

**COSMIC
ENCOUNTER
DUEL**

The logo for 'Cosmic Encounter Duel' is centered in the upper half of the image. 'COSMIC' and 'ENCOUNTER' are in a bold, orange, stylized font with a blue outline. 'DUEL' is in a white, pixelated font with a blue outline. The text is set against a background of a blue and red grid that curves upwards, creating a sense of depth. A bright light source at the bottom center emits rays of light upwards, illuminating the grid and the text.

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al fantástico universo de Cosmic Encounter, un lugar poblado por seres de todas las formas y tamaños imaginables (además de una cantidad variable de ojos) que han evolucionado en una galaxia estrambótica repleta de adversarios alienígenas.

El Consejo para la Ciudadanía Cósmica ha proclamado su intención de admitir a dos nuevas especies alienígenas. ¡Pero han olvidado imprimir dos copias del formulario de solicitud, por lo que solo una especie podrá unirse al Consejo! La única solución viable es decidirlo mediante un duelo: la especie que logre controlar un mínimo de cinco planetas se ganará el derecho a recibir un Certificado de Civilización.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cosmic Encounter Duel es un juego independiente dentro del universo de Cosmic Encounter en el que dos jugadores encarnan especies alienígenas provistas de capacidades especiales que se enfrentan en situaciones disparatadas y desafíos apoteósicos.

Los jugadores se disputan planetas utilizando sus cartas y los poderes de sus aliados. ¡Gana la partida el primer jugador que logre controlar cinco planetas!

MONTAJE DE SELECTOR



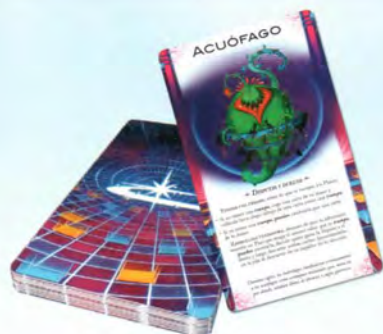
MONTAJE DEL REZAGADO



MONTAJE DE TÁCTICA



CONTENIDO



27 cartas de Alienígena



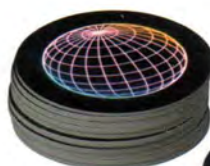
20 Naves azules



20 Naves naranjas



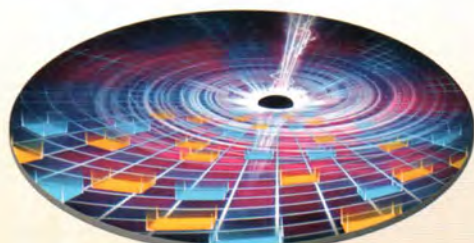
18 cartas de Emisario



12 fichas de Planeta



2 selectores de Naves



1 ficha del Vórtice



13 cartas de Descubrimiento



17 cartas de Plan azules



25 cartas de Evento



17 cartas de Plan naranjas



19 cartas de Mantenimiento



19 cartas de Refuerzo



1 indicador del Rezagado



5 fichas de Táctica azules



5 fichas de Táctica naranjas

CONCEPTOS BÁSICOS

En esta sección se explican los fundamentos básicos que deben conocerse antes de empezar a jugar.

ALIENÍGENAS

Cada jugador asume el papel de una especie alienígena, representada por la carta que escoge durante la preparación de la partida. Este Alienígena otorga al jugador una o varias capacidades especiales que le permiten alterar la partida de diversas maneras. El funcionamiento de estas capacidades se describe en las cartas de Alienígena.



Carta de Alienígena

NAVES

Las Naves representan los diversos vehículos espaciales que utilizan las especies para surcar el cosmos. Dado que el espacio es un lugar muy peligroso, estas naves suelen ir armadas por si las cosas se ponen feas.

Cada jugador dispone de 20 Naves. Durante el transcurso de una partida, las Naves de un jugador pueden encontrarse en su **SUMINISTRO**, la reserva de Naves disponibles que el jugador utilizará para librar duelos. Las Naves pueden amontonarse para que ocupen menos espacio sobre la mesa.



PLANETAS

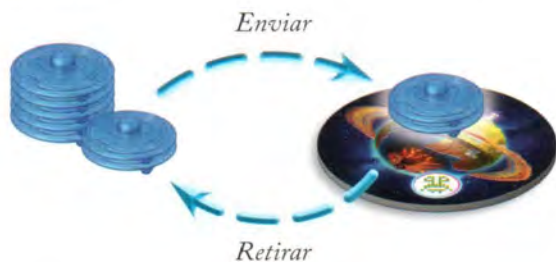
Los Planetas representan los nuevos entornos que estas civilizaciones en ciernes aspiran a colonizar, subyugar o influenciar por medios políticos. El multiverso contiene infinidad de mundos distintos, a cuál más extraño y absurdo. ¿Cuáles te encontrarás tú?

Las Naves pueden colocarse encima de estos Planetas. Cuando un jugador tiene Naves en un Planeta (y no se está librando un duelo por él), ese jugador **CONTROLA** el Planeta. Según esta definición, puede ocurrir que ambos jugadores controlen un mismo Planeta.



Naves en un Planeta

Ciertos efectos pueden permitir a un jugador **ENVIAR** Naves a un Planeta. Las Naves que se envían de este modo se colocan sobre la ficha del Planeta. Si un efecto permite **RETIRAR** una Nave de un Planeta, el jugador ha de tomar la Nave que tiene sobre ese Planeta y colocarla en su suministro.



EL VÓRTICE

El Vórtice representa un lugar comprendido entre los mundos y más allá del espacio. Las Naves que viajan al Vórtice pueden regresar, pero también cabe la posibilidad de que se pierdan para siempre.

Cada jugador empieza la partida con cinco de sus Naves en el Vórtice. Si algún efecto permite a un jugador **RECUPERAR** una Nave, ha de tomar una de las Naves que tiene en el Vórtice y colocarla en su suministro. Una Nave también puede resultar **DESTRUIDA**, en cuyo caso ha de situarse en el Vórtice.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para disponer una partida de *Cosmic Encounter Duel* es preciso seguir estos pasos en el orden indicado:

1 PREPARAR EL DESTINO:

Separa las cartas de Descubrimiento, Evento, Mantenimiento y Refuerzo en sendos mazos y barájalos. Mezcla las fichas de Planeta formando un montón. Coloca todos estos componentes boca abajo sobre la superficie de juego, al alcance de todos los jugadores, tal y como se indica en la ilustración.

Mazo de Descubrimientos



Mazo de Eventos



Mazo de Mantenimiento



Montón de Planetas



Mazo de Refuerzos

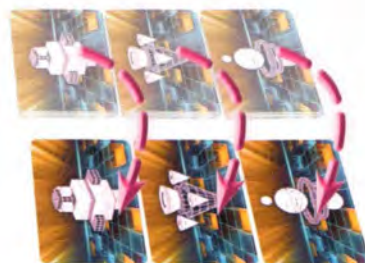


2 CONVOCAR A LOS EMISARIOS:

Separa las cartas de Emisario en tres mazos distintos clasificados según sus iconos. Coge una carta de Emisario al azar de cada mazo y colócalas todas boca abajo formando una fila entre ambos jugadores. Es posible que volváis a necesitar estos mazos durante el transcurso de la partida.

Si es la primera vez que jugáis, utilizad las cartas del Garrote (♣), el Elegido (♥) y el Duplo (♠) en vez de elegir las al azar (pero colocadlas boca abajo igualmente).

Mazos de Emisarios



Cartas de Emisario en juego

3 ESCOGER ALIENÍGENAS Y REUNIR COMPONENTES DE JUEGO:

Cada jugador elige un Alienígena y pone su carta boca arriba en su zona de juego. Si es vuestra primera partida, uno de vosotros debería jugar con el Enjambre y el otro con el Primoide.

Un jugador coge las 20 Naves naranjas, las 5 fichas de Táctica naranjas, el selector naranja y el mazo de cartas de Plan naranjas; luego baraja este último. El otro jugador hace lo mismo con los componentes de color azul.

Cada jugador sitúa sus fichas de Táctica en pie, con el reverso orientado hacia su adversario para que este no pueda identificarlas.



Componentes del jugador azul

4 PREPARAR EL VÓRTICE:

La ficha del Vórtice debe colocarse al alcance de ambos jugadores. A continuación, cada jugador sitúa **cinco** de sus Naves sobre el Vórtice.



5 DESIGNAR AL REZAGADO:

Cada jugador muestra la primera carta de su mazo de Plan. El que saque la carta con el número más alto es designado como **LÍDER**. El otro jugador pasa a ser el **REZAGADO** y recibe el indicador del Rezagado. Si ambos jugadores sacan la misma carta, el de mayor edad será el Líder. Aunque uno de los jugadores empiece como Rezagado, estos papeles podrán intercambiarse durante el transcurso de la partida.



6 ROBAR LAS MANOS INICIALES:

Cada jugador coge la carta que ha mostrado y roba las cinco primeras cartas de su mazo de Plan para formar una mano inicial de **seis** cartas. Si se juega con un Alienígena que estipule un tamaño distinto para la mano de cartas, se robarán tantas como sean necesarias hasta alcanzar dicho número.



7 ROBAR LA PRIMERA CARTA DE DESCUBRIMIENTO:

Roba la primera carta del mazo de Descubrimientos (🌐). ¡Ya puede comenzar la partida!



EJEMPLO DE ZONA DE JUEGO



CÓMO JUGAR

Una partida de *Cosmic Encounter Duel* consiste en ir robando y resolviendo cartas de Destino. Cada carta de Destino supone un avance en la partida o introduce cambios de algún tipo.

Como ya se ha explicado durante la preparación de la partida, esta se inicia robando la primera carta del mazo de Descubrimientos (🌐).

Cuando los jugadores roban una carta de Destino, esta se coloca boca arriba en una pila de descartes que se denomina **PASADO**. El Pasado es una **sola** pila de descartes común para los tres mazos del Destino. Los jugadores pueden mirar las cartas depositadas en el Pasado, pero no pueden alterar su orden a menos que algún efecto de juego lo permita de manera expresa.

Cartas de Descubrimiento



Cartas de Mantenimiento

Una vez depositada la carta de Destino boca arriba en el Pasado, los jugadores leen su enunciado en voz alta y siguen sus instrucciones.

Las cartas de Destino del mismo tipo tienen efectos similares:



- **Cartas de Descubrimiento:** estas cartas requieren que los jugadores **DESCUBRAN** un Planeta y libren un duelo en él. Para descubrir un Planeta, se coge el primero que haya sobre el montón de Planetas y se coloca boca arriba formando una línea imaginaria entre ambos jugadores. Los duelos, cuyo procedimiento se describe con detalle más adelante, siempre concluyen con el Planeta bajo el control de uno de los jugadores (o de los dos).



- **Cartas de Evento:** estas cartas plantean una amplia diversidad de retos que ponen a prueba la habilidad de los jugadores. Sus efectos son variados e impredecibles; algunos incluso obligan a los jugadores a repetir el duelo librado por el control de un Planeta conquistado previamente.



- **Cartas de Mantenimiento:** estas cartas representan un breve respiro en medio de todo el caos. Proporcionan a los jugadores un medio para recuperar Naves, robar cartas, mejorar sus relaciones con los Emisarios, obtener Refuerzos y, en última instancia, prepararse para un nuevo duelo.

Después de resolver una carta, los jugadores deben mirar el icono que aparece al pie de la misma. Este símbolo identifica el mazo del que deberán robar a continuación. Acto seguido, se roba la primera carta de ese mazo y se resuelven sus efectos. La partida prosigue de este modo hasta que uno de los jugadores sea declarado ganador.



Tras resolver esta carta, deberá robarse y resolverse la primera carta del mazo de Eventos (💣).



GANAR LA PARTIDA

La partida puede terminar de tres formas distintas:

- Antes de robar la siguiente carta de Destino, si un jugador ya controla cinco Planetas, ese jugador gana la partida; si ambos jugadores han obtenido el control de su quinto Planeta, los dos son declarados ganadores. Para controlar un Planeta, un jugador debe tener al menos una Nave en él.
- Si en algún momento un jugador tiene que enviar Naves a un Planeta y no puede hacerlo porque no le queda ninguna en su suministro, habrá perdido la partida y su adversario será declarado ganador. ¡Si esto les ocurre a ambos jugadores a la vez, los ganadores de la partida serán los que estén mirando (mascotas incluidas)!.
- Algunas cartas de Alienígena y Destino plantean métodos alternativos para ganar la partida. Estos métodos se describen en los enunciados de la carta en cuestión.

DUELOS

Durante la partida, los jugadores librarán duelos para disputarse el control de los Planetas. En un duelo, los jugadores envían Naves al Planeta, juegan cartas y resuelven Tácticas. Se puede ganar un duelo de las siguientes maneras:

- Destruyendo todas las Naves que tenga el adversario en el Planeta actual.
- Obteniendo la puntuación más alta de Influencia.

TÁCTICAS

Los jugadores emplean fichas de Táctica para atacar o defender Naves durante un duelo. Los anversos de estas fichas están divididos en dos mitades, y cada una de estas mitades tiene un efecto determinado por uno de los siguientes iconos:

- **✱ Explosión:** puede utilizarse para destruir Naves.
- **♥ Escudo:** puede utilizarse para evitar la destrucción de Naves.
- **🔄 Recuperación:** puede utilizarse para reponer las Tácticas gastadas.



Todas las Tácticas empiezan la partida PREPARADAS, lo que significa que están disponibles para que su propietario las utilice. Una Táctica preparada se coloca de pie y orientada hacia el jugador que la controla. Cuando el jugador usa una Táctica (ver más adelante), dicha Táctica se considera GASTADA. Una Táctica gastada debe tumbarse de tal modo que ambos jugadores puedan ver sus iconos, y no se puede volver a usar hasta que algún efecto de juego la prepare.



Táctica preparada



Táctica gastada

PLANES E INFLUENCIA

Durante un duelo, cada jugador elige una carta de Plan de su mano. Por norma general, cuanto más alto sea el número que tiene impreso, mejor. Una vez mostrada esta carta, se convierte en la puntuación inicial de **INFLUENCIA** de ese jugador. Se pueden usar cartas adicionales, así como capacidades especiales de Alienígenas o Emisarios, para aumentar esta Influencia. Al final del duelo, el jugador que haya alcanzado la puntuación más alta de Influencia es declarado vencedor.

Toda carta de Destino que plantee un duelo también proporcionará una bonificación por ventaja numérica. El jugador que tenga más Naves presentes en el Planeta ostenta la **VENTAJA NUMÉRICA** y añade esa bonificación a su Influencia. Si ambos jugadores tienen el mismo número de Naves presentes, ninguno de ellos recibe la bonificación. Esta ventaja numérica puede alternarse entre jugadores durante el transcurso del duelo.

y libra un duelo en él.

VENTAJA NUMÉRICA: +9

PERDEDOR:

PREMIO A LA INGENUIDAD

PROCEDIMIENTO DE UN DUELO

Cuando se indique a los jugadores que han de librar un duelo, también se señalará el Planeta en el que tiene lugar ese duelo. Para librar un duelo, los jugadores deben completar el siguiente procedimiento en el orden establecido:

1 SELECCIONAR NÚMERO DE NAVES:

Cada jugador escoge en secreto un número comprendido entre el **uno** y el **cuatro** en su selector de Naves. Este número es la cantidad de Naves que desea enviar al Planeta.

2 MOSTRAR LOS SELECTORES:

Ambos jugadores enseñan sus selectores a la vez. Luego cada uno coge de su suministro la cantidad de Naves que ha seleccionado y las sitúa en el Planeta.



El jugador naranja ha optado por enviar tres Naves al Planeta.

3 MOSTRAR EMISARIOS:

Empezando por el Líder, cada jugador que tenga un Emisario boca abajo puede mostrarlo si lo desea. Esto se describe con mayor detalle más adelante (ver «Uso de Emisarios» en la página 15).



4 ELEGIR PLANES Y TÁCTICAS:

Cada jugador escoge una carta de su mano en secreto y la coloca boca abajo sobre la mesa. Al principio de la partida, el mazo de cada jugador estará formado por cartas de Plan con valores comprendidos entre -2 y 42.

Además, cada jugador elige una Táctica que tenga preparada y la sitúa junto al Plan que ha escogido (con el reverso orientado hacia su adversario, para que este no pueda verla), de tal modo que la mitad de la ficha que desea resolver quede en la parte de abajo.



El jugador naranja ha elegido un Plan y la Táctica de 2.

5 MOSTRAR Y RESOLVER TÁCTICAS:

Cada jugador muestra la Táctica que ha elegido dándole la vuelta a la ficha para que su adversario pueda verla. A continuación, ambos jugadores resuelven las Tácticas que han mostrado. Una vez hecho esto, las Tácticas se gastan (ver «Tácticas» en la página 9).



El jugador naranja gira su ficha de Táctica para enseñársela a su adversario.

Las Tácticas mostradas se resuelven de las siguientes maneras:

- Cada ★ mostrado destruye tantas Naves enemigas que estén en el Planeta como el valor de ★. Si el adversario ha mostrado una Táctica ♥, el valor de ★ se reduce tantos puntos como el valor de ♥.
- Si se muestra un ♥ y el adversario no ha mostrado un ★, el Escudo no tiene ningún efecto.
- Si un jugador muestra una Táctica de 1 ☺, elige una de sus Tácticas gastadas y la prepara. Además, la Táctica de 1 ☺ mostrada seguirá preparada (es decir, no se gasta después de usarla).
- Si un jugador muestra una Táctica de 2 ☺, elige dos de sus Tácticas gastadas y las prepara. Acto seguido, su adversario elige una de sus propias Tácticas gastadas y la prepara (sin incluir la Táctica que tiene mostrada actualmente). Como ocurre con la de 1 ☺, la Táctica de 2 ☺ que se acaba de jugar se queda preparada.

6 COMPROBAR NÚMERO DE NAVES:

Los jugadores comprueban cuántas Naves quedan en el Planeta y aplican el resultado correspondiente:

- Si no quedan Naves en el Planeta, ambos jugadores descartan los Planes que han escogido y vuelven a empezar el duelo desde el paso 1 («Seleccionar número de Naves»).
- Si ambos jugadores siguen teniendo Naves en el Planeta, se procede con el paso 7 («Mostrar los Planes»).
- Si solamente quedan Naves de un jugador, este es declarado vencedor del duelo. En tal caso, se procede con el paso 10 («Resolver el premio»).

7 MOSTRAR LOS PLANES:

Cada jugador enseña la carta de Plan que ha escogido.

SOLICITAR REFUERZOS:

Los jugadores pueden usar Refuerzos para modificar **la Influencia de cualquier jugador**. Estas cartas de Refuerzo se colocan junto a los Planes cuyas puntuaciones estén modificando (ver «Refuerzos» en la página 14).

DETERMINAR AL VENCEDOR:

El jugador que haya obtenido la puntuación más alta de Influencia es el vencedor del duelo. ¡En caso de empate, la victoria en el duelo se otorga al Rezagado!

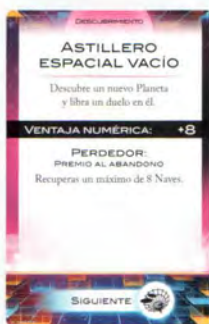
Para determinar la Influencia total de un jugador hay que sumar la puntuación básica de su Plan, la bonificación otorgada por la ventaja numérica (si tiene más Naves presentes en el Planeta) y los modificadores aplicados por las capacidades de Refuerzos, Alienígenas y Emisarios.

EJEMPLO DE DUELO



El Preservador juega con los componentes de color naranja, y el Macarra utiliza los componentes azules. Se ha robado la carta «Astillero espacial vacío» del mazo de Descubrimientos.

Los jugadores cogen el siguiente Planeta del montón, lo colocan en el centro de la mesa y se disponen a librar un duelo por él.



1. Ambos jugadores usan sus selectores para escoger en secreto el número de Naves que quieren enviar.



2. Los jugadores muestran sus selectores. El Preservador envía tres Naves y el Macarra envía dos Naves.



3. Como tiene más Naves en el Planeta, el Preservador goza actualmente de la ventaja numérica (que en este caso proporciona un +8, tal y como figura en la carta «Astillero espacial vacío»). Cada jugador elige en secreto y al mismo tiempo una carta de Plan de su mano y una de sus fichas de Táctica disponibles.



10 RESOLVER EL PREMIO:

El vencedor o perdedor del duelo resuelve el premio indicado en la carta, dependiendo de a cuál de ellos se aplique su enunciado.

PERDEDOR:
PREMIO A LA INGENUIDAD
Puedes empeorar tu relación
con 1 Emisario.
Puedes mejorar tu relación
con 1 Emisario.

El jugador que perdiese este duelo ganaría el «Premio a la ingenuidad».

11 DESENLACE:

El jugador que ha perdido el duelo retira todas sus Naves de ese Planeta (si aún le queda alguna) y las devuelve a su suministro. Las Naves del jugador que ha ganado el duelo se quedan en el Planeta, que a partir de este momento pasa a estar bajo su control.

Cada Plan (así como los Refuerzos que hayan modificado su puntuación de Influencia) se descarta y se deposita en la pila de descartes del jugador que ha mostrado ese Plan.

A continuación, se comprueba si el indicador del Rezagado ha de cambiar de manos (ver «El Líder y el Rezagado» en la página 16).

4. Ambos jugadores muestran las Tácticas que han escogido. El Preservador enseña una de 2 ♥, y el Macarra revela una de 4 ★.



5. El Macarra destruiría las tres Naves del Preservador, pero la Táctica de 2 ♥ reduce sus 4 ★ en dos puntos. Por tanto, el Macarra solo destruye dos de las Naves del Preservador, que se colocan en el Vórtice.



Preservador solamente le queda una Nave en el Planeta, de modo que el Macarra es quien posee ahora la ventaja numérica (y recibe el +8 correspondiente).

6. Los jugadores muestran sus Planes. El Preservador ha escogido «El siniestro» (valor 13), y el Macarra ha optado por «El insuficiente» (valor 06).



7. La Influencia del Preservador es de 13, y la Influencia del Macarra es de 14 (6 por su Plan más 8 por la bonificación que le otorga la ventaja numérica). El Macarra ha ganado el duelo, así que el Preservador se retira del Planeta y gana el «Premio al abandono».



REFUERZOS

Los Refuerzos representan impedimentos o colaboraciones de naturaleza inesperada que pueden surgir mediante diversos efectos de juego. Cuando un jugador gana un Refuerzo, debe robar una carta de la parte superior del mazo de Refuerzos y añadirla a su mano.



Durante una disputa (ver más adelante) o un duelo, los jugadores pueden usar Refuerzos para modificar sus puntuaciones de Influencia. El Líder dispone de la primera oportunidad para utilizar un Refuerzo o renunciar a ello. Después su adversario

recibe otra oportunidad para utilizar un Refuerzo o renunciar a ello. Ambos jugadores se van turnando de este modo para usar Refuerzos hasta que los dos renuncien de manera consecutiva.

En el desenlace de un duelo o disputa, los Refuerzos se descartan colocándolos en la pila de descartes del jugador cuya Influencia estaban modificando. Por tanto, si un jugador utiliza una carta de Refuerzo para modificar la Influencia de su adversario, al descartar dicha carta deberá colocarse en la **pila de descartes del adversario**.

EJEMPLO DE USO DE REFUERZOS

La Matrona de hierro libra un duelo contra el Encurtido.

1. El Plan jugado por la Matrona de hierro es «El casi imbatible» (valor 31), mientras que el Encurtido se ha decantado por «El inferior a la media» (valor 10). Ambos tienen el mismo número de Naves, por lo que ninguno tiene la ventaja numérica.
2. Como el Encurtido es el Líder, tiene preferencia para jugar el primer Refuerzo. Decide usar la carta «Apoyo total» (+12) aplicando su efecto a su propio bando, por lo que su Influencia asciende a 22.
3. La Influencia del Encurtido sigue siendo inferior, así que la Matrona de hierro opta por pasar. El Encurtido tiene ahora otra oportunidad para reforzar sus Naves y juega la carta «Ganarse a la oposición» (-10) contra la Matrona de hierro, lo cual reduce su Influencia a 21.
4. Dado que ahora tiene menos Influencia que su adversario, la Matrona de hierro juega la carta de Refuerzo «¡Traidores!» (-07) contra el Encurtido, rebajando así su Influencia a 15.
5. Aunque el Encurtido dispone ahora de otra oportunidad para jugar un Refuerzo, ya no le queda ninguno, de modo que cede el turno de nuevo a la Matrona de hierro. esta también renuncia a su turno y es declarada vencedora del duelo. Las cartas con los valores 31 y -10 se descartan y se depositan en la pila de descartes de la Matrona de hierro; las cartas con los valores 10, +12 y -07 se descartan colocándolas en la pila de descartes del Encurtido.



EMISARIOS

Toda partida comienza con tres Emisarios en juego, embajadores de las especies alienígenas establecidas en la galaxia que ya aparecieron en el juego *Cosmic Encounter*. Los Emisarios se separan en tres mazos diferentes, cada uno con un icono exclusivo. Al igual que los Alienígenas de los jugadores, cada Emisario tiene sus propias capacidades especiales. Sin embargo, para que un jugador pueda utilizar la capacidad especial de un Emisario, primero ha de convertirlo en su aliado.

ALIANZAS CON EMISARIOS

Al principio de la partida, los tres Emisarios seleccionados se sitúan en el centro de la mesa, entre ambos jugadores. Estos **EMISARIOS NEUTRALES** aún no son aliados de nadie. Ciertos efectos de juego pueden hacer que las relaciones con los Emisarios mejoren o empeoren.

Si un efecto de juego **MEJORA LA RELACIÓN** de un jugador con un Emisario, ese jugador ha de elegir un Emisario neutral y convertirlo en **ALIADO** trasladando la carta del Emisario a su zona de juego.

También puede mejorarse la relación con un Emisario que esté aliado con el adversario, en cuyo caso ese Emisario vuelve a considerarse neutral.

Si un efecto de juego **EMPEORA LA RELACIÓN** de un jugador con un Emisario, se procede a la inversa: ese jugador ha de elegir un Emisario que sea su aliado y convertirlo en neutral, o bien hacer que un Emisario neutral se alíe con su adversario.

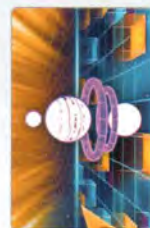
Cada jugador solamente puede tener un Emisario aliado, nunca más. Si en algún momento un jugador tiene más de un Emisario como aliado, deberá empeorar su relación con todos ellos salvo con uno.

Si un jugador mejora su relación con un Emisario que ya es su aliado, no ocurre nada. De igual modo, si se empeora la relación de un jugador con un Emisario que ya está aliado con su adversario, tampoco ocurre nada.



Si el jugador naranja mejora su relación con un Emisario neutral, este se convierte en su aliado.

Emisario aliado del jugador naranja



Emisarios neutrales

Si el jugador naranja mejora su relación con el Emisario aliado del jugador azul, dicho Emisario vuelve a ser neutral.



Emisario aliado del jugador azul

USO DE LOS EMISARIOS

Todos los Emisarios comienzan la partida boca abajo. Después de que un jugador se convierta en aliado de un Emisario que está boca abajo, puede consultar sus capacidades especiales sin enseñar la carta a su adversario. En los enunciados de estas capacidades se indica cuándo y cómo pueden resolverse. Los Emisarios solamente pueden mostrarse durante un duelo o una disputa.

Mientras un jugador tenga un Emisario aliado boca arriba, la capacidad especial de ese Emisario se considera activa; por tanto, todos los enunciados de su carta que contengan la expresión «**debe**» habrán de aplicarse tanto si el jugador quiere como si no. A menos que se indique otra cosa, cuando un jugador utiliza la capacidad especial de un Emisario este permanece boca arriba y sigue siendo su aliado. Cuando un Emisario que está boca arriba se vuelve neutral, se queda boca arriba, pero su capacidad especial deja de estar activa (hasta que vuelva a convertirse en aliado de un jugador).

EL LÍDER Y EL REZAGADO

Los papeles de Líder y Rezagado se determinan al azar durante la preparación de la partida, y en el transcurso de la misma se irán alternando entre los jugadores. Si en algún momento el Rezagado controla más Planetas que el Líder, los jugadores intercambian estos papeles y el indicador del Rezagado se cede al nuevo jugador Rezagado.

Tanto el Líder como el Rezagado están sujetos a diversas reglas puntuales que han de tenerse presentes:

- En disputas y duelos, si ambos jugadores tienen la misma puntuación de Influencia, gana el Rezagado.
- En disputas y duelos, el Líder dispone de la primera oportunidad para jugar Refuerzos.

- En disputas y duelos, cuando los jugadores puedan optar por mostrar Emisarios que estén boca abajo, el Líder escoge y muestra su Emisario en primer lugar.
- Al usar la barra planetaria (ver «Barra planetaria» en la página 18) que figura en las cartas de Evento (☁), si hay más de un Planeta con alguno de los símbolos que aparecen en la carta, el Rezagado elige a cuál de esos Planetas se aplica el efecto.



Indicador del Rezagado

TAMAÑO DE LA MANO

El tamaño de la mano señala el número de cartas que un jugador debe tener en la mano cuando así se le indique, ya sea robando las que falten o descartando las que sobren. El tamaño normal es de **seis** cartas, aunque esta cifra puede verse alterada por ciertos efectos de juego (como por ejemplo la capacidad especial de un Alienígena).

SIN CARTAS EN EL MAZO

Si un jugador necesita robar cartas y no queda ninguna en su mazo, debe barajar su pila de descartes para formar un nuevo mazo del que robar.

AJUSTAR EL TAMAÑO DE LA MANO

Antes de mostrar una nueva carta de Destino, si el número de cartas que tiene un jugador en su mano excede el tamaño de su mano, deberá elegir y descartar tantas cartas como sea necesario para no superar esta cantidad.

SIN CARTAS EN LA MANO

Antes de mostrar una nueva carta de Destino, si un jugador no tiene ninguna carta en la mano, deberá robar de su mazo tantas cartas como necesite hasta alcanzar la cantidad estipulada por el tamaño de su mano.

Además, cuando se está resolviendo un efecto, si un jugador debe utilizar una carta de su mano (para jugarla, mostrarla, mirarla o similar) y no le queda ninguna, deberá robar cartas hasta reponer el tamaño de su mano y luego resolver el efecto.



REGLAS ADICIONALES

DISPUTAS

Algunas cartas de Destino plantean una disputa entre los jugadores. Una disputa es básicamente un duelo simplificado durante el cual solo se escogen y muestran cartas de Plan; en ella no se involucran Naves, Planetas, Tácticas ni Premios.

Para resolver una disputa, los jugadores han de llevar a cabo el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. **Mostrar Emisarios:** empezando por el Líder, cada jugador que tenga un Emisario boca abajo puede mostrarlo si lo desea.
2. **Elegir Planes:** cada jugador escoge en secreto una carta de su mano y la sitúa boca abajo en su zona de juego.
3. **Mostrar Planes:** ambos jugadores muestran los Planes que han seleccionado.
4. **Pedir Refuerzos:** los jugadores pueden usar cartas de Refuerzo.
5. **Determinar al vencedor:** el jugador que sume la puntuación más alta de Influencia es declarado vencedor de la disputa. ¡En caso de empate, gana el Rezagado!
6. **Resolver el efecto de la disputa:** el vencedor resuelve el efecto de la disputa siguiendo las instrucciones de la carta de Destino.
7. **Desenlace:** se descartan los Planes y Refuerzos utilizados, depositándolos en sus respectivas pilas de descartes.

CAPACIDADES DE ALIENÍGENAS

En cada carta de Alienígena figuran el nombre de su especie y sus diversas capacidades especiales, cuyos enunciados explican cómo usarlas. Algunas capacidades o grupos de capacidades aparecen bajo encabezados que indican cuándo pueden utilizarse, como por ejemplo «Preparación de la partida», «Disputas», «Duelos» o «Disputas y duelos».

CASTIGO: cuando tu adversario tenga 1 sola carta en la mano, debe mostrarla. Si es una carta de valor «20», «31» o «42», ganas la partida.

← **DISPUTAS Y DUELOS** →

MANO DURA: después de que se muestren los Planes, puedes tratar cada carta de valor «20» mostrada como si fuera de valor «42» o bien «-42».

El Castigo de la Matrona de hierro siempre está en vigor, pero el efecto de su «Mano dura» solamente se considera activo cuando se está resolviendo una disputa o un duelo.

El color de las franjas que enmarcan las ilustraciones de las cartas de Alienígena indica la complejidad de sus capacidades especiales. Las de color verde son las más simples, las amarillas son algo más complejas, y las rojas son las más complicadas. Este grado de dificultad no guarda relación alguna con las probabilidades de victoria de cada Alienígena, sino que ha de tomarse como un indicativo del esfuerzo mental necesario para sacar el máximo partido de sus capacidades.

Estos son los tres grados de complejidad de las capacidades.

RECURSOS

Algunas cartas de Mantenimiento (🛠️) permiten adquirir recursos de uno o varios Planetas. Para adquirir recursos de un Planeta, hay que localizar el símbolo de la carta que se corresponda con el símbolo de ese Planeta y resolver el correspondiente efecto.



Mejora tu relación con 1 Emisario.



Ganas 2 Refuerzos.



Roba 3 cartas.



El jugador naranja podría mejorar su relación con 1 Emisario o robar 3 cartas, mientras que el jugador azul podría ganar 2 Refuerzos o robar 3 cartas.

BARRA PLANETARIA

Algunas cartas de Evento presentan una barra planetaria que sirve para determinar en qué Planeta tiene lugar un efecto concreto. Para utilizar una barra planetaria, hay que consultar el primer símbolo empezando por la izquierda y verificar si hay algún Planeta mostrado que tenga ese símbolo. De no ser así, se repite el procedimiento con el segundo símbolo de la barra planetaria, y así hasta que se encuentre un Planeta. Si hay un Planeta mostrado que contenga ese símbolo, se escogerá dicho Planeta. Si hay varios Planetas con el mismo símbolo, el Rezagado elige uno de ellos.

VENGANZA ORDINARIA



Usa la barra planetaria para elegir un Planeta y librar un duelo en él. Ningún jugador que controle ese Planeta podrá enviar Naves.



Como no hay ningún Planeta mostrado que contenga el símbolo azul, el Rezagado debe elegir uno de los dos Planetas que tienen el símbolo rosa.

ACLARACIONES

CAPACIDADES ESPECIALES

En esta sección se explican diversos matices de las expresiones más usadas en los enunciados de las capacidades especiales para facilitar una correcta interpretación de las mismas.

- En el enunciado de cada capacidad especial se indica cuándo y cómo puede resolverse.
- Todas las capacidades de las cartas son de carácter obligatorio, a menos que en su enunciado se utilice el verbo «poder» (normalmente resaltado en negrita). Las capacidades de los Emisarios que están boca abajo no están activas, y por tanto sus efectos no son obligatorios.
- Si el efecto de una capacidad no pudiera resolverse en su totalidad, deberá resolverse tanto como sea posible. Por ejemplo, si una capacidad requiere que un jugador recupere 2 Naves y ese jugador solamente tiene 1 Nave en el Vórtice (o ninguna), entonces solo recuperará 1 Nave (o ninguna). De igual modo, si una capacidad tiene múltiples efectos, deberán resolverse tantos de ellos como sea posible.
- Si en el enunciado de una capacidad se utilizan las palabras «antes» o «después» para indicar el momento en que ha de aplicarse, su efecto ocurrirá inmediatamente antes o después del suceso especificado.

- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la palabra «cuando» para indicar el momento en que ha de aplicarse, su efecto ocurrirá en el preciso instante en que se produzca el suceso especificado.
- Todo efecto que tenga lugar «cuando» se produce un suceso tendrá prioridad sobre los efectos que tengan lugar «después» de que se produzca un suceso.

EL PLANETA DEL VÓRTICE

La capacidad especial del Viajero puede hacer que se coloque una ficha de Planeta en el Vórtice; si esto ocurre, la ficha colocada pasa a denominarse Planeta del Vórtice. Este Planeta está sujeto a las mismas reglas que los demás, con las excepciones descritas en la carta del Viajero. Su uso requiere de ciertas aclaraciones:

- Tener Naves presentes en el Planeta del Vórtice no basta para controlarlo. Únicamente controlará este Planeta el jugador que tenga más Naves en él.
- Cuando un jugador recupera Naves del Vórtice, puede optar por recuperar Naves del Planeta del Vórtice además del propio Vórtice (en cualquier combinación).
- El Planeta del Vórtice puede seleccionarse como cualquier otro Planeta para resolver efectos de cartas de Evento o Mantenimiento.

- Aunque el Viajero se vuelva neutral o se elimine del juego, todas las reglas anteriores permanecerán en vigor.
- El jugador que está aliado con el Viajero es el único que puede colocar sus Naves en el Planeta del Vórtice cuando sean destruidas. Su adversario no puede colocar sus Naves destruidas en el Planeta del Vórtice.

GENERALIDADES

- Durante un duelo, si un jugador marca en su selector más Naves de las que tiene en su suministro, deberá enviar todas sus Naves. Si un jugador tiene que enviar Naves y no le queda ninguna en su suministro, en vez de eso pierde la partida.
- Mediante diversos efectos de juego, es posible tener Planes que estuvieran en el mazo de Planes del adversario al principio de la partida.
- Cuando un jugador usa una carta, la deposita boca arriba en su propia pila de descartes. Todos los jugadores pueden examinar todas las pilas de descartes siempre que quieran.
- Cuando un jugador que tiene un Emisario aliado gana un segundo Emisario aliado, si este se encuentra boca abajo podrá mirar su carta antes de decidir con cuál de ellos empeorar su relación.
- Si no quedan cartas en el mazo de Refuerzos, no tendrá efecto ninguna capacidad que otorgue Refuerzos a un jugador.
- El valor de una carta de Refuerzo «Pares te ayudo, nones te ataco» (valor ± 10) o bien «Pares te ataco, nones te ayudo» (valor ± 10) varía si la Influencia del jugador cambia de una cifra par a una cifra impar (y viceversa).
- Si alguno de los jugadores tiene como Emisario aliado al Cascarrabias y uno de ellos está jugando con el Ignoto, aunque el selector de Naves del Ignoto se muestre en otro momento diferente, la capacidad «Privilegios» del Cascarrabias permite a su aliado *exigir respeto* si había enviado más Naves.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo: Frank Brooks con Bill Eberle, Greg Olotka y Peter Olotka

Redacción técnica: Adam Baker

Producción: Molly Glover

Edición: Robert McCowan

Corrección de texto: Carol Darnell

Traducción al español: Juan Manuel Coronil

Revisión de la traducción: Sara Rodríguez Rodríguez

Coordinador de juegos de tablero: James Kniffen

Diseño gráfico: Sebastian Koziner con Chris Beck, Caitlin Ginther y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Djib

Ilustraciones del interior: Djib, Umberto Mognetti, Vinod Rams y Regis Torres

Dirección artística: Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de controles de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Jefe de coordinación de proyectos: John Franz-Wichlacz

VP de desarrollo de productos: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial para Ethan Cox

El universo de Cosmic Encounter creado por Bill Eberle, Greg Olotka y Peter Olotka se basa en el juego *Cosmic Encounter*, de Bill Eberle, Jack Kittredge y Peter Olotka.

PRUEBAS DE JUEGO

J-F Beaudoin, Chelsea Bennett, Shane Bennett, Michael Boggs, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jacob Bottorff, Lila Boutin, Tess Boutin, Doug Christiano, Lachlan "Raith" Conley, Jordan Dixon, Dagny Ernest, Luke Eddy, Andrew Fillhart, Michael Fillhart, Matt Goisman, Jeremy Gustafson, Brian Meneses, Todd Michlitsch, Bridget Mueller-Brennen, Chelsey Olsen, Samuel Olsen, Sébastien Rousseau, Marianne Verville, Lori Watson, Josh Weekly y Aaron Wong

© 2020 Fantasy Flight Games. Publicado bajo licencia de Eon Products, Inc. Cosmic Encounter es una marca registrada de Eon Products, Inc. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DE UN DUELO

1. **Seleccionar número de Naves:** cada jugador escoge en secreto de una a cuatro Naves usando su selector.
2. **Mostrar los selectores:** los jugadores muestran sus selectores y envían al Planeta las Naves escogidas.
3. **Mostrar Emisarios:** empezando por el Líder, cada jugador puede mostrar el Emisario aliado que tenga boca abajo.
4. **Elegir Planes y Tácticas:** cada jugador escoge una carta de su mano y una ficha de Táctica que tenga preparada.
5. **Mostrar y resolver Tácticas:** ambos jugadores muestran las Tácticas que han elegido y las resuelven.
6. **Comprobar número de Naves:**
Si no quedan Naves, ve al paso 1.
Si ambos jugadores tienen Naves, ve al paso 7.
Si solo quedan Naves de un jugador, ve al paso 10.
7. **Mostrar los Planes:** ambos jugadores muestran los Planes que han escogido.
8. **Solicitar Refuerzos:** los jugadores disponen de oportunidades alternas para usar cartas de Refuerzo (empezando por el Líder).
9. **Determinar al vencedor:** los jugadores calculan sus puntuaciones de Influencia sumando los puntos otorgados por capacidades de Alienígenas y Emisarios, Planes, Refuerzos y la ventaja numérica. ¡El jugador que tenga más Influencia gana el duelo!
10. **Resolver el premio:** el jugador indicado en la carta de Destino resuelve el premio.
11. **Desenlace:** el perdedor del duelo se retira del Planeta, y luego se descartan las cartas usadas colocándolas en las pilas de descartes de los jugadores correspondientes.

ICONOS DE LAS TÁCTICAS

- X ✱ (**Explosión**): destruyes X Naves del adversario.
- X ♥ (**Escudo**): reduces los ✱ del adversario en X.
- 1 ♻ (**Recuperación**): preparas una de tus Tácticas gastadas (la Táctica 1 ♻ usada no se gasta).
- 2 ♻: tú preparas dos de tus Tácticas gastadas y tu adversario prepara una de sus Tácticas gastadas (la Táctica 2 ♻ usada no se gasta).

SECUENCIA DE UNA DISPUTA

1. **Mostrar Emisarios:** empezando por el Líder, cada jugador que tenga un Emisario boca abajo puede mostrarlo si lo desea.
2. **Elegir Planes:** cada jugador escoge en secreto 1 carta de su mano.
3. **Mostrar Planes:** ambos jugadores muestran los Planes que han escogido.
4. **Pedir Refuerzos:** los jugadores disponen de oportunidades alternas para usar cartas de Refuerzo (empezando por el Líder).
5. **Determinar al vencedor:** los jugadores calculan sus puntuaciones de Influencia sumando los puntos otorgados por capacidades de Alienígenas y Emisarios, Planes y Refuerzos. ¡El jugador que tenga más Influencia gana la disputa!
6. **Resolver el efecto de la disputa:** el vencedor resuelve el efecto de la disputa siguiendo las instrucciones de la carta de Destino.
7. **Desenlace:** se descartan los Planes y Refuerzos utilizados, depositándolos en sus respectivas pilas de descartes.