

COSMIC ENCOUNTER

KOSMISCHER KONFLIKT

Die Erweiterung **KOSMISCHER KONFLIKT** enthält 20 neue Alienidentitäten, Spielmaterial für einen zusätzlichen Spieler und Gefahrenkarten für eine neue Spielvariante, bei der während des Spiels zufällige Ereignisse eintreten.

SPIELMATERIAL

KOSMISCHER KONFLIKT enthält folgendes Spielmaterial:

- 20 Alienidentitäten
- 55 Karten, davon:
 - 28 Gefahrenkarten
 - 21 Manöverkarten
 - 6 Schicksalskarten
- Material für einen weiteren Spieler:
 - 1 Koloniemarker
 - 5 Planeten
 - 20 Plastikschiffe
 - 14 Kosmosplättchen
 - 24 Saboteurmarker, davon:
 - 16 Attrappenmarker
 - 8 Fallenmarker

Alle Karten der Erweiterung **KOSMISCHER KONFLIKT** sind auf ihrer Vorderseite mit dem Symbol **KON** (für Konflikt) 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 **KOSMISCHER KONFLIKT** 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.

NEUE KARTEN

Die neuen Manöverkarten und schwarzen Schicksalskarten sind ähnlich wie die des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** und können einfach in die entsprechenden Kartenstapel gemischt werden (falls nicht anders angegeben). Die Schicksalskarten ermöglichen die Teilnahme eines weiteren Spielers; die Manöverkarten werden für die 20 neuen Alienidentitäten von **KOSMISCHER KONFLIKT** gebraucht.

Außerdem gibt es einen neuen Kartentyp, die Gefahrenkarten, die ihren eigenen Gefahrenstapel bilden. Durch sie werden im Verlauf des Spiels zufällige Ereignisse ausgelöst, wie auf Seite 2 beschrieben.

Wichtiger Hinweis: Wie die *Diebe* in **COSMIC ENCOUNTER** haben die *Empathen* ein klassisches und ein alternatives Manöver. Die Spieler müssen darauf achten, bei jedem Spiel nur eine dieser beiden Karten zu benutzen. Außerdem werden die Schicksalskarten „Invasion!“ nur dann benutzt, wenn ein Spieler die *Invasoren* spielt. Wird eine „Invasion!“-Schicksalskarte gezogen, befolgen die Spieler einfach die Anweisungen auf der Karte.

NEUE SCHIFFE, PLANETEN UND KOLONIEMARKER

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



NEUE KOSMOSPLÄTTCHEN

Da es nie genug Kosmosplättchen geben kann, wurden mit dieser Erweiterung weitere hinzugefügt, die einfach zusammen mit denen des Grundspiels **COSMIC ENCOUNTER** benutzt werden können.

SABOTEURMARKER

Diese Marker werden nur dann benutzt, wenn ein Spieler die *Saboteure* spielt. Sechzehn dieser Marker sind Attrappen, die anderen acht sind Fallen. Auf der Alienidentität *Saboteure* ist erklärt, wie sie benutzt werden.



ATTRAPPENMARKER



FALLENMARKER



MARKERRÜCKSEITEN

SPIELVORBEREITUNG

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

KOMBINATION DER ERWEITERUNG MIT DEM GRUNDSPIEL

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

DAS SPIEL MIT SECHS ODER SIEBEN SPIELERN

Im Spiel mit sechs Personen werden die neuen schwarzen 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. 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 zuvor ausgeteilten Manöver in den Stapel der Kosmoskarten gemischt.

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: GEFAHRENSTAPEL

Mit dieser Variante können bei bestimmten Herausforderungen ungewöhnliche Spielsituationen eintreten. Dafür werden die neuen Gefahrenkarten genutzt.

SPIELAUFBAU

Das COSMIC ENCOUNTER®-Spiel wird wie üblich vorbereitet, außer dass in **Schritt 5** folgender Punkt hinzukommt:

5a. Der Gefahrenstapel wird gemischt und neben den Warp gelegt.

SPIELABLAUF

Für diese Spielvariante gelten die normalen Regeln und Siegbedingungen, mit Ausnahme der folgenden Regeln:

- Wenn ein Spieler in der Schicksalsphase eine Schicksalskarte mit Gefahrenwarnung zieht, wird sofort, noch bevor Verbündete eingeladen werden, eine Gefahrenkarte gezogen. Das passiert unabhängig davon, ob diese Schicksalskarte benutzt wird oder eine neue gezogen wird. Nach der ersten in einer Herausforderung gezogenen Gefahrenwarnung haben weitere Gefahrenwarnungen keinen Effekt.
- Gezogene Gefahrenkarten gelten in der Regel nur für die aktuelle Herausforderung und werden anschließend auf einen gesonderten Ablagestapel abgelegt. Dieser Gefahrenablagestapel wird niemals von Effekten betroffen, die den Ablagestapel betreffen – diese Effekte gelten immer nur für den normalen Ablagestapel. Gefahrenkarten mit dem Vermerk „Diese Karte bleibt im Spiel“ werden am Ende der aktuellen Herausforderung nicht abgelegt.
- Wenn der Gefahrenstapel aufgebraucht ist, wird der Gefahrenablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Gefahrenstapel benutzt. Der Gefahrenstapel kann kein kosmisches Beben auslösen.



GEFAHREN-
WARNUNG

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, Christopher Oliveira, Jack Reda und Kevin Wilson

Redaktion: Mark O'Connor

Grafische Gestaltung: Dallas Mehlhoff und Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Alien-Illustrationen: Ryan Barger und Felicia Cano

Testspieler: Matthew B. Cary, Tom Ebert, James Hata, John Skogerboe, Pam VanMuijen und BreeAnn Vosberg

Besonderer Dank an: Jack Reda und Team XYZZY

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Produzent: Sally Hopper

Leitender Spielautor FFG: Corey Konieczka

Leitender Spielproduzent FFG: 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

© 2011 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.**

EFFEKTE VON GEFAHRENKARTEN

Gefahrenkarten haben zahlreiche verschiedene Effekte, die auf den jeweiligen Karten selbst erklärt werden. Beispielsweise lautet die Gefahrenkarte *Energiefelder* „Jeder Hauptspieler zieht zwei Karten und zeigt sie den anderen Spielern, bevor Verbündete eingeladen werden.“

TYPEN DER GEFAHRENKARTEN

Es gibt zwei Typen von Gefahrenkarten – kurzzeitige und dauerhafte. Kurzzeitige Gefahrenkarten werden zum Ende der aktuellen Herausforderung abgelegt, während dauerhafte Gefahren unten auf der Karte einen roten Balken mit dem Hinweis „Diese Karte bleibt im Spiel“ haben. Solch eine Karte wird nur abgelegt, wenn eine bestimmte auf dieser Karte genannte Bedingung eintritt oder eine andere Karte es verlangt.

GEFAHREN UND ANDERE VARIANTEN

Gefahrenkarten sind mit allen anderen veröffentlichten Varianten kompatibel, einschließlich *Technologie*, *Vier Planeten* und *Belohnungskarten*. Diese Varianten erfordern keine Veränderungen, um sie zusammen mit den Gefahrenkarten zu spielen.

SPIELVARIANTE: EXTREM GEFÄHRLICH!

Für ein wilderes, noch gefahrenreicheres Spiel wird bei jeder Herausforderung eine Gefahrenkarte gezogen anstatt nur dann, wenn eine Schicksalskarte mit Gefahrenwarnung gezogen wird.

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

SPIELT COSMIC ENCOUNTER ONLINE:
WWW.COSMICENCOUNTER.COM

