



COSMIC ENCOUNTER

SPIELREGEL





WILLKOMMEN IM KOSMOS

Vor unzähligen Äonen, am Anbeginn eines längst vergessenen Zeitalters, entwickelte sich im Zentrum einer Spiralgalaxie eine Rasse, die als die Ahnen bekannt werden würden. Sie waren das erste intelligente Leben des Universums und sie waren ... alleine.

Ihre Technologie ist bis heute der Stoff von Legenden. Sie ermöglichte ihnen, das Universum bei ihrer Suche nach anderen vernunftbegabten Wesen zu durchforschen. Doch ihre Suche war vergebens.

Sich ihrer Einsamkeit bewusst, trafen die Ahnen die Entscheidung, Sonden zu tausenden bewohnbarer Planeten zu entsenden. Jede Sonde enthielt die Grundlagen für das Entstehen von Leben und damit die Hoffnung, dass sich dort irgendwann Intelligenz entwickeln würde.

Niemand weiß, was danach mit ihnen geschah. Vielleicht fielen sie einer unbekanntem Gefahr zum Opfer, vielleicht entwuchsen sie auch einfach den Fesseln dieses Universums. Was auch immer passiert sein mag, als die „Kinder“ der Sonden die Raumfahrt für sich entdeckten und ins All aufbrachen, waren die Ahnen verschwunden.

Aber sie hinterließen ein mächtiges Erbe. Am Rande jedes Sonnensystems, in das sie einen ihrer „Lebenskeime“ gepflanzt hatten, ließen die Ahnen einen Vorrat ihrer Technologie und ein Hyperraumportal zurück. Mittels dieser Geschenke konnten ihre Kinder sich gegenseitig finden und miteinander kommunizieren.

Und so begannen diese, genau das zu tun. Die neuen Rassen verstanden die Technologie der Ahnen zwar nicht völlig, konnten sie aber dennoch benutzen. Aber, wie zu erwarten war, brachen ohne die führende Hand der alten Rasse bald Streitigkeiten unter den neuen Rassen aus. Und so entstand das Zeitalter, in dem wir uns heute befinden – das Kosmische Zeitalter.

COSMIC ENCOUNTER® ist ein Spiel für drei bis fünf Spieler (je mehr, umso besser), das etwa eine bis zwei Stunden dauert. In Cosmic Encounter® übernehmen die Spieler die Rollen verschiedener Alienrassen im Kampf um die kosmische Vorherrschaft. Dabei müssen sie Gewalt, List und Diplomatie nutzen, um den Sieg zu erringen. *Wer als erster Kolonien auf fünf Planeten außerhalb des eigenen Heimatsystems besitzt, gewinnt (es kann auch mehrere Sieger geben).*

SPIELÜBERSICHT

In COSMIC ENCOUNTER® ist jeder Spieler der Anführer einer Alienrasse. Spielziel ist es, Kolonien in den Planetensystemen der anderen Spieler zu errichten. In ihrem Zug versuchen die Spieler, Kolonien zu errichten. Sieger ist, wer als erstes Kolonien auf fünf Planeten außerhalb des eigenen Heimatsystems besitzt. Um zu gewinnen ist es nicht erforderlich, Kolonien in allen Systemen zu besitzen, sondern lediglich Kolonien auf fünf Planeten außerhalb des eigenen Heimatsystems. Diese Planeten können alle in einem einzigen fremden System oder über mehrere fremde Systeme verstreut sein.

WAS IST EINE KOLONIE?

Ein Schiff oder mehrere Schiffe derselben Farbe auf einem Planeten gelten als eine **Kolonie**. Wenn ein Spieler mindestens ein Schiff auf einem Planeten hat, besitzt er dort eine Kolonie. Falls ein Spieler zwei Schiffe oder mehr auf demselben Planeten hat, ist dies immer noch genau eine Kolonie, jedoch eine, die aus mehreren Schiffen besteht. Daher kann jeder Spieler auf einem Planeten immer höchstens eine Kolonie besitzen. Auf einem Planeten können aber mehrere Kolonien sein, vorausgesetzt, jede dieser Kolonien gehört einem anderen Spieler. Eine Kolonie im Heimatsystem eines Spielers wird **Heimatkolonie** genannt, während eine Kolonie im Heimatsystem eines anderen Spielers **Fremdkolonie** heißt. Die Errichtung von Fremdkolonien ist der Schlüssel zum Spielsieg.

EIN SPIELZUG

Während des eigenen Spielzuges wird jeder Spieler zum **Angreifer**. Der Angreifer greift einen anderen Spieler an (den **Verteidiger**, der durch Ziehen einer Schicksalskarte bestimmt wird), indem er eine Flotte seiner Schiffe durch den Hyperraum auf einen Planeten schickt, auf dem der Verteidiger eine Kolonie hat. Angreifer und Verteidiger versuchen, **Verbündete** zu gewinnen und spielen, nachdem alle Bündnisse geschlossen wurden, eine verdeckte Herausforderungskarte. Die Herausforderungskarten werden aufgedeckt und die Kombination aus Schiffen, Herausforderungskarten und anderen Effekten bestimmt den Ausgang der Herausforderung. Möglicherweise können der Angreifer und seine Verbündeten nun





eine Kolonie auf dem Planeten errichten, vielleicht verlieren sie auch all ihre Schiffe an den **Warp**, oder ... es passiert etwas völlig anderes. Beide Spieler sehen zwar, wie viele Schiffe jeder Seite für die Herausforderung zur Verfügung stehen, sie wissen aber nicht, welche Karte der Gegner spielt oder welche anderen Effekte den Ausgang der Herausforderung noch beeinflussen werden.

Falls der angreifende Spieler die erste Herausforderung verliert, endet sein Spielzug und der Spieler links von ihm ist am Zug. Falls ein Spieler die erste Herausforderung gewinnt, hat er die Wahl, ein zweites Mal anzugreifen. Egal welchen Ausgang diese zweite Herausforderung nimmt, sein Spielzug endet danach und der Spieler links von ihm ist am Zug.

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND REGELKONFLIKTE

Jeder Spieler hat eine **Spezialfähigkeit**, die es ihm ermöglicht, sich über spezielle Spielregeln hinwegzusetzen. Immer, wenn Spielregeln und Spezialfähigkeiten einander widersprechen, haben die Spezialfähigkeiten Vorrang.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 1 Warp
- 5 Koloniemarker (1 pro Spieler)
- 1 Hyperraumportal
- 25 Planeten (5 pro Spieler)
- 100 Plastikschiffe (20 pro Spieler)
- 50 Alienidentitäten
- 20 Schicksalskarten
- 72 Kosmoskarten
- 50 Manöverkarten
- 20 Technologiekarten
- 42 Kosmosplättchen
- 7 Racheplättchen
- 1 Plättchen Planet Genesis
- 1 Plättchen Mondkanone
- 1 Plättchen Prometheus
- 1 Alternative Diebe-Manöverkarte

DAS SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK

Auf den nächsten Seiten wird das Spielmaterial von COSMIC ENCOUNTER® kurz vorgestellt und erklärt.

WARP

Der Warp liegt in der Mitte der Spielfläche. Besiegte Schiffe warten hier darauf, erneut zum Einsatz zu kommen.



Warp

KOLONIEMARKER

Diese Marker werden auf die Zählleiste am Rand des Warp gelegt, um die zum Sieg benötigten Kolonien der Spieler zu zählen.



Koloniemarker der Spieler

HYPERRAUMPORTAL

Das Hyperraumportal wird bei Herausforderungen benutzt, um anzuzeigen, wo und wie ein Angriff stattfinden wird.



Hyperraumportal

PLANETEN

Jeder Spieler erhält 5 Planeten in seiner Spielerfarbe. Diese 5 Planeten bilden das **Heimatsystem** des Spielers.



Planeten der Spieler

PLASTIKSCHIFFE

Jeder Spieler erhält 20 Plastikschiffe in seiner Spielerfarbe. Die Schiffe sind so gebaut, dass sie gestapelt werden können, um Platz auf dem Spieltisch zu sparen.



Schiffe der Spieler



ALIENIDENTITÄT

Jede Alienidentität beschreibt eine andere Alienrasse und deren Spezialfähigkeit.



- Name:** Der Name der Alienrasse.
- Spezialfähigkeit:** Beschreibt die Spezialfähigkeit der Alienrasse. Das fett kursiv gedruckte Wort „*benutze*“ gibt den Zeitpunkt an, wann die Spezialfähigkeit durch einen „Kosmischen Zap“ verhindert werden kann.
- Hintergrund:** Dies ist die Hintergrundgeschichte der Alienrasse. Sie hat keine Bedeutung für das Spiel.
- Kurzbeschreibung der Spezialfähigkeit:** Eine kurze Beschreibung der Spezialfähigkeit dieser Alienrasse für die anderen Spieler.
- Empfohlene Spielerfahrung:** Ein Hinweis auf die Schwierigkeit dieser Alienrasse: Grün ist für Anfänger, gelb für Fortgeschrittene und rot für Experten.
- Bedingung für Spezialfähigkeit:** Gibt an, welche Rolle der Spieler ausüben muss (Angreifer, Verteidiger, Hauptspieler, Verbündeter usw.), um die Spezialfähigkeit der Alienrasse benutzen zu können.
- Freiwillig/Zwingend:** Gibt an, ob die Benutzung der Spezialfähigkeit freiwillig oder zwingend geschieht.
- Zeitleiste:** Der orangefarbene Teil dieser Leiste zeigt, in welcher/n Phase/n die Spezialfähigkeit *benutzt* wird.

SCHICKSALSKARTEN

Mit diesen Karten wird der Gegner eines angreifenden Spielers bei einer Herausforderung bestimmt. Weitere Einzelheiten hierzu stehen auf Seite 7 unter „Schicksal“.



KOSMOSKARTEN

Es gibt drei verschiedenen Arten von Kosmoskarten:

HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Herausforderungskarten bestimmen die Art einer Herausforderung und beeinflussen deren Ausgang. Es gibt drei Arten von Herausforderungskarten: Angriff, Verhandlung und Gleichziehen. Weitere Einzelheiten hierzu stehen auf Seite 9 unter „Gefecht“.



VERSTÄRKUNGSKARTEN

Diese Karten können den Ausgang einer Herausforderung im letzten Moment ändern. Eine genaue Beschreibung hierzu steht auf Seite 13 unter „Verstärkungskarten“.





ARTEFAKTKARTEN

Diese Karten haben unterschiedlichste Wirkungen. Eine genaue Beschreibung hierzu steht auf Seite 13 unter „Artefaktkarten“.



MANÖVERKARTEN

Zu Spielbeginn werden die Manöverkarten in den Stapel der Kosmoskarten gemischt. Wie auch Artefakte haben diese Karten unterschiedliche Wirkungen. Doch anders als Artefakte, die nach dem Spielen abgelegt werden, nehmen die Spieler Manöver nach dem Ausspielen wieder auf ihre Hand zurück. Außerdem ist jedes Manöver auf eine bestimmte Alienrasse abgestimmt und hat eine andere Wirkung, wenn sie von diesen Aliens gespielt wird. Eine genaue Beschreibung hierzu steht auf Seite 13 unter „Manöverkarten“.



TECHNOLOGIEKARTEN

Technologiekarten stellen bedeutende Technologien dar, die von den Spielern erforscht werden können, wenn sie mit der optionalen Spielvariante „Technologie“ spielen. Technologiekarten werden auf Seite 14 genauer erklärt.



KOSMOSPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden für manche Alienrassen benutzt (z. B. Krieger oder Tick-Tack), um bestimmte alienspezifische Werte während des Spiels zu markieren.



RACHEPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden von den Groll benutzt, um die Spieler im Auge zu behalten, die von der Spezialfähigkeit der Groll betroffen sind. Ihre Benutzung ist auf der Groll-Alienidentität erklärt.



WEITERE PLÄTTCHEN

Diese Plättchen kommen durch die Technologiekarten ins Spiel, wenn mit der optionalen Spielvariante „Technologie“ gespielt wird. Ihre Anwendung wird auf der jeweiligen Technologiekarte erklärt.



Mondkanone



Planet Genesis



Prometheus

ALTERNATIVE DIEBE-MANÖVERKARTE

Dies ist die klassische Version der Manöverkarte mit dem Supermanöver der Diebe. Sie ist für Spieler gedacht, welche diese Karte gerne in ihrer ursprünglichen, kontroversen Form benutzen möchten. In einem Spiel kommt immer nur eine Version der Diebe-Manöverkarte zum Einsatz, die andere bleibt in der Spielschachtel.





SPIELAUFBAU

Um eine Partie COSMIC ENCOUNTER®, vorzubereiten, müssen die folgenden Schritte befolgt werden:

- 1. Warp und Planeten aufbauen:** Der Warp wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dann wählt jeder Spieler seine Spielerfarbe und nimmt die fünf Planeten dieser Farbe, die er in beliebiger Anordnung vor sich auslegt. Alle Spieler setzen ihren Koloniemarker neben das Feld „0“ des Warp.
- 2. Schiffe einsetzen:** Jeder Spieler nimmt die 20 Schiffe seiner Spielerfarbe und stapelt auf jeden seiner Planeten vier Schiffe.
- 3. Schicksalsstapel vorbereiten:** Die Karten des Schicksalsstapels werden durchgeschaut und alle Karten mit Spielerfarben, die nicht am Spiel beteiligt sind, werden in die Schachtel zurückgelegt. Die übrigen Karten werden gemischt.
- 4. Wahl der Alienrasse:** Die Manöverkarten werden gemischt und an jeden Spieler werden zwei verdeckt ausgeteilt. Jeder Spieler nimmt sich nun die beiden entsprechenden Alienidentitäten, schaut sie heimlich an und wählt dann eine davon aus, um sie in diesem Spiel zu spielen. Die gewählte Alienidentität legt er verdeckt vor sich ab, die andere wird in die Schachtel zurückgelegt.

Hinweis: Die Alienrassen sind nach empfohlener Spielerfahrung eingestuft. Die Farbanzeige in der linken und rechten oberen Ecke der Alienidentität und rechts oben auf den Manöverkarten gibt die Schwierigkeit an. Im Spiel mit Anfängern sind die Alienrassen mit grüner Farbmarkierung am Besten geeignet. In einem Spiel erfahrener Spieler können die gelb markierten

Alienrassen noch mehr Abwechslung bringen. Die rot markierten Alienrassen verlangen nach ungewöhnlichen Strategien und verändern das Spiel erheblich. Daher sollten sie nur im Spiel mit Experten zum Einsatz kommen.

- 5. Manöverkarten vorbereiten:** Die an die Spieler zuvor ausgeteilten Manöverkarten werden in den Stapel der Kosmoskarten gemischt. Bei weniger als fünf Spielern werden zufällig weitere Manöverkarten hinzugenommen, um insgesamt 10 Stück davon im Stapel zu haben. Der Stapel wird gut gemischt.

Hinweis: Wenn die Spieler gerade erst lernen, COSMIC ENCOUNTER® zu spielen, können sie in ihren ersten Partien ohne die Manöverkarten spielen, bis sie den grundlegenden Spielfluss im Griff haben.

Hinweis: Es gibt zwei Varianten der Diebe-Manöverkarte – die neue Version und die klassische. Die Spieler können sich nach Belieben für eine Version entscheiden, pro Spiel kommt also immer nur eine Version zum Einsatz.

- 6. Handkarten austeilen:** An jeden Spieler werden nun vom Stapel der Kosmoskarten acht Handkarten ausgeteilt. Die übrigen Kosmoskarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt, der für alle Spieler gut erreichbar auf dem Tisch platziert wird. Jeder Spieler kann sich seine eigenen Handkarten ansehen, darf sie aber nicht den anderen Spielern zeigen.
- 7. Startspieler bestimmen:** Vom Stapel der Schicksalskarten werden so lange Karten gezogen, bis eine Spielerfarbe gezogen wird. Der Spieler, der diese Spielerfarbe hat, ist als erstes am Zug. Die gezogenen Karten werden wieder in den Stapel gemischt und das Spiel kann beginnen.



EIN SPIELZUG

Mit dem Startspieler beginnend (danach weiter im Uhrzeigersinn) führt jeder Spieler immer einen Spielzug aus. Ein Spielzug besteht aus einer oder zwei Herausforderungen. Die erste Herausforderung findet auf jeden Fall statt, während die zweite nur dann ausgeführt wird, wenn der Spieler die erste Herausforderung gewonnen hat (oder eine erfolgreiche Verhandlung stattgefunden hat). Jede Herausforderung besteht aus sieben Phasen, die in den folgenden Abschnitten genau beschrieben werden.

BEGINN DES SPIELZUGES

Der aktive Spieler (der Angreifer) prüft zuerst seine Handkarten, um sicherzustellen, dass er mindestens eine Herausforderungskarte hat. Falls nicht, zeigt er alle seine Handkarten vor, legt sie ab und zieht acht neue Handkarten. Das ist der einzige Zeitpunkt im Spielzug des Angreifers, zu dem er auf diese Weise neue Handkarten ziehen kann. Falls der Angreifer später keine Herausforderungskarten mehr hat, endet sein Spielzug sofort (siehe „Neue Karten ziehen“ auf Seite 13).

DIE PHASEN EINER HERAUSFORDERUNG

1. Verstärkung
2. Schicksal
3. Abflug
4. Bündnisse
5. Planung
6. Gefecht
7. Gefechtsfolgen

1. VERSTÄRKUNG

Im Verlauf des Spieles kommen Schiffe in den Warp, wenn sie Herausforderungen verlieren. Zu Beginn einer Herausforderung befreit der Angreifer eines seiner Schiffe aus dem Warp und setzt es auf irgendeine seiner Kolonien. Falls der Spieler keine Kolonien hat, setzt er das Schiff direkt auf das Hyperraumportal.

2. SCHICKSAL

Dann zieht der Angreifer die oberste Karte des Schicksalsstapels. Dieser Kartenstapel enthält Farbkarten, Sonderkarten und Joker. Besteht der Stapel aus nur noch einer Karte, wird diese nicht gezogen; stattdessen wird diese letzte Karte mit den abgelegten Schicksalskarten gemischt. Von diesem neuen Schicksalsstapel zieht der Angreifer dann die oberste Karte.



Rückseite der Schicksalskarten

FALLS EINE FARBKARTE GEZOGEN WIRD

Falls die gezogene Karte eine Spielerfarbe zeigt, ist damit das Planetensystem bestimmt, in dem der Spieler als Angreifer eine Herausforderung durchführen wird. Falls beispielsweise der rote Spieler eine grüne Schicksalskarte zieht, greift der rote Spieler im grünen Planetensystem an. Der grüne Spieler ist für diese Herausforderung der Verteidiger.

Falls der Spieler seine eigene Farbe zieht, kann er erneut ziehen (und zwar so lange, bis er eine Karte zieht, die nicht seine eigene Farbe hat) oder versuchen, eine fremde Kolonie auf einem seiner Heimatplaneten zu vertreiben. In diesem Fall ist der Besitzer dieser Kolonie der Verteidiger (siehe „Fremde Kolonien vernichten“ auf Seite 12).

Wenn ein Spieler seine eigene Farbe zieht und einen Heimatplaneten hat, auf dem es gar keine Kolonie gibt (weder eigene noch gegnerische Schiffe), kann er das Hyperraumportal auf diesen Planeten richten und dort automatisch eine Kolonie mit bis zu vier Schiffen aus anderen eigenen Kolonien errichten. Dies zählt als erfolgreiche Herausforderung.

Hinweis: Manche Farbkarten zeigen eine Gefahrenwarnung. Diese hat für das Spiel derzeit noch keine Relevanz und erhält erst in einer späteren Erweiterung eine Bedeutung.



Beispiel einer Farbkarte

FALLS EIN JOKER GEZOGEN WIRD

Falls die gezogene Karte ein Joker ist, kann der Angreifer eine Herausforderung gegen einen Spieler seiner Wahl führen. Dieser Spieler ist dann der Verteidiger. Die Herausforderung muss im Heimatsystem des Verteidigers stattfinden.

FALLS EINE SONDERKARTE GEZOGEN WIRD

Falls die gezogene Karte eine Sonderkarte ist, bestimmt sie die Bedingungen für die Herausforderung. Die Sonderkarte bestimmt sowohl den Verteidiger für diese Herausforderung als auch den Ort der Herausforderung. Für Spielereffekte (wie z. B. die Sonderfähigkeit *Exekution* der Schatten) werden Sonderkarten so behandelt, als würden sie die Farbe des durch sie bestimmten Verteidigers zeigen.



Beispiel für einen Joker



Beispiel einer Sonderkarte



KÖNNEN DIE MAKROS EINE KOLONIE DER KLONE IM ZOMBIESYSTEM ANGREIFEN?

Nein, normalerweise nicht. Das Ziehen einer Schicksalskarte erlaubt dem Angreifer nur, einen anderen Spieler in dessen Heimatsystem anzugreifen. Falls der Angreifer seine eigene Farbe zieht, kann er eine fremde Kolonie in seinem eigenen Heimatsystem angreifen. Der Angreifer hat also keine Möglichkeit, die Kolonie eines anderen Spielers im Heimatsystem eines dritten Spielers anzugreifen, wenn kein spezieller Effekt greift.

VERTEIDIGUNG MIT NICHTS?

Es kann sein, dass ein Spieler keine eigene Kolonie mehr auf einem seiner Heimatplaneten hat, diesen aber trotzdem verteidigen muss. Das kann zu recht ungewöhnlichen Gefechten führen.

Nehmen wir beispielsweise an, dass Diebe und Parasiten jeweils zwei Schiffe auf einem Planeten der Makros haben. Die Makros selbst haben auf diesem Planeten keine Schiffe (diese wurden von den beiden anderen bereits durch einen heimtückischen Angriff in den Warp geschickt). Wenn nun die Klonen eine Herausforderung gegen die Makros im Makro-Heimatsystem führen, können sie das Hyperraumportal auf diesen Planeten richten und treffen auf keine verteidigenden Schiffe. Obwohl Diebe und Parasiten auf diesem Planeten eine Kolonie haben, gehört er trotzdem den Makros und die Makros sind Verteidiger. Da die Makros bei dem Gefecht nichts zu verlieren haben, wird es wahrscheinlich einfach für die Klonen sein, dort eine Kolonie zu errichten. Da Diebe und Parasiten den Planeten nicht verteidigen, sind ihre Kolonien dort sicher (Details siehe Kasten „Zuschauer“).

3. ABFLUG

Der Angreifer nimmt das Hyperraumportal und richtet dessen Spitze auf einen Planeten in dem durch die Schicksalskarte bestimmten System. Dann nimmt der Angreifer ein bis vier Schiffe aus beliebigen seiner Kolonien, stapelt sie aufeinander und setzt sie auf das breite Ende des Hyperraumportals. Die Schiffe können alle aus nur einer oder aus verschiedenen Kolonien genommen werden, aus dem eigenen Heimatsystem oder fremden Systemen. Dabei sollte der Angreifer darauf achten, nicht alle Schiffe aus einer Kolonie abzuziehen, da er dadurch die Kolonie verlieren würde (siehe „Alle Schiffe von einem Planeten abziehen“ auf Seite 13).

Der Verteidiger darf keine Schiffe von dem angegriffenen Planeten abziehen oder zu diesem hinzufügen. Achtung: Es kann vorkommen, dass der Verteidiger kein einziges Schiff auf einem seiner Heimatplaneten hat. Wird solch ein Planet angegriffen, muss der Verteidiger sich dieser Herausforderung ohne Schiffe stellen.

HAUPTSPIELER

Angreifer und Verteidiger werden auch *Hauptspieler* genannt.

ZUSCHAUER

Kolonien auf Planeten des Verteidigers, die nicht zu dessen Heimatsystem gehören (mit anderen Worten: die nicht die Farbe des Heimatsystem haben), zählen nicht zur Verteidigung und sind vom Gefechtsausgang nicht betroffen. Sie sind lediglich Zuschauer. Wenn ein Spieler versucht, eine fremde Kolonie in seinem eigenen Heimatsystem zu vernichten, kann nur die Kolonie eines einzigen anderen Spielers als Verteidiger gewählt werden, alle anderen sind auch hier nur Zuschauer.





4. BÜNDNISSE

Angreifer und Verteidiger suchen sich nun **Verbündete**, um deren Hilfe zu erhalten. Das geschieht auf folgende Weise.

Zuerst gibt der Angreifer bekannt, welche Spieler er als Verbündete haben möchte. Der Angreifer kann nie den Verteidiger als Verbündeten einladen. Die genannten Spieler sollten jetzt noch nicht auf die Einladung des Angreifers reagieren.

Anschließend lädt der Verteidiger Verbündete ein. Er kann jeden Spieler einladen außer dem Angreifer (auch die Spieler, die bereits vom Angreifer eingeladen wurden).

Nachdem alle Einladungen ausgesprochen wurden, wählen die Spieler (außer Angreifer und Verteidiger) eine Seite, der sie helfen wollen. Beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer und weiter reihum im Uhrzeigersinn gibt jeder eingeladene Spieler bekannt, ob er die Einladung annimmt oder ablehnt. Ein Spieler kann dabei entweder nur die Einladung des Angreifers oder die des Verteidigers annehmen, nicht beide. Ein Spieler kann auch alle Einladungen ablehnen.

Falls ein Spieler sich mit dem Angreifer verbündet, setzt er ein bis vier seiner Schiffe (aus beliebigen Kolonien) auf das Hyperraumportal. Ein mit dem Angreifer verbündeter Spieler wird **Mitangreifer** genannt.

Falls ein Spieler sich mit dem Verteidiger verbündet, setzt er ein bis vier seiner Schiffe (aus beliebigen Kolonien) neben, aber nicht auf den angegriffenen Planeten. Ein mit dem Verteidiger verbündeter Spieler wird **Mitverteidiger** genannt.

Erst nachdem ein Spieler sich mit einer Seite verbündet (oder alle Einladungen abgelehnt hat) und seine Schiffe eingesetzt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe, ein Bündnis einzugehen oder abzulehnen.

5. PLANUNG

Angreifer und Verteidiger wählen nun jeder eine Herausforderungskarte aus ihrer Hand (Angriff, Verhandlung oder Gleichziehen) und legen sie verdeckt vor sich ab. Falls der Verteidiger keine Herausforderungskarte auf der Hand hat, kann er seine Handkarten vorzeigen, diese ablegen und acht neue Handkarten ziehen, bevor er in dieser Phase eine Karte auswählt. Falls der Angreifer keine Herausforderungskarte auf der Hand hat, endet sein Spielzug sofort, wie unter „Neue Karten ziehen“ auf Seite 13 beschrieben.

WANN ZIEHT MAN NEUE KARTEN?

Es ist wichtig zu bedenken, dass die Spieler weder nach einem Gefecht, noch am Ende des Spielzuges, noch wenn sie keine Handkarten mehr haben, Karten nachziehen. Ein Spieler zieht nur dann acht neue Handkarten, wenn er eine Herausforderungskarte benötigt und keine mehr auf seiner Hand hat. Das ist entweder zu Beginn seines Spielzuges der Fall oder wenn der Spieler in der Planungsphase der Verteidiger ist (siehe „Neue Karten ziehen“ auf Seite 13). Ein Spieler muss also normalerweise alle seine Gefechtskarten benutzen, bevor er neue ziehen kann. Die Spieler sollten daher den bestmöglichen Moment abpassen, um eine Karte zu spielen. Der Schlüssel zum Erfolg bei **Cosmic Encounter**® ist, zu erkennen, wann jede einzelne Handkarte mit größtmöglicher Wirkung eingesetzt werden kann. Eine Karte kann in einer Situation schwach erscheinen und für eine andere sehr nützlich sein.

6. GEFECHT

Angreifer und Verteidiger decken ihre Karten gleichzeitig auf und der Sieger wird ermittelt.

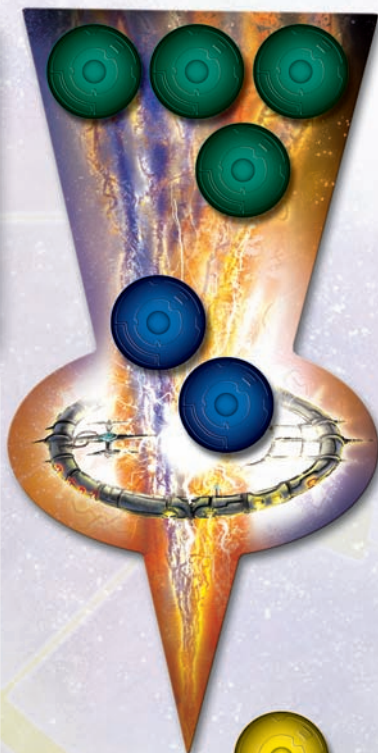
FALLS BEIDE SPIELER ANGRIFFSKARTEN AUFDECKEN

Jeder Hauptspieler addiert die Zahl auf seiner aufgedeckten Karte zu der Anzahl der Schiffe auf seiner Seite. Der Angreifer addiert seinen Kartenwert zur Anzahl aller Schiffe auf dem Hyperraumportal, sowohl seiner eigenen als auch der seiner Verbündeten. Der Verteidiger addiert seinen Kartenwert zur Anzahl seiner eigenen Schiffe auf dem angegriffenen Planeten und der Schiffe seiner Verbündeten neben dem Planeten. Die Seite mit der größeren Gesamtsumme gewinnt das Gefecht und damit die Herausforderung, ein Gleichstand geht zugunsten des Verteidigers aus.





Beispiel: Die Zombies (grün) sind Angreifer und haben eine Schicksalskarte gezogen, die sie anweist, die Klone (rot) anzugreifen. Sie setzen vier ihrer Schiffe auf das Hyperraumportal und richten die Spitze auf einen Planeten der Klone aus, auf dem zwei verteidigende Schiffe der Klone sind. Die Zombies laden sowohl die Seher (gelb) als auch die Hexer (blau) ein, den Angriff zu unterstützen. Die Klone laden nur die Seher zur Unterstützung der Verteidigung ein. Die Seher (links von den Zombies sitzend) haben zwei Angebote und entschließen sich, den Verteidiger zu unterstützen; sie setzen zwei Schiffe neben den Planeten, aber nicht darauf (sodass nun vier Schiffe verteidigen). Die Hexer verbünden sich mit den Zombies und setzen zwei Schiffe auf das Hyperraumportal (sodass nun sechs Schiffe angreifen). Zombies und Klone spielen jeweils verdeckt eine Herausforderungskarte und decken sie dann gleichzeitig auf. Die Zombies haben eine Angriffskarte mit Wert 10 gespielt; zusammen mit den sechs Schiffen haben sie daher eine Angriffstärke von 16. Die Klone verteidigen mit nur vier Schiffen, haben aber eine Angriffskarte mit Wert 15 gespielt; ihre Angriffstärke beträgt also 19. Die Klone gewinnen die Herausforderung und halten die Zombies von ihrem Planeten fern.



FALLS EIN SPIELER EINE ANGRIFFSKARTE UND DER ANDERE EINE VERHANDLUNGSKARTE AUFDECKT

Der Spieler, der die Verhandlungskarte aufdeckt, verliert die Herausforderung automatisch. Der unterlegene Spieler erhält aber eine Entschädigung, indem er Handkarten des Angreifers erhält. Siehe „Entschädigung“ auf Seite 11.

FALLS BEIDE SPIELER VERHANDLUNGSKARTEN AUFDECKEN

Nun wird der Versuch unternommen, eine diplomatische Lösung zu finden. Alle Verbündeten beider Seiten nehmen ihre Schiffe auf beliebige eigene Kolonien zurück. Sie erhalten nichts. Die Hauptspieler haben nun eine Minute Zeit, eine Vereinbarung zu treffen. Sie können eine für beide Seiten gleich akzeptable Lösung finden, oder versuchen, selbst den größten Profit aus dem Handel zu ziehen. Doch beide Hauptspieler sollten bemüht sein, die Verhandlungen erfolgreich abzuschließen, da sonst jeder von ihnen drei Schiffe an den Warp verliert. In einer Verhandlung kann jeder Spieler Handkarten anbieten und/oder seinem Gegner gestatten, eine Kolonie auf einem Planeten zu errichten, auf dem er selbst bereits eine Kolonie besitzt. So können beide Hauptspieler eine Kolonie und/oder Karten gewinnen. Mit Technologiekarten darf nicht gehandelt werden. Für die Gründung der Kolonie können die Spieler jedes ihrer Schiffe nehmen, mit Ausnahme der Schiffe im Warp. Schiffe des Angreifers auf dem Hyperraumportal kehren nach Abschluss der Verhandlung auf beliebige seiner Kolonien zurück. Verbündete sind nie an einer Verhandlung beteiligt. Falls innerhalb einer Minute keine Einigung erzielt wird, schlägt die Verhandlung fehl. Die Spieler können nicht vereinbaren, nichts zu tun – für eine erfolgreiche Verhandlung muss mindestens eine Karte den Besitzer wechseln oder eine Kolonie errichtet werden.

Beispiel: Antimaterie und Klone sind die Hauptspieler einer Herausforderung. Beide decken als verdeckt gespielte Karte eine Verhandlungskarte auf. Sie haben nun eine Minute Zeit, eine Vereinbarung zu treffen. Die Klone-Spielerin möchte eine Kolonie (sie hat erst wenige) und bietet an, Antimaterie dafür ihre drei niedrigsten Karten zu geben (der Antimaterie-Spieler bevorzugt aufgrund seiner Spezialfähigkeit niedrige Karten). Antimaterie ist einverstanden und die Verhandlung ist erfolgreich. Die Klone errichten eine Kolonie mit zwei Schiffen und geben Antimaterie drei Angriffskarten mit den Werten 4, 6 und 8.

FALLS EINER DER SPIELER DIE GLEICHZIEHEN-KARTE SPIELT

Die Gleichziehen-Karte wird als exakte Kopie der gegnerischen Herausforderungskarte behandelt, sobald sie aufgedeckt wird. Wenn der Gegner beispielsweise eine Verhandlungskarte gespielt hat, wird die Gleichziehen-Karte auch zur Verhandlungskarte. Falls der Gegner einen Angriff mit Stärke 20 gespielt hat, wird die Gleichziehen-Karte auch zu einem Angriff mit Stärke 20. Die Herausforderung wird wie üblich ausgetragen, so als hätten beide Seiten exakt die gleiche Karte gespielt. Spätere Veränderungen der so kopierten Karte (z. B. durch Verstärkungskarten) wirken sich nicht auf den Wert der Gleichziehen-Karte aus.





Nach dem Ende des Gefechts wird die kurzzeitig geänderte Gleichziehen-Karte wieder einfach zur Gleichziehen-Karte.

Hinweis: Es gibt nur eine Gleichziehen-Karte im Spiel, also können nie zwei Spieler gleichzeitig eine Gleichziehen-Karte spielen. Wenn das möglich wäre, würden beide Spieler die Herausforderung verlieren und alle beteiligten Schiffe kämen in den Warp.

7. GEFECHTSFOLGEN

Nach der Gefechtsphase ist es Zeit, die Auswirkungen des Gefechts umzusetzen.

FALLS DER ANGREIFER GEWONNEN HAT

- Alle Schiffe auf dem Hyperraumportal (die Schiffe des Angreifers und seiner Verbündeten) werden auf den angegriffenen Planeten gesetzt, wo sie entweder eine neue Kolonie des jeweiligen Spielers errichten oder eine bestehende Kolonie verstärken. Jeder Spieler, der eine neue Kolonie gründet, setzt seinen Koloniemarker am Rand des Warp ein Feld weiter.
- Die Schiffe des Verteidigers auf dem Planeten und die Schiffe seiner Verbündeten neben dem Planeten werden in den Warp gesetzt.
- Andere Schiffe auf dem Planeten bleiben dort und werden nicht in den Warp gesetzt. Sie waren nur Zuschauer und nicht von der Herausforderung betroffen.
- Falls dies die erste Herausforderung des Angreifers in seinem Spielzug war, kann er nun eine zweite Herausforderung führen.

FALLS DER VERTEIDIGER GEWONNEN HAT

- Alle auf dem Planeten befindlichen Schiffe (bereits errichtete Kolonien) bleiben dort.
- Alle Schiffe auf dem Hyperraumportal (die Schiffe des Angreifers und seiner Verbündeten) werden in den Warp gesetzt.
- Die Verbündeten des Verteidigers setzen ihre zur Verteidigung eingesetzten Schiffe auf beliebige eigene Kolonien zurück (das können andere sein als die, von denen die Schiffe gekommen sind). Die Verbündeten des Verteidigers können also nicht auf dem Planeten landen, den sie gerade erfolgreich mitverteidigt haben, wenn sie dort noch keine Kolonie besitzen.
- Die Verbündeten des Verteidigers erhalten für ihren Beitrag zur Herausforderung eine **Belohnung**: Für jedes Schiff, das ein Spieler zur Verteidigung geschickt hat, muss er eine Karte vom Stapel ziehen oder eins seiner Schiffe aus dem Warp befreien. Diese Schiffe kann er auf beliebige eigene Kolonien setzen. Die beiden Möglichkeiten sind auch kombinierbar; beispielsweise könnte ein Spieler zwei Karten ziehen und zwei seiner Schiffe aus dem Warp befreien, falls er mit vier Schiffen zur erfolgreichen Verteidigung beigetragen hat.
- Falls dies die erste Herausforderung des Angreifers in seinem Spielzug war, kann er keine zweite Herausforderung mehr führen. Sein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

FALLS EINE VERHANDLUNG ERFOLGREICH WAR

Die bei der Verhandlung geschlossenen Vereinbarungen werden umgesetzt. Falls dies die erste Herausforderung des Angreifers in seinem Spielzug war, kann er nun eine zweite Herausforderung führen.

FALLS EINE VERHANDLUNG GESCHEITERT IST

Die beiden Hauptspieler verlieren jeweils drei beliebige ihrer Schiffe an den Warp. Falls dies die erste Herausforderung des Angreifers in seinem Spielzug war, kann er keine zweite Herausforderung mehr führen. Sein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

ENTSCHÄDIGUNG

Wenn ein Spieler eine Verhandlungskarte gespielt hatte und sein Gegner eine Angriffskarte, erhält der Spieler der Verhandlungskarte eine Entschädigung. Er zieht zufällig eine Handkarte des Gegners für jedes Schiff, das er an den Warp verloren hat (das gilt nicht für seine Verbündeten – deren Schiffe werden ohne Entschädigung in den Warp gesetzt). Falls der Gegner nicht genügend Handkarten hat, um volle Entschädigung zu leisten, erhält der Spieler alle Handkarten des Gegners.

NACH ABWICKLUNG DER GEFECHTSFOLGEN

Nachdem die Gefechtsfolgen abgewickelt wurden, werden die aufgedeckten Herausforderungskarten auf den Ablagestapel gelegt. Falls der Angreifer gewonnen hat (oder eine erfolgreiche Verhandlung stattgefunden hat) und dies die erste Herausforderung in diesem Spielzug war, kann er nun eine zweite Herausforderung führen. Andernfalls ist nun sein linker Nachbar an der Reihe.

ENTSCHÄDIGUNG UND BELOHNUNGEN

Entschädigung ist die Bezeichnung für die Karten, die ein Spieler von seinem Gegner zieht, nachdem er ein Gefecht verloren hat, weil er eine Verhandlungskarte gespielt hat und der Gegner eine Angriffskarte.

Belohnungen sind die Schiffe, die ein Spieler aus dem Warp befreit, oder die Karten, die er vom Stapel zieht, weil er mit seinen Schiffen dem Verteidiger geholfen hat, das Gefecht zu gewinnen.

Die beiden Begriffe sollten nicht verwechselt werden!





GETEILTER SPIELSIEG

Durch Bündnisse und erfolgreiche Verhandlungen ist es möglich, dass mehr als ein Spieler gleichzeitig fünf Kolonien erlangt. In diesem Fall teilen sich diese Spieler den Spielsieg.

VERLUST DER SPEZIALFÄHIGKEIT

Falls ein Spieler nicht mindestens drei Heimatkolonien besitzt, verliert er seine Spezialfähigkeit und legt seine Alienidentität verdeckt hin. Der Verlust der Spezialfähigkeit tritt sofort ein, der Spieler kann seine Spezialfähigkeit nicht noch „ein letztes Mal“ nutzen. Falls der Spieler dann seine eigene Farbe vom Schicksalsstapel zieht (oder eine Sonderkarte, die ihn als Verteidiger ausweist) kann der Spieler versuchen, eine neue Kolonie in seinem Heimatsystem zu errichten. Falls der Spieler seine Spezialfähigkeit zurückerhält, weil er wieder Kolonien auf mindestens drei Heimatplaneten hat, deckt er seine Alienidentität sofort wieder auf.

SPEZIALFÄHIGKEITEN ZAPPEN

Gelegentlich kann ein Spieleffekt (wie das Artefakt „Kosmischer Zap“) eine Spezialfähigkeit **zappen**. Das kann nur geschehen, wenn die Spezialfähigkeit wie auf der Alienidentität beschrieben **benutzt** wird. Die durch **Benutzung** der Spezialfähigkeit verursachte Wirkung wird widerrufen und diese Spezialfähigkeit kann bis zum Ende der aktuellen Herausforderung nicht mehr benutzt werden.

Manche Teile einiger Spezialfähigkeiten (wie das Hinzufügen von Kosmosplättchen zur Alienidentität der Krieger, oder die Fähigkeit der Zombies, als Teil einer Vereinbarung Schiffe zu befreien) erfordern nicht die **Benutzung** der Spezialfähigkeit, um angewandt zu werden, und können daher auch nicht gezappt werden.



ZEITKONFLIKTE

Die Zeitleiste am unteren Rand jeder Alienidentität und alle Karten, die keine Herausforderungskarten sind, geben an, wann der entsprechende Effekt genutzt werden kann. Falls trotzdem ein Zeitkonflikt zwischen zwei Spezialfähigkeiten, Artefakten oder anderen Spieleffekten auftauchen sollte, wird dieser in folgender Reihenfolge gelöst:

1. Der Angreifer.
2. Der Verteidiger.
3. Spieler, die keine Hauptspieler sind, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer und weiter reihum im Uhrzeigersinn.

FREMDE KOLONIEN VERNICHTEN

Wenn ein Spieler seine eigene Farbe vom Schicksalsstapel zieht (oder eine Sonderkarte, die ihn als Verteidiger ausweist) kann er versuchen, eine fremde Kolonie in seinem Heimatsystem zu vernichten. Diese Art von Herausforderung ist ähnlich wie die zuvor beschriebenen, außer dass der Angreifer das Hyperraumportal nun auf die Kolonie eines anderen Spielers in seinem Heimatsystem ausrichtet. Der Angreifer entscheidet, welche fremde Kolonie er angreift. Der Besitzer dieser Kolonie ist der Verteidiger bei dieser Herausforderung. Auch dabei darf nicht vergessen werden, dass alle Schiffe derselben Farbe auf einem Planeten immer nur genau eine Kolonie bilden. Alle anderen Kolonien auf diesem Planeten sind Zuschauer.

Wichtig: Falls es im Heimatsystem eines Spielers einen Planeten ohne Kolonien gibt, kann der Spieler auf diesem Planeten automatisch wieder eine Kolonie mit bis zu vier Schiffen errichten, indem er das Hyperraumportal auf diesen Planeten richtet. Er kann die Schiffe dafür aus beliebigen anderen eigenen Kolonien abziehen. Dieser Vorgang gilt als erfolgreiche Herausforderung.

HEIMATPLANET OHNE EIGENE KOLONIE

Wie schon früher erwähnt, verteidigt ein Spieler einen Heimatplaneten wie üblich, auch falls er dort keine eigene Kolonie besitzt. Die Anzahl seiner Schiffe ist in diesem Fall null.





ALLE SCHIFFE VON EINEM PLANETEN ABZIEHEN

Sobald ein Spieler alle seine Schiffe von irgendeinem Planeten abzieht, hat er auf diesem Planeten auch keine Kolonie mehr. Falls alle Schiffe einen Planeten verlassen, um an einer Herausforderung teilzunehmen, können sie anschließend nicht wieder auf diesen Planeten zurückkehren. Auch aus dem Warp befreite Schiffe können nicht dorthin gesetzt werden. Der Spieler hat dort keine Kolonie mehr. Falls ein Spieler keine eigenen Schiffe mehr auf einem seiner Heimatplaneten hat, muss er ihn trotzdem verteidigen (die Anzahl seiner Schiffe beträgt dann null).

Falls die Situation eintritt, dass ein Spieler Schiffe platzieren muss, er aber keine einzige Kolonie mehr hat, kommen diese Schiffe in den Warp.

NEUE KARTEN ZIEHEN

Falls der Angreifer zu Beginn seines Spielzuges keine Herausforderungskarten hat (Angriff, Verhandlung, Gleichziehen), muss er alle zulässigen anderen Handkarten spielen und dann, sofern er immer noch keine Herausforderungskarten hat, alle Karten abwerfen, acht neue Karten ziehen und seinen Spielzug mit diesen fortsetzen.

Falls der Angreifer zu einem späteren Zeitpunkt seines Spielzuges keine Herausforderungskarten mehr hat und er eine spielen muss, endet sein Spielzug sofort. (Das kann aus unterschiedlichen Gründen passieren, beispielsweise durch das Zahlen von Entschädigung in der Gefechtsfolgenphase, durch eine Spezialfähigkeit oder einen Karteneffekt.) Falls das passiert, setzt der Angreifer alle seine Schiffe vom Hyperraumportal auf seine Kolonien zurück, gleiches gilt für seine Verbündeten.

Falls der Verteidiger keine Herausforderungskarten hat, wenn er während einer Herausforderung eine spielen muss (üblicherweise während der Planungsphase) muss er alle zulässigen anderen Handkarten spielen und dann, sofern er immer noch keine Herausforderungskarten hat, alle Karten abwerfen, acht neue Karten ziehen und eine davon in dieser Herausforderung spielen. Falls unter den gezogenen Karten keine einzige Herausforderungskarte ist, wird dieser Vorgang so oft wiederholt wie erforderlich.

KARTENTYPEN

Manche Spieleffekte, wie das Pest-Artefakt, beziehen sich auf bestimmte Kartentypen. Die verschiedenen Kartentypen sind: Angriff, Verhandlung, Gleichziehen, Verstärkung, Manöver und Artefakt.

ARTEFAKTKARTEN

Artefakte sind mächtige Apparaturen der Ahnen, welche diese ihren Kindern hinterlassen haben. Diese speziellen Kosmoskarten ermöglichen es den Spielern, starken Einfluss auf den Ausgang von Herausforderungen und des Spiels überhaupt zu nehmen. Artefaktkarten können nicht als Herausforderungskarten gespielt werden, sondern zu dem auf der Karte beschriebenen Zeitpunkt. Artefaktkarten werden abgeworfen, nachdem sie gespielt wurden. Jede Artefaktkarte sagt genau, wann und wie sie gespielt werden kann.

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten erlauben den Spielern, nachdem die Herausforderungskarten aufgedeckt wurden, das Blatt im letzten Moment zu wenden. Verstärkungskarten können nicht als Herausforderungskarten gespielt werden. Vielmehr können Angreifer, Verteidiger und alle Verbündeten sie während der Phase „Gefecht“, nachdem die Herausforderungskarten aufgedeckt wurden, für eine beliebige Seite spielen (das muss nicht unbedingt ihre eigene Seite sein). Verstärkungskarten erhöhen die Stärke der entsprechenden Seite in einer Herausforderung. Die Spieler können so lange Verstärkungskarten als Reaktion auf andere Verstärkungen spielen, bis alle Spieler gepasst haben. Danach wird die Herausforderung mit den neuen Stärken ausgeführt.

MANÖVERKARTEN

Manöver sind mächtige und einzigartige Taktiken, die von jeder Alienrasse entwickelt wurden, um den Ausgang von Herausforderungen dramatisch zu beeinflussen. Manöverkarten können nicht als Herausforderungskarten gespielt werden und die Spieler nehmen sie wieder auf ihre Hand, nachdem sie sie gespielt haben, anstatt sie abzuwerfen. *Ein Manöver kann nicht öfter als ein Mal pro Herausforderung benutzt werden und jeder Spieler kann pro Herausforderung nicht mehr als eine Manöverkarte spielen.*

Wenn ein Spieler eine Manöverkarte spielt, wird normalerweise deren reguläres Manöver ausgeführt. Wenn ein Spieler aber das Manöver seiner eigenen Aliens spielt (z. B. wenn der Zombie-Spieler die Zombie-Manöverkarte spielt), muss er das Supermanöver der Karte ausführen. Das reguläre Manöver kann von dem Spieler, dessen Supermanöver auf der Karte angegeben ist, daher nicht genutzt werden. Die Ausnahme dieser Regel greift, wenn ein Spieler seine Spezialfähigkeit verloren hat oder diese gezappt wurde (siehe Seite 12). Ohne seine Spezialfähigkeit kann ein Spieler das Supermanöver seiner Alienrasse nicht benutzen. Der Spieler kann daher nur das reguläre Manöver seiner eigenen Manöverkarte benutzen, solange er seine Spezialfähigkeit nicht wiedererlangt hat.





SPIELVARIANTEN

Im Folgenden werden einige Varianten vorgestellt, die den Spielspaß möglicherweise noch steigern können.

VIER PLANETEN

Diese Variante ist gut dafür geeignet, ein kürzeres Spiel zu spielen (empfehlenswert, wenn weniger Spieler teilnehmen). Während des Spielaufbaus erhalten die Spieler nur vier Planeten statt fünf. Außerdem setzt jeder Spieler nur 16 seiner Schiffe ein, vier auf jeden eigenen Planeten, wie üblich. Schlussendlich benötigt ein Spieler zum Gewinnen nur vier Fremdkolonien statt fünf. Außerdem reichen zwei Heimatkolonien statt drei, um im Besitz seiner Spezialfähigkeit zu bleiben.

GEGENSEITIGE BEEINFLUSSUNG DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

Es gibt viele Möglichkeiten, wie sich Spezialfähigkeiten gegenseitig beeinflussen können. Daher ist die ganz genaue Betrachtung dieser Spezialfähigkeiten nötig, um diese Beeinflussung auszuwerten. Als Beispiel betrachten wir ein Gefecht zwischen Sehern und Hexern.

Wenn man ihre Alienidentitäten ansieht, fällt auf, dass beide Sonderfähigkeiten in derselben Phase benutzt werden. Die Sonderfähigkeit Vorsehung der Seher wirkt, bevor die Seher eine Karte wählen, während die Sonderfähigkeit Hexerei der Hexer erst wirkt, nachdem beide Spieler eine Karte gewählt haben. Daher wird die Sonderfähigkeit der Seher zuerst benutzt und die Hexer werden gezwungen, ihre Gefechtskarte offen zu spielen. Dann schauen die Seher sich diese Karte an und wählen ihre Gefechtskarte, die sie verdeckt ausspielen. Falls die Hexer möchten, können sie die Gefechtskarten mit den Sehern austauschen, bevor auch die Karte der Seher aufgedeckt wird. Natürlich wussten die Seher dies, bevor sie ihre Karte spielten – wählen die Hexer also ihre eigene Karte oder nicht?

Falls es also einmal so scheint, als würde die gegenseitige Beeinflussung der Sonderfähigkeit nicht funktionieren, sollte man sich ein wenig Zeit nehmen und die beteiligten Sonderfähigkeiten genau studieren. Im Zweifelsfall siehe hierzu auch „Zeitkonflikte“ auf Seite 12.

Hinweis: Falls diese Variante zusammen mit der Variante „Technologie“ gespielt wird, müssen vor dem Spiel alle Karten mit einer Forschungsnummer von 8 oder mehr aus dem Stapel der Technologiekarten entfernt werden. Diese Karten werden in der Variante „Vier Planeten“ nicht benutzt.

GEHEIME SPEZIALFÄHIGKEITEN

In dieser Variante lassen die Spieler ihre Alienidentitäten verdeckt liegen, nachdem sie diese zu Spielbeginn gewählt haben. Solange die Alienidentität eines Spielers verdeckt ist, kann er nicht deren Spezialfähigkeit nutzen. Jeder Spieler kann seine Alienidentität jederzeit aufdecken, um deren Spezialfähigkeit zu nutzen. Eine einmal aufgedeckte Alienidentität bleibt bis zum Spielende aufgedeckt liegen.

WECHSELNDE SPEZIALFÄHIGKEITEN

In dieser Variante zieht der Angreifer zu Beginn seines Spielzuges immer eine neue Alienidentität. Dann kann er entscheiden, entweder seine alte Identität zu behalten oder die neue, die andere wird dann abgeworfen. Falls mit der Variante „Geheime Spezialfähigkeiten“ gespielt wird, wird die gewählte Alienidentität zunächst geheim gehalten.

MANÖVERSPIEL

In dieser Variante können die Spieler bei jeder Herausforderung so viele Manöver benutzen, wie sie möchten, wobei weiterhin jedes Manöver nur ein Mal pro Herausforderung benutzt werden darf. Diese Variante empfehlen wir nur für erfahrene Spieler, welche die zusätzliche Komplexität überblicken können, die hierdurch ins Spiel kommt.

TECHNOLOGIE

Technologiekarten stellen revolutionäre Technologien dar, welche die Spieler im Laufe des Spiels erforschen können. Jede Technologiekarte hat einen bestimmten Effekt und eine Forschungsnummer, die angibt, wie lange es dauert, diese Technologie zu erforschen.

SPIELAUFBAU

Wenn die Spieler mit dieser Variante spielen, werden, im Anschluss an den üblichen Spielaufbau, die Technologiekarten gemischt und an jeden Spieler zwei davon ausgeteilt. Jeder Spieler schaut sich seine zwei Karten an, wählt eine davon aus und legt die andere offen auf einen Ablagestapel neben dem Technologiekartensapel. Seine gewählte Karte legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab, sie zählt nicht zu seinen Handkarten.





Hinweis: Falls diese Variante zusammen mit der Variante „Vier Planeten“ gespielt wird, werden zunächst alle Karten herausgesucht, die eine Forschungsnummer von 8 und höher haben. Diese Karten werden in der Variante „Vier Planeten“ nicht benutzt.

BENUTZUNG DER TECHNOLOGIE

Zu Beginn der Verstärkungsphase seines Spielzuges kann jeder Spieler, bevor er als Angreifer ein Schiff aus dem Warp befreit, seine Technologie weiter erforschen, die Forschung abschließen oder nichts tun.

EINE TECHNOLOGIE ERFORSCHEN

Um eine Technologie zu erforschen, nimmt der Spieler eins seiner Schiffe aus einer beliebigen Kolonie und setzt es auf seine Technologiekarte. Das Schiff erforscht nun diese Technologie. Das Schiff kann die Technologiekarte erst wieder verlassen, nachdem die Erforschung der Technologie abgeschlossen ist oder aufgegeben wurde.

ERFORSCHUNG EINER TECHNOLOGIE ABSCHLIESSEN

Um die Erforschung einer Technologie abzuschließen, muss der Spieler die Karte aufdecken. Das kann er tun, wenn mindestens so viele Schiffe die Technologie erforschen, wie die Forschungsnummer angibt. Der Spieler setzt die Schiffe dann auf beliebige eigene Kolonien zurück. Die nun vollständig erforschte Technologie ist damit im Spiel und kann ab jetzt genutzt werden. Solange die Anzahl der Schiffe auf der Karte geringer ist als die Forschungsnummer, kann der Spieler die Forschung aufgeben.

Er setzt die Schiffe dann auf beliebige eigene Kolonien zurück, wie bei vollständiger Erforschung auch, aber die Technologiekarte wird offen auf den Ablagestapel gelegt, und kann nicht genutzt werden.

Technologiekarten haben viele verschiedene Effekte. Manche werden nach ihrer Nutzung abgeworfen, während andere für den Rest des Spiels nutzbar bleiben.

NEUE TECHNOLOGIEKARTEN ERHALTEN

Falls ein Spieler berechtigt ist, in seinem Spielzug eine zweite Herausforderung zu führen, kann er darauf verzichten und stattdessen eine neue Technologiekarte erhalten. Der Spieler zieht so viele Technologiekarten vom Stapel, wie er Fremdkolonien hat plus eine, wählt dann eine davon aus und wirft die anderen ab. Die ausgewählte Technologiekarte legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Er muss die Technologie erforschen, bevor er sie nutzen kann, wie oben beschrieben. Die Anzahl der Technologiekarten, die ein Spieler verdeckt vor sich liegen haben kann, ist nicht begrenzt, aber während seiner Verstärkungsphase kann jeder Spieler immer nur genau eine Technologie erforschen oder deren Erforschung abschließen. Falls der Technologiekartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Technologiestapel benutzt.

Hinweis: Die Maschinen können auf ihre zweite oder noch später folgende Herausforderungen verzichten, um eine neue Technologiekarte zu erhalten, doch damit endet ihr Spielzug, ungeachtet ihrer Spezialfähigkeit.

VERLUST VON FORSCHUNGSSCHIFFEN

Schiffe, die eine Technologie erforschen, befinden sich im Heimatsystem des Spielers, können sich aber nicht an Herausforderungen beteiligen. Das Hyperraumportal kann nicht auf eine Technologiekarte gerichtet werden, aber Forschungsschiffe können auf andere Weise verloren werden (wie z. B. durch die Spezialfähigkeit der Schatten).



ÜBERSICHT

SPIELZUG EINES SPIELERS

Der Angreifer (aktiver Spieler) führt eine Herausforderung aus. Falls er erfolgreich angreift oder verhandelt, kann er eine zweite Herausforderung führen. Anschließend ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

PHASEN EINES GEFECHTS

1. **Verstärkung:** Der Angreifer befreit ein Schiff aus dem Warp.
2. **Schicksal:** Der Angreifer zieht eine Schicksalskarte, um den Verteidiger/das Zielsystem zu bestimmen.
3. **Abflug:** Der Angreifer richtet das Hyperraumportal auf einen Planeten des Verteidigers im Zielsystem und setzt bis zu vier eigene Schiffe auf das Hyperraumportal.
4. **Bündnisse:** Der Angreifer lädt zuerst Verbündete ein, dann lädt der Verteidiger ebenfalls Verbündete ein. Beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer entscheiden die eingeladenen Spieler, ob und mit welcher Seite sie sich verbünden wollen. Verbündete setzen jeweils bis zu vier ihrer Schiffe ein.
5. **Planung:** Angreifer und Verteidiger wählen jeder eine Gefechtskarte und legen sie verdeckt vor sich ab.
6. **Gefecht:** Angreifer und Verteidiger decken ihre Karten auf und berechnen ihre jeweilige Stärke bzw. verhandeln miteinander. Der Sieger des Gefechts wird ermittelt.
7. **Gefechtsfolgen:** Die Spieler setzen die Auswirkungen des Gefechts um.

ZEITKONFLIKTE

Falls ein Zeitkonflikt entsteht, werden die Effekte in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

1. Der Angreifer.
2. Der Verteidiger.
3. Spieler, die keine Hauptspieler sind, beginnend mit dem Spieler links vom Angreifer und weiter reihum im Uhrzeigersinn.

CREDITS

Spielauteurs: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka und Bill Norton

Spielentwicklung: Kevin Wilson

Entwicklung der neuen Aliensrassen: Cedric Chin, Benjamin Corliss, Alan Emerich, Brandon Freels, Ken Hubbard, Gerald Katz, Eric M. Lang, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Matt Stone und Kevin Wilson

Redaktion: Sam Stewart

Grafikdesign: Sabe Lewellen, Andrew Navaro und Brian Schomburg

Zusätzliches Grafikdesign: WiL Springer

Art Director: Zoë Robinson

Alien-Artwork: Felicia Cano, Ryan Barger und Andrew Navaro

Zusätzliche Illustrationen: Andrew Navaro

Design der Plastikschiffe: WiL Springer

Verantwortlicher Spieletester: Mike Zebrowski

Spieletester: Mark Alvater, Jan Louis Argilagos, John Arnold, Troie Baker, Bryan Bornmueller, Matthew B. Carey, Todd Etter, Corey Finkle, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, Matt Hartman, Aaron Hauptmann, Carl Hotchkiss, Esther Hotchkiss, Eric Howard, Jeff Kahan, Daniel Karp, June King, Eric M. Lang, Joseph Lang, Sabe Lewellen, Monte Lewis, Thyme Ludwig, Mark Mitchell, Rick Nauertz, Steven Odhner, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Nate Sandall, John Skogerboe, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Jordan Stroup, Pam VanMuijen und Kevin Wood

Besonderer Dank: Jack Reda, Duke Ritenhouse, Steve Jackson und Team XYZZY

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Ausführender Entwickler: Jeff Tidball

Herausgeber: Christian T. Petersen

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Lektorat: Sabine Machaczek, Heiko Eller, Michael Kröhnert

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Unter Mitarbeit von: Linus Janßen und Tim Leuftink

© 2008 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 Spieleverlag. 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.

