

# RENCONTRE COSMIQUE

## COMPOSITION DU JEU:

Bonus une petite aide de jeu ([voir fin de page](#))

**16 Gros jetons en plastique** (les disques stellaires)



4 jetons de chaque couleur

**80 Petits jetons en plastique** (les pions des joueurs)



20 jetons de chaque couleur

**1 plateau de jeu composé de 5 hexagones** ([voir fin de page](#))

**1 Cône d'hyperespace** en carton



**54 cartes** réparties comme ci-dessous



Dos de toutes les cartes



10 cartes



2 cartes



8 cartes



8 cartes



6 cartes



4 cartes



2 cartes



2 cartes



1 cartes



2 cartes



1 cartes



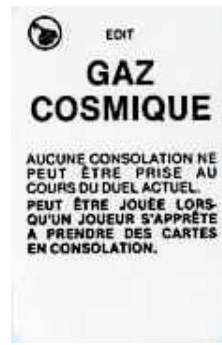
2 cartes



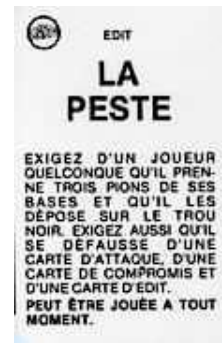
1 cartes



1 cartes



1 cartes



1 cartes



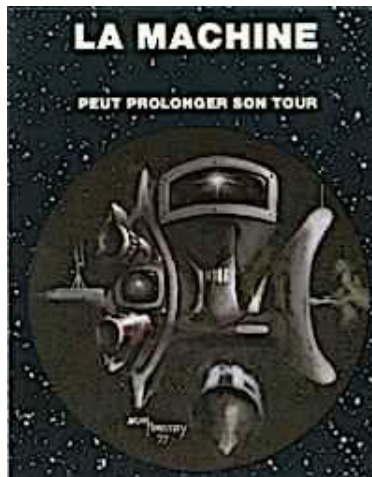
2 cartes

## 20 carton représentant 20 pouvoirs (au dos de chaque carte figure la description du pouvoir)



Vous avez le pouvoir de connaître la vérité. Lorsque vous êtes impliqué dans un duel, que cela soit en tant qu'adversaire ou en tant qu'allié, vous pouvez poser à l'un des adversaire du duel une question à laquelle celui-ci doit répondre par oui ou par non sans mentir. Vous pouvez poser votre question à n'importe quel moment avant que les cartes de duel soient jouées et il doit vous répondre immédiatement. Si la question porte sur ses intentions, il doit prendre une décision au moment où vous l'interrogez et il devra se tenir à ce qu'il a décidé, à moins, bien sûr qu'il en soit objectivement incapable lorsque le moment sera venu de l'appliquer.

**Histoire:** S'étant développé au cours d'une lutte acharnée entre des espèces plus évoluées, les Chercheurs n'ont pu trouver leur niche écologique qu'en étant extrêmement attentif aux dispositions de leurs adversaires. Toujours en train d'enquêter, il évaluent minutieusement ce qui peut être connu. Les Chercheurs ont récemment tournés leurs yeux inquisiteurs vers le cosmos.



Votre pouvoir vous permet de continuer. Votre tour n'est pas limité à deux duels. Aussi longtemps que vous avez des cartes de duel, vous pouvez continuer d'être le joueur offensif, même si vous avez perdu le duel précédent de votre tour.

**Histoire:** Une très ancienne race de l'antiquité a eu la prévoyance de construire une gigantesque machine au cœur de la planète qu'elle habitait. Déversant tout son savoir et ses ambitions dans ses mémoires, cette race a programmé cette machine en lui donnant l'ordre suivant: "Priorité... Étendre contrôle, ne jamais s'arrêter... Éliminer toute opposition, ne jamais arrêter... Obtenir la maîtrise complète, ne jamais arrêter..."



Vous avez le pouvoir de développer par suintement ou de vous rétrécir. Au cours d'un duel, après que votre adversaire et vous-mêmes ayez joué des cartes de duel et avant que celle-ci ne soient retournées, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de vos pions impliqués dans ce duel. Vous pouvez les remettre, tous ou certains seulement, dans vos bases, ou vous pouvez en rajouter autant que vous voulez à votre attaque ou à votre défense en les prélevant dans n'importe lesquelles de vos bases.

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



Vous avez le pouvoir de voyager dans le temps. Après que votre adversaire et vous-mêmes ayez retourné les cartes de duel que vous avez joués, vous pouvez éviter que le résultat qui en découle soit appliqué en annonçant: "Voyage dans le temps". Vous pouvez alors reprendre la carte que vous avez jouée et la réinsérer dans votre main. Votre adversaire retourne la carte qu'il a jouée et la place de côté (à moins que ce ne soit sa dernière carte de duel). Vous reprenez alors le déroulement du duel en choisissant chacun une carte de duel, et cette fois-ci, le résultat qui en découle est définitif. Vous pouvez jouer n'importe laquelle des cartes que vous avez en main. Lorsque le duel est résolu, votre adversaire reprend la carte qu'il avait mise de côté et la réintègre à sa main.

**Histoire:** Fait unique dans l'histoire des formes de vie, les Chronos ont toujours été capable de percer le voile du temps et de contrôler leur propre passé. Maintenant l'élite de cette race est fatigué de



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

**Histoire:** Espèce prolifique vivant sur un globe se refroidissant lentement, les clones avaient coutume de sélectionner les meilleurs d'entre eux pour les représenter dans les conflits territoriaux. Mais comme les réserves génétiques se sont épuisées, un clan a réussi à mettre au point des techniques qui lui ont permis de reproduire artificiellement son champion avant les batailles. C'est ainsi que constamment renouvelés, ils réussissent à dominer leur monde au cours d'une crise géologique et qu'ils en émergent, impatients d'utiliser leur nouvelle science dans la compétition cosmique.



Vous avez le pouvoir d'aveugler votre adversaire. Après avoir joué une carte d duel, face cachée, c'est vous qui choisissez, au hasard dans la main de votre adversaire, la carte que celui-ci doit obligatoirement jouer.

**Histoire:** descendant d'un très ancien culte adorateur du soleil, les lasers modernes ont appris à concentrer la puissance stellaire suffisamment pour réussir à aveugler n'importe quel adversaire. Ils sont maintenant lancés dans la poursuite d'un plan visant à répandre la confusion et la terreur parmi leurs ennemis avant de construire un cosmos cohérent à leur propre image.

vivre ou des rivalités sans grande importance provoquent de constants paradoxes et des séismes temporels. Ils se sont donc décidés à reconstruire l'univers. Que cela implique une profonde altération de la réalité n'apparaît aux Chronos que comme une vieille histoire.



Vous avez le pouvoir de faire masse. Chacun de vos pions a une valeur de quatre. Vous ne pouvez engager qu'un seul de vos pion pour attaquer dans un duel ou pour soutenir une attaque en tant qu'allié, mais ce pion en vaudra quatre lorsque le total de la valeur d'attaque sera calculé. Lorsque vous prenez une consolation, ou lorsque vous avez droit à des récompenses, votre pion ne compte que pour un, comme ceux des autres joueurs.

**Histoire:** Ayant commencé à vivre sur une planète gigantesque, les Macrons se sont habitués à supporter de formidables pressions atmosphériques et des gravités élevées. Ils sont si naturellement puissants qu'ils se moquent des fragiles formes d'intelligences qu'ils écrasent dans leur progression vers la domination du cosmos.



Vous avez le pouvoir de vous régénérer. Lorsque vous êtes le joueur offensif ou le joueur défensif et que vous avez moins de sept cartes en main, vous pouvez compléter votre main à sept cartes avant d'en jouer une. Pour compléter votre main, vous pouvez prendre des cartes, une à une et au hasard, de la main de n'importe quel autre joueur ou de la pioche. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par duel.

**Histoire:** Évoluant sur une lune fortement radioactive et non protégée, les versatiles Mutants ont rapidement appris à tirer parti de la nature malléable de leur hérédité. Très vite, ils ont appris à enregistrer les codes génétiques des autres formes de vie et à les contrôler de façon à démunir leurs adversaires de leurs plus élémentaires moyens de défense et à ne plus être gênés dans leur progression vers une transformation de l'univers.



Vous avez le pouvoir de faire des dons. Lorsque vous êtes l'un des adversaires ou l'un des alliés qui participent à un duel, vous pouvez, avant que les cartes de duel soient jouées, donner l'une quelconque de vos cartes au joueur offensif ou au joueur défensif. celui-ci peut garder cette carte ou la jouer.

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



Vous avez le pouvoir d'utiliser la magie. Lorsque vous êtes l'un des deux joueurs qui participent à un duel, vous pouvez, une fois que les cartes de duels ont été déposées sur la table, mais avant qu'elle soient retournées, les intervertir l'une à l'autre. ce qui fait que c'est votre carte qui sera considérée comme ayant été jouée par votre adversaire et celle de votre adversaire qui sera considérée comme ayant été jouée par vous.

**Histoire:** Au cours des temps immémoriaux, le clan des sorciers a étudié les forces cosmiques et a appris à en détourner les courants au service de la satisfaction de ses propres besoins. Après avoir débuté par de légères modifications des structures probables de la matière, les sorciers ont progressivement réussi à téléporter des objets sur de très grandes distances. Sans se soucier des occasionnels tours que peut leur jouer le destin, ils continuent, encore maintenant, à psalmodier les incantations du Grand Art.



Vous avez le pouvoir d'anéantir. Lorsque vous êtes le joueur offensif ou le joueur défensif dans un duel, tous les pions que votre adversaire (et ses alliés) perdent et devraient placer sur le trou noir parce que vous avez gagné le duel ou parce qu'un marché n'a pas été conclu à temps, sont définitivement retirés du jeu. Lorsqu'un joueur a ainsi perdu définitivement plus de 15 pions, il est éliminé et doit abandonner la partie. Il dépose ses cartes sur la défausse, et retire tous ses pions restants ainsi que ses disques stellaires du jeu. Les autres joueurs qui ont des bases sur son système d'origine conservent leurs bases.

**Histoire:** Croyant que hors du vide aucune forme de vie intelligente ne pouvait exister, les Vides furent profondément choqués d'apprendre qu'il existait des races étrangères. Ils sont actuellement en croisade pour débarrasser l'univers de toutes créatures grossièrement matérielles.



Vous avez le pouvoir de vous multiplier. Lorsque vous jouez une carte d'attaque au cours d'un duel, vous multipliez le nombre de pion qui sont de votre côté (c'est à dire ceux de vous même et ceux que vos alliés ont engagés dans le duel) par le nombre inscrit sur votre carte d'attaque (vous ne vous contentez pas de les additionner).

**Histoire:** Capable de se multiplier rapidement en présence des autres formes de vie, les Virus ont rapidement submergé leur propre planète et sont maintenant dans l'attente d'une occasion de proliférer dans l'univers entier.



Vous avez le pouvoir de récupérer. Chaque fois qu'un autre joueur joue une carte d'Édit ou se défausse d'une telle carte, vous pouvez la récupérer et l'intégrer à votre main (mais vous ne pouvez pas récupérer celles que vous avez jouées ou défaussées). Si vous devez reprendre des nouvelles cartes, vous gardez vos Édits après les avoir montrés aux autres joueurs (ensuite vous prenez sept nouvelles cartes).

**Histoire:** Pour cette race qui s'est, dès l'origine, développée dans une société hiérarchisée et bureaucratique, seul les individus qui se montraient capables de saisir les meilleures opportunités pouvaient atteindre le sommet. Au cours de millions d'années, les Vulchs ont développé leur talent inné de récupérateur qui s'est propagé à tous les membres de la race. Maintenant, les Vulchs sont prêts à utiliser les déchets rejetés par les autres, ce qui leur permet d'atteindre leur but: établir leur suprématie sur l'univers.



Votre pouvoir vous rend immortel. Chaque fois que vous perdez des pions, au lieu de les déposer sur le Trou Noir, vous pouvez les replacer sur n'importe les quelles de vos bases et continuer à vous en servir. De plus dans le cadre d'un marché, vous pouvez rendre à votre adversaire un nombre quelconque de ses pions qui se trouvent sur le Trou Noir (et qu'il peut ainsi replacer sur n'importe lesquelles de ses bases). (Voir Les cartes de compromis)

**Histoires:** Sombres formes venues d'un monde ténébreux et obscur, les Zombies se nourrissent de toutes les formes d'énergie. Ils n'ont pu prospérer qu'en réactivant les membres de leur propre race. Se nourrissant de matière organique en décomposition, ils ont horreur des pertes inutiles que provoquent les guerres et ont mis au point des techniques efficaces pour s'assurer que leur nombre ne puisse jamais être réduit.



Vous avez le pouvoir de provoquer des transferts. Lorsque vous êtes l'un des deux joueurs impliqués dans un duel, vous pouvez échanger votre main de carte contre celle de votre adversaire et ce, avant que les cartes de duel aient été jouées. L'échange est définitif, votre adversaire et vous même gardez la main que vous avez obtenue par suite de l'échange.

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



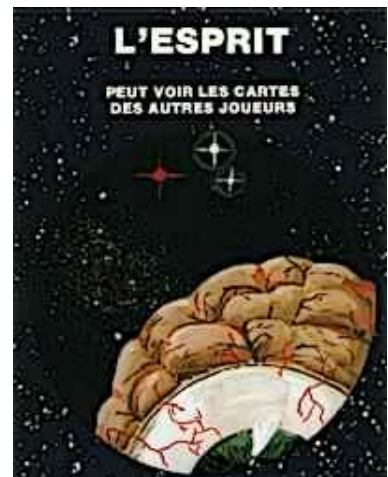
Vous avez le pouvoir de susciter l'harmonie. Lorsque vous êtes l'un des deux adversaires d'un duel, si vous jouez une carte de compromis, la carte de votre adversaire est automatiquement transformée en carte de compromis.

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



Vous avez le pouvoir de présager. Au cours d'un duel lorsque vous même et votre adversaire devez jouer chacun une carte de duel, seul votre adversaire joue la sienne et la retourne. Ce n'est qu'après que vous en ayez pris connaissance que vous choisissez, dans votre main, la carte que vous allez jouer.

**Histoire:** Au cours des millénaires pendant lesquels leur civilisation s'est développée, les Oracles ont augmenté leur aptitude à percevoir les intentions des autres à un degré inquiétant. Tout en se refusant à tester les limites de leurs visions, ils ont acquis la conviction que même l'application à court terme de leur pouvoir de prescience pouvait leur valoir une réputation de grande sagesse.



Vous avez le pouvoir de connaître. A tout moment au cours d'un duel, tant que les cartes de duel ne sont pas jouées, face cachée, sur la table, vous pouvez prendre connaissance de toutes les cartes qui constituent la main de l'un des deux joueurs concernés par le duel. (Si vous êtes l'un de ces deux joueurs, vous pouvez prendre connaissance de toutes les cartes de la main de votre adversaire).

**Histoire:** Surgi d'un système tri-stellaire traversé sans cesse par de formidables flux d'énergie, l'Esprit se nourrit d'ondes mouvantes, de rayons ultraviolets et de rayons gamma libérés par de terribles explosions. Son système sensibilisé aux potentialités cachées de toute chose l'a rendu capable d'aborder avec sagesse (et avec un certain scepticisme) les menaces que représentent ceux qui s'affrontent pour établir leur domination sur le cosmos.



Vous avez le pouvoir de vous métamorphoser. Chaque fois que vous êtes le joueur offensif ou le joueur défensif dans un duel, vous copiez le pouvoir de votre adversaire (Le joueur offensif utilise son pouvoir le premier, puis le joueur défensif). Vous pouvez utiliser le pouvoir de votre adversaire, même si celui-ci en a perdu l'usage (Si la volonté est possédée par un joueur, vous pouvez la provoquer en duel dans n'importe quel système sans avoir à tirer un disque stellaire de la tasse de la destinée).

Histoire: Les insectes ont la vie courte et s'adaptent rapidement de façon à pouvoir résister à la puissance de n'importe quel adversaire. Ils savent que leur aptitude à se métamorphoser et à copier n'importe quelle innovation écologique leur permettra d'acquiescer le contrôle suprême du cosmos.

**Ne pas utiliser ce Pouvoir dans les parties ou l'Avare ou l'Oracle sont utilisés.**

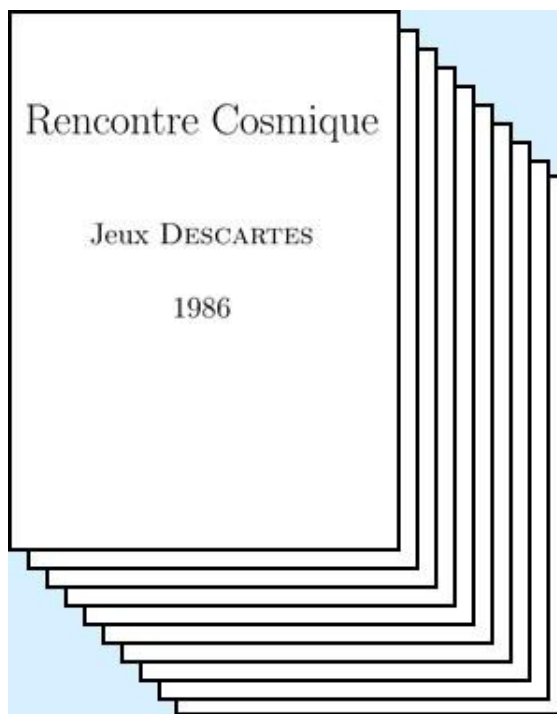
Vous avez le pouvoir de commettre des vols. Une fois que les cartes que votre adversaire et vous même avez jouées au cours d'un duel ont été rejetées à la défausse, vous pouvez récupérer celle que votre adversaire a jouée et l'intégrer à votre main pour vous en servir plus tard.

Histoire: Au sein de leurs tribus élégantes et sophistiquées, les Voleurs ont élevé l'art du vol à un niveau esthétique raffiné. Les vols les plus judicieux et subtils sont immortalisés par des légendes et des chansons. Plus tard, ils en sont venus à considérer les profondeurs de l'espace et à y développer précautionneusement leurs tentacules.

## **RÈGLE DU JEU:**

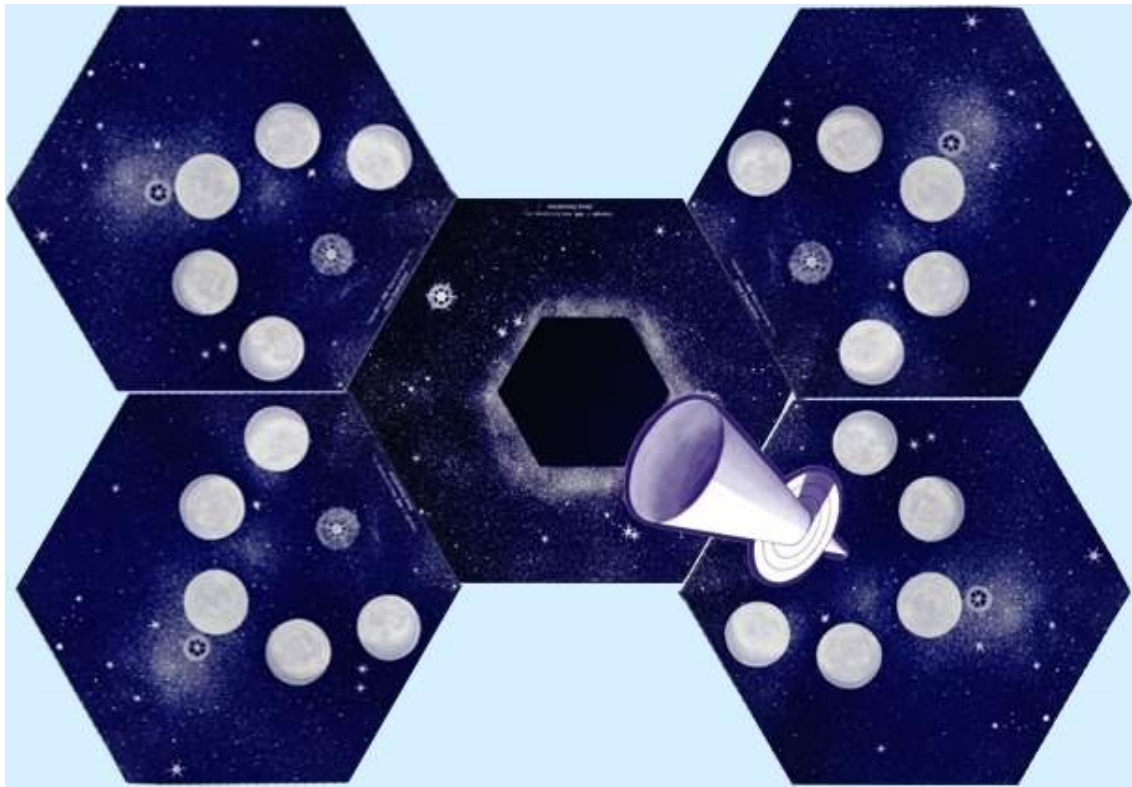
### **La règle officielle**

**merci à Dominique Rodriguez pour la mise en page sous forme de PDF**



cliquez [ICI](#) pour télécharger les règles au format PDF (175 Ko)

**Plateau de jeu (taille réelle = 50 x 40 cm)**



## **BONUS** (d'après un article de Pierre Cléquin parus dans la revue Jeux Descartes +)

### **Première leçon: Savoir utiliser les pions**

Simple piétaille représentant des forces armées brutales et déterminées, les pions n'en sont pas moins à la base de toute conquête de l'univers. Obéissants et disciplinés, ils vont et viennent d'un système stellaire à l'autre, grâce à cette merveille de technologie transgalactique qu'est le Cône de l'Hyperespace.

Il faut d'ailleurs savoir qu'aucun déplacement de pions ne peut se faire en dehors du Cône (hormis dans certains cas particuliers, comme les possibles échanges de bases conclus par deux adversaires au cours d'un Marché). Il est ainsi totalement interdit (et même dangereux !) de "réarranger" ses propres pions sur leurs bases en dehors des duels. En outre, il convient de manipuler les pions en obéissant à quelques règles élémentaires de prudence :

- Toujours prendre les pions que l'on place dans le Cône sur des bases dispersées, ceci afin de toujours équilibrer les forces qui défendent les planètes où vous êtes implanté.
- Utiliser de préférence les pions placés sur des planètes étrangères pour un duel (en veillant à laisser toujours au moins une unité sur place (histoire de garder quand même une base durement acquise), plutôt que ceux qui constituent les forces défensives des planètes de votre système natal.
- Se méfier de certains Pouvoirs particulièrement dangereux pour les pions isolés (je ne citerai pas de nom, mais l'Assassin proposé dans l'Extension n°1 est en la matière fort redoutable).
- N'employer au combat que le nombre de pions que l'on croit nécessaire. Il n'y a aucun intérêt à gaspiller des troupes, car elles ne sont pas si nombreuses que ça, et le Trou Noir est un lieu déplaisant d'où il est difficile de revenir .
- Pensez tout particulièrement aux conseils énoncés ci-dessus lors du second duel de votre tour, car les positions qui en découleront ne pourront pas être modifiées pendant un tour complet, à moins d'une alliance avec un autre joueur.

### **Deuxième leçon: Savoir jouer la bonne carte**

Les cartes Duel et Edits sont une mâne céleste qu'il faut gérer au mieux en fonction des circonstances de la partie .

Le ciel se montre rarement aussi généreux qu'on le souhaiterait, et les cartes disponibles devront toutes être utilisées. Ainsi, par exemple, il n'est pas inutile de réfléchir sur le cas une main "mitigée", composée d'autant de cartes fortes que de cartes faibles... Cruel dilemme: doit-on d'abord utiliser les "faibles" pour surprendre ses adversaires et gagner aisément un ou deux duels avant de reprendre sept nouvelles cartes ou, au contraire, doit-on s'empresse de jouer les "fortes", de peur de se les faire subtiliser par un joueur usant d'un "lâche" Compromis ?

Ne comptez pas sur moi pour vous fournir une réponse définitive, mais voici quand même quelques conseils:

- Évitez à tout prix, au moment d'un Duel important, de vous retrouver avec en main un malheureux compromis solitaire. D'une part votre adversaire, en plus de gagner ce Duel, sera peut-être ravi de se débarrasser des cartes qui l'encomrent. D'autre part, vous vous priverez de l'espoir que constitue la prise de sept nouvelles cartes toutes fraîches. Mieux vaut perdre ce genre de Duel en jouant une petite carte Attaque.

- A propos de Compromis, Il faut savoir qu'il est OBLIGATOIRE de prendre des cartes de Consolation, si on en a joué un contre une

carte Attaque .N'hésitez pas à rappeler à l'ordre les joueurs "négligents"

- A noter également qu'une carte Compromis bien placée (mais non, pas dans les gencives, quand même !) peut s'avérer une arme redoutable. Que ce soit pour s'emparer des dernières cartes d'un attaquant à la fin de son premier Duel (et ainsi l'empêcher d'en faire un second (ou, tout simplement, pour s'approprier des cartes que l'on devine intéressantes. Aaah, rien n'est évident à ce jeu là! Tout est affaire de finesse, d'intuition et d'opportunisme...

- Il est intéressant de mémoriser les cartes qui ont été jouées, tout au moins les Attaques dont la valeur est supérieure à 10 si on connaît la composition du jeu, cela peut éviter de mauvaises surprises.

- Apprenez à maîtriser la pratique habile et modérée de l'art du "bluff", Quelques bonnes parties de Poker vous l'enseigneront bien mieux que de longs discours théoriques.

### **Troisième leçon : Savoir conclure un Marché avantageux**

Il est bon d'examiner avec une grande attention le rapport des forces en présence avant d'entamer tout Marché, ainsi que de se définir un objectif personnel, le plus précis possible. Ensuite, dans le cadre des limites impératives de la minute de discussion, tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins: chantage, bluff, franchise, conciliation... Étant bien entendu que tout dépendra des circonstances, mais aussi des propositions et de l'attitude de la partie adverse.

Parfois, il est plus simple et plus efficace de couper court à de vains discours en plaçant immédiatement, silencieusement et avec dédain, trois pions dans le Trou Noir.

L'adversaire, que cela lui plaise ou non, n'aura d'autre solution que d'en faire autant. Cela peut être, entre autres, le moyen de le priver de son second Duel.

A l'inverse, on peut tout aussi bien s'entendre rapidement avec son interlocuteur sur un équitable échange de bases. Ce genre de marché a pour effet secondaire intéressant de frustrer et d'énervier les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la discussion: ce n'est jamais tout à fait une mauvaise chose! Mais faites quand même très attention quand ce type d'accord permet à votre adversaire d'acquérir une Quatrième base.

Surtout s'il peut rapidement effectuer un Duel pouvant aboutir à sa victoire (une cinquième base !).

Par contre, rien n'empêche de s'échanger directement une cinquième base, en s'octroyant ainsi une immédiate victoire partagée.

Bien sûr, certains envieux qualifieront votre succès de "vile et basse manœuvre", mais, sincèrement, qui se préoccupe de morale dans ce jeu ?

### **Quatrième leçon : Savoir faire les bonnes alliances**

Soyons clairs: Rencontre Cosmique, même s'il réserve une part non négligeable aux magouilles en tous genres, n'est pas à proprement parler un jeu de diplomatie. Il est généralement inutile de concocter de beaux et alléchants discours pour obtenir des alliances.

Les règles du jeu prévoient très précisément les bénéfices que des alliés peuvent retirer d'un duel en échange de leur soutien. La principale préoccupation d'un allié potentiel est toujours, en définitive, de savoir à qui son intervention profitera le plus. On doit donc considérer attentivement les positions de tous les joueurs avant d'appeler un allié, ou avant d'accepter de se joindre à un Duel. Notamment, par exemple, si un joueur peut gagner une seconde base en compagnie d'un allié pour lequel ce sera la cinquième... Le cas s'est déjà produit. Et le fait qu'il était six heures du matin et que c'était la dixième partie consécutive n'excuse rien !

Attention aux "sadiques" qui appellent innocemment un maximum d'alliés pour un Duel qu'ils savent perdu d'avance, rien que pour le plaisir de ne pas partir tous seuls au fond du Trou Noir. Remarquez, c'est parfois une bonne technique pour affaiblir un joueur un peu trop en avance sur les autres. Mais l'abus d'une telle pratique est déconseillé, car si le propre de l'allié cosmique est d'être volage, une rancune tenace peut lui inspirer une certaine méfiance à votre égard.

### **Cinquième leçon : Savoir respecter l'ordre des choses**

Il est très important de respecter scrupuleusement l'ordre des Phases du Duel, tel qu'il est donné dans les règles, sans autoriser la moindre rétroactivité. Vous éviterez des débats stériles sur les règles qui risquent d'handicaper le cours du jeu.

.A contrario, si l'ambiance est aimable et cordiale, on peut très bien être conciliant, afin de ne pas alourdir l'atmosphère par une trop grande rigidité. C'est à vous de voir...

Il reste cependant une source possible de controverse, dans le cas où des Pouvoirs et/ou des Edits aux effets contradictoires sont employés par des joueurs différents au cours de la même phase.

Les anciennes règles américaines du jeu proposaient une règle simple et utile pour résoudre ce type de problème:

"Quand il y a conflit dans l'usage simultané de Pouvoirs et/ou d'Edits, les joueurs interviennent dans l'ordre de priorité suivant : d'abord ceux qui ne sont ni l'attaquant, ni le défenseur, en commençant par celui qui est à la gauche de l'attaquant, puis en continuant dans le sens du jeu; ensuite vient l'attaquant, et en dernier lieu le défenseur".

### **Sixième leçon: Savoir user de son Pouvoir**

A mon avis, Rencontre Cosmique atteint une vitesse supérieure lorsque chaque joueur dispose de DEUX Pouvoirs, au lieu d'un seul. Il est toutefois recommandé de ne pas se lancer dans cette aventure avant d'être bien familiarisé avec le jeu.

Une façon très "tactique" de jouer cette variante consiste à donner quatre ou cinq Pouvoirs à chacun, ce qui permet aux joueurs de composer au mieux la paire qu'ils utiliseront en cours de partie.

Deux Pouvoirs peuvent s'harmoniser, soit par addition si leurs effets portent sur deux aspects différents du jeu, soit par multiplication quand les effets de l'un décuplent ceux de l'autre.

Un bon exemple du premier type d'assortiment est le couple Virus/ Vide; un excellent exemple du second est à coup sûr la redoutable paire Amibe/Zombie. Mais prenez garde à certains mariages plus ou moins ratés, où l'un des Pouvoirs empêche l'usage de l'autre, au moins dans certaines circonstances. C'est le cas, entre autres, pour l'association Macron/Amibe (devinez pourquoi ?) ... La variante "Pouvoirs cachés" me paraît également quasi-indispensable au bout d'un certain temps.

Une bonne ruse consiste alors à ne révéler son Pouvoir qu'au moment où il sera le plus efficace, histoire d'impressionner un peu ses adversaires. Avec deux Pouvoirs cachés par joueur, il est plus qu'intéressant d'en réserver un, puissant en attaque, pour gagner sa cinquième base. Pensez à la tête de vos partenaires si vous leur révélez un bon Virus à ce moment là...

De toute façon, lorsque vous pratiquez ce genre de variantes, mettez clairement au point, avant le début de la partie, les règles qui leur sont spécifiques. Comme, par exemple, les modalités d'utilisation du Zap dans le jeu à deux pouvoirs par personne, ou la définition du moment où l'on peut révéler son Pouvoir dans une partie à Pouvoirs Cachés.

Je ne vous imposerai pas mes vues sur ces sujets, ce sont les règles "de la table" qui auront force de loi, à condition évidemment que chaque participant les connaisse.

Une dernière précision concernant les Pouvoirs: lorsqu'un joueur "oublie" d'utiliser un Pouvoir obligatoire, il est du devoir de tous de le rappeler à l'ordre. On admettra, dans un tel cas, la rétroactivité pour réparer ce genre de négligence.

Cela m'amène à une ultime réflexion à propos des tricheurs cosmiques: Allons! Voyons! Rencontre Cosmique s'efforce, pour le plus grand plaisir de tous, d'institutionnaliser et de régler tout un tas de "tricheries" (et dans les extensions, cela ne s'arrange pas, loin de là!). Ce n'est pas la peine d'en rajouter!!

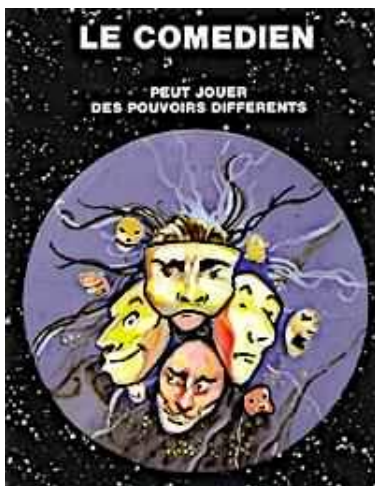
## Post-Scriptum

En bonus voici un pouvoir extraordinaire totalement inédits: **le Comédien et l'Escamoteur**



Vous avez le pouvoir de faire disparaître. Avant le début du tour de chaque joueur, vous annoncez la disparition d'un élément du jeu pour toute la durée du tour. Choisissez cet élément dans la liste ci-dessous et décrivez les effets de sa "disparition". Quand un élément a été choisi, notez-le, vous ne pourrez le faire disparaître à nouveau que lorsque chaque élément de la liste aura été désigné.

- A) La tasse de la destinée: l'attaquant effectue ses duels sur les planètes de son choix.
  - B) Le cône de l'hyperespace: Les duels cessent après la phase 2 (récupération d'un pion dans le Trou Noir)
  - C) Les pouvoirs: Aucun pouvoir ne peut être utilisé pendant ce temps (sauf celui de l'Escamoteur, bien sûr)
  - D) Le Trou Noir: tous les pions devant aller au Trou Noir pendant ce tour sont replacés sur les bases des joueurs concernés.
  - E) Les Alliances: Aucun joueur ne peut s'allier à un autre.
  - F) Le talon de cartes: Aucune carte ne peut être récupérée. Un attaquant sans carte passe son tour. Un défenseur sans carte laisse les pions ennemis débarquer sur ses planètes sans pouvoir réagir.
  - G) L'écart: Toutes les cartes jouées au cours de ce tour sont retirées du jeu pour le reste de la partie.
  - H) Les édits: Aucun édit ne peut être joué.
  - I) Les compromis(\*): Aucun compromis ne peut être joué.
  - J) Les attaques(\*): Aucune attaque ne peut être jouée.
- (\*): Note: un joueur principal d'un duel qui n'a plus en main que des cartes "escamotées" doit les rejeter et se refaire immédiatement une main de sept nouvelles cartes.  
Histoire: Mais qui a escamoté cette histoire ?...



Vous avez le pouvoir de jouer des rôles. Au début de la partie en plus de cette carte de pouvoir, vous en prenez autant qu'il y a de joueurs en présence (vous compris). Avant chaque duel dans lequel vous êtes impliqué comme attaquant ou comme défenseur, vous devez annoncer à voix haute lequel de ces pouvoirs vous allez utiliser. Vous ne pouvez pas choisir le même pouvoir pour deux duels consécutifs.

Histoire: Les Comédiens sont originaires de la nébuleuse du Trèfle. Cette race instable et cabotine est connue pour toujours refuser de se présenter sous son véritable jour aux étrangers. Elle préfère plutôt se dissimuler derrière des rôles de composition, grâce auxquels elle espère conquérir l'univers. Ses talents d'acteurs sont réputés, et craints, dans toutes les galaxies.