
SPIELANLEITUNG

COSMIC ENCOUNTER

von Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka und Bill Norton

A black hexagonal logo with the word "HEXAGAMES" in white, diagonally oriented text. A small registered trademark symbol (®) is located at the top right corner of the logo.

HEXAGAMES®

COSMIC ENCOUNTER

KOSMISCHE BEGEGNUNG DER GANZ BESONDEREN ART

Autoren der Original-Ausgabe:
Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olofska & Bill Norton

Bearbeitung der Original-Ausgabe:
Jack A. Barker, David Guon, Sean Rhoades,
Richard Sheaves & Mark Simon

Grafik & Design:
Chris Ferguson, Gerald J. O'Malley

Deutsche Ausgabe:

Redaktion: Mick Ado
Übersetzung: Hubert Bruns
Satz und Grafik: Ralf E. Kahlert
Titelbild: Graham F. Wildridge / Agentur Schlück

Sämtliches Spielmaterial (Karten, Mächte, Spielpläne, etc.)
in diesem Spiel stammt im Original von der Firma
EON Products, Inc. und wurde unter Lizenz von
Mayfair Games, Inc. bearbeitet und produziert und von
Hexagames, F.A.N. Verlags GmbH in Lizenz der
Mayfair Games, Inc. ins Deutsche übertragen.

Jeder Nachdruck, auch auszugsweise oder
fotomechanisch, nur mit schriftlicher Genehmigung
der genannten Verlage.



ist ein registriertes Warenzeichen von Mayfair Games Inc. USA.

© der amerikanischen Originalausgaben 1982 EON Products, Inc.
© der überarbeiteten Ausgabe 1991 Mayfair Games, Inc.
© der deutschen Ausgabe 1991 Hexagames, F.A.N. Verlags GmbH,
Dreieich.

Im **COSMIC ENCOUNTER** wird jeder Spieler zum Repräsentanten einer der zahlreichen Lebensformen im Universum, den sogenannten Kosmischen Mächten. Jede dieser Mächte hat eine besondere Fähigkeit entwickelt, mit der sie das Universum erobern will. Dazu werden Raumschiffe ausgesandt, um Stützpunkte auf den Planeten der Mitspieler zu errichten. Gleichzeitig gilt es aber auch, das eigene Heimatsystem vor Übergriffen der Konkurrenz zu bewahren. Stetig wechselnde Bündnisse erhöhen die Erfolgschancen in jeder Auseinandersetzung. Aber vielleicht gelingt es einem Spieler auch ganz alleine, mit seiner Kosmischen Macht die Herrschaft über das Universum zu gewinnen.

I. EINFÜHRUNG

Wenn alle Spieler das Spiel noch nicht kennen, sollte man die einfache Einführungsversion spielen, die unter Punkt XIII. beschrieben wird. Es sollte danach schnell möglich sein, sich dem Grund-Spiel zu widmen oder sogar mehrere oder alle der beschriebenen Erweiterungsregeln einzubauen.

Um die eigentlichen Spielregel kompakt und übersichtlich zu halten, haben wir die Erklärungen der wichtigsten Begriffe und des Spielmaterials in einem Glossar am Ende dieser Regel zusammengefaßt. Bei Unklarheiten empfehlen wir einen Blick in dieses Glossar.

Es entspricht der Natur des Spieles, daß die Spielregeln durch einen einzelnen Spieler an einer bestimmten Stelle gebrochen werden können. Daher hätte man in der Spielregel sehr oft Formulierungen wie "in der Regel", "normalerweise" oder ähnliches verwenden müssen. Wir haben davon abgesehen, da es den Umfang nur unnötig aufgebläht hätte. Man sollte sich

aber bewußt sein, daß diese Regel immer den Normalfall beschreibt, der durch den Einsatz von Kosmischen Mächten, Blitzerk- und Ediktarten durchaus variiert werden kann - und das wird häufig der Fall sein.

Nach der Lektüre der Spielregel sollte jedem klar sein, daß **COSMIC ENCOUNTER** ein Spiel mit unzähligen Konstellationen und Variationen ist. Alle möglichen Spielsituationen sind mit einer normalen Spielregel nicht abzudecken (mit einer unnormalen auch nicht!). In Zweifelsfällen sollte der gesunde Menschenverstand und die Mehrheit der Mitspieler Grundlage für die Entscheidung sein, wie verfahren wird.

II. DAS SPIELMATERIAL

- ★ 6 sechseckige Planetensysteme (beidseitig bedruckt)
- ★ 1 sechseckiges Zentrfeld (auch beidseitig bedruckt)
- ★ 120 Holzchips in 6 Farben als Raumschiffe
- ★ 26 Schicksalskarten
- ★ 72 Herausforderungskarten (genaue Aufteilung siehe Tabelle)
- ★ 22 Ediktarten
- ★ 48 Blitzerkarten
- ★ 48 Karten der Kosmischen Mächte
- ★ 6 Karten der Planetensysteme (siehe Erweiterungsregeln)
- ★ 6 Übersichtsblätter (beidseitig bedruckt)
- ★ 1 Hyperraumkegel
- ★ 1 Spielanleitung

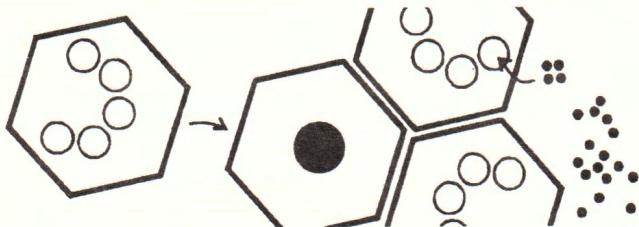
HERAUSFORDERUNGSKARTEN



AUFTeilung
der Heraus-
forderungs-
karten

III. DER SPIELAUFBAU

Das Zentrafeld wird mit dem Schwarzen Loch (ohne den Fächer) in die Mitte des Spieltisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende sechseckige Planetensystem und die 20 farblich passenden Raumschiffe. Die Systeme werden dann puzzleartig an das Zentrafeld angesetzt, wobei die Seite mit den fünf Planeten nach oben kommt. Die übrigen Systeme und Raumschiffe werden nicht benötigt. Danach verteilt jeder Spieler seine 20 Raumschiffe gleichmäßig auf seinen fünf Planeten, also jeweils vier Schiffe auf jeden Planeten.



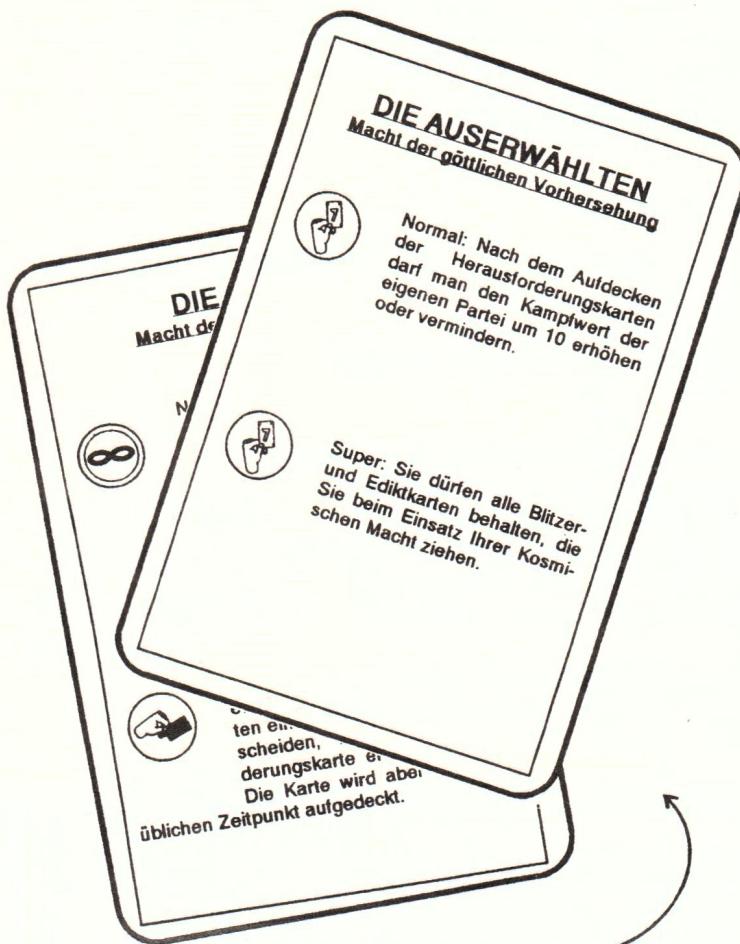
Bei weniger als 6 Spielern sortiert man jeweils die 4 Karten der Farben aus dem Schicksalstapel heraus, die nicht im Spiel sind. Die restlichen Schicksalskarten werden einschließlich der beiden Freie-Wahl-Karten (sie zeigen alle sechs Farben)

gemischt. Dieser Schicksalsstapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt. (Im Drei-Personen-Spiel nimmt man vor dem Mischen auch die Freie-Wahl-Karte mit der Rückseite des Hyperraumkegels aus dem Spiel.)

Die 48 Blitzerkarten werden gemischt und jeweils eine zufällig an jeden Spieler ausgeteilt. Entsprechend seiner Blitzerkarte erhält nun jeder Spieler die dazugehörige Kosmische Macht. Aus dem verbliebenen Stapel der Blitzerkarten werden weitere zufällige Karten gezogen, die der doppelten Anzahl der Mitspieler entsprechen (bei 5 Mitspielern also 10 weitere Blitzer). Alle bislang gezogenen Blitzerkarten werden in den Stapel der Edikt- und Herausforderungskarten eingemischt (bei 5 Mitspielern insgesamt 15 Karten). Alle diese Karten bilden in dieser Partie den Talon der Spielkarten. Aus diesem erhält jeder Spieler nun sieben Karten. Die restlichen Karten werden anschließend verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Die restlichen Blitzerkarten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Spieldose.



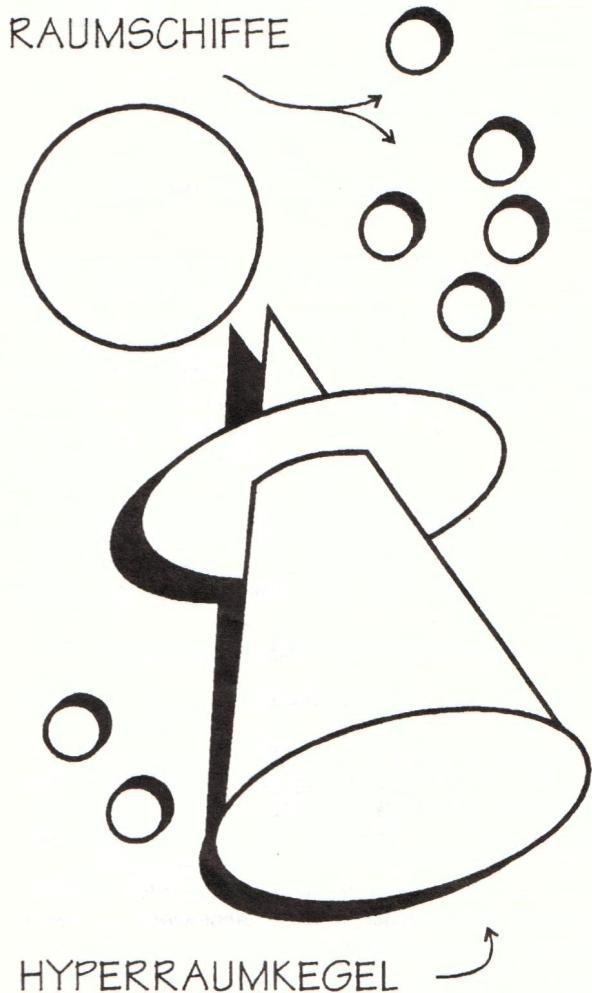
Jeder Spieler beschreibt den anderen kurz die Wirkungsweise seiner Kosmischen Macht und stellt die zugehörige Karte dann so vor sein Planetensystem, daß die anderen Spieler die Abbildung seiner Macht sehen können. Der Stapel der Schicksalskarten wird einmal abgehoben. Der Spieler mit der aufgedeckten Farbe beginnt. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



BLITZER-KARTEN

EDIKT-KARTE





IV. WIE MAN GEWINNT

Im COSMIC ENCOUNTER gewinnt, wer zuerst fünf Basen auf Planeten der Mitspieler errichtet. Man besitzt eine Basis auf einem Planeten, sobald man dort mindestens ein Raumschiff stehen hat. Auch wenn man mehrere Schiffe auf einem Planeten hat, zählt dies nur als eine Basis. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig ihre fünfte Basis erringen, werden sie zu gemeinsamen Siegern erklärt.

Heimatbasen zählen nicht für den Spielsieg, sind aber wichtig, um die Kontrolle über die eigene Kosmische Macht zu behalten, denn wer auf weniger als drei seiner Heimatplaneten vertreten ist, kann seine Kosmische Macht nicht mehr einsetzen.

V. DER SPIELABLAUF

Es wird in einzelnen Runden gespielt. Die Spielrunde eines Spielers besteht aus ein oder zwei Herausforderungen. Ein Spieler ist in einer Herausforderung in seiner Spielrunde der aktive Spieler, der sogenannte Offensivspieler. Nachdem der Offensivspieler seinen Gegner, den Defensivspieler, mit Hilfe des Schicksalsstapels bestimmt hat, startet er eine Herausforderung gegen diesen. Der Ablauf einer solchen Herausforderung

wird später noch detailliert beschrieben. Ziel einer Herausforderung ist es, eine Basis zu errichten. Der Ausgang einer Herausforderung wird prinzipiell immer auf die gleiche Art und Weise bestimmt, kann aber durch unterschiedliche Aktionen enorm beeinflußt werden.

Wenn ein Spieler die erste Herausforderung seines Zuges nicht verliert und anschließend noch Herausforderungskarten auf der Hand hält, darf er eine zweite Herausforderung spielen. Spätestens nach dieser endet der Zug eines Spielers und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Es ist den Spielern freigestellt, jederzeit sämtliche Aspekte des Spieles zu diskutieren. Dazu gehören Bündnisse, Abmachungen, Strategie, Taktik und Manöver gegen einen bestimmten (meistens den führenden) Spieler. List und Gegenlist sowie Ehrlichkeit und Betrug sind Tür und Tor geöffnet. Die Etikette verlangt, daß alle diesbezüglichen Verhandlungen offen am Tisch geführt werden und Flüstern und heimliche Zeichen zu unterlassen sind, aber...

VI. DIE SYMBOLE

Es gibt für jede Spielphase ein bestimmtes Symbol. So steht z.B. eine Hand mit einer aufgedeckten Karte für die Phase, in der die ausgespielten Herausforderungskarten aufgedeckt und das Ergebnis der Herausforderung ermittelt wird. Die Zuordnung der einzelnen Symbole zu den unterschiedlichen Phasen kann man dem Übersichtsblatt entnehmen. Man findet diese Symbole immer wieder auf Blitzer-, Edikt- und Machtkarten. Durch diese Symbole auf den Karten wird angezeigt, wann die entsprechende Karte gespielt werden kann.



VII. DIE HERAUSFORDERUNGEN

Eine Herausforderung ist in 10 Phasen unterteilt und läuft immer nach einem festen Schema ab. Offensiv- und Defensivspieler in einer Herausforderung werden unter dem Oberbegriff Hauptspieler zusammengefaßt. Im folgenden finden Sie eine überaus ausführliche Abhandlung der einzelnen Phasen. Es sieht vermutlich komplizierter aus, als es tatsächlich ist. Nach der ersten Partie COSMIC ENCOUNTER werden Sie jede Herausforderung nur noch mit den Übersichtskarten spielen können und die Regel nur in Streitfällen benötigen.

1. Ein Raumschiff befreien

 Zu Beginn jeder seiner Herausforderungen darf der Offensivspieler eines seiner Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch befreien, sofern er überhaupt Schiffe dort hat. Das befreite Schiff kommt auf eine beliebige Heimat- oder Fremdbasis. Sollte der Offensivspieler gar keine Basis mehr besitzen, darf er das befreite Schiff direkt auf den Raumkegel stellen.

2. Das Schicksal bestimmt den Gegner

 Der Offensivspieler deckt die oberste Karte des Schicksalsstapels auf. Aufgedeckte Karten bilden dabei einen Ablagestapel. Wenn nur noch eine Schicksalskarte übrig ist, wird diese nicht aufgedeckt, sondern zusammen mit den Karten des Ablagestapels neu gemischt und bildet so den neuen Schicksalsstapel.

Die Farbe der aufgedeckten Karte gibt das Planetensystem an, in dem der Offensivspieler seine Herausforderung durchführen muß. Wenn z.B. der Besitzer des roten Systems eine blaue Karte aufdeckt, muß die Herausforderung im blauen System stattfinden. Der in diesem System beheimatete Spieler ist in jedem Fall der Defensivspieler, auch wenn ein Planet angegriffen wird, auf dem er gar keine Schiffe mehr besitzt. Gegebenenfalls muß der blaue Spieler sich also ohne eigene Schiffe verteidigen. Schiffe anderer Spieler auf dem angegriffenen Planeten sind nicht gefährdet. Um es noch einmal zu wiederholen: Defensivspieler wird immer der Spieler, dessen Farbe vom Schicksalsstapel aufgedeckt wird.

2.1 Defensivspieler ohne Herausforderungskarten

Sollte der Defensivspieler in diesem Moment keine Herausforderungskarten mehr besitzen, darf er ihm sinnvoll erscheinende und spielbare Blitzer- und Ediktarten noch ausspielen, muß dann alle verbliebenen Karten ablegen und zieht sieben neue Karten vom Talon.

2.2 Die Freie-Wahl-Karten

Bei zwei Schicksalskarten handelt es sich um sogenannte Freie-Wahl-Karten. Diese tragen alle sechs Farben. Sie erlauben es dem Offensivspieler auszusuchen, welche Farbe als aufgedeckt gilt und welchem System er sich somit zuwendet.

2.3 Die Rückseite des Raumkegels

Auf einigen Schicksalskarten findet man zusätzlich noch die Rückseite des Hyperraumkegels. Die zugehörige Regel ist optional, daher kann man die besondere Funktion dieser Karten im Basisspiel ignorieren.

2.4 Aufdecken der eigenen Farbe

Wenn ein Spieler die eigene Farbe vom Schicksalsstapel aufdeckt, hat er folgende drei Möglichkeiten: Er darf eine neue Schicksalskarte umdrehen, er darf versuchen, eine Basis in seinem Heimatsystem zurückzugewinnen oder er darf versuchen, die Raumschiffe eines anderen Spielers von einem eigenen Planeten zu vertreiben, auch wenn er dort eine Basis besitzt. Entscheidet er sich für einen Angriff im eigenen System, muß er die Basis eines anderen Spielers auf einem eigenen Planeten angreifen. Dazu gibt der Offensivspieler an, welche Basis von welchem Spieler er herausfordern möchte. Der betreffende Spieler wird dann zum Defensivspieler dieser Herausforderung. Schiffe anderer Spieler auf diesem Planeten sind von der Herausforderung nicht betroffen.

Wenn einer der Heimatplaneten des Offensivspielers vollkommen leer ist, kann er eine Basis zurückerobern, indem er ganz einfach ein oder mehrere Schiffe dort landen läßt, nachdem er seine eigene Farbe vom Schicksalsstapel aufgedeckt hat. Dies gilt aber als eine der maximal zwei Herausforderungen im Zug eines Spielers.

3. Ausrichten des Kegels und Plazieren der Raumschiffe

 Der Offensivspieler stellt ein bis vier seiner Schiffe von beliebigen seiner Basen auf das ovale Ende des Kegels, das sogenannte Offensivende. Er darf dabei sowohl Schiffe von seinen Heimatplaneten als auch von Fremdbasen abziehen - auch in beliebiger Kombination. Es ist allerdings zu beachten, daß man durch das Entfernen des letzten auf einem Planeten befindlichen Schiffs die dortige Basis verliert. Danach richtet der Offensivspieler die Spitze des Kegels auf den Planeten aus, den er herausfordern möchte. Der Defensivspieler verteidigt sich auf diesem Planeten mit allen dort befindlichen, eigenen Schiffen. Schiffe anderer Spieler auf dem angegriffenen Planeten zählen nicht zum Kampfwert der verteidigenden Partei und sind vom Ausgang der Herausforderung auch nicht betroffen.

4. Der Offensivspieler sucht Bündnispartner

 Nun darf der Offensivspieler Mitspieler als Verbündete einladen, wenn er glaubt, daß er Hilfe benötigt. Ein solches Bündnis gilt immer nur für die Dauer der laufenden Herausforderung. Obwohl man meinen sollte, daß Verbündete für den Offensivspieler immer wünschenswert sind, kann der Fall eintreten, daß er einen, mehrere oder alle Spieler nicht einladen möchte (z.B., weil es aufgrund der Konstellation der Kosmischen Mächte der beiden Hauptspieler nicht sinnvoll ist oder weil dadurch ein potentieller Verbündeter das Spiel gewinnen könnte). Daher kann der Offensivspieler die Spieler genau benennen, die er einladen möchte. Erst in Phase 6 einer Herausforderung entscheiden sich die eingeladenen Spieler, ob sie ein Bündnis eingehen.

5. Der Defensivspieler sucht Bündnispartner

 Der Defensivspieler darf ebenfalls Verbündete einladen. Genau wie sein Gegner darf er bestimmte Spieler von seiner Einladung ausklammern. Er darf auch Spieler einladen, die schon vom Offensivspieler eingeladen worden sind.

6. Bündnisse werden eingegangen

 Jeder eingeladene Spieler entscheidet nun, ob und gegebenenfalls welches Bündnis er eingeht. Dabei beginnt man mit dem Spieler links neben dem Offensivspieler und fährt im Uhrzeigersinn fort. Wenn ein Spieler jegliches Bündnis ablehnt, sollte er dies durch eine klare Geste oder Aussage kundtun. Ein Spieler kann sich nicht gleichzeitig mit beiden Hauptspielern verbünden und darf sich natürlich nur einem Spieler anschließen, von dem er eingeladen wurde.

Ein Spieler, der ein Bündnis eingeht, stellt auch sofort ein bis vier seiner Schiffe von beliebigen Basen auf den Kegel. Dabei kommen Schiffe von Verbündeten des Angreifers auf das Offensivende des Kegels und Schiffe der Verbündeten des Verteidigers auf den Ring um die Spitze auf der Defensivseite des Kegels. Letztere werden also nicht auf den angegriffenen Planeten selbst gestellt. Alle Schiffe auf dem Offensiv- und dem Defensivende werden als auf dem Kegel befindliche und somit direkt an der Herausforderung beteiligte Schiffe betrachtet.

7. Wahl der Herausforderungskarten

 Nachdem alle Bündnisse geklärt sind, sucht sich jeder Hauptspieler eine Herausforderungskarte (Wert oder Kompromiß) aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald die Karten auf dem Tisch liegen, dürfen sie nicht mehr ausgetauscht werden. Edikte und Blitzer sind keine Herausforderungskarten und werden niemals verdeckt gespielt.

8. Aufdecken der Herausforderungskarten

 Beide Spieler decken ihre Herausforderungskarten gleichzeitig auf. Art und Wert der ausgespielten Karten und die Zahl der beteiligten Schiffe bestimmen den Ausgang der Herausforderung. Die folgenden drei Konstellationen sind möglich:

a) Beide Karten zeigen einen Wert

Wenn beide ausgespielten Karten einen Wert zeigen, bildet jeder Hauptspieler seinen Kampfwert, indem er den Wert auf der Karte und die Zahl der Raumschiffe auf seiner Seite (eigene und verbündete Schiffe) addiert. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Defensivspieler. Man beachte, daß das Resultat einer Herausforderung aber noch durch äußere Einflüsse wie Blitzerkarten oder Kosmische Mächte verändert werden kann.

Wenn der Angreifer gewinnt, kommen alle Schiffe von der Offensivseite des Kegels auf den herausgeforderten Planeten, wodurch der Offensivspieler und seine Verbündeten dort eine Basis errichten. Die Schiffe der verteidigenden Partei auf dem Planeten und dem Ring des Kegels gehen ins Schwarze Loch verloren.

Wenn der Verteidiger gewinnt, behält er seine Schiffe auf dem angegriffenen Planeten. Alle Schiffe auf der ovalen Offensivseite des Kegels kommen in das Schwarze Loch. Die Raumschiffe der Verbündeten des Defensivspielers werden auf eigene Basen zurückgezogen. Jeder Verbündete des Verteidigers kassiert pro Schiff, daß er eingesetzt hat, eine Belohnung. Diese besteht entweder in einem Schiff, daß aus dem Schwarzen Loch befreit wird, oder einer Karte, die vom Talon gezogen wird. Es ist durchaus erlaubt, sowohl Raumschiffe zu befreien, wie auch Karten zu nehmen, sofern man mit mindestens zwei Raumschiffen verteidigt hat. Wer zum Beispiel mit vier Raumschiffen verteidigt hat, kann zwei eigene Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch befreien und zwei Karten vom Stapel ziehen.

b) Eine der Herausforderungskarten ist eine Kompromißkarte

Wenn einer der beiden Hauptspieler eine Wertkarte und der andere eine Kompromißkarte gespielt hat, gewinnt der Spieler mit der Wertkarte automatisch die Herausforderung. Die daraus resultierenden Konsequenzen sind die selben wie im unter a) beschriebenen Fall. Alle Schiffe der verlierenden Partei kommen also in das Schwarze Loch. Da sich der Verlierer aber kompromißbereit gezeigt hat, erhält er Entschädigungen. Dazu darf er pro eigenem Schiff, das an der Herausforderung beteiligt war, eine der Handkarten seines Gegners ziehen. Seine Verbündeten gehen leer aus. Wenn der Gegenspieler nicht mehr genügend Karten besitzt, um die Entschädigungsforderungen erfüllen zu können, bekommt der Verlierer nur die Karten, die sein Kontrahent noch auf der Hand hält.

c) Beide Karten sind Kompromißkarten

Wenn beide Hauptspieler Kompromißkarten gespielt haben, ziehen ihre Verbündeten ihre Schiffe auf eigene Basen zurück. Die beiden Hauptspieler haben nun eine Minute Zeit,

eine Abmachung zu erzielen. Dazu haben sie zwar einen relativ großen Spielraum, aber die Abmachung darf sich nicht auf andere Spieler, Schiffe im Schwarzen Loch oder ihre Kosmischen Mächte beziehen. Sie dürfen aber Basen und Handkarten tauschen. Als Teil einer Abmachung darf ein Spieler seinem Partner also gestatten, eine Basis auf einem Planeten zu errichten, auf dem er selber Schiffe hat. Dies kann der alleinige Inhalt der Abmachung sein, aber zusätzlich dürfen auch noch Karten getauscht werden. In Abmachungen müssen nicht gleiche Werte getauscht werden. Man kann also z.B. drei Karten gegen eine Basis oder gegen zwei Karten tauschen. Allerdings darf in einer Abmachung weder nichts gegen nichts gehandelt werden, noch kann ein Spieler durch eine Abmachung mehr als eine Basis hinzugewinnen. Wenn die Spieler nicht innerhalb einer Minute handelseinig werden, verlieren sie beide drei Schiffe in das Schwarze Loch.

Um es noch einmal zu wiederholen: Sobald es gilt, eine Abmachung zu erzielen, sind die Verbündeten nicht mehr betroffen und ziehen ihre Schiffe zurück. Dennoch können sie in der Folge eine wichtige Rolle spielen! Während die Hauptspieler versuchen, eine Abmachung auszuhandeln, sollten die anderen Spieler die verstreichende Zeit kontrollieren. Wenn sie dies tun, indem sie laut "21, 22, 23, usw. ..." zählen, gelingt es ihnen vielleicht die Verhandlungen so zu stören, daß sie mißlingen.

9. Ablegen aller eingesetzten Karten



Die während der laufenden Herausforderung ausgespielten Herausforderungskarten, Edikte und Blitzer werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt.

10. Die Zwischenphase



Im Anschluß an jede Herausforderung folgt eine Zwischenphase, bevor die zweite Herausforderung eines Spielers beginnt oder der nächste Spieler an die Reihe kommt. Wenn der Offensivspieler eine Herausforderung gewinnt oder eine Abmachung erzielt, darf er passen oder eine zweite Herausforderung starten. Letzteres kann er allerdings nur machen, wenn er noch mindestens eine Herausforderungskarte besitzt. Andernfalls darf er keine neuen Karten ziehen, und seine Runde endet automatisch. Eine zweite Herausforderung wird natürlich wieder in der oben beschriebenen Reihenfolge abgewickelt (also zuerst ein Schiff befreien, dann die oberste Schicksalskarte aufdecken, usw.). Wenn der Offensivspieler seine erste Herausforderung verliert, daran scheitert, eine Abmachung zu erzielen, oder seine zweite Herausforderung gespielt hat, kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Zuge. Er beginnt seine erste Herausforderung.

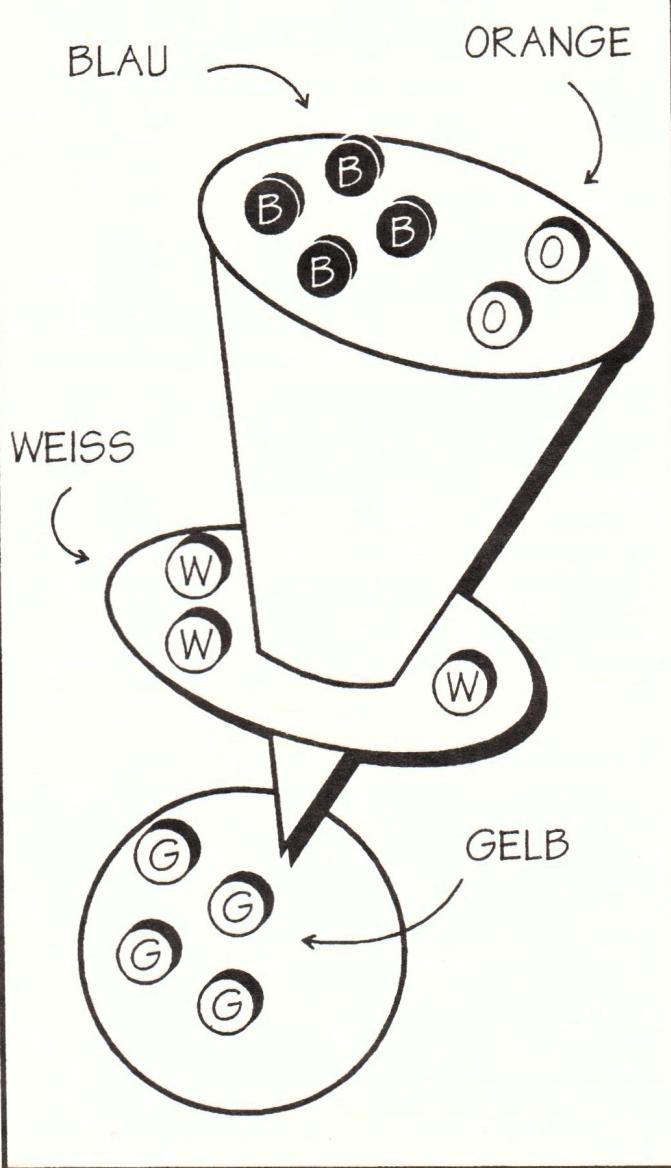
Zu Beginn einer Herausforderung

In jedem der oben beschriebenen Fälle findet jetzt die Phase statt, die mit dem Ausdruck "zu Beginn einer Herausforderung" gemeint ist. Wenn also eine Karte oder Macht angibt, daß ihr Effekt zu Beginn einer Herausforderung zum Tragen kommt, darf sie zu diesem Zeitpunkt eingesetzt werden. Spätestens mit dem Aufdecken der obersten Schicksalskarte ist diese Phase beendet. Daher sollte der an der Reihe befindliche Spieler eine kurze Pause einlegen, um allen Spielern die Möglichkeit zu geben, solche Karten oder Mächte ins Spiel zu bringen. Außerdem zieht ein neuer Offensivspieler in dieser Phase sieben neue Karten, sofern er keine Herausforderungskarten mehr besitzt. Dies darf er ausschließlich in dieser Phase machen, und wenn einem Offensivspieler zu irgendeinem anderen Zeitpunkt während einer Herausforderung die Herausforderungskarten ausgehen, endet seine Runde sofort und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

VIII. ZWEI BEISPIELE

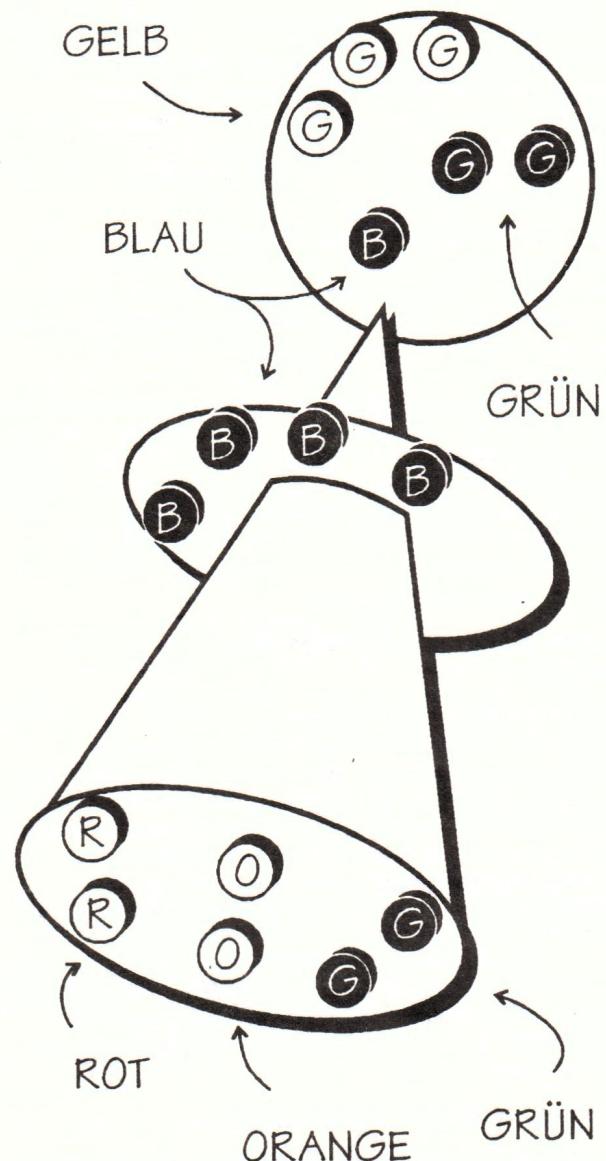
Blau greift einen Planeten des gelben Spielers an. Dazu stellt der blaue Spieler vier seiner Schiffe auf das ovale Offensivende des Kegels. Der gelbe Spieler hat vier Schiffe auf dem angegriffenen Planeten. Blau lädt Orange und Rot als Verbündete ein und Gelb spricht eine allgemeine Einladung an alle Mitspieler aus.

Orange schließt sich mit zwei Schiffen dem Offensivspieler an, und Weiß stellt drei seiner Raumer auf den Ring an der Spitze des Kegels, um damit den Verteidiger zu unterstützen. Rot weigert sich, überhaupt ein Bündnis einzugehen. Momentan steht es also 7:6 für die verteidigende Partei und die Entscheidung fällt mit dem Ausspielen der Herausforderungskarten.



Rot greift einen Planeten des gelben Spielers an. Außer Gelb befinden sich auch noch Grün und Blau auf dem Planeten. In dieser Herausforderung sind aber nur die drei Raumschiffe des gelben Spielers betroffen. Rot plaziert zwei Schiffe und lädt alle Spieler zu einem Bündnis ein, Gelb ebenso.

Orange und auch Grün (obwohl er bereits Schiffe auf dem Planeten besitzt) schließen sich dem Angriff von Rot an und platzieren jeder 2 Schiffe auf das offensive Ende des Kegels. Blau entschließt sich zur Verteidigung und setzt vier Schiffe ein. Das blaue Schiff auf dem Planeten kann allerdings nicht in die Entscheidung eingreifen. Momentan steht es also 7:6 für das Bündnis der Verteidiger.



IX. KOSMISCHE MÄCHTE

Die Spieler können ihre Kosmische Macht einsetzen, um bestimmte Spielregeln zu brechen. So kann zum Beispiel der Spieler mit der Macht der UNABHÄNGIGEN die Schicksalskarte, die er aufdeckt, ignorieren und selbst entscheiden, wo er seine Herausforderung durchführen möchte.

Automatischer (A) oder freiwilliger (F) Einsatz der Mächte

Der Effekt mancher Mächte tritt automatisch in bestimmten Situationen in Kraft, während andere von ihrem Besitzer freiwillig eingesetzt werden können. Man kann dies den Formulierungen auf den Karten entnehmen, aber auf der Karte mit der Kurzbeschreibung der Mächte findet man eine Übersicht, in der für jede Macht angegeben ist, ob ihr Effekt automatisch (A) eintritt oder abhängig von der Entscheidung des jeweiligen Spielers ist (= F, für freiwillig).

Verlust der Kosmischen Macht

Wenn ein Spieler in seinem Heimatsystem weniger als drei Basen besitzt, verliert er seine Kosmische Macht zeitweilig. Demzufolge muß ein Spieler, der nur noch auf zwei seiner Heimatplaneten Schiffe hat, erst wieder einen dritten Planeten in seinem Heimatsystem besetzen, bevor er seine Macht wieder einsetzen kann. Wenn ein Spieler seine Kosmische Macht verliert, verdeckt er seine Machtkarte, um dies anzugeben. Wenn er seine Macht zurücklangt, deckt er die Karte wieder auf.

X. BLITZER

Für jede Kosmische Macht gibt es eine zugehörige besondere Ereigniskarte, genannt Blitzer. Auf jeder dieser Blitzerkarten sind zwei Einsatzmöglichkeiten angegeben: Normal und Super. Ein Spieler, der einen Blitzer spielt, der nicht seiner momentanen Kosmischen Macht entspricht, kann nur die unter "Normal" angegebene Eigenschaft verwenden. Ein Spieler, der einen Blitzer spielt, der seiner Kosmischen Macht entspricht, darf und muß die unter "Super" beschriebene Eigenschaft verwenden, außer der Spieler hat seine Macht verloren. Dann kann er die Blitzerkarte nur "Normal" einsetzen. Das Ausspielen der Blitzer erfolgt immer freiwillig. Den Zeitpunkt des Ausspielens kann man den aufgedruckten Symbolen entnehmen. Nach dem Ausspielen wird eine Blitzerkarte auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Der Stapel der Blitzerkarten sollte während einer Partie COSMIC ENCOUNTER niemals in seiner Gesamtheit im Spiel sein. Wie im Abschnitt »Spielaubau« beschrieben, sind immer höchstens dreimal so viel Blitzer im Spiel, wie es Mitspieler gibt.

XI. EDIKTE

Auch die Edikte stellen eine besondere Form von Ereigniskarten dar. Auf jeder Edikt-Karte ist angegeben, wann sie gespielt werden kann und wie sie wirkt. Man muß nicht an einer Herausforderung beteiligt sein, um ein Edikt ausspielen zu können.

Edikte werden immer offen ausgespielt und anschließend abgelegt. Sie können niemals als Herausforderungskarten eingesetzt werden.

Sowohl Blitzer als auch Edikte gehören zu den Handkarten eines Spielers. Als solche können sie natürlich auch als Teil einer Abmachung getauscht oder bei Entschädigungen gezogen werden. Wenn ein Spieler sieben neue Karten ziehen muß, darf er ihm sinnvoll erscheinende und spielbare Edikte und Blitzer noch ausspielen, muß dann aber alle Karten ablegen, bevor er sieben neue zieht.

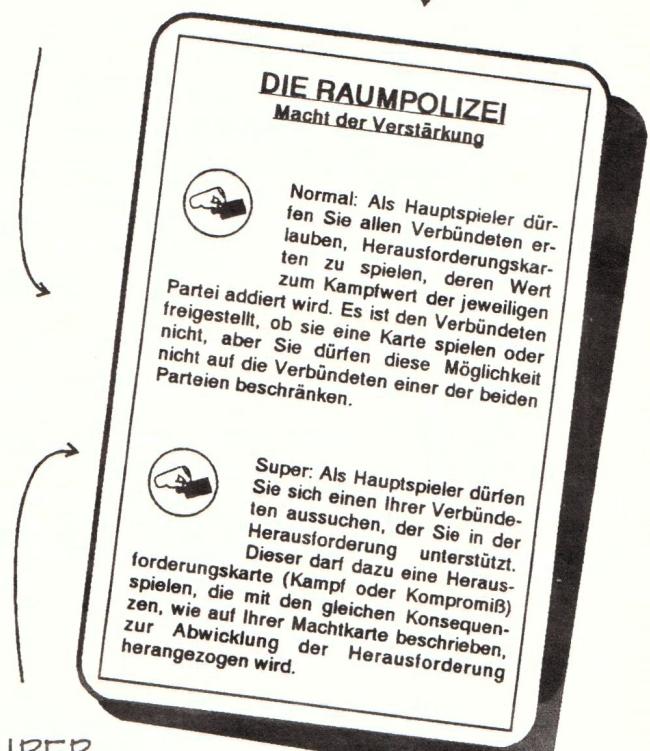
XII. DIE REIHENFOLGE BEI PROBLEmen

Wenn es zu Unstimmigkeiten kommen sollte, weil Spieler gleichzeitig unterschiedliche Ereignisse oder Effekte von Blitzern, Edikten, Mächten, usw. eintreten lassen wollen, wird wie folgt verfahren: Zuerst agieren alle Spieler, die nicht Hauptspieler sind. Dabei beginnt man beim Spieler links vom Offensivspieler und fährt im Uhrzeigersinn fort. Dann folgt der Offensivspieler und schließlich der Defensivspieler.

BLITZER-KARTE:

NORMALE
EIGEN-
SCHAFT

ZUGEHÖRIGE
KOSMISCHE
MACHT



SUPER-
EIGENSCHAFT

XIII. DAS SPIEL FÜR NEULINGE

Wenn COSMIC ENCOUNTER allen Spieler neu ist, sollte man eine Einführungspartie spielen. Dazu sucht man die folgenden Mächte heraus und verteilt jeweils eine zufällig an jeden Mitspieler: die **TEMPOAUTEN**, die **GAUNER**, die **BLENDER**, die **RIESEN**, die **WEISEN** und die **MUTANTEN**. Es wird ohne Blitzerkarten gespielt. Alle anderen Regeln des Grundspiels gelten normal.

XIV. DIE ERWEITERUNGSREGELN

Es soll vorkommen, daß ein Spiel nach häufigem Spielen langweilig wird. Wenn immer wieder die gleiche Spielsituation eintritt, ist es an der Zeit, neue Wege zu beschreiten. Obwohl es durch die Kosmischen Mächte beim COSMIC ENCOUNTER ungefähr 9.000.000.000 verschiedene Konstellationen gibt, folgen nun ein paar Regeln, die Abwechslung in die Partien 9.000.000.001 und mehr bringen sollen.

1. DIE RÜCKSEITE DES HYPERRAUMKEGELS



Pro Farbe gibt es vier Schicksalskarten. Auf jeweils einer dieser vier Karten und auf einer der beiden Freie-Wahl-Karten ist die schwarze Rückseite des Hyperraumkegels abgebildet. Wenn man diese Regel nicht verwenden möchte, kann man diese Abbildungen ganz einfach ignorieren. Andernfalls wird wie folgt verfahren:

Wird eine entsprechende Schicksalskarte aufgedeckt, dreht man den Kegel um, so daß seine Rückseite offen liegt. Die laufende Herausforderung wird normal abgewickelt. Für die beiden Hauptspieler ändert sich nichts, wohl aber für ihre Verbündeten. Deren Belohnungen werden im Erfolgsfall umgekehrt. Wenn also der Defensivspieler gewinnt, bekommen seine Verbündeten eine Basis auf seinem Planeten. Wenn der Offensivspieler gewinnt, ziehen seine Verbündeten ihre Schiffe auf eigene Basen zurück und kassieren ihre Belohnungen in Form von befreiten Schiffen oder Karten vom Talon. Für die Verbündeten des Verlierers ändert sich nichts.

2. DIE RÜCKSEITEN DER PLANETENSYSTEME



Auf den Rückseiten der farbigen Planetensysteme findet man unterschiedliche, einzigartige Systeme. Jedes dieser Systeme hat eine besondere Eigenschaft, die auf der zugehörigen Systemkarte beschrieben wird. Wenn man mit diesen Rückseiten spielt, kann der jeweilige Besitzer des Systems diese Eigenschaft nutzen. Die Eigenschaften sind sehr wirksam. Daher sollten entweder alle Spieler mit den Rückseiten spielen oder überhaupt keiner, um das Gleichgewicht des Spieles zu wahren.

Möglicherweise kann man einem unerfahrenen Spieler gegen "alte Hasen" allerdings bessere Chancen einräumen, indem man ihn mit der Rückseite eines Systems spielen läßt, während die anderen mit den normalen Systemen auskommen müssen.

Wenn man mit den Rückseiten spielt, sollte man sie vor den Kosmischen Mächten auf die Spieler verteilen. Die Spieler sollten selbst entscheiden, wie die Systeme verteilt werden. Man kann jedem Spieler zufällig eine Systemkarte zuteilen oder bestimmte Kriterien festlegen, in welcher Reihenfolge sich die Spieler ein System aussuchen dürfen.

Man kann die Rückseiten der Systeme sowohl zusammen mit dem normalen Zentraffeld als auch mit dessen unten beschriebener Rückseite verwenden.

3. DIE RÜCKSEITE DES ZENTRAFFELDES



Auf der Rückseite des Zentraffeldes befindet sich neben dem Schwarzen Loch zusätzlich ein farbiger Fächer. Diese Rückseite kann mit den normalen Systemen genauso wie mit den Rückseiten verwendet werden. Jede Kombination ist also denkbar und möglich.

Der Fächer stellt eine Art von Zwischenraum dar, den Schiffe auf ihrem Weg in das Schwarze Loch durchschreiten müssen.

Wenn sich Schiffe auf diesem Fächer befinden, sind sie für die Spieler nicht zugänglich und auch nicht von den Edikten **MÖBIUSTUNNEL** oder **BEFREIUNG** betroffen.

Zu Beginn des Spieles legt man eine Münze oder eine ähnliche Markierung an die Farbe des Fächers, die auch die Farbe des ersten Spielers ist. Am Ende der ersten Herausforderung plaziert man alle Schiffe, die im Laufe dieser Herausforderung eigentlich in das Schwarze Loch mußten, auf die markierte Farbe des Fächers. Alle Schiffe die in einer Herausforderung verlorengehen, kommen also immer auf die aktuell markierte Farbe des Fächers. Danach setzt man die Markierung im Uhrzeigersinn auf die nächste Farbe des Fächers, wobei man Farben überspringt, die nicht im Spiel sind.

Wird eine neue Schicksalskarte aufgedeckt, wird geprüft, ob sich Schiffe auf dieser Farbe im Fächer befinden. Ist dies der Fall, verlassen alle Schiffe diesen Teil des Fächers und gelangen ins Schwarze Loch, aus dem sie normal befreit werden können. Zeigt die Schicksalskarte die Rückseite des Kegels, verbleiben alle Schiffe grundsätzlich auf dem Fächer. Wenn eine Freie-Wahl-Karte aufgedeckt wird, wartet man ab, welche Farbe sich der Offensivspieler aussucht und verfährt so, als wäre diese Farbe aufgedeckt worden.

4. DAS SPIEL MIT VERDECKTEN MÄCHTEN

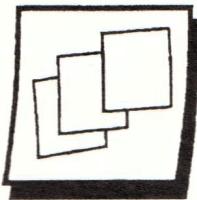


Wenn man die Spannung im Spiel noch vergrößern möchte, kann man mit verdeckten Mächten spielen. Das heißt, die Spieler erhalten ihre Macht verdeckt zugewiesen und decken ihre jeweilige Macht erst auf, wenn sie zum ersten Mal zur Anwendung kommt. Das bedeutet natürlich, daß dies zu sehr unterschiedlichen Zeitpunkten geschehen kann, denn es gibt einerseits Mächte, die bereits beim Spieldurchlauf Einfluß nehmen, und andererseits wird manche Macht beim Spiel mit dieser Erweiterungsregel erst ganz am Schluß eingesetzt, nämlich plötzlich und überraschend, um dadurch zu gewinnen.

Beim Spiel mit verdeckten Mächten erfolgt die Zuteilung nicht über die Blitzkarten, sondern über die Machtkarten selbst. Wer seine Kosmische Macht erhalten hat, muß dann selbst die passende Blitzkarte heraussuchen und in den Stapel der eigentlichen Spielkarten einmischen.

Wenn beim Spiel mit dieser Regel zwei Mächte ins Spiel kommen sollten, die sich gegenseitig ausschließen, muß ein Spieler gegebenenfalls seine Machtkarte wieder ablegen und eine neue ziehen. Dies ist in einem solchen Fall immer der Spieler, der seine Macht später aufdeckt.

5. WAHL DER MÄCHTE



Besonders bei Anfängern beim COSMIC ENCOUNTER kommt es vor, daß man die Fähigkeiten einer Kosmischen Macht und ihre Einsatzmöglichkeiten im Spiel nicht sofort durchschaut. Andererseits sind nicht alle Mächte den Spielern sympathisch oder man mag sich nicht sofort auf eine Macht festlegen. In all diesen Fällen schlagen wir das folgende Auswahlverfahren vor:

Die Verteilung der Mächte erfolgt nicht über die Blitzer, sondern über die Machtkarten selbst. Diese werden gemischt und an jeden Spieler werden verdeckt drei von ihnen verteilt. Jeder sucht sich nun eine dieser drei Mächte aus, mit der er das Spiel bestreiten möchte. Die übrigen beiden Machtkarten werden zurückgegeben. Danach sucht jeder Spieler aus den Blitzer-Karten die seiner ausgewählten Macht entsprechenden Karte heraus und mischt sie in den Stapel der normalen Spielkarten ein.

XV. GLOSSAR

Dieses Glossar soll Ihnen helfen, für wichtige Begriffe der Spielregel eine schnelle Erklärung zu finden.

ABLAGESTAPEL: Es gibt im Spiel zwei Ablagestapel, nämlich den für die Schicksalskarten und den für die restlichen Spielkarten. Beide sind deutlich getrennt zu halten. Wenn Schicksalsstapel oder Talon aufgebraucht sind, wird der jeweilige Ablagestapel neu gemischt.

ABMACHUNG: Wenn beide Hauptspieler in einer Herausforderung Kompromißkarten spielen, haben sie die Gelegenheit, eine Abmachung zu erzielen. Diese kann den Tausch von Karten und/oder Basen beinhalten. Sollte es innerhalb einer Minute zu keiner Abmachung kommen, verlieren beide Spieler drei Schiffe in das Schwarze Loch.

BASIS: Ein Spieler hat eine Basis auf einem Planeten, wenn er dort mindestens ein Schiff stehen hat. Man unterscheidet Heimatbasen (auf Planeten im eigenen System) und Fremdbasen (auf Planeten in Systemen anderer Spieler).

BELOHNUNGEN: Die Verbündeten des Defensivspielers kassieren eine Belohnung, wenn dieser die Herausforderung gewinnen sollte. Die Belohnung kann aus befreiten Raumschiffen und/oder Karten vom Talon bestehen.

BLITZER-KARTEN: Die Blitzer-Karten sind eine besondere Form von Ereigniskarten, mit der ein Spieler kurzfristig ins Spiel eingreifen kann. Wenn ein Blitzer der Kosmischen Macht eines Spielers entspricht, wird die Super-Eigenschaft genutzt, andernfalls die Normal-Eigenschaft. Blitzer werden nach einmaligem Gebrauch abgelegt.

DEFENSIVSPIELER: Defensivspieler oder Verteidiger in einer Herausforderung ist der Spieler, der vom Hauptspieler herausgefordert wird. Meistens ist das der Spieler, dessen Farbe vom Schicksalsstapel aufgedeckt wird.

EDIKTE: Die Edikte sind eine besondere Form der Ereigniskarte. Sie stellen Erlasse der Obersten Instanz im Kosmos dar, die zufällig in die Hand eines Spielers geraten sind und von diesem eingesetzt werden können.

ENTSCHÄDIGUNGEN: Wenn ein Hauptspieler eine Herausforderung verliert, weil er eine Kompromißkarte gespielt hat, darf er von seinem Gegner eine Entschädigung kassieren. Dazu zieht der Verlierer für jedes verlorene eigene Raumschiff eine Handkarte seines Kontrahenten.

HANDKARTEN: Die Handkarten eines Spielers sind alle Karten, die er auf der Hand hält. Das können Herausforderungskarten, Blitzer und Edikte sein.

HAUPTSPIELER: Offensiv- und Defensivspieler sind die Hauptspieler in einer Herausforderung.

HERAUSFORDERUNG: COSMIC ENCOUNTER wird in einzelnen Herausforderungen gespielt. In jeder Herausforderung versucht der Offensivspieler, eine Basis auf einem Planeten zu errichten.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN: Die meisten Spielkarten sind Herausforderungskarten. Es gibt Wertkarten (mit einem Punktwert) und Kompromißkarten (mit dem Aufdruck Kompromiß). Nur diese beiden Kartentypen können als Herausforderungskarten gespielt werden. Zusammen mit Blitzern und Edikten bilden die Herausforderungskarten den Talon. Die Verteilung der Herausforderungskarten kann man der Tabelle unter Punkt II. entnehmen.

HYPERRAUMKEGEL: Der Hyperraumkegel (kurz: Kegel) stellt das Transportmedium der Raumschiffe durch das Universum dar. Er hat ein ovales Offensivende und ein spitzes Defensivende (mit einem Ring). Seine Rückseite ist schwarz und wird nur beim Spiel mit der entsprechenden Erweiterungsregel benötigt.

KAMPFWERT: Der Kampfwert einer Partei in einer Herausforderung wird ermittelt, indem man die Zahl der Raumschiffe der betreffenden Partei und den Wert der vom Hauptspieler der Partei ausgespielten Wertkarte addiert. Wenn beide Hauptspieler Wertkarten gespielt haben, werden die Kampfwerte beider Seiten verglichen, um festzustellen, wer eine Herausforderung gewonnen hat.

KOMPROMISSKARTEN: Die Kompromißkarten gehören zu den Herausforderungskarten. Spielen beide Hauptspieler in einer Herausforderung eine Kompromißkarte, erhalten sie die Gelegenheit, eine Abmachung zu erzielen. Spielt nur ein Spieler eine Kompromißkarte, verliert er automatisch, darf aber von seinem Gegner Entschädigungen kassieren.

KOSMISCHE MACHT: Jeder Spieler ist Repräsentant einer Kosmischen Macht, die die Herrschaft im Universum antreten möchte. Jede Kosmische Macht hat eine besondere Eigenschaft, mit der sie an einer bestimmten Stelle die Spielregeln brechen kann. Um diese Eigenschaft einzusetzen zu können, muß ein Spieler in seinem Heimatsystem auf mindestens drei Planeten Basen besitzen.

MACHTKARTE: Auf den Machtkarten sind die einzelnen Kosmischen Mächte beschrieben.

OFFENSIVSPIELER: Der am Zug befindliche Spieler ist der Offensivspieler oder Angreifer. Er spielt ein oder zwei Herausforderungen, bis der nächste Spieler an die Reihe kommt.

PLANETENSYSTEM: Jedes Planetensystem besteht aus einer Sonne und fünf Planeten. Für jeden Spieler ist das eigene System das Heimatsystem. Auf den Rückseiten der Planetensysteme befinden sich besondere Systeme. Ihr Einsatz ist optional und ihre Erklärung kann man den zugehörigen Systemkarten entnehmen.

RAUMSCHIFFE: Die Spielsteine stellen Raumschiffe (kurz: Schiffe) dar.

SCHICKSALKARTEN: Mit den Schicksalskarten bestimmt der Offensivspieler den Spieler, gegen den sich seine Herausforderung richtet.

SCHWARZES LOCH: Das Schwarze Loch befindet sich auf dem Zentraffeld. Alle Raumschiffe, die im Spielverlauf verloren gehen, kommen in das Schwarze Loch und müssen aus ihm mühsam befreit werden, bevor sie von ihrem Besitzer wieder eingesetzt werden können.

SPIELZUG: Der Spielzug (auch: Spielrunde) eines Spielers besteht aus ein oder zwei Herausforderungen. Spätestens nach zwei Herausforderungen eines Spielers kommt der nächste Spieler an die Reihe.

SYSTEMKARTEN: Auf den Systemkarten befinden sich die Beschreibungen der besonderen Rückseiten der Planetensysteme (Erweiterungsregel!).

TALON: Talon ist im allgemeinen ein aus dem Französischen stammender Begriff für einen Kartenstapel. Im COSMIC ENCOUNTER ist mit Talon immer der Stapel gemeint, der aus den Herausforderungskarten, Blitzern und Edikten besteht.

VERBÜNDETE: Verbündeter kann jeder Spieler werden, der von einem Hauptspieler dazu eingeladen wird. Als Verbündeter kann man eine Basis oder Belohnungen gewinnen, aber natürlich auch seine Schiffe verlieren.

WERTKARTEN: Die Wertkarten gehören zu den Herausforderungskarten. Ein Hauptspieler addiert ihren Wert zur Zahl der Schiffe seiner Partei in einer Herausforderung.