

COSMIC ENCOUNTER

KOSMISCHE HERRSCHAFT

Die Erweiterung **KOSMISCHE HERRSCHAFT** enthält 30 neue Alienrassen, verschiedene neue Marker und 32 neue Belohnungskarten, die allein oder zusammen mit den Belohnungskarten aus der Erweiterung **KOSMISCHER ANGRIFF** benutzt werden können.

Alle Karten der Erweiterung **KOSMISCHE HERRSCHAFT** sind auf ihrer Vorderseite mit dem Symbol **HCR** (für Herrschaft) markiert. Dadurch sind sie leicht von den Karten des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** zu unterscheiden.

GEBRAUCH DIESER ERWEITERUNG

Dieser Abschnitt erklärt, wie die Erweiterung **KOSMISCHE HERRSCHAFT** in das Grundspiel **COSMIC ENCOUNTER** integriert wird.

Vor dem Spielaufbau müssen zunächst folgende Schritte befolgt werden:

1. **Alienidentitäten:** Die neuen Alienidentitäten müssen zu den bereits vorhandenen hinzugefügt werden.
2. **Manöverkarten:** Die neuen Manöverkarten müssen in den bereits vorhandenen Stapel der Manöverkarten eingemischt werden.
3. **Belohnungskarten:** Falls die Spieler sich entscheiden mit der Variante Belohnungskarten zu spielen, siehe Seite 2, ansonsten werden die Belohnungskarten in die Spielschachtel zurückgelegt.

NEUE REGEL: KOSMISCHES BEBEN

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

NEUES SPIELMATERIAL

GEFAHRENMARKER



GEFAHREN-
WARNUNG

Mit dem Gefahrenmarker kann auf bequeme Weise angezeigt werden, wenn eine Gefahrenwarnung besteht.

Zu Beginn jeder Herausforderung wird der Marker auf die gelbe Seite gedreht. Falls eine Schicksalskarte mit einer Gefahrenwarnung gezogen wird, wird er auf seine rote Seite gedreht.



SCHIFFSMARKER

Schiffsmarker passen genau auf die normalen Schiffe, sodass durch sie „Spezialschiffe“ erstellt werden können, die in vielen Varianten des Spiels zum Einsatz kommen können. Jeder Marker hat eine Vorder- und Rückseite und manche Erweiterungen geben Anweisungen, auf welche Seite er gedreht werden soll. Hier können die Spieler sich auch selbst eigene Spielvarianten einfallen lassen und mit verschiedenen Ideen experimentieren!



OFFENER
SCHIFFSMARKER



VERDECKTER
SCHIFFSMARKER

SPIELMATERIAL



30 ALIENIDENTITÄTEN



32 BELOHNUNGSKARTEN



30 MANÖVERKARTEN



1 KREUZFAHRTSCHIFFSMARKER



9 SPOTTMARKER



1 GEFAHRENMARKER



2 YIN-YANG-MARKER



8 SCHIFFSMARKER

SPIELVARIANTE BELOHNUNGS- KARTEN

In dieser Variante können Mitverteidiger von einem besonderen, etwas mächtigeren Kartenstapel ziehen, wenn sie ihre Verteidigerbelohnungen erhalten. Dafür werden die neuen Belohnungskarten benutzt.



SPIELAUFBAU

Das **COSMIC ENCOUNTER®**-Spiel wird wie üblich vorbereitet, mit folgendem zusätzlichem Punkt in **Schritt 5**:

5a. Der Belohnungsstapel wird gemischt und verdeckt neben den Warp gelegt. Falls Belohnungskarten aus **KOSMISCHE HERRSCHAFT** und **KOSMISCHER ANGRIFF** vorhanden sind, können diese zu einem Stapel mit 64 Belohnungskarten gemischt werden. Es können aber natürlich auch nur die Belohnungskarten einer beliebigen Erweiterung benutzt werden.

SPIELABLAUF

Für diese Variante gelten die üblichen Regeln und Siegbedingungen, mit Ausnahme folgender Regeln:

- Wenn ein Spieler als Mitverteidiger Karten als Belohnung erhält, kann er einige oder alle dieser Karten vom Belohnungsstapel ziehen.
- Ausgespielte Belohnungskarten werden auf einen gesonderten Abwurfstapel für Belohnungskarten gelegt. Nicht alle Spieleffekte, die den normalen Abwurfstapel oder Karten darin betreffen, gelten auch für den Abwurfstapel der Belohnungskarten. Falls ein Effekt (wie die Klone, die Fidos oder die Unabhängigen) auf eine Karte zielt, die abgelegt wird (unmittelbar bevor, während oder direkt nachdem sie abgelegt wird), gilt dieser Effekt für **beide** Abwurfstapel. Wenn aber später etwas geschieht, das nicht ausdrücklich den Abwurfvorgang betrifft (wie Delta-Aufklärer oder Raumschrott), ist der Abwurfstapel der Belohnungskarten **nicht** betroffen – dafür ist es dann schon zu spät.
- Wenn der Belohnungsstapel leer ist, wird der Belohnungsabwurfstapel gemischt und als neuer Belohnungsstapel bereitgelegt. Falls dieser Abwurfstapel aber auch leer ist, können solange keine weiteren Belohnungskarten gezogen werden, bis wieder mindestens eine Belohnungskarte abgelegt wird. Durch den Belohnungskartenstapel wird nie ein kosmisches Beben verursacht.
- Wenn ein Spieler zufällig Karten aus der Hand eines anderen Spielers zieht, der sowohl Kosmoskarten als auch Belohnungskarten hat, darf der Spieler gezielt nach Rückseiten wählen, welche Kartenart er zieht. „Zufällig“ bedeutet also, dass er beim Ziehen die Vorderseiten der Karten nicht sieht..

INHALT DES BELOHNUNGSSTAPELS

Der Belohnungsstapel enthält einige neue Kartentypen, die im Folgenden erklärt werden.

EINSCHÜCHTERUNGS- KARTEN

Einschüchterungskarten sind ein neuer Typ **Nicht-Herausforderungskarten**, die aber oft zu Herausforderungskarten werden können. Während jeder Herausforderung, vor der Planungsphase, kann jeder Spieler verdeckt eine Einschüchterungskarte vor sich ausspielen. Man muss deutlich ansagen, dass man eine Einschüchterungskarte spielt.



- Wenn ein **Hauptspieler** eine Einschüchterungskarte spielt, wird diese automatisch zu seiner Herausforderungskarte, wenn während der Planungsphase Karten gewählt werden. (Weil dieser Hauptspieler eine Herausforderungskarte quasi „vorgespielt“ hat, gelten für ihn keine Beschränkungen hinsichtlich der Kartenwahl durch Spieleffekte wie die Verlierer, die Magier, die Seher, die Hellscher oder Super-Philantropen; außerdem muss er keine neuen Handkarten ziehen oder seinen Spielzug beenden, weil er keine Herausforderungskarten mehr hat.)
- Wenn ein **Nicht-Hauptspieler** eine Einschüchterungskarte spielt, bietet er sie dadurch dem Hauptspieler, der mit ihm verbündet ist oder sich mit ihm verbündet wird, für eine mögliche Nutzung an. Nachdem die Herausforderungskarten gewählt sind, aber bevor sie aufgedeckt werden, kann jeder Hauptspieler eine der von seinen Verbündeten gespielten Einschüchterungskarten wählen, um seine eigene Herausforderungskarte durch diese zu ersetzen (unabhängig davon, wie diese gewählt worden war). Diese Wahl wird „blind“ getroffen, d. h., ohne dass der Hauptspieler sich die Karte zuvor ansehen darf; der Verbündete kann Hinweise geben (richtige oder falsche), darf die Karte jedoch nicht zeigen.

Wenn ein Spieler eine Einschüchterungskarte als seine Herausforderungskarte aufdeckt, wird sie zu einer Angriffskarte, falls der gegnerische Spieler auch eine Angriffskarte aufdeckt. Falls der gegnerische Spieler irgendeine andere Karte aufdeckt, wird die Einschüchterungskarte zu einer Verhandlungskarte. Eine Einschüchterungskarte modifiziert sich selbst, bevor andere Spieleffekte wirksam werden.

Einschüchterungskarten auf dem Tisch zählen nicht zu den Handkarten eines Spielers. Ungenutzte Einschüchterungskarten und durch Einschüchterungskarten ersetzte Herausforderungskarten werden nicht aufgedeckt. Diese gespielten aber ungenutzten Karten werden von ihren Besitzern zurück auf die Hand genommen, sobald klar ist, dass sie nicht benutzt werden.



VERÄNDERLICHE ANGRIFFSKARTEN

Alle Angriffskarten in **KOSMISCHE HERRSCHAFT** haben zwei verschiedene Werte. Die größere, schwarz gedruckte Zahl ist der normale Standardwert. Falls allerdings während einer Herausforderung eine Gefahrenwarnung wirksam ist (wenn also eine Schicksalskarte mit einer Gefahrenwarnung gezogen worden ist) und eine Veränderliche Angriffskarte aufgedeckt wird, ist ihr Wert sofort die kleinere, weiß gedruckte Zahl. Eine Veränderliche Angriffskarte modifiziert sich selbst, bevor andere Spieleffekte wirksam werden und diese Modifikation gilt nur für die aktuelle Herausforderung.



EINZIGARTIGE VERHANDLUNGSKARTEN

Die im Belohnungsstapel enthaltenen Verhandlungskarten gelten als Verhandlungskarten, haben aber einzigartige Spieleffekte, die auf jeder Karte genau beschrieben sind.

Hinweis: Falls die Verhandlungskarte „Defekter Übersetzer“ und die Verhandlungskarte „Krummes Geschäft“ aus **KOSMISCHER ANGRIFF** während derselben Herausforderung aufgedeckt werden und die Spieler es nicht schaffen, eine Vereinbarung zu treffen, werden beide Karten wirksam (wodurch ein Spieler drei Schiffe verliert und der andere eins).



RÜCKZUGSKARTEN

Rückzug ist ein neuer Typ von Herausforderungskarten, der bedeutet, dass der Konflikt vollständig vermieden wird. Wenn eine Rückzugskarte und eine Angriffskarte von gegnerischen Spielern aufgedeckt wird, verliert der sich zurückziehende Spieler die Herausforderung automatisch, aber die Schiffe auf seiner Seite gehen nicht verloren.

Wenn eine Rückzugskarte und eine andere Karte von gegnerischen Spielern aufgedeckt wird, wird die Rückzugskarte zu einer normalen Verhandlungskarte und beide Spieler versuchen, eine Vereinbarung zu treffen. Eine Rückzugskarte modifiziert sich selbst, bevor andere Spieleffekte wirksam werden.



RISSKARTEN

Die Risskarten in **KOSMISCHE HERRSCHAFT** sind ähnlich denen in **KOSMISCHER ANGRIFF**, aber mit größerer Nutzungsvielfalt. Risse haben zwei Spieleffekte. Einerseits kann ein Spieler eine Risskarte spielen, um einen auf der Karte angegebenen Bonus an Schiffen, Karten oder eine Kolonie zu erhalten.

Als weiteren Effekt explodiert eine Risskarte, falls sie von der Hand eines Spielers gezogen wird (nicht, wenn sie abgelegt wird), sei es als Entschädigung oder aufgrund eines anderen Spieleffektes. Dann verliert der stehende Spieler Schiffe, Karten oder eine Kolonie, wie auf der Karte angegeben. Nach der Explosion wird die Risskarte abgelegt.



ÜBERRASCHUNGSKARTEN

Die Überraschungen in **KOSMISCHE HERRSCHAFT** funktionieren so wie die in **KOSMISCHER ANGRIFF**, außer dass jede Karte einen zusätzlichen Kartentext hat, der ihr einen besonderen Effekt verleiht. Überraschungskarten werden während der Planungsphase verdeckt gespielt, bevor die Herausforderungskarten gewählt werden (limitiert auf eine Überraschungskarte pro Hauptspieler), wobei der Spieler ansagen muss, dass er eine Überraschung spielt. Sie werden aufgedeckt, wenn auch die Herausforderungskarten aufgedeckt werden. Überraschungskarten sind nicht von Spieleffekten betroffen, die auf die Herausforderungskarte eines Spielers zielen.

Der Effekt einer Überraschungskarte richtet sich danach, welche Herausforderungskarten für die Herausforderung gespielt wurden.



- **Angriffskarte gegen Angriffskarte:** Falls beide Spieler eine Angriffskarte gespielt haben, multipliziert die Überraschungskarte den Wert der Angriffskarte ihres Spielers. Wenn beispielsweise ein Spieler mit 12 Schiffen auf seiner Seite eine Angriffskarte mit Wert 10 gespielt hat und eine Überraschungskarte „x2“, hat er den Angriffswert 32 (= (10x2) + 12). Dies kommt zur Geltung nachdem Karten, die sich selbst modifizieren (wie Gleichziehen oder Einschüchterung), ihren Kartentyp geändert haben, allerdings noch vor allen anderen Spieleffekten.
- **Angriffskarte gegen Verhandlungskarte:** Falls der Spieler mit der Überraschungskarte eine Angriffskarte gespielt hat, ist die Überraschungskarte wirkungslos. Falls der Spieler mit der Überraschungskarte aber eine Verhandlungskarte gespielt hat, wird seine Entschädigung mit dem Wert der Überraschungskarte multipliziert. Wenn ein Spieler z. B. normalerweise als Entschädigung 3 Karten erhalten würde, erhält er, falls er eine Überraschungskarte „x 2“ gespielt hat, nun 6 Karten als Entschädigung.
- **Verhandlungskarte gegen Verhandlungskarte:** Im Falle einer erfolgreichen Verhandlung ist eine Überraschungskarte wirkungslos. Falls die Verhandlung aber gescheitert ist, wird die Anzahl Schiffe, die der Gegner an den Warp verliert, mit dem Wert der Überraschungskarte multipliziert. Falls ein Spieler z. B. eine Überraschungskarte „x 2“ vor der gescheiterten Verhandlung gespielt hat, würde er wie üblich 3 Schiffe an den Warp verlieren, sein Gegner allerdings 6 Schiffe.

Die neuen Überraschungskarten in **KOSMISCHE HERRSCHAFT** haben zusätzliche Effekte, die im Kartentext beschrieben sind, die oben beschriebenen Multiplikationsregeln gelten jedoch weiterhin, es sei denn, dass eine Karte ausdrücklich anderes besagt.

HINWEIS: Die Regeln für Überraschungs-, Riss- und Belohnungskarten sind aktualisierte Versionen der entsprechenden Regeln in **KOSMISCHER ANGRIFF**. Die Spieler sollten ab jetzt mit diesen Regeln für Belohnungskarten spielen anstatt mit denen aus **KOSMISCHER ANGRIFF**.

WEITERE BELOHNUNGSKARTEN

Die Belohnungskarten enthalten außerdem zwei Verstärkungskarten, einige neue Artefaktkarten und eine weitere Gleichziehen-Karte. Durch diese Gleichziehen-Karte ist es möglich, dass bei einer Herausforderung beide Hauptspieler eine Gleichziehen-Karte aufdecken; in diesem Fall verlieren beide Seiten.

SPEZIALSCHIFFE

Falls mit Spezialschiffen gespielt wird, setzt jeder Spieler während der Spielvorbereitung seinen farbigen Schiffsmarker offen auf eines seiner normalen Schiffe und macht dieses damit zu einem Spezialschiff. Die Spieler sollten sich eine der folgenden Varianten aussuchen (oder sich eine eigene ausdenken) und folgende allgemeine Regeln befolgen.

Allgemeine Regeln für Spezialschiffe:

- Um die Spieleffekte seines Spezialschiffs nutzen zu können, muss der Spieler die Kontrolle über dieses Schiff haben (d. h., es darf nicht im Warp sein, nicht gefangen sein usw.).
- Falls eine Variante eine **Spezialaktion** ermöglicht, kann der Besitzer des Schiffes diesen Effekt auslösen, indem er den offenen Schiffsmarker auf die verdeckte Seite dreht. Der Besitzer kann die Spezialaktion zur erneuten Nutzung „nachladen“, indem er den Marker wieder auf die offene Seite dreht, sobald das Schiff aus dem Warp befreit wird oder sein Besitzer in seinem Spielzug keine zweite Herausforderung mehr ausführt.
- Wenn ein Spezialschiff gefangen oder aus dem Spiel entfernt wird, kann der Besitzer den Schiffsmarker offen auf ein anderes Schiff setzen, wenn er während seiner Verstärkungsphase ein Schiff aus dem Warp befreit, und sich so ein Ersatz-Spezialschiff verschaffen.

FLAGGSCHIFF-VARIANTE

Wenn ein Hauptspieler oder Verbündeter sein Flaggschiff in einer Herausforderung einsetzt, kann er die Gesamtsumme seiner Seite um +3 erhöhen, nachdem die Herausforderungskarten aufgedeckt worden sind.

Spezialaktion Hyperraumantrieb: Ein Spieler kann mit seinem Flaggschiff das Spiel unterbrechen, um es zu einer seiner Kolonien zu bewegen, auf eine seiner Technologiekarten zu versetzen, die gerade erforscht wird, oder um es zu einer Herausforderung hinzuzufügen, an der er beteiligt ist (dabei ignoriert er Einschränkungen durch das Hyperraumportal).

BERGUNGSSCHIFF-VARIANTE

Wenn ein Hauptspieler oder Verbündeter mit seinem Bergungsschiff an einer Herausforderung beteiligt ist und die Herausforderung gewinnt, kann er entweder zwei Belohnungskarten nehmen oder zwei Technologiekarten ziehen (falls diese im Spiel sind) und eine davon nach seiner Wahl behalten. Dies gilt zusätzlich zu allen anderen Belohnungen für den Sieg.

Spezialaktion Traktorstrahl: Ein Spieler kann mit seinem Bergungsschiff das Spiel unterbrechen, um eine Karte aus dem Abwurfstapel zurückzuholen.

DOPPELSCHIFF-VARIANTE

Im Spiel mit bis zu vier Spielern kann jeder Spieler ein zweites Spezialschiff besitzen. Dafür werden Schiffsmarker der nicht benutzten Farben genutzt. Die Spieler müssen sich einigen, ob jeder zwei identische Spezialschiffe hat oder zwei verschiedene (und dann auch, welche Farbe welches Spezialschiff markiert).

Normalerweise kann ein Spieler nicht seine beiden Spezialschiffe bei einer Herausforderung einsetzen, obwohl Spieleffekte wie die Amöben oder die Spezialaktion Hyperraumantrieb dies erlauben können.

CREDITS

Cosmic Encounter Autoren: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka und Bill Norton

Autoren der Erweiterung und Entwicklung: Jefferson Krogh, Bill Martinson, Jack Reda und die Fans von **COSMIC ENCOUNTER**[®]

Entwicklung der neuen Alienrassen: Mike Anthony, Lila Boutin, Tess Boutin, Shane Brewer, Rob Burns, Cedric Chin, Warren Denning, Phil Fleischmann, Kevin Fox, Jon Gon, Paul Hlavacek, Gerald Katz, Jefferson Krogh, Bill Martinson, George Membreno, Christopher Oliveira, Jack Reda, Bryan Stout und Zach Welchel

Produzent: Jonathan E. Bove mit Jason Walden

Grafikdesign: Christopher Hosch

Ausführende künstlerische Leitung: Andrew Christensen

Künstlerische Leitung: John Taillon

Alien-Illustrationen: Felicia Cano, Brynn Metheny und Andrew Olson

Testspieler: Kweku Abraham, Aaron Adams, John Arnold, Gai Bosco, Austin Bragg, Tory Cracas, Amy Crook, Aidan Deege, Barak Dickman, Richard Downs, Todd Etter, Andy Evans, Teale Fristoe, David Gomes, Matt Hartman, Geordie Korper, Seth Lavender, Eric Martinez, Jessica Martinson, Anthony McElwain, Ben Merola, Ignat Miagkov, David Montgomery, Sean Neuerburg, Andrew Nguyen, Lochen Reda, Solveig Reda, Nick Sauer, Diane Sauer, Matthew A. Scrivner, Jeremy Serrano, Aleš Smrdel, Barry Snyder, Matt Stephan, Colin Thomas, Brian Troyer, Randy Troyer, Patrik Vagehed, Richard Vanderwolk, Joseph Vigil, Andrew Walters und Jake Winter

Weitere Mitwirkende: Rudy Barrett, Mark Bickford, Jordan Browne, David Dawson, Jason Emme, Mark Hawkinson, Alexander Lawson, Andy Leber, Adam McLean, Carsten Müncheberg, Asbjørn Lie Parmer, Jason Troutman und Jonathan Wolf

Produktionsmanagement: Eric Knight

Hauptspielproduzent: Steven Kimball

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: 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

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Published under license from 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. *Cosmic Encounter* is a registered trademark of Eon Products, Inc. All rights are reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from 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

