*voir paragraphe V.3 page 5*).

Trou Noir : C'est le grand hexagone en carton au milieu duquel est imprimé une case noire. Lorsque vous êtes battu au cours d'un duel, vous devez y placer vos pions. Les pions qui se trouvent sur le Trou Noir ne peuvent pas être utilisés au cours d'un duel. Vous pouvez retirer certains de vos pions du Trou Noir au début de votre tour, lorsque vous gagnez un duel ou lorsqu'une carte d'édit « Les Anneaux de MœBIUS » est jouée. (*voir paragraphe III page 2, voir paragraphe V.10 page 9 et voir paragraphe V.12 page 11*)

XI Description des cartes d'édit

Anneaux de Mœbius : Vous ne pouvez jouer les Anneaux de MœBIUS qu'au moment où vous êtes sur le point de commencer votre premier ou votre second duel, avant de tirer un disque stellaire de la tasse de la destinée. Tous les joueurs peuvent récupérer tous les pions de leur couleur qui se trouvent sur le Trou Noir et les replacer sur des bases quelconques qui leur appartiennent (si un joueur n'a pas de base, il ne récupère aucun pion).

Champ de Force : Le Champ de Force peut être joué après que toutes les alliances ont été scellées (et les pions des alliés placés sur le cône de l'hyperespace), c'est-à-dire juste avant que les cartes de duel soient retournées. En jouant cette carte le joueur peut obliger des alliés à reprendre leurs pions et à les replacer sur leurs bases, ce qui revient à annuler toutes les alliances ou certaines d'entre elles seulement.

Contrôle Émotionnel : Le Contrôle Émotionnel peut être joué immédiatement après que les cartes de duel aient été retournées. Il a pour effet de transformer les cartes retournées en cartes de compromis, ce qui oblige le joueur défensif et le joueur offensif à conclure un marché ou à perdre trois pions chacun.

Gaz Stellaire : Cette carte peut être jouée au moment où un joueur est sur le point de prendre une consolation. Elle empêche ce joueur de prendre des cartes à titre de consolation (uniquement pour le duel qui vient de se terminer).

la Peste : La Peste peut être jouée à n'importe quel moment. Celui qui la joue annonce qui est la victime de la Peste. Cela peut être n'importe quel joueur. Cette victime perd trois de ses pions (qui sont immédiatement placés sur le Trou Noir), une carte d'attaque, une carte de compromis et une carte d'Edit (qui sont immédiatement placées sur la défausse). C'est à la victime de choisir les pions et les cartes qu'elle perd (mais elle ne peut pas prélever des pions qu'elle vient de placer sur le cône de l'hyperespace, elle ne peut perdre que des pions qui sont sur ses bases). Si la victime n'a pas assez de cartes ou de pions pour satisfaire aux exigences de la Peste, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire (elle perd ce qu'elle peut perdre).

Zap Cosmique : Vous pouvez jouer un Zap Cosmique au moment où un autre joueur essaie de se servir de son *pouvoir extraterrestre* (*voir paragraphe VII page 12*). Cela l'empêche de se servir de son Pouvoir qui est suspendu pendant toute la durée du duel en cours.

Note : *Comme les Pouvoirs sont différents les uns des autres et qu'ils peuvent être utilisés à des moments différents. le moment exact où une carte de Zap Cosmique peut être joué varie selon les circonstances.*