

COSMIC ENCOUNTER

KOSMISCHE ALLIANZ

Die Erweiterung **KOSMISCHE ALLIANZ** enthält 20 neue Alienidentitäten, Spielmaterial für einen zusätzlichen Spieler und zusätzliche Kosmoskarten für Spiele mit sieben oder acht Spielern.

SPIELMATERIAL

KOSMISCHE ALLIANZ enthält folgendes Spielmaterial:

- 20 Alienidentitäten
- 54 Karten, davon:
 - 24 Kosmoskarten für große Spielgruppen
 - 21 Manöverkarten
 - 3 Schicksalskarten
 - 6 Schizoidenkarten
- 38 Rottenmarker
- Material für einen weiteren Spieler:
 - 1 Koloniemarker
 - 5 Planeten
 - 20 Plastikschiße

Alle Karten aus der Erweiterung **KOSMISCHE ALLIANZ** sind auf der Vorderseite mit dem Symbol **ALL** (für Allianz) markiert. Dadurch sind sie leicht von den Karten des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** zu unterscheiden.

DAS SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK

Im Folgenden wird das neue Spielmaterial von **KOSMISCHE ALLIANZ** kurz vorgestellt und erklärt.

NEUE ALIENIDENTITÄTEN

Die 20 neuen Alienidentitäten sind ähnlich wie die des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** und können einfach in den Stapel der Alienidentitäten gemischt werden.

Hinweis: Manche Spezialfähigkeit beziehen sich auf den ungenutzten Manöverstapel. Alle in die Spielschachtel zurückgelegten Manöverkarten bilden den ungenutzten Manöverstapel.

NEUE KARTEN

Die neuen Manöverkarten und weißen Schicksalskarten sind ähnlich wie die des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** und können einfach in die entsprechenden Kartenstapel gemischt werden (Ausnahme siehe unten). Die Schicksalskarten ermöglichen die Teilnahme eines weiteren Spielers; die Manöverkarten werden für die 20 neuen Alienidentitäten von **KOSMISCHE ALLIANZ** gebraucht.

Außerdem gibt es einen Satz aus 24 Kosmoskarten für große Spielgruppen, die alle mit dem Symbol für große Spielgruppen links und rechts oben gekennzeichnet sind. Diese Karten werden in den Stapel der Kosmoskarten gemischt, falls mit sieben oder acht Spielern gespielt wird. Sie können auch im Spiel mit weniger Spielern benutzt werden, wenn die Spieler den Zufallsfaktor des Kosmosstapels noch erhöhen wollen.

Wichtiger Hinweis: Wie die *Diebe* in **COSMIC ENCOUNTER** haben die *Schizoiden* ein klassisches und ein alternatives Manöver. Die Spieler müssen darauf achten, bei jedem Spiel nur eine dieser beiden Karten zu benutzen. Außerdem werden die Schizoidenkarten nur dann benutzt, wenn ein Spieler die *Schizoiden* spielt. Um die Schizoidenkarten zu spielen, müssen lediglich die Anweisungen auf der Alienidentität der *Schizoiden* befolgt werden.



SYMBOL FÜR GROSSE SPIELGRUPPEN

NEUE SCHIFFE, PLANETEN UND KOLONIEMARKER

Dieses Spielmaterial ist ähnlich zu dem im Grundspiel **COSMIC ENCOUNTER** und ermöglicht die Teilnahme eines zusätzlichen Spielers.



ROTTENMARKER

Diese Marker werden nur benutzt, wenn mit der Alienidentität *Rotten* gespielt wird. Sie stellen die zusätzlichen Rottenschiffe dar, die im Laufe des Spiels gebildet werden. Die Rottenschiffe sind nicht durch das Material dieser Erweiterung limitiert. Falls noch weitere Schiffe benötigt werden, können die Spieler dafür einen beliebigen Ersatz wie bspw. Münzen oder Steinchen nehmen.



ROTTENMARKER

SPIELVORBEREITUNG

Vor der ersten Partie **KOSMISCHE ALLIANZ** müssen zunächst die Pappteile vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden.

KOMBINATION DER ERWEITERUNG MIT DEM GRUNDSPIEL

Bevor ein Spiel **COSMIC ENCOUNTER** mit der Erweiterung **KOSMISCHE ALLIANZ** beginnen kann, müssen die neuen Manöverkarten mit denen des Grundspiels gemischt werden. Da es für die *Schizoiden* zwei verschiedenen Manöver gibt, müssen sie Spieler sich für eins davon entscheiden und die andere Karte in die Spielschachtel zurücklegen.

DAS SPIEL MIT SECHS BIS ACHT SPIELERN

Im Spiel mit sechs Personen werden die neuen weißen Schicksalskarten in den Schicksalsstapel eingemischt und der zusätzliche Spieler erhält die entsprechenden Schiffe und Planeten. Dann werden die neuen Koloniemarker neben das Feld „0“ des Warp gelegt. Schließlich werden alle 12 zuvor ausgeteilten Manöver in den Stapel der Kosmoskarten gemischt.

Für das Spiel mit sieben Personen werden die beiden Erweiterungen **KOSMISCHER ANGRIFF** und **KOSMISCHER KONFLIKT** benötigt. Für das Spiel mit acht Personen wird darüber hinaus noch die Erweiterung **KOSMISCHE HERRSCHAFT** benötigt. Die Vorbereitungen sind wie für das 6-Personen-Spiel, es werden die Schicksalskarten aller Spielerfarben benutzt und jeder Spieler erhält die Schiffe und Planeten seiner Farbe, außerdem werden alle Koloniemarker neben das Feld „0“ des Warp gelegt. Schließlich werden alle 14 (bei acht Spielern 16) zuvor ausgeteilten Manöver in den Stapel der Kosmoskarten gemischt.

Im Spiel mit sieben oder mehr Spielern werden die 24 Kosmoskarten für große Spielergruppen aus dieser Erweiterung in den Stapel der Kosmoskarten gemischt. Sie sind mit dem Symbol für große Spielergruppen gekennzeichnet, um diese Karten einfach von denen des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** zu trennen, falls man das tun möchte.

NEUE REGEL: KOSMISCHES BEBEN

Wenn ein Spieler Karten vom Stapel der Kosmoskarten ziehen muss und sowohl dieser Stapel als auch der dazugehörige Ablagestapel leer sind, erschüttert ein kosmisches Beben die Galaxie! Alle Spieler müssen ihre Handkarten ablegen, der Ablagestapel wird gemischt und an jeden Spieler werden 8 neue Karten ausgeteilt.

SPIELVARIANTE: KOSMISCHES TEAM

In dieser Variante bilden die Spieler Teams aus je zwei Spielern und versuchen, den Kosmos gemeinsam zu erobern. Für diese Variante ist kein weiteres Spielmaterial nötig, aber sie ist nicht für weniger als fünf Spieler empfehlenswert.

Hinweis: Die Variante „Kosmisches Team“ kann auch mit ungerader Spieleranzahl gespielt werden; ein Spieler hat dann keinen Partner.

SPIELAUFBAU

Das COSMIC ENCOUNTER® Spiel wird wie üblich vorbereitet, außer dass in **Schritt 3** folgende Punkte hinzukommen:

- 3a. Eine Schicksalskarte jeder Spielerfarbe wird herausgesucht. Diese werden zusammengemischt.
- 3b. Nun werden von diesem Stapel je zwei Karten zusammen aufgedeckt: Diese zeigen die Teams an, die versuchen das Spiel gemeinsam zu gewinnen. Bei ungerader Spieleranzahl bleibt eine Karte übrig. Dieser Spieler hat dann keinen Partner und versucht, das Spiel als „Einzelkämpfer“ zu gewinnen.
- 3c. Nachdem die Teams feststehen, setzen sich die Partner am Tisch jeweils so gegenüber, dass die Spielerreihenfolge möglichst gleichmäßig aufgeteilt ist. Falls es einen Einzelkämpfer gibt, wird ihm gegenüber ein unbenutzter Planet auf den Tisch gelegt.
- 3d. Die für die Bildung der Teams benutzten Schicksalskarten werden wieder in den Schicksalsstapel eingemischt.

Hinweis: Während Schritt 4 der Spielvorbereitung sind die Alienidentitäten geheim zu halten, d. h. Teampartner dürfen sich nicht absprechen.

SPIELABLAUF

In dieser Variante gelten die normalen Regeln und Siegbedingungen, mit folgenden Ausnahmen:

- Ein Spieler kann keine Herausforderung gegen seinen Partner führen. Falls ein Spieler in der Schicksalsphase eine Schicksalskarte der Farbe seines Partners zieht, kann er entweder eine Fremdkolonie im Heimatsystem seines Partners angreifen (als hätte er seine eigene Farbe gezogen) oder eine neue Karte ziehen.
- Die Hauptspieler jeder Herausforderung laden ihre Partner immer automatisch als Verbündete ein. In einer Herausforderung gegen seinen Partner kann sich ein Spieler nie gegen seinen Partner verbünden. In einer Herausforderung gegen andere Spieler können sich die beiden Partner eines Teams aber mit verschiedenen Seiten verbünden.
- Immer wenn ein Spieler auf eine beliebige Weise eine Kolonie im Heimatsystem seines Partners errichtet, gilt sie für den Partner als Heimatkolonie, nicht als Fremdkolonie.
- Um das Spiel zu gewinnen, muss jeder Spieler eines Teams jeweils entweder genügend Fremdkolonien für den Spielsieg besitzen **oder** eine alternative Siegbedingung erfüllen. Das Spiel endet nicht, bevor beide Partner eines Teams eine Siegbedingung erfüllt haben. Falls mehrere Teams das Spiel gleichzeitig gewinnen, teilen sie sich den Sieg. Ein Spieler kann mehr als fünf Kolonien haben.
- Immer wenn ein Spieler eine Fremdkolonie errichten darf, kann er dieses Recht seinem Partner überlassen. Der Spieler bringt dann seine Schiffe auf seine anderen Kolonien zurück und erlaubt seinem Partner, stattdessen mit derselben Anzahl von Schiffen auf dem Planeten zu landen.
- Die Spieler dürfen anderen Spielern ihre Karten nicht zeigen, auch nicht ihrem Partner, aber sie dürfen sich offen über ihre Karten und Strategien unterhalten, sodass alle Spieler dies hören können – auch über bestimmte Karten auf ihrer Hand.
- Da der Einzelspieler keinen Partner hat, muss er lediglich eine Siegbedingung erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Der Einzelspieler

hat außerdem doppelt so viele Spielzüge wie alle anderen Spieler. Immer wenn die Spielerreihenfolge bei dem unbenutzten Planeten gegenüber dem Einzelspieler angekommen ist, führt der Einzelspieler einen kompletten Spielzug aus. Anschließend geht die Spielerreihenfolge von dem unbenutzten Planeten aus weiter.

CREDITS

Cosmic Encounter Autoren: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka und Bill Norton
Autor dieser Erweiterung und Entwicklung: Kevin Wilson
Entwurf der neuen Aliens: Matthew B. Cary, James Hata, Jack Reda und Kevin Wilson
Redaktion: Mark O'Connor
Grafische Gestaltung: Chris Beck und Evan Simonet
Ausführende künstlerische Leitung: Andrew Navaro
Artdirector: Zoë Robinson
Alien-Illustrationen: Ryan Barger und Felicia Cano
Testspieler: Chris Beck, Bryan Bornmueller, Matthew B. Cary, Zach Colbeck, Frank Mark Darden, Michael Edelson, Andrew Fischer, James Hata, Ben Holle, Sam Holle, Casey Kolderup, Gretchen Zahm Kolderup, Rob Kouba, Dallas Mehlhoff, Eric Milkie, Kayleigh O'Connor, John Skogerboe, Christopher Stuetzle, Chuck Terhark, Aaron N. Tubbs, Ken Tyborski und BreeAnn Vosberg
Besonderer Dank an: Jack Reda und Team XYZZY
Produktionsmanager: Eric Knight
Produktionsmanager: Laura Creighton
Leitung Spielproduktion: Steven Kimball
Ausführender Spielautor: Corey Konieczka
Ausführender Spielproduzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek
Grafische Bearbeitung und Layout: Marina Fahrenbach
Unter Mitarbeit von: Michael Kröhnert, Oliver Kutsch, Tim Leuftink

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from Eon Products, Inc. *Cosmic Encounter* is a registered trademark of Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

BESUCHT UNS IM WEB:
WWW.HDS-FANTASY.DE

SPIELT COSMIC ENCOUNTER ONLINE:
WWW.COSMICENCOUNTER.COM

